



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

TITULO: "El juego como estrategia didáctica para favorecer el lenguaje oral en un grupo de primero de preescolar"

AUTOR: Valeria Montserrat Rodríguez Puente

FECHA: 7/22/2022

PALABRAS CLAVE: Juego - Estrategia didáctica - Lenguaje oral - Educación Inicial
- Informe

**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

2018



2022

**“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FAVORECER
EL LENGUAJE ORAL EN UN GRUPO DE PRIMERO DE PREESCOLAR”**

INFORME DE PRÁCTICA PROFESIONALES

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO EN LICENCIATURA EN
EDUCACIÓN PREESCOLAR**

PRESENTA:

Valeria Montserrat Rodríguez Puente

ASESOR (A):

Reyna Vilet María Guadalupe

SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.

JULIO DEL 2022



**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 Valeria Montserrat Rodríguez Puente
autorizo a la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, (BECENE) la
utilización de la obra Titulada:

**"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FAVORECER EL LENGUAJE ORAL EN UN
GRUPO DE PRIMERO DE PREESCOLAR"**

en la modalidad de: Informe de prácticas profesionales para obtener el
Título en Licenciatura en Educación Preescolar

en la generación 2018-2022 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 07 días del mes de Julio de 2022.

ATENTAMENTE.

Valeria Montserrat Rodríguez Puente

Nombre y Firma

AUTOR DUEÑO DE LOS DERECHOS PATRIMONIALES



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

OFICIO NÚM: BECENE-DSA-DT-PO-01-07
 REVISIÓN 9
 DIRECCIÓN: Administrativa
 ASUNTO: Dictamen Aprobatorio

San Luis Potosí, S.L.P.; a 04 de Julio del 2022

Los que suscriben, integrantes de la Comisión de Titulación y asesor(a) del Documento Recepcional, tiene a bien

DICTAMINAR

que el(la) alumno(a): RODRIGUEZ PUENTE VALERIA MONTSERRAT
 de la Generación: 2018 - 2022

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

"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FAVORECER EL LENGUAJE ORAL EN UN GRUPO DE PRIMERO 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 PREESCOLAR**

ATENTAMENTE

DIRECTORA ACADÉMICA

DIRECTOR DE SERVICIOS ADMINISTRATIVOS



MTRA. NAYLA JIMENA TURRUBIARTES CERINO

DR. JESÚS ALBERTO LEYVA ORTIZ

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

ENCARGADA DE TITULACIÓN

ASESOR(A) DEL DOCUMENTO RECEPCIONAL

MTRA. MARTHA IBÁÑEZ CRUZ

MTRA. MARÍA GUADALUPE REYNA VILET

Agradecimientos:

El presente trabajo está dedicado a mis padres por su amor, sacrificio y apoyo incondicional en todos estos años, por ser parte de este proceso, gracias por brindarme esta carrera para mi futuro, por creer en mí, los amo con todo mi corazón, esto es para ustedes.

Para mi familia paterna y materna, que fueron clave para que yo siguiera mis estudios, por siempre brindarme su apoyo en todo momento, por ser parte de mis metas y sueños, por aportar un pequeño grano de arena para poder llegar hasta aquí.

Para mis abuelos Juana Vargas y José Refugio, mi hermana Vanessa por apoyarme en este proceso, por su apoyo incondicional y por brindarme palabras de aliento para poder seguir adelante y así poder completar mis metas y sueños.

A mis amigas normalistas por ser parte de mi formación, gracias por todo lo que me brindaron, por su aprendizaje y consejos, por su inspiración y dedicación.

Con profundo agradecimiento a mi Asesora María Guadalupe Reyna Vilet por haber compartido sus conocimientos y consejos, por guiarme con paciencia y dedicación en este proceso, muchas gracias por el tiempo brindado y sobre todo por creer en mí.

Agradezco a dios por esta oportunidad de vida, por ser de apoyo y por darme fuerza en los momentos difíciles.

INDICE

I.INTRODUCCIÓN	1
II. PLAN DE ACCIÓN	7
III. DESCRIPCION, DESARROLLO Y ANÁLISIS DE LA PRÁCTICA.....	21
“Juegos de lenguaje”	32
“Contemos una historia”.....	37
“Las partes de mi cuerpo”	45
“Juego con mi cuerpo”	48
“Imágenes y mi cuerpo”	49
“Representando historias en el aula”	51
“Diccionario de las emociones”	59
IV. CONCLUSIONES	64
V. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	70
VI. ANEXOS.....	73

I. INTRODUCCIÓN

El presente informe de prácticas se refiere al tema “El juego como estrategia didáctica para favorecer el lenguaje oral en los niños de primer año de preescolar”, el cual tiene como finalidad valorar el desempeño que realice durante mi práctica docente mediante un enfoque reflexivo con el objetivo de transformar la intervención.

El tema de investigación que se llevó a cabo durante el ciclo escolar 2021-2022 en el Jardín de Niños "María Montessori" ubicado en una zona urbana de la capital del estado de San Luis Potosí, específicamente en Fraccionamiento Huerta Real en la calle Ignacio Altamirano con el número #1620. Correspondiente al grupo de “1°A” a cargo de la maestra titular Pilar Hernández, por motivos de la contingencia a causa de COVID-19, la organización fue híbrida en el cual se hicieron dos grupos, uno de 8 alumnos y otro de 7 alumnos que asistieron en la semana presencial.

Al ser un grupo de primer año y por consecuencia de la pandemia generada por COVID-19 que afectó de manera global tanto económicamente como emocionalmente a todos los seres humanos, esta distancia dificultó la comunicación e interacciones con los demás.

En la cual su única fuente de interacción para los alumnos era su familia provocando ciertos patrones a los que tuvieron que adaptarse, por ejemplo, al mantenerse resguardados en sus hogares, la modificación de la metodología de enseñanza que fue las clases en línea.

Asimismo los alumnos presentaron poca eficiencia en su desarrollo de la oralidad, dichos resultados se vieron reflejados en el diagnóstico aplicado en la primera semana de clase presencial, en el que se pudo comprender la necesidad de reforzar el campo de lenguaje y comunicación.

Donde se exteriorizó la dificultad para expresar sus ideas, es decir, los infantes pueden hablar y comunicar ciertas palabras, pues en esta primera etapa se presentan sus primeras interacciones con los demás, es en donde se efectuó la

problemática ya que presentaron debilidad al comunicarse con las personas dentro del aula, se mostraron tímidos como también al participar en las actividades.

Considerando estos aspectos, al implementar la estrategias del juego se generó un ambiente enriquecedor donde el alumno mostró su interés, provocando que se sintiera libre para expresarse de distintas maneras, es por eso que la estrategia del juego es un factor que genera esas oportunidades donde el alumno pueda desarrollar o reforzar esas habilidades lingüísticas y adquieren mayor confianza de sí mismos.

Las razones personales que sustentan en la selección para este tema, es que durante mi instrucción académica un aspecto personal que me caracterizaba en los primeros años de preescolar era mi timidez al relacionarme con los demás, ya que en ese tiempo la enseñanza se basaba en el conductismo en un aspecto tradicionalista que no se establecía estrategias que podrían ayudar a fomentar la confianza en los niños de preescolar, poder expresarse de forma efectiva aplicando estrategias que generen estas oportunidades como lo es el juego.

Durante la intervención en los distintos jardines observaba que la forma de enseñanza la mayoría era aplicando hojas de trabajo, dejando a un lado las distintas estrategias didácticas que se pueden implementar, pues no se integraba el juego en las actividades y generaban cierta desmotivación en los alumnos, perjudicando la interacción con los demás. Pero durante este proceso de formación docente comprendí que al poder establecer la estrategia de juego en distintos campos, realmente generaba una oportunidad para aprender.

Asimismo la práctica docente nos permite reflexionar acerca de nuestros conocimientos, acciones y resolución de problemas que es necesario implementar pues es parte del papel educativo, es en donde nace el interés de conocer que estrategias o métodos se pueden abordar dentro del aula, tanto en los distintos campos educativos con un fin de generar aprendizajes significativas a los alumnos, donde aprendan y desarrollen sus habilidades que son esenciales para

todo ser humano, en este caso para favorecer el lenguaje oral que es un factor importante para interactuar con los demás.

Es necesario que el profesional de educación tome en cuenta el proceso del trabajo docente donde se pueda reflexionar acerca de la práctica del mismo modo las áreas de mejora, como la búsqueda de nuevas estrategias para la resolución de problemas que se pueden desarrollar dentro del aula y en las actividades partiendo de un interés académico.

Las habilidades lingüísticas de los alumnos de "1A" para comunicarse con las personas dentro del aula se mostraron deficientes y en relación al diagnóstico realizado, presentaron dificultad para expresar sus ideas como también la escasa motivación al participar en las actividades que establece en el campo de lenguaje y comunicación.

En preescolar una de las herramientas fundamentales que se considera dentro del enfoque educativo es el juego puesto que se establece como un estilo de aprendizaje para lograr que los niños aprendan mediante la diversión y la concentración, dicha estrategia no se desarrolló completamente en el jardín, especialmente en el grupo de primer año.

Como sabemos el juego también genera la convivencia entre los propios alumnos considerando que esa interacción se vio afectada en tiempos de pandemia y genera un gran impacto entre los diferentes campos de aprendizaje, en este caso en lenguaje y comunicación, debido a que ayudará a generar más confianza en ellos mismos y a trabajar en equipo.

Considero que al implementar este tema en nuestro ámbito profesional nos ayuda a conocer y descubrir diferentes estrategias para aplicar, la responsabilidad que se requiere, pues todo se establece en base al desarrollo académico del alumno y también comprender la parte emocional que se observa dentro del aula, centrándose en un punto muy fundamental que es la motivación, sin motivación no estamos seguros de que el alumno genere esos saberes

significativos y por supuesto se divierta aprendiendo ya que es un punto importante en su proceso de aprendizaje y aceptación.

Previamente el objetivo general de este documento:

- Analizar la estrategia del juego dentro del aula, favoreciendo el lenguaje oral en los niños de preescolar y contrastar la intervención del docente dentro de este proceso, con el propósito de desarrollar confianza y autonomía en el alumno para que pueda comunicarse los cuales le ayuden en su proceso educativo.

El cual se deriva los siguientes objetivos específicos:

- Comprender el concepto del juego en el desarrollo del lenguaje oral de los alumnos.
- Aplicar actividades didácticas enfocadas en el desarrollo oral de los alumnos.
- Generar aprendizajes significativos en los alumnos para favorecer el lenguaje mediante el juego.
- Reflexionar acerca de la intervención que me permita reforzar las áreas de mejora de la práctica.

Las competencias genéricas y profesionales que seleccione del perfil de egreso para trabajar en la intervención que son esenciales para trabajar en los niños de preescolar:

Competencia genérica:

- Usar su pensamiento crítico y creativo para la solución de problemas y toma de decisiones

Se eligió esta competencia porque se implementa la reflexión sobre la intervención y cómo puedo solucionar los problemas que se presentan en las actividades, acerca de decisiones para poder alcanzar el objetivo de cada actividad, tomando en cuenta lo que el alumno necesita reforzar como también sus intereses.

Competencia profesional:

- Genera ambientes formativos para propiciar la autonomía y promover el desarrollo de las competencias en los alumnos de educación básica.

De acuerdo con lo anterior esta competencia promueve la aplicación de diversas estrategias para fomentar un ambiente enriquecedor dentro de la práctica, donde establece el desarrollo de la comunicación y la autonomía en los alumnos que se logra al realizar actividades que fomenten dichos ambientes.

La organización de este documento se presenta de la siguiente forma:

En el capítulo I se realiza el planteamiento de la introducción el cual se establece y menciona el contenido del documento, como también se describe el lugar donde se desarrolla la práctica profesional y las características de los participantes, asimismo la justificación del tema tomando en cuenta el interés personal sobre su selección y en relación a la problemática planteada, se describe los objetivos del documento de la misma manera las competencias que se desarrollan dentro de la práctica y por último se describe de forma concisa el contenido del documento.

En el capítulo II se presenta el diagnóstico y análisis de la situación educativa describiendo las características contextuales, de igual forma se describe y se focaliza el problema presentando los objetivos considerados, por otra parte se presenta la revisión teórica que argumenta el plan de acción, se describe las acciones y estrategias implementadas que se dieron como alternativas para su solución.

Asimismo se presentan las evaluaciones, observación y reflexiones que describen las prácticas e interacción dentro del aula complementando con referentes teóricos y metodológicos para explicar las situaciones relacionadas con el aprendizaje.

El capítulo III presenta la pertinencia y conciencia de la propuesta, se presenta los enfoques curriculares asimismo el diseño de las actividades y propuestas la cual se describió y analizó de forma detallada de las secuencias para la solución del problema, también se hace referencia a los recursos implementados en cada actividad y los procedimientos realizados.

Se expone las evaluaciones de las actividades propuestas en el plan de acción considerando los resultados obtenidos de la práctica, por último se muestra la reflexión de las áreas de mejora tomando como referencia los aspectos teóricos, metodológicos y aprendizaje de los estudiantes.

Por otra parte en el capítulo IV se presentan las conclusiones y reflexión finales que se abordan dentro de este proceso de acuerdo a los propósitos y objetivos implementados de igual modo las presentes áreas de mejora que evocan un cambio positivo tanto académicas como personales.

En el capítulo V se especifican las bibliografías utilizadas en el proceso del documento, como también los programas que se establecieron para la elaboración del documento.

II. PLAN DE ACCIÓN

1.1 Diagnóstico educativo:

Como lo menciona Marí Mollá (2007) “El Diagnóstico en Educación lo entendemos como un camino de acceso a la realidad, por dos razones: diagnosticar en Educación no pretende demostrar o falsar hipótesis o conjeturas, sino encontrar soluciones correctivas o proactivas, para prevenir o mejorar determinadas situaciones de los sujetos en orden a su desarrollo personal en situaciones de aprendizaje.” (p.1) retomando lo anterior el diagnóstico refleja la realidad del proceso de aprendizaje del alumno lo que ha desarrollado durante el ciclo escolar y los conocimientos que necesita adquirir o reforzar durante la contingencia sanitaria.

La dimensión *Institucional* como lo menciona Cecilia Fierro (1999) “La práctica docente se desarrolla en el seno de una organización. En este sentido, el quehacer del maestro es también una tarea colectivamente construida y regulada en el espacio de la escuela, lugar del trabajo docente.” (p.11) Hace énfasis a la organización que el Jardín implementa en lo académico como de infraestructura dentro y fuera. **(ANEXO A y B)**

Con respecto a esta dimensión la escuela está conformada por nueve docentes frente a grupo, maestro de música, maestra de inglés, maestra de educación física y tres personas de apoyo y asistencia a la educación como también una directora.

Cuenta con los servicios generales (agua, electricidad e internet), de acuerdo a su infraestructura el jardín está compuesto por dos pisos en las que se establecen 8 aulas en total, donde en el primer piso se encuentran Primero A, Primero B y Tercero D posteriormente en el segundo piso los grados Segundo A, Segundo B, Segundo C y Tercero A, B y C, dentro de la institución se puede

observar un patio, zona de juegos, pequeñas jardineras y árboles. Por otro lado, se encuentra un baño para niñas, niños y para el personal de la institución como también un almacén de material, salón de música, de computación y una zona de descanso para docentes, los cuales se encuentran en buenas condiciones.

Cada una de las aulas cuenta con mobiliario la cual contiene mesas, sillas, armarios para guardar material y utensilios para el cuidado de la salud, como también televisiones para uso académico (vídeos educativos o canciones) estas televisiones sólo se encuentran en los salones de primer grado, por motivos de la contingencia no cuentan con material visual, biblioteca o material didáctico grupal; por el momento el material es individual.

Como lo menciona Cecilia Fierro (1999) “La institución escolar representa, para el maestro, el espacio privilegiado de socialización profesional. A través de ella entra en contacto con los saberes del oficio, las tradiciones, las costumbres y las reglas tácitas propias de la cultura magisterial.” (p.11)

En relación a lo anterior, también la institución ejerce un gran papel en esta dimensión pues es partidario de que el alumno tenga conciencia de su sociedad y como sabemos la escuela fomenta el conocimiento y participación de las costumbres, festividades o tradiciones que implementa dentro de ella, desarrollando la conciencia y la aceptación en cada uno de los estudiantes.

En cuanto a la dimensión *personal* como lo menciona Cecilia Fierro (1999) “La práctica docente es esencialmente una práctica humana. En ella, la persona del maestro como individuo es una referencia fundamental. Un sujeto con ciertas cualidades, características y dificultades que le son propias; un ser no acabado, con ideales, motivos, proyectos y circunstancias de vida personal que imprimen a la vida profesional determinada orientación.” (p.11)

De acuerdo a la cita anterior, esta dimensión y en relación a mi intervención el objetivo es establecer la innovación en las actividades, involucrar a todos los alumnos en las actividades, asimismo para desarrollar un ambiente educativo efectivo, algunas preocupaciones que coincidimos con los demás maestros dentro de la institución es sobre la problemática de los retos académicos que surgen, enfocados a los conocimientos que ha desarrollado durante el confinamiento.

Por consiguiente conocer sobre las diferentes estrategias que se pueden implementar para generar un ambiente colaborativo y participativo orientado a la oralidad y habilidades comunicativas que los alumnos puedan desarrollar, es por este motivo que se estableció la estrategia del juego como un medio para reforzar esta área de oportunidad. Dentro del entusiasmo que se emplea para la realización de este documento es con un objetivo común que el alumno aprenda y desarrolle las habilidades o competencias que se requiere en las primeras edades.

Asimismo, la dimensión *Interpersonal* como lo menciona Cecilia Fierro (1999) “La función del maestro como profesional que trabaja en una institución está cimentada en las relaciones entre las personas que participan en el proceso educativo: alumnos, maestros, directores, madres y padres de familia. Estas relaciones interpersonales que ocurren dentro de la escuela son siempre complejas, pues se construyen sobre la base de las diferencias individuales en un marco institucional; estas diferencias no solamente a la edad, el sexo o la escolaridad, sino a cuestiones menos evidentes a primera vista pero de igual o mayor importancia: la diversidad de metas y los intereses” (p. 12)

Dentro de este aspecto y enfocada a la relación con los padres de familia es muy efectiva, colaborativa y respetuosa, asimismo fue un punto fundamental para el regreso a clases presenciales, generando diferentes comisiones: de salud e higiene, de seguridad, bibliotecario, vocal y suplente. Por otro lado, también eran participativos en las festividades y actividades sociales que la escuela implementaba cuando no había pandemia.

En cuanto a la comunicación y organización que se llevó a cabo por la contingencia la participación de los padres de familia y los estudiantes durante el ciclo escolar pasado no rebasó el 50%, existiendo solo un 20% de comunicación permanente, un 60% de participación intermitente y 20% nula; hasta el momento se tienen inscritos el 95% de los estudiantes del ciclo escolar antepasado.

Lo anterior es un claro ejemplo de la organización que el Jardín ha establecido con los padres de familia y muestran un gran apoyo tanto a la institución en general como con los maestros, esto ejemplifica un mejor panorama para poder comprender los contextos e interacciones del alumno que son fundamentales para aplicar las diferentes actividades propuestas en el documento.

En relación a cómo la comunicación entre los alumnos y la docente en formación es efectiva, escuchamos atentamente a los alumnos estableciendo primordialmente las necesidades de cada grupo buscando siempre beneficiar su aprendizaje y establecer ambientes de escolares amenos para que el alumno disfrute su estancia en la escuela.

En la dimensión *social* como lo menciona Cecilia Fierro (1999) “El trabajo docente es un quehacer que se desarrolla en un entorno histórico, político, social, geográfico, cultural y económico particular, que le imprime ciertas exigencias y que al mismo tiempo es el espacio de incidencia más inmediato de su labor. La dimensión social de la práctica docente intenta recuperar un conjunto de relaciones que se refieren a la forma en que cada docente percibe y expresa su tarea como agente educativo cuyos destinatarios son diversos sectores sociales” (p.13) como sabemos la dimensión social está basada en el entorno cultural y económico en donde la institución se establece el cual ayuda a observar las necesidades que requiere tanto dentro como fuera del jardín.

El entorno social, económico y cultural donde se ubica el jardín es favorable, los establecimientos más cercanos se encontraban en condiciones apropiadas, la infraestructura de la fachada se encuentra en buena condición,

también se puede encontrar señalamientos viales como también personas de apoyo por parte de los padres de familia y maestras como vigilantes a la hora de entrada y salida del jardín.

Con respecto al contexto interno, el objetivo de esta intervención es profundizar en los contenidos que pueda repercutir positivamente en la sociedad y respetando el nivel académico que tienen los alumnos, motivarlos a ser mejores personas, a que tomen conciencia de sus valores y de sus emociones, poniendo un granito de arena para que el alumno pueda crecer con esa idealidad y seguir impartiendo en sus demás niveles escolares.

En relación al tema abordado en este documento, el desarrollo de habilidades lingüísticas es un aspecto fundamental para desarrollar su identidad, comunicar aspectos emocionales e intelectuales y conocer sobre los componentes culturales por medio de la estrategia del juego, resultaron ser muy efectivas.

Por consiguiente la dimensión *didáctica* como lo menciona Cecilia Fierro (1999) “La dimensión didáctica hace referencia al papel del maestro como agente que, a través de los procesos de enseñanza, orienta, dirige, facilita y guía la interacción de los alumnos con el saber colectivo culturalmente organizado, para que ellos, los alumnos, construyan su propio conocimiento.” (p.13).

En cuanto a esta dimensión establece la planeación de clase, la organización de trabajo dentro y fuera del aula, diferentes reuniones con padres de familia, reuniones administrativas del colegiado, diagnóstico educativo, evaluación, seguimiento y acompañamiento de alumnos que lo requieran.

Dentro de la intervención esta dimensión establece todo el proceso que se necesita para contribuir con la interacción del docente dentro del aula, desde las planeaciones abordadas para la aplicación de los objetivos del documento, como la elaboración de diagnósticos, la comunicación de padres de familia y las observaciones de las distintas problemáticas que se implementaron en las

distintas reuniones con los demás docentes, que dentro de las reflexiones que establecen evocaba cierto impacto en mi intervención y comprendía aún más el objetivo que se deseaba alcanzar.

Las actividades de acuerdo con los resultados de aprendizaje del ciclo escolar anterior que se analizó con los maestros del jardín, estableciendo mayor énfasis en el campo de formación académica de *Lenguaje y Comunicación*, en lo que corresponde al Organizador Curricular 1, Participación Social, Producción e interpretación de una diversidad de textos cotidianos.

Por lo que es fundamental que los docentes planifiquen situaciones encaminadas a favorecer dichos campos, apoyados de los recursos con los que cuentan a su alcance. Como lo es las habilidades lingüísticas y la literatura, que en cierta manera se encaminaba a un objetivo en particular fomentar la oralidad en los alumnos de primer año, este mismo objetivo se relacionó con reforzar *habilidades socioemocionales* de los alumnos, la cual también establece la oralidad, al platicar el cómo se sienten y es un factor dentro de la problemáticas, pues dado que la mayoría de ellos no han asistido al jardín de niños y no tiene un conocimiento previo de dichas experiencias, así como *hábitos de higiene*, por la situación actual de COVID-19.

Por último, la dimensión *valoral* como lo menciona Cecilia Fierro (1999) “La práctica de cada maestro da cuenta de sus valores personales a través de sus preferencias conscientes e inconscientes, de sus actitudes, de sus juicios de valor, todos los cuales definen una orientación acorde a su actuación cotidiana, que le demanda de manera continua la necesidad de hacer frente a situaciones diversas y tomar decisiones” (p.14)

Los docentes ofrecen las mismas oportunidades para que los alumnos puedan realizar las actividades y sean parte del grupo. Establecen la inclusión pues el jardín cuenta con rampas y lugares espaciosos para establecer mejor movilidad dentro del jardín, están en constante trabajo para que los estudiantes

puedan reflexionar y respetar la inclusión y los valores que se deben establecer dentro del aula para generar un ambiente favorable para su aprendizaje.

Respecto a lo anterior, durante la intervención implemente el respeto a sus valores llevándolo a cabo dentro del aula con sus compañeros, maestros y padres de familia, pues los alumnos aprenden del ejemplo y es fundamental que los maestros también los apliquen dentro de la institución con el objetivo de generar un ambiente de trabajo estable y enriquecedor.

1.2 Describe y focaliza el tema:

Los Organizadores Curriculares que se necesitan reforzar en el grupo de 1ºA esta enfatizado al campo académico de Lenguaje y comunicación enfocado en el lenguaje oral donde se establece la oralidad, la narración y la descripción de acuerdo los conocimientos previos del alumno.

De acuerdo a lo anterior me interesa abordar principalmente la metodología de juego, cómo reaccionan los alumnos ante este estímulo y que tipos o estrategias se pueden implementar para resolver situaciones que el alumno debe reforzar como sus conocimientos y habilidades enfocados al lenguaje oral que se establecen en el programa de aprendizaje clave.

Los propósitos que considere para la aplicación del plan de acción fueron los siguientes:

- Reforzar el lenguaje oral por medio de la aplicación de la estrategia del juego
- Desarrollar por medio del juego un ambiente de aprendizaje favorable para los alumnos.
- Conocer el avance de su expresión oral de los alumnos por medio de las evaluaciones pertinentes.

- Reflexionar acerca de la intervención del docente al realizar una reflexión concreta sobre lo adquirido analizando fortalezas y áreas de mejora.

1.3 Marco teórico:

Tomando en cuenta el tema: El juego como estrategia didáctica para favorecer el lenguaje oral en los niños de primer año de preescolar.

Las citas que complementan el tema seleccionado:

Guzmán. (s/n) “*El arte es un juego que se juega, entre el artista y el espectador. Tanto el uno como el otro lo percibe como una creación. De esta forma el juego del arte mantiene sus propias reglas. La comunicación se lleva a cabo cuando otra persona (el espectador), toma parte en lo que se le quiere hacer partícipe.*” (p.6)

Con respecto a la cita anterior nos menciona que el juego es un factor muy importante para el aprendizaje del alumno, la cual da diferentes estrategias para complementarlo y evocar su autonomía en los estudiantes como el trabajo colaborativo que son competencias que a lo largo de su vida desarrollará.

Jean Piaget (1997) “*herramienta cognitiva se refiere a las tecnologías, tangibles o intangibles, que mejoran la potencia cognitiva del ser humano durante el pensamiento, la resolución de problemas y el aprendizaje. Las herramientas cognitivas representan formalismos que permiten pensar acerca de ideas.*”

Como otro aspecto es el concepto de herramienta la cual está integrada en este documento, establece que es la que nos ayuda en la solución de problemas, la cual se utilizará dentro de este proceso de reflexión por medio del juego para fomentar el lenguaje en los primeros años de preescolar.

Sánchez. (2010) “Aplicado al aprendizaje, el concepto de “estrategia” se refiere a los procedimientos necesarios para procesar la información, es decir, a la adquisición, a la codificación o almacenamiento y a la recuperación de lo aprendido. En este sentido, “estrategia” se vincula a operaciones mentales con el fin de facilitar o adquirir un aprendizaje.” (p.8)

Se menciona el concepto de estrategia como un proceso de aprendizaje el cual se utiliza para reforzarlo y adquirirlo mediante diferentes factores que lo complementan, en este caso el juego se utilizará para que el alumno logre adquirir conocimientos y lograr favorecer su lenguaje, como el trabajo cooperativo y la comunicación.

Sánchez. (2010) “Se entiende que la competencia estratégica aquí empleada corresponde a las propiamente comunicativas, pero habría que destacar también que, para alcanzar la competencia lingüística, la discursiva y la sociocultural se emplean también otras estrategias, las que podemos calificar de aprendizaje. Por ejemplo, en la competencia lingüística es necesario aplicar alguna estrategia de memorización para aprender vocabulario; o una estrategia cognitiva para deducir reglas gramaticales.” (p.11)

Otro aspecto que mencionar las estrategias son factores que se emplean para desarrollar muchas competencias, en este caso competencias lingüísticas como comunicativas que ayudan en el proceso de los alumnos.

Torres (2002) “El juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida.” (p.3)

En particular otro factor que esta inmerso en este proceso es el juego como lo he mencionado anteriormente es una metodología que favorece la

integridad individualmente como en colectivo que propicia los aspectos fundamentales para que aprendan mientras se divierte y dichos factores son más simbólicos para el alumno.

Torres (2002) “Los juegos ofrecen una alternativa diferente, el docente hábil y cuidadoso de su responsabilidad tiende a buscar formas que faciliten el proceso” (p.4)

La estrategia del juego ofrece al docente explorar nuevas alternativas para su intervención, en este caso en las escuelas preescolares se establece una visión más constructivista, en la cual todos aprenden de todos, los alumnos pueden interactuar entre ellos, construir su propio aprendizaje y experiencias significativas que fortalezcan dichos conocimientos.

Sánchez. (2010) “Hemos visto la importancia que tiene en la actualidad la incorporación de las estrategias de aprendizaje y de comunicación en la enseñanza; y cómo el componente lúdico favorece la adquisición y el aprendizaje de la lengua, motivo que lo convierte en recurso imprescindible en el aula” (p.29)

El juego beneficia la comunicación, la adquisición de aprendizajes de cualquier campo que establece dicha estrategia, en este caso en lenguaje y comunicación favorece la comunicación, la confianza al hablar y compartir ideas con los demás.

Vygotski (1988) “El lenguaje es previo por lo que este desarrollo va de lo social a lo individual” (p. 7)

En el lenguaje existe el aspecto simbólico, el cual se planifica en lo social, en los contextos en que el alumno interactúa como también en lo individual, es decir su identidad, al tener conciencia de las palabras que dice y establece para comunicar algo, lenguaje que adquiere en la interacción con otras personas y el que utiliza dentro del aula.

Martínez (2002) “Hablar es relacionarse, es intercambiar comunicación, compartir ideas o sentimientos, e intenta llegar a puntos de encuentro” (p. 3)

El lenguaje es expresar sentimientos, comunicarse, relacionarse con los demás, factores que propician en el aprendizaje del alumno para fomentar nuevos conocimientos al aprender de otros y establecerlo como un aspecto esencial para su crecimiento.

Martínez (2002) “La expresión oral consiste en escuchar el lenguaje integrado (estar atento y receptivo a todos los signos que puedan ayudar a interpretar el mensaje) y expresar o hablar el mismo tipo de lenguaje (emitir toda clase de signos que favorezcan la riqueza comunicativa del mensaje) (p.3)

La expresión oral es parte de la construcción de su lenguaje en donde se establece de forma integral para comprender las consignas de su maestra como también el expresar o hablar para comunicar algo dentro del aula.

SEP (2017) “Las asignaturas que integran el Campo de Formación Académica Lenguaje y Comunicación comparten la misma noción del lenguaje. Este se concibe como una actividad comunicativa, cognitiva y reflexiva mediante la cual se expresan, intercambian y defienden las ideas; se establecen y mantienen las relaciones interpersonales; se accede a la información; se participa en la construcción del conocimiento y se reflexiona sobre el proceso de creación discursiva e intelectual. (p.181)

El campo formativo de lenguaje y comunicación establece actividades sustentadas al desarrollo de habilidades lingüísticas las cuales son esenciales para los infantes, componentes establecidos en este documento.

SEP (2017) “Se sostiene la idea de que el lenguaje se adquiere y educa en la interacción social, mediante la participación en intercambios orales variados y en actos de lectura y escritura plenos de significación” (p.181)

Como sabemos el lenguaje se adquiere mediante la interacción con otras personas, al comunicar y expresar lo que deseas transmitir, estas características se ven reflejadas dentro del aula, es por eso su importancia.

SEP (2017) “La escuela crear los espacios y proporcionar las condiciones necesarias para que los estudiantes se apropien de las prácticas del lenguaje socialmente relevantes, para que desarrollen la capacidad de interactuar y expresarse de manera eficaz en las diferentes situaciones de comunicación de las sociedades contemporáneas, para que comprendan la dimensión social del lenguaje en toda su magnitud y, al mismo tiempo, aprendan a valorar la diversidad de las lenguas y sus usos” (p.181)

La escuela es un componente importante para ejercer interacciones con otras personas, poder establecer conversación dentro del aula, es favorable para el desarrollo intelectual como emocional en los estudiantes, estableciendo como principal prioridad la expresión oral para desarrollar estas habilidades.

Estas citas que se mencionaron anteriormente son los fundamentos teóricos que aborda mi documento recepcional el cual se adquirieron por medio de las palabras clave del tema abordado para dar mayor comprensión de lo que se desea presentar como también los aspectos que son necesarios para la implementación de actividades que se relacionan con dichos conceptos.

1.4 Planteamiento del plan de acción:

Referente al plan de acción se aplicarán diversas estrategias del juego enfocadas a primer año de preescolar ejerciendo actividades para reforzar su

expresión oral, en lenguaje y comunicación como primer organizador la Oralidad la cual se establece como segundo organizador reconocimiento de la diversidad lingüística y cultural y como reforzamiento la escritura en su primera etapa, donde se aplicará actividades lúdicas para el mejoramiento del aprendizaje del alumno.

Primeramente se efectuarán 9 planeaciones iniciales en total con diversas temáticas: tres actividades de secuencia, tres de proyecto, tres de rally y tres de taller se realizará en febrero y posteriormente en los meses de marzo y abril del 2022.

Se establecerá la definición de evaluación según SEP (3017) “Evaluar promueve reflexiones y mejores comprensiones del aprendizaje al posibilitar que docentes, estudiantes y la comunidad escolar contribuyan activamente a la calidad de la educación” (p.127)

En relación a lo anterior la evaluación nos permite identificar qué aspectos se necesitan mejorar como también que aprendizajes ha adquirido el estudiante, por lo tanto podemos reflexionar sobre nuestra intervención y buscar estrategias para poder mejorar.

Asimismo los instrumentos de evaluación que se llevarán a cabo para recopilar la información como las evidencias del proceso son:

Escala estimativa, diario de campo y entrevistas abordadas al inicio de la intervención y observaciones directas e indirectas dentro de la forma de evaluar, el plan de acción que será de ayuda para fomentar el lenguaje oral referente al campo de lenguaje y comunicación, enfocado en la oralidad, la narración y la descripción de acuerdo los conocimientos previos del alumno enlazando con diversas estrategias del juego, se muestran en la siguiente tabla:

Fecha	Fases	Actividad	Propósito	Aprendizaje Esperado	Material	Evaluación
7 al 18 de marzo	Secuencia I ¡Hagamos un cuento!	* Juegos de lenguaje *Experimento burbujas *Contemos una historia	* Identifica algunos personajes atreves de adivinanzas * Estimular de manera efectiva algunos movimientos buco-faciales en la lengua, labios, mejillas y el paladar *Logren desarrollar una historia grupalmente estableciendo su lenguaje oral	*Dice rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos de lenguaje * Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieran de control y precisión de sus movimientos Construye colectivamente narraciones con la expresión de las ideas que quiere comunicar	*Dado con imágenes *Adivinanzas	Escala estimativa Diario
7 al 18 de marzo	Secuencia II Conociendo mi cuerpo	*Las partes de mi cuerpo *Juego con mi cuerpo *Imágenes y mi cuerpo	Logren identificar las partes de su cuerpo motivando su expresión oral	Menciona Características de objetos y personas que conoce y observa	*Premios (globos) *Caritas felices *imágenes de las partes del cuerpo *Cuerpo humano y sus partes	Escala estimativa Diario

7 al 18 de marzo	Secuencia III Teatro en el aula	*Representando historias en el aula	Logra interpretar una historia utilizando sus habilidades lingüísticas	Cuento una historia de inversión propia y expresa opiniones sobre las de otros compañeros	*Títeres cuento caperucita roja *Títeres de papel para los alumnos	Escala estimativa Diario
7 al 18 de marzo	Secuencia IV Las emociones	*Diccionario de las emociones	Reconoce las emociones y las expresa por medio del lenguaje oral	Expresa con eficacia sus ideas acerca de diversos temas y atiende lo que se dice en interacciones con otras personas	*imágenes de las emociones *Hojas *Diccionario de las emociones *Dado de las emociones	Escala estimativa Diario

III. DESCRIPCION, DESARROLLO Y ANÁLISIS DE LA PRÁCTICA.

Después de haber mencionado algunos aspectos generales que se abordaran en el plan de acción, a continuación, se establecerá una breve explicación de cada actividad que se realizara:

Secuencia I ¡Hagamos un cuento! – Secuencia didáctica

“Juegos de lenguaje”

- a) Adivinanzas: Se presentaron diversas adivinanzas las cuales los alumnos deberían resolver por medio de la canción “Estatuas de marfil”, si un alumno se movía cuando se terminará la canción debería de resolver la adivinanza.

- b) Experimento “Creando burbujas”: Primeramente, cada alumno realizaba ejercicios de motricidad (soplar una bolita de papel con un popote, soplar un globo, hacer ejercicios de soplo solo con el popote) posteriormente realizaron el experimento donde se mezclaba en un vaso de agua, jabón para trastes y un poco de glicerina, posteriormente lo agregaron dentro del vaso un popote, con el propósito de que pueda soplar y salieran las burbujas.

“Contemos una historia”

Para esta actividad se les explicó que crearemos un cuento, pero con distintas imágenes que salieran del dado (personaje, lugar y acción) se escribía en el pizarrón: “había una vez _____, que vivía en _____ y le encantaba _____”. Una vez que los alumnos dominaran esta dinámica podían añadir más imágenes para alargar el cuento. Tiraban el dado cada uno, respetando el turno de los demás.

Secuencia II Conociendo mi cuerpo – Rally

Se realizaron tres módulos, cada módulo correspondería a una actividad. Como es un juego cada alumno tendría que recoger 3 caritas felices, pues corresponde al total de módulos presentados asemejando como un rally, cuando hayan completado la actividad se les entregara una carita feliz, quien tenga más será el ganador.

“Las partes de mi cuerpo”

Como primer módulo se presentó una silueta del cuerpo humano, los alumnos tiraban de un dado donde se observaban las partes del cuerpo humano, la parte que les haya tocado mencionaban su nombre como también algunas características, integrando el color, el tamaños e incluso cantidad (2 manos, 2 orejas o dos ojos). Después de decir las características pegaron la parte del

cuerpo donde correspondía, si logró realizar esta actividad se ganara un carita feliz.

“Juego con mi cuerpo”

Como segundo módulo se colocó una silla con una canasta conteniendo distintas imágenes de las partes del cuerpo y al otro extremo una mesa con distintos vasos, cada uno con una imágenes del cuerpo humano, con el propósito de que los alumnos puedan clasificar las imágenes de acuerdo a la parte del cuerpo que correspondiera, cada alumno tendría que tomar una de esas imágenes y aplicar diferentes movimientos por ejemplo: Saltar, correr, agacharse, caminar lento, etc... para poder trasladarse a los vasos con el objetivo de que las localice donde corresponda, es decir cada alumno tendrá 6 imágenes, pero primero se mencionaba que parte de cuerpo es y la colocarla en donde corresponda, si completa la misión se ganara otra carita feliz.

“Imágenes y mi cuerpo”

Como tercer y último módulo se presentó diversas acciones que podemos hacer gracias a nuestro cuerpo (caminar, ver televisión, escribir en una computadora, jugar, etc...) en la parte inferior del pizarrón y en medio se observaba las partes del cuerpo, el alumno colocaba la acción de acuerdo a la parte del cuerpo correspondiente.

Secuencia III Teatro en el aula

“Representando historias en el aula”

Se les preguntó acerca de lo que es el teatro, posteriormente se le presentó 3 dados donde se observaba emociones, lugares y objetos. Se le presentó una historia con títeres, tomando en cuenta las situaciones, sentimientos y objetos que salió en el dado, como ejemplo para que los alumnos logaran realizar la actividad, al terminar se le otorgó a cada alumno diversos títeres para que ellos puedan realizar su representación como el ejempl.

Secuencia IV Taller de las emociones para favorecer el lenguaje oral

“Diario de las emociones”

Con esta primera actividad se les cuestiono a los alumnos acerca de las emociones, posteriormente se le prestó una lámina de gestos que expresan una emoción: tristeza, alegría, miedo, enojo y amor, la cual tenían que imitar el gesto que observaban

Después se le entregó un librito, donde utilizó su creatividad para decorarlo, posteriormente se le entregaba una silueta de una persona y el alumno por día lo coloreaba de acuerdo a la emoción que sentía, al final se le preguntará ¿Qué emociones ubicaste? ¿Cuándo te sientes feliz, triste, enojado, con miedo o con amor?

1.5 Referentes teóricos

Referente a la estructura de plan de acción que se implementará y sus respectivas actividades para favorecer el lenguaje oral, se puede mencionar según las diversas citas anteriores complementan él porque la elección de este tema y las actividades que se desean aplicar, primeramente, se mencionan diversos autores que establecen la importancia del juego en preescolar y como este ayuda en el proceso de aprendizaje de los alumnos.

Guzmán. (s/n) “*El arte es un juego que se juega, entre el artista y el espectador. Tanto el uno como el otro lo percibe como una creación. De esta forma el juego del arte mantiene sus propias reglas. La comunicación se lleva a cabo cuando otra persona (el espectador), toma parte en lo que se le quiere hacer partícipe.*” (p.6)

El juego también se considera como un mediador de arte, pues la estrategia del juego es universal y ayuda a generar diferentes competencias y habilidades de aprendizaje para el alumno, pues es uno de los principales

objetivos de este documento, que el alumno se divierta y aprenda al mismo tiempo.

Jean Piaget (1997) "*herramienta cognitiva* se refiere a las tecnologías, tangibles o intangibles, que mejoran la potencia cognitiva del ser humano durante el pensamiento, la resolución de problemas y el aprendizaje"

Dichas herramientas se implementan tanto en lo educativo como lo cognitivo pues son habilidades o competencias que todo ser humano debe desarrollar e implementar en su vida diaria.

Vygotski (1996) "el *desarrollo cognitivo* se produce por el interjuego dinámico entre el potencial biológico y las formas específicas de interacción social, consideradas estas últimas un factor inherente al desarrollo"

El concepto de estímulo cognitivo, el juego y el lenguaje oral se establece como una de las herramientas académicas del pensamiento cognitivo pues es uno de los factores que se desarrolla dentro del nivel inicial.

Sánchez. (2010) "Aplicado al aprendizaje, el concepto de "estrategia" se refiere a los procedimientos necesarios para procesar la información, es decir, a la adquisición, a la codificación o almacenamiento y a la recuperación de lo aprendido. En este sentido, "estrategia" se vincula a operaciones mentales con el fin de facilitar o adquirir un aprendizaje." (p.8)

La cita menciona el concepto de estrategia, pues es importante conocer el significado de cada palabra clave que aborda el tema seleccionado, para así tener un análisis más completo.

Por otro lado, demuestra el objetivo de una estrategia la cual es adquirir o facilitar un aprendizaje, es decir, que es lo que podemos hacer para lograr un objetivo ya sea personal, académico o de trabajo, dentro del tema muestra el concepto general del propósito del documento el cual busca estrategias para la mejora de nuestra práctica y como dichos resultados se enfoca en el aprendizaje del alumno.

Sánchez. (2010) “Se entiende que la competencia estratégica aquí empleada corresponde a las propiamente comunicativas, pero habría que destacar también que, para alcanzar la competencia lingüística, la discursiva y la sociocultural se emplean también otras estrategias, las que podemos calificar de aprendizaje. Por ejemplo, en la competencia lingüística es necesario aplicar alguna estrategia de memorización para aprender vocabulario; o una estrategia cognitiva para deducir reglas gramaticales.” (p.11)

En cuanto a la segunda cita representa que una estrategia rescata o complementa el lado cultural, social, lingüísticas afligidas en competencias, las estrategias se implementan de muchas maneras, pues son soluciones que se pueden aplicar en diferentes campos académicos, en relación al lenguaje se pueden entablar muchas estrategias para que el alumno pueda desarrollar habilidades cognitivas por ejemplo la escritura, su competencias lingüística, su interpretación del entorno, etc...

Es importante mencionar que las estrategias tienen gran importancia en la educación inicial pues se desarrolla aún más esa habilidad en el maestro, pues existen situaciones en las que es impredecible saber si una actividad resulto y necesitamos de dichas estrategias para complementar aún más el aprendizaje del alumno y que pueda implementarlo en su vida cotidiana.

Torres (2002) “El juego ha sido considerado como una actividad carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida.” (p.3)

Después de haber analizado las citas anteriores sobre estrategias lo vinculamos con el juego, pues como sabemos es fundamental para preescolar, dentro de esta cita se establece como un carácter universal pues el juego se implementa de muchas maneras sin importar la cultura o la sociedad, es algo natural.

Torres (2002) “El juego tomado como estrategia de aprendizaje no solo le permite al estudiante resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión, con pie firme, siempre y cuando el facilitador haya recorrido junto con él ese camino, puesto que el aprendizaje conducido por medios tradicionales, con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos, tiende a perder vigencia.” (p.4)

Esta cita refleja la idea actual sobre lo que es una estrategia de juego pues hace referencia a la nueva escuela, es importante implementar dichas estrategias tecnológicas pues como lo estamos viviendo actualmente con la nueva modalidad y mucho antes nos hacían énfasis en ese aspecto trabajar actividades lúdicas como el juego en relación a la tecnología, la educación tiene que adaptarse a la sociedad como también en las necesidades de los alumnos, por otro lado en esta época la tecnología genera un gran impacto en su aprendizaje, en su relación con otros como en su proceso cognitivo, haciendo mayor énfasis a lo comunicativo, a su escritura y a su comprensión.

Torres (2002) “Los juegos ofrecen una alternativa diferente, el docente hábil y cuidadoso de su responsabilidad tiende a buscar formas que faciliten el proceso” (p.4)

Representa la habilidad cognitiva que debe de tener un docente, donde desarrolla estrategias que establece como una forma de enseñanza, puesto que las estrategias pueden ayudar en su intervención, tiene ese conocimiento o esa técnica que se aplica para contribuir en el aprendizaje del alumno, por otro lado crea un ambiente interesante y ameno dentro del aula.

Sánchez. (2010) “Hemos visto la importancia que tiene en la actualidad la incorporación de las estrategias de aprendizaje y de comunicación en la enseñanza; y cómo el componente lúdico favorece la adquisición y el aprendizaje de la lengua, motivo que lo convierte en recurso imprescindible en el aula” (p.29)

Al aplicar estrategias dentro del aula en este caso el juego donde se establece la enseñanza de la comunicación, de la escritura, de la cooperación y del trabajo en equipo, dentro de lo lúdico se puede implementar los beneficios de aplicarlas en el aula pues favorece la adquisición de aprendizajes enfocadas al lenguaje, a las matemáticas, a la ciencia, pues se establece un vínculo también le ayuda al alumno en el ámbito emocional, social, y personal.

También sirve como motivador, pues los docentes debemos de aplicarlas para que el alumno participe, hable con sus compañeros, no sea tan tímido y que disfrute su aprendizaje, que pueda aprender divirtiéndose, así pueda establecer su propia asimilación significativa y no repeticiones de algo, sino que el alumno tenga la capacidad de construir su propio conocimiento.

En cuanto a los autores que establecen la importancia del lenguaje oral en preescolar mencionan lo siguiente:

Piaget (1984) “El lenguaje se construye progresivamente a partir de la inteligencia individual como toda adquisición cognoscitiva, y su construcción permite recién el comienzo de la vida social del niño” (p 7)

Las actividades que se establecen dentro del documento se enfocan en el lenguaje oral que el alumno desarrolló, tomando en cuenta diferentes competencias que puede implementar desde lo fonético, léxico y su percepción de lo que lee o interpreta dentro de su mismo aprendizaje, en este caso la identificación, dichas habilidades que el alumno va fortaleciendo según su propia construcción aprendizaje y en relación a los demás.

Martínez (2002) “La expresión oral consiste en escuchar el lenguaje integrado (estar atento y receptivo a todos los signos que puedan ayudar a interpretar el mensaje) y expresar o hablar el mismo tipo de lenguaje (emitir toda clase de signos que favorezcan la riqueza comunicativa del mensaje) (p.3)

El autor Martínez se apoderan de su expresión oral por sus experiencias o por lo que logran comprender, asimismo al aplicar actividades donde pueda comunicarse con otras personas y también ejercer esa motivación para poder participar en el aula, esto evoca que el alumno fortalezca lo que quiere comunicar al aplicar dichas acciones que complementan su aprendizaje dentro de este proceso.

Martínez (2002) “Hablar es relacionarse, es intercambiar comunicación, compartir ideas o sentimientos, e intenta llegar a puntos de encuentro” (p. 3)

Referente a esta cita considero que se relacionan con actividades de expresión teatral y emocional, pues el infante comunica lo que siente como también respeta como también escucha a sus demás compañeros, asumiendo el conocimiento de sus sentimientos, de sí mismo como el de los demás.

La modalidad informe de prácticas profesionales nos da la oportunidad de atribuir un proceso de reflexión donde establece la ejecución de estrategias,

métodos y acciones que benefician el proceso de intervención dentro de la práctica.

A través de las estrategias didácticas dentro del campo de lenguaje y comunicación, permite que los alumnos puedan construir sus propios conocimientos a través de la experimentación, indagación e investigación, logrando un aprendizaje significativo es por eso que lo considero de suma importancia para abordar dentro de la práctica y poder reflexionar acerca de este tema para mejorar.

Para realizar el análisis de mi intervención se consideró como metodología el ciclo reflexivo de Smyth pues nos permite identificar y analizar las áreas de oportunidad con la finalidad de mejorar la calidad de enseñanza y aprendizaje, asimismo consta de 4 frases: descripción, explicación, confrontación y reconstrucción de las cuales se especifican a continuación.

- a) Descripción: Se describe la experiencia del docente durante la enseñanza donde plasma sus sentimientos, observaciones, preocupaciones, y demás datos de interés que puedan aportar a su proceso reflexivo, generalmente son escritas en el diario de prácticas.
- b) Explicación: Es donde el docente señala las razones que le motivaron a trabajar de esa manera, del porque consideraba esa forma de trabajo más adecuada.
- c) Confrontación: El docente se cuestiona de sus métodos de enseñanza y consulta autores que los defiendan o contradigan. La confrontación comienza por el mismo cuestionamiento del docente hacia sus prácticas.
- d) Reconstrucción: El docente reconstruye su metodología para mejorarla. Este mejoramiento se dará en base al proceso reflexivo realizado, analizando los puntos débiles que se presentaban en sus prácticas

Asimismo, como la utilización de diversas herramientas de evaluación como:

Las escalas estimativas según la Secretaria General (2020) la define como “Un instrumento de observación que sirve para evaluar la conductas, productos, procesos o procedimientos realizados por el estudiante; marcan el grado en el cual la característica o cualidad está presente. Se trata de una metodología mixta que incorpora aspectos cualitativos (criterios de evaluación) y cuantitativos (escalas: numéricas, simbólicas o imágenes) con los cuales será medida la actuación del evaluado” (p.5)

La escala estimativa es un instrumento que evalúa las conductas y características del estudiante, la cual es necesario establecer por las actividades abordadas en este documento, da la oportunidad de conocer tanto aspectos cualitativos como cuantitativos que son necesarios para reconocer los aprendizajes adquiridos de los alumnos como también identificar los aspectos necesarios para mejorar.

El diario de campo como lo menciona Martínez (2007) “Es uno de los instrumentos que día a día nos permite sistematizar nuestras prácticas investigativas; además, nos permite mejorarlas, enriquecerlas y transformarlas” (p.5) Este tipo de evaluación brinda aspectos esenciales, pues es lo que observas en el momento y reflexionas acerca de lo que fue efectivo como lo que se necesita mejorar. Como los trabajos realizados por el alumnado que se integrarán en este proceso reflexivo como resultado de nuestra intervención.

De esta manera me permite reflexionar acerca de la intervención, da las pautas necesarias para identificarlas y afrontarlas con el objetivo de tener un panorama más real de la intervención dentro de las aulas.

A continuación, se presentará el plan de acción enfocado en el ciclo de Smyth:

“Juegos de lenguaje”

Descripción:

En relación a esta primera actividad se aplicó un juego de “adivinanzas” con el propósito de estimular al alumno oralmente y otro un experimento “creando burbujas” el cual me dio la oportunidad de establecer ejercicios de lenguaje con el propósito de estimular de manera efectiva algunos movimientos buco-faciales en la lengua, labios, mejillas y el paladar.

a) Adivinanzas:

La primera actividad corresponde al campo de Lenguaje y comunicación con el componente curricular 1 “Literatura” y componente curricular 2 “Producción, interpretación e intercambio de narraciones” con la finalidad de fortalecer el aprendizaje esperado “Dice rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos de lenguaje” con un grupo de 1 “A”

Dicho aprendizaje fue seleccionado por las estimulaciones de habilidades lingüísticas que se pueden abordar en distintas actividades, que refuerzan mediante su expresión oral, el propósito de esta actividad consistió en que lograran Identificar algunos personajes a través de adivinanzas como también fomentar su oralidad mediante el juego de las “estatuas de marfil” de forma divertida y agradable.

La actividad se comenzó cantando y bailando la canción de “Hola, hola” para motivar a los alumnos y fomentar de cierta manera su oralidad, posteriormente se les preguntó lo siguiente: ¿Alguna vez han escuchado la palabra “adivinanzas”? para la mayoría se consideró como un nuevo concepto, por ello se les explicó que una adivinanza son acertijos que se deben resolver.

Posteriormente se aplicó la estrategias del juego en las “estatuas de marfil” donde se les explicó a los alumnos en qué consistía el juego, deberíamos cantar de forma grupal dicha canción y al terminar absolutamente todos nos quedamos como estatuas, si algún alumno se llegara a mover deberá resolver varias adivinanzas, en total fueron 7 turnos, se estableció las adivinanzas en el

siguiente orden: la bruja, los cochinitos, la araña, Blanca nieves, el lobo, Caperucita roja y la Catarina, dichas adivinanzas se escogieron en base a los cuentos vistos anteriormente en clase.

Algunas observaciones por mencionar los alumnos se mostraron muy interesados por la actividad, algunos pudieron resolver las adivinanzas otros necesitaron apoyo como descripciones claves para que pudieran adivinar, en cuanto a la repetición de las mismas la mayoría logro repetirlas ya que eran cortas y precisas.

b) Burbujas:

Para la segunda actividad corresponde al campo de Educación física con el componente curricular 1 “Competencia motriz” y componente curricular 2 “Desarrollo de la motricidad” con la finalidad de fortalecer el aprendizaje esperado “Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieran de control y precisión de sus movimientos”

Para recuperar sus ideas previas se le cuestiono lo siguiente:

DF: ¿Alguna vez han escuchado la palabra experimento?

Alumno 1: “sí, yo veo videos de experimentos que explotan”

Se les mencionó que realizaremos un experimento pero primeramente se les explicó de forma sencilla el concepto “Un experimento es hacer pruebas con cosas para ver qué ocurre”, posteriormente se les comentó que realizarán algunos ejercicios de soplo, puesto que para poder hacer las burbujas, debían de solar un popote y para evitar que el alumno ingiriera el jabón se establecieron dichos ejercicios y pudieran controlar su soplo. Como primer ejercicio deberían de soplar un globo, como segundo ejercicio se les entregó un popote y una bolita de papel el cual deberían de soplar para modular sus movimientos.

Al final de dichos ejercicios, se les mostró el material que íbamos a utilizar (vaso con agua, jabón, glicerina) se le preguntó a los alumnos lo siguiente:

DF: ¿Qué vamos hacer con estos objetos?

Alumno 3: “galletas”

Alumno 1 y 2: “Burbujas”

Alumno 1: “Si, vamos a mezclar el agua con el agua verde y el agua que están el botecitos y saldrá burbujas” (aquí por si solo menciono lo que íbamos hacer, según su lógica)

Se volvió a explicar de manera más atenta y detallada las instrucciones. Cada alumno estuvo atento a las indicaciones y lograron realizar el experimento como también no hubo problemas para que aplicaran los movimientos de soplo, los alumnos se mostraron muy entusiasmados con la actividad e interesados con lo que podía pasar, el **alumno 2** descubrió que al soplar a la espuma podían salir más burbujas pequeñas, aspecto que no tome en cuenta al realizar el experimento previamente.

Explicación:

Esta actividad la realice en base a la metodología del juego, pues como sabemos en primer año de preescolar es muy efectivo realizar actividades motivadoras para el alumno, ya que su rendimiento aumenta generando un mayor aprendizaje significativo, fortaleciendo la confianza para relacionarse y comunicarse con los demás, esto da pauta a favorecer su expresión oral.

Las adivinanzas fomentan la participación y fortalece su lenguaje, pues al estar repitiendo o cantando favorece su retención de datos para identificar al personaje como su expresión oral, por lo cual la experimentación en este caso al realizar las burbujas incluso los ejercicios, estimulamos movimientos buco-faciales en la lengua, labios, mejillas y el paladar, que son esenciales para tener un buen rendimiento del habla.

Confortación:

En lo particular en esta actividad los alumnos fueron participativos y algunos lograron resolver por sí solos las adivinanzas, otros me solicitaban enseñarles el dibujo para saber a quién se refería, asimismo considero que esta actividad fortalece y fomenta el lenguaje oral dando su interpretación de lo que escucha y observa. Como lo menciona Torres (2002) “Los juegos ofrecen una alternativa diferente, el docente hábil y cuidadoso de su responsabilidad tiende a buscar formas que faciliten el proceso” (p.4)

Considero que al implementar la estrategia del juego aumenta el interés de los alumnos, así como la habilidad de realizar de manera efectiva la actividad, impulsando la creatividad y la expresión oral en lo que realizan.

SEP (2017) “El lenguaje es una herramienta del pensamiento que ayuda a comprender, aclarar y enfocar lo que pasa por la mente” (p.61)

Con esta actividad mi principal objetivo era que el alumno por medio de la estrategia del juego practicara su expresión oral, el cual se logró, tomaron como motivador dicha estrategia, la participación fue más efectiva y esto propiciaba que hubiera un mayor índice de expresión oral dentro de esta actividad, en cuanto al experimento considero que les ayudó en su proceso de lenguaje, pues se aplicaban diferentes ejercicios vocales para poder sustentar las demás actividades.

Por otro lado consideró que es necesario seguir aplicando ejercicios de lenguaje que fomenten los movimiento buco-faciales pues en primer año es necesario porque los alumnos mejoran su comunicación y les da una mayor confianza para comunicarse, asimismo no basarme en un solo experimento, sino en buscar más estrategias para fomentar la expresión oral en el aula, en cuanto a las adivinanzas emplear otra estrategia como el juego de la “papa caliente” o “el rey pide”, serían unos grandes mediadores para fomentar la expresión oral, como también el adivinar tarjetas de algunos personajes literarios o juegos de

descripción que los alumnos de forma autónoma puedan establecerlos y no tanto ejercer el conductismo sino establecer esa libertad para que los alumnos se puedan expresar mejor.

Con respecto al instrumento de planeación **(anexo C)** los resultados que se obtuvieron de acuerdo al instrumento de evaluación escala estimativa **(anexo D)** en ella se muestra los criterios que se consideraron a evaluar como también la estructura de su organización como resultado la gráfica presentada **(anexo E)** para evaluar la primera actividad que un 31% de los alumnos tienen dificultad para decir rimas, algunos no podían pronunciar de forma efectiva las palabras es por ese motivo que no participaban y adivinar el personaje aunque se establecieran descripciones para identificarlas, considero que se puede establecer otra variable de estrategias como las canciones.

El 23% son los alumnos que pudieron mencionar algunas adivinanzas logrando identificar el personaje y por último el 15% de los alumnos lograron de forma autónoma identificar los personajes como también su pronunciación fue clara y precisa.

En la segunda actividad del experimento de las burbujas se obtuvieron de acuerdo al instrumento de evaluación escala estimativa **(anexo F)** y como resultado la gráfica presentada **(anexo G)** de acuerdo a la evidencia presentada **(anexo H)**.

La gráfica el 80% de los alumnos logran establecer los ejercicios de forma autónoma los cuales me ayudan a comprender que la mayoría tiene un desarrollo del lenguaje estable, el otro 20% son los alumnos que presentan dificultad al hablar pero como sabemos es un proceso que se debe seguir reforzando, es por este motivo que se necesitará emplear diversos ejercicios sencillos en toda las jornadas de práctica para favorecer su desarrollo del lenguaje.

Reconstrucción:

En cuanto a la intervención considero que era necesario aplicar más juegos que estimulen la motricidad gruesa dado que aumenta la integridad sensorial en los alumnos, tomando en cuenta que es primer año de preescolar y esto beneficia en su lenguaje.

Actividades en las cuales el alumno pueda relacionarse con otros, establecer diálogos para fomentar su interacción y respeto por los demás, en las cuales todos logren participar, asimismo en las actividades aplicadas solo algunos alumnos participaron, entonces alguna estrategia que se pudo implementar es preguntarle por turnos con el propósito de que todos participen.

Otro aspecto es que los alumnos lograran repetir la rima para estimularlo, por otro lado las consignas, el saber organizar y establecer un control del grupo adecuado para que participen, pude notar que el juego de las estatuas motivaron a los alumnos a participar pero algunos no mostraba interés relevante por la actividad y solo preferían jugar, entonces en este aspecto al motivarlos con un incentivo o “premio” captara aún más su atención y realizarían la actividad.

“Contemos una historia”:

Descripción:

La segunda actividad corresponde al campo de Lenguaje y comunicación con el componente curricular 1 “Literatura” y componente curricular 2 “Producción, interpretación e intercambio de narraciones” con la finalidad de fortalecer el aprendizaje esperado “Construye colectivamente narraciones con la expresión de las ideas que quiere comunicar” con un grupo de 1 “A” con el propósito de que los alumnos logren desarrollar una historia grupalmente por medio de su lenguaje oral.

En cuanto a esta actividad se realizó en dos grupos:

Grupo naranja:

Para iniciar con la actividad, bailamos la canción de “Hola, hola” para motivar a los alumnos, posteriormente se les preguntó lo siguiente:

D.F: ¿Cuál es su cuento favorito?

Alumno 1, 2, 3 y4: El lobo

Alumno 5: Blancanieves

Posteriormente se les presentó una historia en el pizarrón, pero se le mencionó que le faltaban algunos personajes y debíamos de agregarlos para crear nuestra historia, asimismo se les mostró tres dados en los cuales se podían observar imágenes de lugares, objetos y personajes, cada alumno paso individualmente para lanzar el dado, dependiendo de qué categoría se complementaba el cuento, al final quedó de la siguiente manera:

“Había una vez, en una **casa** vivía **caperucita roja** Un día fue de viaje a la **casa embrujada** y se encontró una **varita mágica** estaba muy sorprendida, en su camino para regresar a casa se encontró con el **dragón** y le enseñó su objeto, su amigo también le dijo que se había encontrado una **espada** los dos estaban muy contentos y de repente apareció el **lobo feroz**, ¡Quería quitarles los objetos! El villano sacó su **espada** para poder asustarlos, los amigos corrieron y regresaron al **castillo** donde se encontraron con **Blanca nieves** y le contaron lo que pasó y salió para ayudar a sus amigos, tomó su **lámpara mágica** y derrotó al lobo y vivieron felices por siempre.”

Al final los reuní en una media luna y les volví a leer el cuento, para concluir les pregunté lo siguiente:

D.F: ¿Quién eran los personajes?

Alumna 1, 2 y 5: Caperucita roja y Blanca nieves

D.F: ¿Quién era el villano?

Alumnos: el lobo.

Se les dio la indicación a los alumnos que dibujaran la parte que más les gustó del cuento, la mayoría realizó el lobo feroz, caperucita roja y Blanca nieves, como también la espada mágica. En lo particular en esta actividad los alumnos se mostraron participativos y realizaron sus dibujos de acuerdo al cuento presentado, una nueva estrategia que podía haber implementado, fue pasar a cada alumno a exponer su dibujo para fomentar aún más su expresión oral.

Grupo azul:

Para iniciar con la actividad, bailamos la canción de “Hola, hola” para motivar a los alumnos, posteriormente se les preguntó lo siguiente:

D.F: ¿Cuál es su cuento favorito?

Alumno 1: “El príncipe”

Alumno 2, 3, 4: “Los zombies”

Alumno 6: “Caperucita roja”

Se les comentó que realizaremos una historia con ayuda de tres dados en los cuales se podían observar imágenes de lugares, objetos y personajes, cada alumno pasó individualmente para lanzar el dado, dependiendo de qué categoría le saliera se completaría el cuento, al final nuestro cuento quedo de la siguiente manera:

“Había una vez, en un desierto vivía un **lobo** Un día fue de viaje a la **casa** y se encontró una **varita mágica** estaba muy sorprendida, en su camino para regresar a casa se encontró con los **tres cochinitos** y le enseñó su objeto, su amigo también le dijo que se había encontrado una **espada** los dos estaban muy contentos y de repente apareció la Caperucita roja, ¡Quería quitarles los objetos! El villano sacó su **bomba** para poder asustarlos, los amigos corrieron y regresaron al **castillo** donde se encontraron con **Blanca nieves** y le contaron lo que pasó y

salió para ayudar a sus amigos, tomo su **manzana envenenada** y derrotó al lobo y vivieron felices por siempre.”

Como en el primer grupo, los organice en una media luna y les volví a leer el cuento, les pregunte lo siguiente:

D.F: ¿Quién eran los personajes?

Alumno 1: “El príncipe”

Alumno 2: “Blanca nieves y caperucita roja”

Alumno 3 y 4: “el lobo”

Alumno 5: “Los tres cerditos”

Alumno 6: “el dragón”,

D.F: ¿Quién era el villano?

Todos: el lobo

Pero realmente era caperucita roja, en este aspecto consideró que lo establecieron de forma lógica, pues en los cuentos que hemos visto en las anteriores clases el villano siempre ha sido el lobo, de igual forma el lobo tiene las características de ser un villano, ya que para los alumnos su aspecto es aterrador y dominante, aparte es el personaje favorito de la mayoría de los alumnos.

Posteriormente le pregunte a cada alumno:

D.F: ¿Cuál era su personaje favorito de nuestro cuento?

Alumno 1: “El príncipe”

Alumna 2: “Blancanieves”

Alumna 6: “Caperucita roja”

Después les indique que realizará el dibujo del personaje anteriormente mencionado.

En lo particular en esta actividad los alumnos fueron participativos y realizaron su dibujo, se mostraron atentos en la presentación del cuento, ubicaron y mencionaron los objetos como también los lugares que complementaron la historia.

Un aspecto que me parece interesante mencionar es acerca de la **alumna 6**, anteriormente mencionó que su personaje favorito era caperucita roja, pero al momento de preguntarle qué fue lo que dibujo, atribuyó el término “personaje” en su explicación mencionando “Yo dibuje a todos los personajes del cuento” señaló su dibujo y menciona a cada uno: “el lobo, caperucita roja, los tres cochinitos y un lobo chiquito, también dibuje el sol, porque ese día estaba soleado y el bosque”.

Comprendí que la alumna daba mayor énfasis en los personajes gracias al recurso didáctico implementado que fueron los tres dados al igual que la estrategia del juego en su participación, pues el objetivo es que los alumnos logran desarrollar de forma colaborativa una historia e identificar la estructura como también favorecer su expresión oral al participar en la complementación de la historia.

Explicación:

Considerando el aprendizaje establecido para esta actividad, como nos menciona la SEP (2017) La función de la escuela es abrir a los niños oportunidades para que desplieguen sus potencialidades de aprendizaje y, en este proceso, el lenguaje juega un papel fundamental (p.61) Dicha oportunidad nos brinda los aprendizajes de literatura pues se desarrolla la narración, la cual el alumno aplica por medio de la creatividad en donde crea una historia tomando en cuenta sus habilidades lingüísticas.

Confrontación:

Como lo menciona Torres (2002) “El juego tomado como estrategia de aprendizaje no solo le permite al estudiante resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión, con pie firme, siempre y cuando el facilitador haya recorrido junto con él ese camino, puesto que el aprendizaje conducido por medios tradicionales, con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos, tiende a perder vigencia.” (p.4)

Retomando la cita anterior concuerdo con el autor, considerando que el juego es una herramienta fundamental para motivar a los alumnos en las actividades, también es universal pues gracias a esta estrategia podemos establecer una variedad de temas educativos, en los que el alumno pueda desarrollarlas porque aprende mientras se divierte y evoca esa curiosidad por querer aprender. Considero que, en relación a la expresión oral, el alumno puede expresarse con más confianza y libertad.

Reconstrucción:

Considero que al aplicarlo en el grupo 1 como en el grupo 2 me sirvió para corregir algunos aspectos que no puede establecer con el primer grupo donde la actividad en algún momento les resultó aburrida y eso ocasiono que los alumnos perdieran el interés, individualmente pasaba a lanzar el dado y tenían que esperar su turno eso provocaba una inquietud en el alumno, en cuanto a la historia no se fomentaba del todo la expresión oral, solo pasaban a lanzar el dado pero no evocaban la comprensión y coherencia de crear la historia así como su participación.

Algunas otras estrategias que se pudieron realizar es llevar material individual para cada alumno, es decir, otorgarles tres dados pequeños a cada uno e imágenes de distintos personajes para que ellos pudieran manipularlo y construir su propia historia, establecer un juego de movimiento en donde el alumno pudiera

actuar como el personaje y no tanto en lanzar el dado sino en interpretarlo y hacer sonidos para favorecer su oralidad, asimismo emplear una breve introducción de la estructura del cuento de forma sencilla para los alumnos. Con respecto al segundo grupo considero que pude retomar lo que me faltó reforzar en el grupo 1 aplicarlo en el grupo 2, pero considero aplicar otro tipo de juego más dinámico para que el alumno prestara más atención.

En base a la planeación establecida (**anexo I**) y a los resultados que se obtuvieron de acuerdo al instrumento de evaluación escala estimativa tanto el grupo 1 y 2 (**anexo J**) y a la gráfica presentada (**anexo K**).

Se estableció que un 46% de los alumnos del grupo 1 y 2 logran trabajar en equipo, aportan ideas para la construcción de nuestra historia, un 36% trabajan de forma autónoma y aportan ideas que complementen la historia, se muestra concertados y participativos (**anexo L**) por otro lado se les dificulta identificar los personajes como la trama de la historia y el 18% de los alumnos tiene debilidad al elaborar la historia pero con apoyo de la maestra logran realizar la actividad.

En cuanto a la intervención las consignas y el aprendizaje autónomo son áreas de mejora, pues como se mencionó anteriormente, los alumnos realizaron la actividad pero no mostraban cierto interés en comentar acerca de la historia que formamos grupalmente, por otro lado la implementación de material didáctico en este caso los dados y el juego que fueron clave para fomentar la participación e interés.

Considero que el aprendizaje constructivista y autónomo es esencial para que el alumno logre desarrollar sus capacidades y habilidades, que en este caso es el lenguaje oral, algunos estudiantes se mostraban tímidos al responder algunos interrogantes, pero la mayoría logró realizar la actividad.

Secuencia II Conociendo mi cuerpo – Rally

Descripción:

Esta secuencia corresponde al campo de Exploración del mundo natural y social con el componente curricular 1 “Mundo natural” y componente curricular 2 “Exploración de la naturaleza” con la finalidad de fortalecer el aprendizaje esperado “Menciona Características de objetos y personas que conoce y observa” con un grupo de 1 “A” con el propósito de que los alumnos logren identificar las partes de su cuerpo motivando su expresión oral. Asimismo, se realizó la actividad para el grupo 1 y 2.

El aprendizaje empleado en esta actividad fomenta la adquisición de un vocabulario clave para los alumnos al mencionar las distintas partes del cuerpo, como nos menciona Piaget el cual establece los términos de asimilación y acomodación donde la percepción del alumno en sus primeras interpretaciones son en relación a lo que ya conoce, por ejemplo: un niño de corta edad que nunca ha visto un burro lo llamará caballito con grandes orejas.

Tomando en cuenta el ejemplo anterior lo relaciono con la actividad, sobre el tema de las partes del cuerpo lo establecieron como un conocimiento nuevo, aplicando lo que menciona Piaget la “acomodación”, cuando se da cuenta de cómo se menciona correctamente y sobre las acciones que se implementan con cada una de sus partes relacionándolo con sus experiencias,.

Para la realización de estas distintas actividades se establecieron tres tipos de módulos donde se implementó la estrategia de juego, cada alumno tendrá que recoger 3 caritas felices para completar las actividades.

“Las partes de mi cuerpo”

Explicación:

Grupo naranja:

Para iniciar con la primera actividad de nuestra secuencia, se les preguntó, primeramente:

D.F: ¿Cuáles son las partes del cuerpo?

A 1: ojos y manos

A 2: orejas

A 3, 4 y 5: ojos

A 6: nariz

Después de recuperar sus ideas previas se les presentó una lámina de las partes del cuerpo (oídos, boca, pies, manos, nariz, ojos) con su respectivo nombre, entre todos las mencionamos y las ubicamos en nuestro cuerpo, posteriormente se les explicó a los alumnos la dinámica, al completar cada actividad se le entregará tres caritas, quien las junte se ganara un premio, lo cual los motivó para realizar la actividad.

Los alumnos lanzaron un dado se podría observar las partes del cuerpo y tenían que mencionar el uso de cada una de ellas, asimismo se colocó un cuerpo humano hecho de fieltro para que los alumnos colocaran las partes del cuerpo, algunas de las respuestas mencionadas:

A 1: oídos- escuchar música, manos- agarrar cosas

A 2: pies- podemos caminar y bailar

A 3: ojos- podemos ver algo, juguetes

A 4: boca - comer

A 5: pies- caminar

A 6: oler flores y sopa

En relación al grupo azul:

Para iniciar con la actividad se les preguntó, primeramente

D. F: ¿Cuáles son las partes del cuerpo?

A 1: ojos, orejas, nariz y manos

A 2: ojos, nariz, orejas

A 3: nariz, orejas, pies y manos.

Después de recuperar sus ideas previas, analizaron una lámina de las partes del cuerpo (oídos, boca, pies, manos, nariz, ojos) con su respectivo nombre, entre todos las mencionamos, posteriormente se les explicó lo mismo que el grupo naranja.

Los alumnos lanzaron un dado, mencionaron lo que podían hacer con cada parte del cuerpo asimismo colocar la parte en donde correspondía, algunas de las respuestas fueron las siguientes:

A 1: nariz- oler flores, pies- podemos correr, caminar y bailar

A 2: ojos- ver árboles, ver la televisión, oídos- escuchar el celular o escuchar la música, manos- agarrar juguetes

A 3: boca- comer comida o paletas.

Para terminar, se les preguntó a los alumnos qué fue lo que aprendimos, cada uno respondió que las partes del cuerpo.

Como primera actividad de esta secuencia la aplique utilizando diferentes materiales didácticos como lo es el dado, la lámina y el cuerpo humano como factores para motivar a los alumnos y enriquecer su estilo de aprendizaje, en cuanto a las consigna de mencionar para que nos ayuda dicha parte del cuerpo en particular es para observar y conocer si el alumno las puede ubicar como también fomentar su oralidad mediante el juego.

Confrontación:

Como lo menciona Sánchez. (2010) “Hemos visto la importancia que tiene en la actualidad la incorporación de las estrategias de aprendizaje y de comunicación en la enseñanza; y cómo el componente lúdico favorece la adquisición y el aprendizaje de la lengua, motivo que lo convierte en recurso imprescindible en el aula” (p.29)

Como sabemos esta cita refleja la importancia de implementar estrategias dentro del aula en este caso el juego donde se atribuye la enseñanza de la comunicación, de la escritura, de la cooperación y del trabajo en equipo, dentro de estas estrategias lúdicas se puede implementar los beneficios de aplicarlas en el aula pues favorece la adquisición de aprendizajes enfocadas al lenguaje, a las matemáticas, a la ciencia, cómo también en el ámbito emocional, social, y personal.

Analizando lo anterior considero que se pueden implementar otro tiempo de estrategias por ejemplo en parejas ubicar las partes del cuerpo humano en el modelo, por otra parte en mejorar mis consignas para mayor comprensión tanto en el grupo 1 como en el grupo 2.

Los dos grupos en particular tuvieron diferente reacción, en el primero al ser un grupo más tranquilo lograron realizar la actividad de forma autónoma, pero si hubo ciertos factores en las cuales se necesitan mayor reforzamiento que más adelante se mencionarán.

En cuanto al segundo grupo los alumnos se mostraron también motivados en la actividad, lograron comunicar e identificar las partes del cuerpo como también establecieron confianza para platicar algunas experiencias que le sucedieron, por ejemplo: “Yo me caí y me lastime la mano” esto son oportunidades para fomentar su oralidad, en la cual estableces una plática con el alumno para que te comunique y describa aspectos de acuerdo a sus experiencias.

Reconstrucción:

Un aspecto que mejorar en cuanto a los dos grupos en particular es sobre las consignas y el adecuado manejo del grupo, considero que es un factor negativo al implementar la estrategia del juego en la cual los alumnos se emocionan demasiado y eso ocasiona poco interés en la actividad.

Pero se logró resolver, al implementar estrategias de relajación, donde el alumno aplicaba ejercicios de respiración, fue favorable ya que se mantuvieron relajados y enfocados en la actividad.

“Juego con mi cuerpo”

Descripción:

Grupo naranja:

Para el segundo juego, se colocó una charola en una silla donde podíamos observar las partes del cuerpo, y al otro extremo unos vasos con respectivas imágenes para que los alumnos pudieran organizar las partes del cuerpo, cada alumno paso por las imágenes y debían hacer diferentes movimientos para llegar al otro extremo, simulando una carrera, la cual lograron clasificar cada parte del cuerpo humano, en lo particular los alumnos se mostraron entusiasmados.

Grupo azul:

De igual forma se colocó una charola en una silla donde podíamos observar las partes del cuerpo, y al otro extremo unos vasos con respectivas imágenes para que los alumnos pudieran organizar las partes del cuerpo, cada uno paso por las imágenes y debían hacer diferentes movimientos para llegar al otro extremo, implementaron diferentes movimientos, lograron clasificar cada parte del cuerpo humano, en lo particular se mostraron entusiasmados.

Al implementar diferentes movimientos físicos ayudó al estudiante a tener más concentración asimismo en ambos grupos me ayudaron a mejorar las

indicaciones como también fomentar la cooperación y comunicación entre ellos para decidir qué movimientos emplear, por otra parte, estimular en su desarrollo cognitivo al ubicar las partes del cuerpo en sus respectivos vasos.

Como lo menciona Sánchez. (2010) “Se entiende que la competencia estratégica aquí empleada corresponde a las propiamente comunicativas, pero habría que destacar también que, para alcanzar la competencia lingüística, la discursiva y la sociocultural se emplean también otras estrategias, las que podemos calificar de aprendizaje. Por ejemplo, en la competencia lingüística es necesario aplicar alguna estrategia de memorización para aprender vocabulario; o una estrategia cognitiva para deducir reglas gramaticales.” (p.11)

Se favoreció la comunicación entre los alumnos al ponerse de acuerdo en que movimientos emplear y en su concentración para ubicar las partes del cuerpo humano, mostrando motivación en la actividad porque se emocionaban por querer ganar el juego. Un aspecto que mencionar para ambos grupos es el manejo del control, algunos no prestaron la atención necesaria para poder realizar de manera efectiva la actividad.

“Imágenes y mi cuerpo”

Descripción:

Grupo naranja:

Para el último juego, en el pizarrón se podían observar las partes del cuerpo humano e imágenes que representaban una acción (ver televisión, una flor, una computadora, etc.) los alumnos tomaron cada imagen para poder colocarla en la parte de cuerpo que utilizamos para aplicar esa acción, la mayoría de los alumnos lograron ubicarla de manera autónoma.

Grupo azul:

De igual forma en el pizarrón se podían observar las partes del cuerpo humano e imágenes que representaban una acción (ver televisión, una flor, una

computadora, etc.) los alumnos tomaron cada imagen para poder colocarla en la parte de cuerpo que utilizamos para aplicar esa acción, la mayoría de los alumnos lograron ubicarla de manera autónoma.

Explicación:

Como última actividad decidí implementar esta estrategia para conocer si identifica las acciones que el cuerpo humano nos ayuda a implementar, asimismo al emplear preguntas que se implementen en su contexto social, por ejemplo, el alumno selecciona la imagen de una familia viendo televisión al alumno se le preguntaba con quién le gusta ver películas o caricaturas, etc., estas pausas me ayudaban a conocer un poco más sobre el alumno y también fomentar esa confianza para que me pudiera contar.

Confrontación:

Como lo menciona Piaget (1984) “El lenguaje se construye progresivamente a partir de la inteligencia individual como toda adquisición cognoscitiva, y su construcción permite recién el comienzo de la vida social del niño” (p 7)

Las actividades que realizaron establecen la conjugación de diferentes competencias que el alumno puede desarrollar, donde al compartir ideas u opiniones con los demás refuerza su oralidad, al motivar a sus compañeros y al aplicar su inteligencia cognitiva permite que construya las bases fundamentales para poder interactuar con los demás.

En base a la planeación empleada (**anexo M**) y los resultados que se obtuvieron de acuerdo al instrumento de evaluación escala estimativa (**anexo N**) tanto el grupo 1 y 2 se estableció una gráfica (**anexo Ñ**) de toda la actividad el 67% de los alumnos lograron identificar las partes del cuerpo (**anexo O**).

Como también fomentaron su comunicación a los cuestionamientos que la maestra impartida en la actividad, se adaptaron a la metodología del juego pues

era de su interés, el 25% de los alumnos se mostraron interesados pero al momento de responder los cuestionamientos necesitaron apoyo para realizar la actividad y el 8% no prestaron atención en la actividad tuvieron dificultad.

En relación al porcentaje anterior algunos aspectos que mejorar establecer otro tipo de estrategia para fomentar su oralidad, como contarles un cuento o llevar diferentes artefactos reales que podemos utilizar por ejemplo, una pelota, una caja misteriosa, un trompo etc..

Materiales que ellos pudieran manipular y establecer así la conexión de todos los factores establecidos en esta actividad. En cuento a mi intervención motivar a los alumnos en su participación, en el segundo grupo se podría observar que la organización no fue lo mejor, pero en el primer grupo utilice en formar a los alumnos en filas para que pudieran respetar su turno y me ayudo a observar a los alumnos más detalladamente a lo que responden.

Secuencia III Teatro en el aula

“Representando historias en el aula”

Descripción:

La primera actividad corresponde al campo de Lenguaje y comunicación con el componente curricular 1 “Literatura” y componente curricular 2 “Producción, interpretación e intercambio de narraciones” con la finalidad de fortalecer el aprendizaje esperado “Cuento una historia de inversión propia y expresa opiniones sobre las de otros compañeros” con un grupo de 1 “A” con el propósito de que el alumno logre interpretar una historia utilizando sus habilidades lingüísticas.

En cuanto a esta actividad se organizó en dos grupos:

Grupo naranja:

Para iniciar con la actividad se les preguntó a los alumnos si conocían el concepto de teatro para la mayoría resultó ser un tema nuevo, se les explicó que

el teatro son interpretaciones de historias que contienen personajes y lugares los cuales se abordan en un escenario, también se les cuestiono acerca de las emociones la mayor logo identificarlas, mencionaban situaciones que les causa dicha emoción, esta actividad el propósito es generar y reconocer sus primeras interpretaciones y nociones de lo que comprenden acerca del teatro.

Después de recopilar lo anterior, se les explicó la actividad partiendo del ejemplo que la docente en formación, primero se les mostró dos dados, uno se podían observar lugares, en otro objetos y el tercero las emociones que el personaje establecía, después les presente unos títeres que anteriormente había realizado uno era un superhéroe llamado “súper H” y el segundo un fantasma llamado “Phil”, la docente en formación lanzó el primer dado el cual salió un castillo, el segundo salió una espada y el tercero la emoción de tristeza y procedí a contarles mi historia “Había un vez en un bosque vivía un fantasma llamado “Phil”.

Se encontraba muy triste porque no podía encontrar su espada, la cual utilizaba para proteger a su pueblo, el superhéroe “H” iba pasando por el castillo y observa que su amigo estaba triste se acercó a él y le preguntó ¿Por qué estás llorando?

El fantasma le contó lo que había sucedido y el superhéroe le propuso ayudarlo para encontrar su espada, buscaron y buscaron hasta que llegaron a un bosque y vieron que la espada estaba atascada, el superhéroe la tomo con todas sus fuerzas y logró sacarla de aquel hoyo, el fantasma estaba muy feliz y le agradeció, vivieron felices por siempre”.

Alguna observación que pude rescatar, al contarles la historia donde primeramente se establecía en el castillo y después cambiar de escenario al bosque, una alumna Luna mencionó que la espada debería estar afuera del castillo pues en ese lugar la historia se desarrollaba.

Al finalizar se establecieron preguntas:

D.F: ¿Quiénes eran los personajes?

Alumno 1: “El fantasma”

Alumnos: “El superhéroe”

D.F: ¿Qué se le perdió al fantasma?

Alumno 2: “Su espada”.

Después se les comentó que ahora ellos realizaron una historia, pero para eso debemos escoger a los personajes de nuestro cuento:

Alumna 1: caperucita roja y la bruja

Alumna 2: el lobo y un cochinito

Alumna 3: caperucita roja y el lobo

Alumno 4: caperucita roja y el lobo

Alumna 5: el lobo y un cochinito

Alumno 6: el lobo y un cochinito.

Se les dio cierto tiempo para decorar sus títeres, al terminar se colocaron las sillas en media luna con el propósito de escuchar al compañero que iba a pasar a contar la historia. Individualmente pasaron para lanzar los dados y a partir de los puntos base contarán su historia, quedaron de la siguiente manera como primer ejemplo paso el **alumno 1** Lugar- castillo, Emoción-feliz Objeto- bomba, decidí establecer otra estrategia donde los alumnos crearan una historia de acuerdo a los títeres que seleccionaron, sin mencionar los aspectos del dado pues algunos alumnos no los tomaban en cuenta o se les hacía difícil mencionarlos en una historia. Todos los alumnos lograron establecer su historia efectivamente, con una entonación clara y precisa.

Grupo azul:

Para iniciar con la actividad se les preguntó a los alumnos si conocían el concepto de teatro para la mayoría resultó ser un tema nuevo, se les explicó que el teatro son interpretaciones de historias que contienen personajes y lugares los cuales se abordan en un escenario.

Después de recopilar lo anterior, se les explico la actividad partiendo del ejemplo que la docente en formación estableció para mayor comprensión, primero se les mostro dos dados, uno se podían observar lugares, en otro objetos y el tercero las emociones que el personaje establecía, después les presente unos títeres que anteriormente había realizado uno era un superhéroe llamado “súper H” y el segundo un fantasma llamado “Phil”.

La docente en formación lanzo el primer dado el cual salió un bosque, el segundo salió una varita mágica, el tercero la emoción de tristeza y procedí a contarles mi historia:

“Había una vez en un bosque vivía un superhéroe llamado “Súper H” el vigilaba todo el bosque para mantener la seguridad de los habitantes que vivían ahí. Un día observo a lo lejos a un fantasma que estaba llorando, rápidamente el superhéroe se acercó al llegar le pregunto al fantasma él porque estaba llorando, el fantasma muy triste le dijo que había perdido su varita mágica, el súper H le dijo que lo iba ayudar a encontrar su varita mágica, así que los dos volaron por todo el bosque para encontrarla y ¿qué creen? La encontraron en lo profundo del bosque el fantasma estaba muy feliz y le agradeció, el superhéroe estaba muy feliz por ayudarlo y se despidieron, colorín colorado este cuento se a cavado”.

Al finalizar se establecieron preguntas:

D.F ¿Quiénes eran los personajes?

A1: “El fantasma”

Alumnos: “El superhéroe”

D.F: ¿Qué se le perdió al fantasma?

Alumnos: “Su varita”.

Después se les comento que ahora ellos realizarían una historia, pero para eso debemos escoger a los personajes de nuestro cuento: **A2:** cochinito-caperucita roja **A3:** cochinito- caperucita roja **A4** cochinito- bruja **A5:** lobo-bruja **A6:** lobo-cochinito **A1:** lobo- caperucita roja

Se les dio cierto tiempo para que decoraran a sus tires, al terminar se colocaron las sillas en media luna con el propósito de escuchar al compañero que iba a pasar a contar la historia. Individualmente pasaron para lanzar los dados y a partir de los puntos base contaran su historia, quedaron de la siguiente manera:

A2: Lugar- espacio, Emoción-miedo, Objeto- libro mágico, logro solo integrar en su historia el objeto

A5: Lugar- desierto, Emoción-miedo, Objeto- bomba, en su narración solo conto la historia de caperucita roja y no integro los aspectos señalados.

A3: Lugar- castillo, Emoción-miedo, Objeto- espada, creo una historia en donde mencionaba los personajes como amigos, pero no integro los aspectos en la historia.

A6: Lugar- casa, Emoción-miedo, Objeto- libro mágico solo conto la historia de caperucita roja como tal y su entonación era baja.

A7: Lugar- espacio, Emoción-miedo, Objeto- libro mágico no integro los aspectos de la historia.

A1: Lugar- desierto, Emoción-tristeza Objeto- espada logro integrar los aspectos de la historia, mencionando un conflicto que resolver y la resolución del mismo.

Para finalizar se les establecieron las preguntas del concepto de teatro de las historias presentadas cual les gusto más: La mayoría escogió la del **alumno 1**, pues era la historia más estructurada. Dentro de esta actividad pude observar que algunos alumnos tienen la habilidad de comunicar y ordenar sus ideas como también tomar en cuenta los aspectos literarios que les arrojó los datos, haciendo mención de ello, como es el caso del alumno **A1** y de **A2**.

Otros alumnos presentaron dificultad para comprender lo que decían pues su entonación era baja o solo lo mostraba con movimientos, asimismo se considera aceptable pues algunos alumnos logran comunicarse de diferentes maneras y con diferentes expresiones.

Explicación:

El objetivo de dichas actividades es fomentar en el alumno su expresión oral de forma dinámica tomando nuevamente como aliado la estrategia del juego, estableciendo un análisis de los intereses de mis alumnos en general tienen mayor inclinación por los cuentos, pues es una forma en que los alumnos pueden aprender mejor, y tomando en cuenta que la mayoría son visuales, considero que la actividad empleada fue de gran beneficio.

Confrontación:

Como lo menciona Martínez (2002) “Hablar es relacionarse, es intercambiar comunicación, compartir ideas o sentimientos, e intenta llegar a puntos de encuentro” (p. 3) de acuerdo a lo anterior, los alumnos expresan lo que interpretan según a su comprensión, al mencionar los personajes y explicar su dibujo lo relacionan con lo que le gusta (sentimientos) como también agregar el ambiente o escenario donde se encuentra su personaje (ideas) en lo cual lo establecen como una conexión para su interpretación.

Martínez (2002) “La expresión oral consiste en escuchar el lenguaje integrado (estar atento y receptivo a todo los signos que puedan ayudar a

interpretar el mensaje) y expresar o hablar el mismo tipo de lenguaje (emitir toda clase de signos que favorezcan la riqueza comunicativa del mensaje) (p.3)

Como lo menciona el autor Martínez se apoderan de su expresión oral por sus experiencias o por lo que logran comprender, es por eso que al aplicar las actividades donde el alumno pueda comunicarse con otras personas y también ejercer esa motivación que necesita para poder comunicarse, participar, es muy importante pues fortalece lo que quiere comunicar.

Reconstrucción:

Considero que la actividad empleada para el grupo 1 note una mayor dificultad que el grupo 2, pues no presentaron interés en la actividad, solo al realizar su títere pero al momento de contar su cuento, no se mostraban seguros y no podían desarrollar con mayor facilidad la actividad, asimismo no tomaban en cuenta los conceptos de los dados y esto dificultaba su oralidad, de igual forma justificando dicha acción se mostraron inseguros pues todos sus compañeros les prestaban mucha atención y eso ocasionaba timidez, una estrategia es establecer la obra de teatro en parejas, juntando a un alumno más extrovertido con otro alumno introvertido para que se establezca cierto equilibrio.

En cuanto al grupo 1 considero que la actividad funcionó de la mejor manera porque los alumnos presentan una mayor confianza al hablar, utilice los dados sólo como recurso para identificar lugares y objetos, porque a los alumnos se les dificultaba integrar estos componentes a su historia, es por eso que les di la libertad de interpretar cualquier historia, uno la inventaban por completo y otros lo hacían dependiendo a que personajes seleccionaron, es decir tenían a caperucita roa y el lobo, pues ellos contaban esa historia, etc..

De forma general un aspecto que mejoraría esta actividad, el implementar un teatrillo para que los alumnos se pudieran motivar más y que solo el títere apareciera, eso también les daría seguridad a los alumnos del grupo 2. En

base a la planeación aplicada (**anexo P**) y los resultados que se obtuvieron de acuerdo al instrumento de evaluación escala estimativa del grupo en general (**anexo Q**) y a la gráfica presentada (**anexo R**) se estableció que de forma general el 50% de los alumnos lograron inventar o representar una historia de forma autónoma (**anexo S**).

Observe la facilidad que tienen los alumnos para crear historias y tomaron como motivador los títeres para poder representar su historia, un 20% tuvieron dificultad en presentar una historia estructurada pero lograron establecer de forma general los puntos importantes, una estrategia que se podría implementar poner imágenes en el pizarrón donde se puedan observar los lugares y acciones que hacen los personajes para que los alumnos lo tuvieran como base para crear su historia.

En cuanto al porcentaje del 30% que indica lo básico atribuye a que los alumnos presentaron dificultad en su entonación al contar la historia y en su participación, algunos factores que pueden ocasionar estas barreras es la timidez una estrategia que se pueda implementar y que sirve como motivador crear teatrinos de los cuales solo pueda presentar el títere y de esta forma los alumnos genera más confianza para poder presentarla.

En cuanto a la intervención fomentar su participación con preguntas de apoyo para ampliar su descripción sobre la historia que interpreto, un aspecto que mencionar es que en el primer grupo se ejerció un estructura de la historia y esto impedía que el alumno describiera naturalmente y esto generaba cierto conflicto al expresar sus ideas.

Al contrario con el segundo grupo que al darme cuenta de las áreas de mejora con el primer grupo, decidí dejar naturalmente la interpretación de los

alumnos y esto ocasiono que el alumno tomara mayor motivación e interés por compartir su historia, la cual se mostró con mayor confianza al expresarse.

Secuencia IV Taller de las emociones para favorecer el lenguaje oral

“Diccionario de las emociones”

Descripción:

La primera actividad corresponde al campo de Socioemocional con el componente curricular 1 “Literatura” y componente curricular 2 “Producción, interpretación e intercambio de narraciones” con la finalidad de fortalecer el aprendizaje esperado “Expresa con eficacia sus ideas acerca de diversos temas y atiende lo que se dice en interacciones con otras personas” con un grupo de 1 “A” con el propósito de reconocer las emociones y las expresa por medio del lenguaje oral

Se le presentó al alumno los monstruos de las emociones, anteriormente se trabajó con diversas actividades acerca de este tema, para recuperar sus conocimientos previos se le preguntó al alumno lo siguiente:

D.F ¿Qué son las emociones?

A1: Es como me siento

A2: Alegría

A3: Expresiones de feliz y enojo

D.F ¿Cuáles son las emociones?

A1, 3,4, 5: Alegría, Felicidad, Enojo y tranquilidad

A2, A6: Alegría, amor, enojo y tristeza.

Después se le presentó los monstruos de las emociones con imágenes de personas que hacían expresiones de dicha emoción, entre todos nombramos cada emoción e hicimos las expresiones que se observaron en la imagen: Enojo,

alegría, felicidad, tranquilidad, miedo y amor, cada alumno logró estimular sus expresiones, asimismo se le presentó un dado donde se observaba las diferentes emociones analizadas anteriormente, cada alumno paso a lanzarlo y dependiendo de cada emoción que le haya tocado, debería de mencionar algunas situaciones que el alumno haya experimentado de dicha emoción.

Todos los alumnos lograron identificar y mencionar experiencias de acuerdo a las emociones, solo una alumna 5, confundió la felicidad con tristeza, al momento de decirme alguna experiencia que le causara felicidad, menciono lo siguiente: ¿Cuándo estás feliz? o ¿Qué te hace feliz? “Cuando mi mamá se murió, ya no está” ¿Eso te da felicidad? “Si, me da tristeza”, cada experiencia que nombraban, los escribía en la lámina de las emociones, haciéndoles partícipes de lo que dicen se tomaba en cuenta.

Para finalizar la actividad, se le entregó a cada alumno un diario de las emociones, en toda la semana los alumnos llenarán ese diario en base a cómo se sintieron durante la clase, con el objetivo de que identifiquen sus emociones como también logren expresar lo que sienten, se realizó por medio de 3 sesiones.

Sesión 2:

En esta actividad se brindó un corto tiempo para que llenaran su diario de las emociones, pase con cada alumno para preguntarles acerca de las emociones dan paso a preguntarles cómo se sintió el día de hoy para que luego colorearon su monstruos dependiendo de la emoción que sentían y posteriormente pegarlo en su diario como también explicar por qué se sintieron así. Las respuestas fueron las siguientes:

D.F (1) ¿Cuáles son las emociones? (2) ¿Cómo te sientes hoy? ¿Por qué?

A1 (1) “triste, enojado, tranquilízate, amor, miedo “confundió alegría con enojado. (2) “Feliz” “tranquilidad” “porque mi mamá me quiere comprar una paleta”

A2 (1) “triste, miedo, tranquilis, enojado, enamorado” (2) “bien, feliz, porque mi mamá me quiere”

A3 (1) “enojo, alegría, tristeza” (2) “bien, feliz” no pudo explicarme por qué está feliz.

A4 (1) “amor, feliz” (2) “feliz, porque me gusta la escuela” y “enojado porque estoy enojado con mi mamá”

A6 (1) “Triste, enojado” (2) “enojado, porque mi papá se enojó”

En cuanto a esta actividad, pude observar como el estado de cada alumno y por qué de sus emociones, también fomentamos la oralidad en los alumnos, al expresar lo que quiere comunicar ya sea situaciones que desde casa han vivido antes de llegar a la escuela como también las situaciones que le causan ciertas emociones.

Sesión 3:

Para iniciar con la actividad se le pidió al alumno que mencionaron una emoción: **A2** alegría, **A3**: enojo, **A1** amor, **A4**: tristeza y **A5** alegría, posteriormente se le pregunto al alumno si recuerdan el diario que llenaron ayer y mencionaron que sí, se le dio la consigna que en la silueta del monstruos debían de colorear de acuerdo a la emoción que sentían y terminando debían de pegarlo en su diario. En esta corta actividad pude observar que los alumnos identifican y comprenden aún más las emociones, como también entablaron un vínculo de confianza para contar por qué se sienten así, la cual fomenta la comunicación.

Explicación:

La aplicación de esta actividad considero que el lenguaje oral se debe de estimular todo el tiempo es por eso que los alumnos realizaron un diario, donde se les otorgó un monstruos en el cual ellos tenían que colorearon, de igual forma no escribían pero si me podían expresar cómo se sentían cada vez que aplicaba las interrogantes y de esa forma podía fomentar su oralidad mediante el diario,

asimismo se aplicó la estrategia del juego en el primer día cuando lanzan el dado para observar las emociones, les resultó muy interesante pues imitaban los gestos de acuerdo a las emociones y eso les daba un panorama de cómo se sentían.

Confrontación:

Como lo menciona Torres (2002) “Los juegos ofrecen una alternativa diferente, el docente hábil y cuidadoso de su responsabilidad tiende a buscar formas que faciliten el proceso” (p.4) en relación a lo anterior, el juego es un aspecto fundamental en preescolar, es por eso que al aplicar juegos enfocados a lo socioemocional crea un ambiente favorable para el alumno, ofreciéndole diferentes formas de aprender, como también una estrategia fundamental para el docente, porque al establecerlo favorecer el lenguaje oral del alumno como sus expresiones, sentimientos y conocimientos.

Cito a Martínez (2002) “Hablar es relacionarse, es intercambiar comunicación, compartir ideas o sentimientos, e intenta llegar a puntos de encuentro” (p. 3) referente a esta cita considero que se relacionan con las actividades de expresión emocional, el alumno comunica lo que siente como también respeta y escucha a sus demás compañeros, asumiendo y conociendo sus sentimientos tanto de el mismo como el de los demás.

Reconstrucción:

En lo general la actividad logró estimular la expresión oral de los alumnos, pues se mostraron participativos y confiados para hablar, sus ideas fueron claras y coherentes para que sus compañeros entendieran, la estrategia del dado fue un medio didáctico para estimular a los alumnos y captó su interés.

Los materiales visuales (imagen de las expresiones, lámina de las emociones y los monstruos) logrando que los alumnos lo tomarán como base para poder realizar la actividad, otras estrategias que pudiera aplicar, sería un memorama de las emociones o una lotería, como también que los alumnos

dibujaran una situación que les generen cualquier emoción y a partir de ahí que lo exponga con sus compañeros.

En base a los resultados que se obtuvieron de acuerdo al instrumento de planeación **(anexo T)** y evaluación escala estimativa **(anexo U)** y a la gráfica presentada **(anexo V)** dicha evaluación se llevó a cabo en un lapso de dos semanas.

Los indicadores representan el reconocimiento de sus emociones y este aspecto fomenta en su oralidad y expresión mostrando donde se estableció que un 60% de los alumnos identifican sus emociones como también las acciones o situaciones que los ocasiona expresándose por medio de su oralidad, pero se representa con un 40% de los alumnos que no pueden identificar sus sentimientos y las acciones que los ocasionan.

La realización de su diario **(anexo W)** contribuyó en la identificación de las emociones y situaciones que dentro del aula los hace sentir de esa manera, solo hay que considerar que son de primer año y están en el proceso de reconocimiento, asimismo se pueden implementar otras estrategias como una lámina que exprese lo que les gusta o no o juegos dinámicos donde se involucren sus emociones y los pueda expresar.

IV. CONCLUSIONES

De todo lo anterior presentado y dentro de proceso que se llevó a cabo para concluir este documento mencionare sobre las competencias establecidas durante este proceso se centra en implementar estrategia como es el juego con el objetivo de fomentar el lenguaje oral en niños de primer año de preescolar.

De acuerdo a los análisis empleados en los resultados se puede afirmar que dentro de dicha competencia se logró desarrollar en los alumnos, estableciendo un aprendizaje significativo para ellos el cual aborda y ejemplifica su desarrollo íntegro con los demás, acreditando el esfuerzo por mantener el propósito de este documento desarrollar confianza y autonomía en el alumno para que pueda comunicarse ayudándolo en su proceso de formación, asimismo dar pauta a que tan factible es aplicar estrategias de juego y cómo reaccionan los alumnos ante ello.

Según a los objetivos establecidos y la implementación de actividades, un factor importante fue el manejo de material didáctico la cual fue clave para la estrategia del juego, dichos materiales se utilizaron en base al reciclado de intervenciones pasadas, asimismo recursos que fueron comprados como lo son el cuerpo humano e imágenes ilustrativas las cuales fueron clave para la implementación de las actividades, como también algunos recursos fueron otorgados por parte de la escuela como lo es hojas de máquina, pintura, colores, hojas iris, etc..

Este punto es de igual importancia pues son los materiales que ayudan a completar nuestras actividades y generan una mayor comprensión del tema cuando el alumno logra manipularlos de acuerdo a sus habilidades.

Los aspectos que se debieron reforzar fue la integración de los padres de familia, a causa del virus Covid-19 y lo que conlleva las medidas de cuidado no era posible la intervención de los padres de familia, pero una estrategia que se pudo haber implementado es dejar algunas actividades enfocadas al juego para

favorecer su lenguaje oral que pudieran realizarlas en casa, asimismo ayuda también en la integración entre el alumno- el padre de familia- docente, como sabemos es un trabajo colaborativo estableciendo un mismo objetivo favorecer el aprendizaje y la enseñanza en el alumno, ya que esta interacción se emplea como pieza clave para mejorar el proceso de los alumnos.

En cuanto a la intervención con los alumnos la comunicación fue pieza clave para la realización de las actividades, como sabemos cada alumno es diferente y su proceso de aprendizaje, dentro de las actividades desarrollaron mayor confianza para hablar y comunicar sus ideas, la motivación por medio del juego captó el interés de los infantes y el trabajo colaborativo, a pesar que se establecieron en base a dos grupos su realización fue diferente en algunas actividades, en las cuales para un grupo no fue tan bueno el resultado.

Para el otro grupo fue un gran resultado, pues la intervención del docente se evocó en la reflexión en donde para el primer grupo que no resultó, se establecieron preguntas del ¿Por qué los alumnos reaccionaron de esa manera? ¿Qué estrategias puedo implementar para mejorar? ¿Mis consignas fueron claras? etc.,

Dichas preguntas son clave para poder identificar las áreas de mejora e indagar que otro tipo de estrategias se pueden implementar para que dicha actividad resulte con mayor beneficio para los alumnos, no obstante esa reflexión ayudó a que en la aplicación de la actividad para el segundo grupo lograra realizarla de la mejor manera que la anterior, por lo tanto pude conocer las habilidades y capacidades de cada alumno en cuanto a su desarrollo de lenguaje, pero también en su proceso de adaptación, en sus intereses y conocimientos.

Los infantes son personas con mucho interés para explorar, conocer y experimentar, al aplicar la estrategia del juego en las distintas actividades, el alumno se mostró con esas cualidades que los caracterizan, su comprensión e interés por la clase también es un factor de motivación para los docentes, por otro

lado aspectos en los cuales identifique áreas de mejora fue establecer consigas claras y entendibles para los alumnos, sencillas, fácil de interpretar pues en cuanto a la reflexión establecida identifique que no lograr explicar exactamente lo que tenía que hacer y esto ocasionaba confusión en el alumno para realizar la actividad, este es un aspecto que necesito mejorar para futuras intervenciones en cuanto a la interacción entre alumno y docente.

Dentro de la realización de este documento favoreció mi enfoque reflexivo el cual dio pauta a comprender mi intervención dentro del aula, conocer que aspectos son importantes para tener una intervención favorable para los alumnos, creando de esta manera actividades significativas que tiene como objetivo resolver un problema.

Asimismo la búsqueda de estrategias que se pueden implementar para reforzar los conocimientos de los alumnos, conocer mis ares de conocimiento en este caso el lenguaje oral que como sabemos es una de las competencias y habilidades que todo ser humano debe adquirir y que en los primeros años son fundamentales para favorecer el lenguaje de los alumnos dentro de sus primeras ideas o palabras que desea expresar.

De acuerdo a los resultados que pude observar en mi intervención genere un ambiente de confianza tanta en el aula como de forma autónoma, comprendí por qué se establece de cierta manera mi entusiasmo y motivación, el ser una persona reflexiva que busca estrategias, indaga y amplifica aspectos que pueden resolver un problema como también que favorece su enseñanza y experiencia como docentes.

Pero también pude comprender que aspectos necesito mejorar en mi intervención como el manejo del tiempo, favorecer la autonomía de los alumnos, conocer y comprender que cada alumno es diferentes estableciendo un proceso

de aprendizaje esencia para cada alumno, favorecer la escritura pues se relaciona con el lenguaje oral dentro del proceso del alumno.

Este documento se realizó para comprobar que tan factible son las estrategias que se implementan en ciertas situaciones didácticas, en este caso el juego puesto que es una estrategia esencial para la educación inicial, la cual se puede utilizar para los distintos temas que como docentes decena abordar.

Nos ayuda a reflexionar acerca de nuestra intervención ¿Qué estrategias podemos aplicar en el aula? Como sabemos la sociedad está en constante actualización y esto evoca que los docentes busquen diferentes estrategias que se puedan implementar dentro de aula de acuerdo a los intereses y necesidades de nuestra comunidad, por lo tanto al implementa el juego implementa un sin fin de estrategias tanto digitales como presenciales que fomente un enfoque humanista que es el trabajo colectivo de acuerdo a las experiencias, en este caso de los alumnos en base a su lenguaje oral que es una necesidad que se debe desarrollar dentro de las escuelas.

Por ultimo conocer autores como lo es Torres y Guzmán que dentro de este proceso me ayudaron a comprender más acerca de lo que es una estrategia que como docentes debemos conocer e implementar para favorecer el aprendizaje del alumno como también el juego que da pauta al trabajo colaborativo y el desarrollo de la oralidad en su proceso de aprendizaje.

Por otro lado las competencias establecidas para este documento se ven reflejadas de acuerdo al aplica habilidades lingüísticas y comunicativas en diversos contextos, estableciendo una comunicación efectiva con los alumnos para impartir las actividades, que establecen el desarrollo de un ambiente favorable para que los alumnos puedan desarrollar y expresarse de forma efectiva.

Como también la competencia profesional elabora diagnósticos de los intereses, motivaciones y necesidades formativas de los alumnos para organizar

las actividades de aprendizaje, así como las adecuaciones curriculares y didácticas pertinentes, dicha competencia se vio reflejada al buscar las distintas estrategias para los problemas que se presentaban en las distintas actividades.

Esto es un claro ejemplo de lo que es ser docente estar en constante búsqueda para mejorar nuestra intervención para ofrecer una educación de calidad, buscar soluciones y estrategias en cuanto a una problemática que se presenta en nuestro salón de clases.

Referencias Bibliográficas

V. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Fierro. C (1999) "Capitulo 1: Fundamentos del programa". Paidós. México. Recuperado en: <https://pdfslide.tips/documents/lectura-cap1-fundamentos-del-programa-cecilia-fierro.html> (Pp. 11-13)

Guzmán (s/n). "Arte como juego y compromiso social. Universidad Nacional de Misiones. Recuperado en:

http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/40490/Documento_completo.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ibáñez. S (1999). ¿Cómo surge el lenguaje en el niño?, Los planteamientos de Piaget, Vygotski y Maturana. (Pp. 2-7). Recuperado en:

<https://revistapsicologia.uchile.cl/index.php/RDP/article/download/17134/17860/>

Martínez. J (2002) "LA EXPRESIÓN ORAL". Universidad de la Rioja. (p.3) Recuperado en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/498271.pdf>

Martínez. A (2007) "La Observación y el Diario de Campo en la Definición de un Tema de Investigación. Editorial Norma. Colombia. Recuperado en <https://www.ugel01.gob.pe/wp-content/uploads/2019/01/1-La-Observaci%C3%B3n-y-el-Diario-de-campo-07-01-19.pdf> :

Richard. M (2007) "Propuesta de un modelo de diagnóstico en educación". Universidad de Valencia. Recuperado en:

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2582783.pdf>

Sánchez. G (2010). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. Marco ELE Valencia, España. (pp.5-70). Recuperado en:

<chrome:extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/viewer.html?pdfurl=https%3A%2F%2Fwww.redalyc.org%2Fpdf%2F921%2F92152537016.pdf&clen=2634828>

SEP (2017). Aprendizajes Clave para la educación integral. Ciudad de México. Recuperado en:

<https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/preescolar/1LpM-Preescolar-DIGITAL.pdf>

Secretaria General (2020) Instrumento para la evaluación del aprendizaje: Escalas. Colegio de bachilleres (p.5). Recuperado en:

<https://huelladigital.cbachilleres.edu.mx/secciones/docs/seguimiento/Instrumentos-evaluacion.pdf>

Torres. C (2002). El juego: una estrategia importante. Universidad de los Andes Mérida, Venezuela. (pp.2-9) Recuperado en

[chrome extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/viewer.html?pdfurl=https%3A%2F%2Fwww.redalyc.org%2Fpdf%2F356%2F35601907.pdf&clen=164832](chrome%20extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/viewer.html?pdfurl=https%3A%2F%2Fwww.redalyc.org%2Fpdf%2F356%2F35601907.pdf&clen=164832)

UNKNOWN (2012) “El juego en la educación inicia”. UNKNOWN. México. Recuperado en: <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>

Vázquez. S (s/f). La expresión oral en el niño de preescolar. Universidad Autónoma del estado de Hidalgo. Recuperado en:

<https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/tlahuelilpan/n9/a5.html#:~:text=El%20aprendizaje%20del%20lenguaje%20oral%20en%20el%20nivel%20educativo%20de,Jean%20Piaget%20los%20ni%C3%B1os%20en>

ANEXOS

VI. ANEXOS

ANEXO A

UBICACIÓN – JARDÍN INTERNO Y EXTERNO

Ubicación Externa del jardín

Se observa el contexto externo del jardín como su infraestructura y el entorno en que está centrado el Jardín de Niños.



ANEXO B



Ubicación Interna del jardín

Se observan las instalaciones internas del jardín como lo son las aulas y lo que cuenta el Jardín de Niños



ANEXO C

Instrumento de planeación

 <p style="text-align: center;">BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR VII SEMESTRE Docente en formación: Valeria Montserrat Rodríguez Puente</p> 					
Jardín de Niños "María Montessori"					
Grado	1°	Grupo	A	Fecha de Aplicación	07 al 18 de Marzo del 2021
Situación Didáctica	E xpresión Oral	Campo de Formación Académica	Lenguaje y comunicación		
Organizador Curricular 1	Literatura		Organizador curricular 2	Producción, interpretación e intercambio de narraciones	
Aprendizajes Esperados					
<ul style="list-style-type: none"> Dice rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos del lenguaje. 					
Fecha de la Semana/Tiempo Actividades	D	Actividad	Acciones del Profesor y Acciones del Alumno	Estrategia de Aprendizaje	Prevención de Recursos
07 al 18 de Marzo	T	Lenguaje y comunicación "Juegos de lenguaje"	<p>Inicio: Se iniciará aplicando una pausa activa donde el alumno escuchara atentamente las consignas de la maestra, dependiendo lo que se le solicite deberá realizar la acción, por ejemplo: se le mencionara el lobo feroz, el alumno deberá de imitar al lobo con movimientos, si digo cochinito el alumno deberá de imitarlo y así sucesivamente con los demás personajes.</p> <p>Al terminar se le cuestionara a los alumnos lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Alguna vez han escuchado la palabra adivinanza? ¿Se saben alguna? <p>Desarrollo: Se explicara el tema con apoyo de un recurso visual y se comenzara con los juegos de lenguaje para estimularlo.</p> <p style="text-align: center;">"Carrera de adivinanzas"</p> <p>Se le mencionará al alumno que jugaremos a las carreritas en la cual deberá de responder diversas adivinanzas para poder avanzar y llegar a la meta, los alumnos se colocaran uno a lado del otro, respetando la sana distancia, quien responsa más adivinanzas será quien llegue primero a la meta.</p> <p>Las adivinanzas estarán basadas en diferentes personajes de cuentos literarios donde estarán aguardados en una caja misteriosa.</p> <p style="text-align: center;">"Las burbujas"</p> <p>Se iniciara preguntándoles a los alumnos si conocían el concepto el experimento, asimismo se le dirá una breve explicación sobre la definición.</p> <p>Se le explicara a los alumnos que realizaremos un experimento con jabón, y como es muy peligros ingerirlo es necesario que antes apliquemos ejercicios de soplo para evitar accidentes.</p> <p>A cada alumno se le repartió una bolita de papel y un popote el alumno realizó el ejercicio mientras soplabla el popote para mover el papel, otro ejercicio fue inflar un globo.</p> <p>Después se le presentara los materiales que utilizaremos y se le preguntará a los alumnos ¿Qué vamos a realizar? Sus hipótesis se anotaran en el pizarrón, asimismo primeramente la docente realizara el experimento para que los alumnos puedan observar, posteriormente los alumnos realizaran la actividad siguiendo los pasos explicados anteriormente.</p> <p>Observaran el resultado del experimento y lo compararemos con las hipótesis del principio.</p> <p>Cierre: Para finalizar se le preguntara al alumno ¿Qué aprendimos hoy?</p>	Juego	<p>Videos</p> <p>Adivinanzas en sobresitos</p> <p>Caja misteriosa</p> <p>Vasos de plástico</p> <p>Popotes</p> <p>Jabón</p> <p>Glicerina</p> <p>abat</p>
Formas de Evaluación	*Escala estimativa * Observación * Registro en diario de trabajo				
Metodología	*Juego				

ANEXO D

Se presentan el instrumento de evaluación empleado en esta actividad:

Evaluación escala estimativa

J.D.N “MARÍA MONTESSORI”

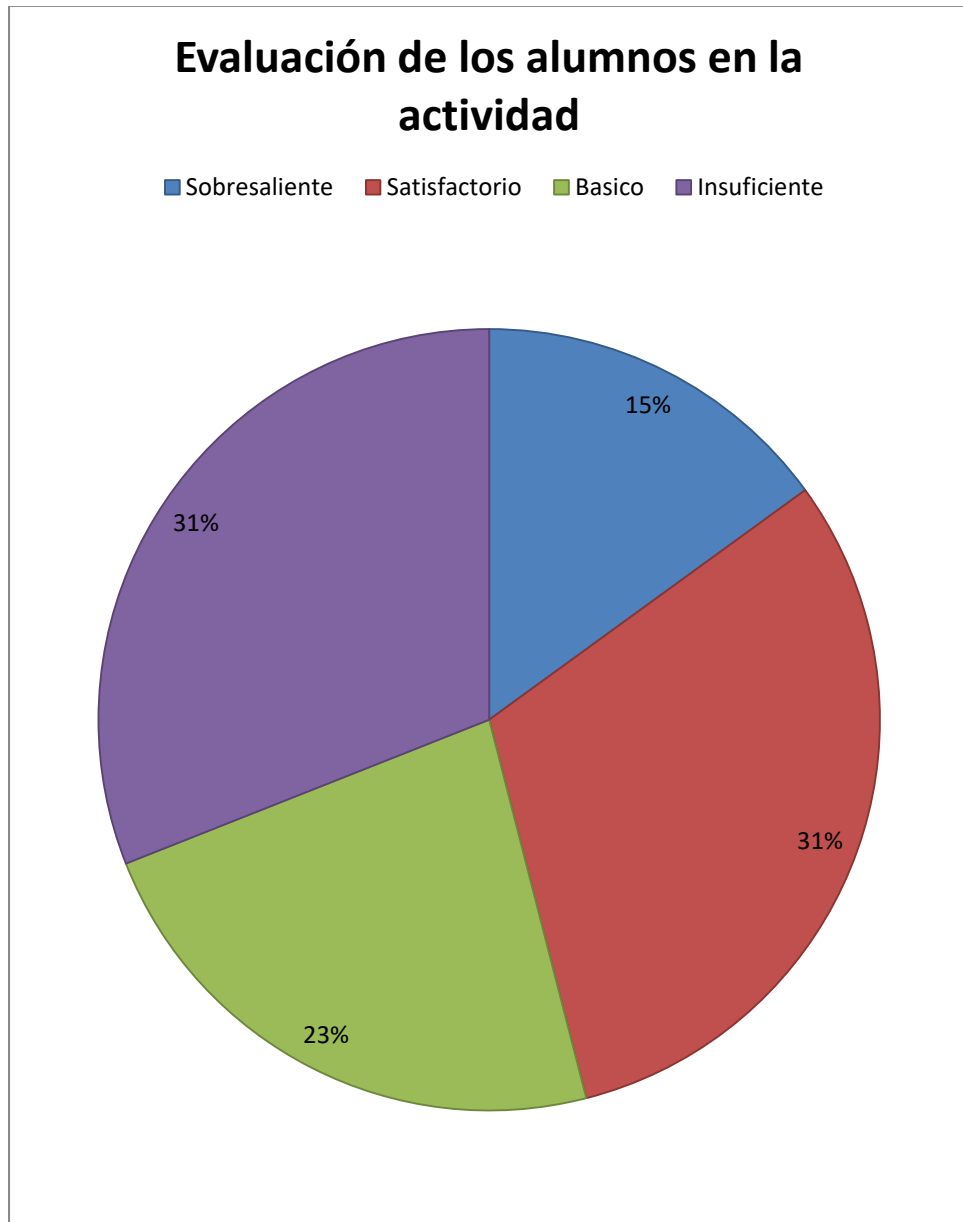
CICLO ESCOLAR 2021-2022 “Juegos de lenguaje- adivinanzas”

APRENDIZAJE ESPERADO		DICE RIMAS, CANCIONES, TRABALENGUAS, ADIVINANZAS Y OTROS JUEGOS DEL LENGUAJE.			
INDICADORES		SOBRESALIENTE	SATISFACTO RIO	BASICO	Observaciones
NOMBRE DEL ALUMNO		A TRAVÉS DEL LENGUAJE ORAL REPITE CANCIONES, Y ADIVINANZAS CON ENTONACIÓN Y VOLUMEN ADECUADO PARA HACERSE ESCUCHAR CON SUS COMPAÑEROS.	A TRAVÉS DEL LENGUAJE ORAL REPITE CANCIONES, Y ADIVINANZAS CON POCA ENTONACIÓN Y VOLUMEN	POR MEDIO DEL LENGUAJE ORAL SOLO REPITE, CANCIONES Y ADIVINANZAS CON POCA ENTONACIÓN Y VOUMEN.	
1					Se le dificulta decir las adivinanzas presentadas, pero logra adivinarlas
2					Se le dificulta decir las adivinanzas y necesita ayuda para poder decir a que personaje se refiere
3					Logra decir las adivinanzas y se muestra participativo en la actividad
4					Logra decir las adivinanzas pero se muestra tímida al preguntarle acerca de si sabe quién es el personaje
5					Dice las adivinanzas pero se le dificulta resolverlas.
6					Logra decir las adivinanzas y se muestra participativo en la actividad
7					
8					Logra decir las adivinanzas y se muestra participativo en la actividad
9					
10					Se le dificulta decir las adivinanzas y necesita ayuda para poder decir a que personaje se refiere
12					
13					Se le dificulta decir las adivinanzas y necesita ayuda para poder decir a que personaje se refiere
14					Se le dificulta decir las adivinanzas y necesita ayuda para poder decir a que personaje se refiere
15					Se le dificulta decir las adivinanzas y necesita ayuda para poder decir a que personaje se refiere

ANEXO E

Grafica

Se presentan los resultados obtenidos de acuerdo al instrumento de evaluación empleado en esta actividad:



ANEXO F

Se presentan el instrumento de evaluación empleado en esta actividad:

Evaluación escala estimativa

J.D.N “MARÍA MONTESSORI”

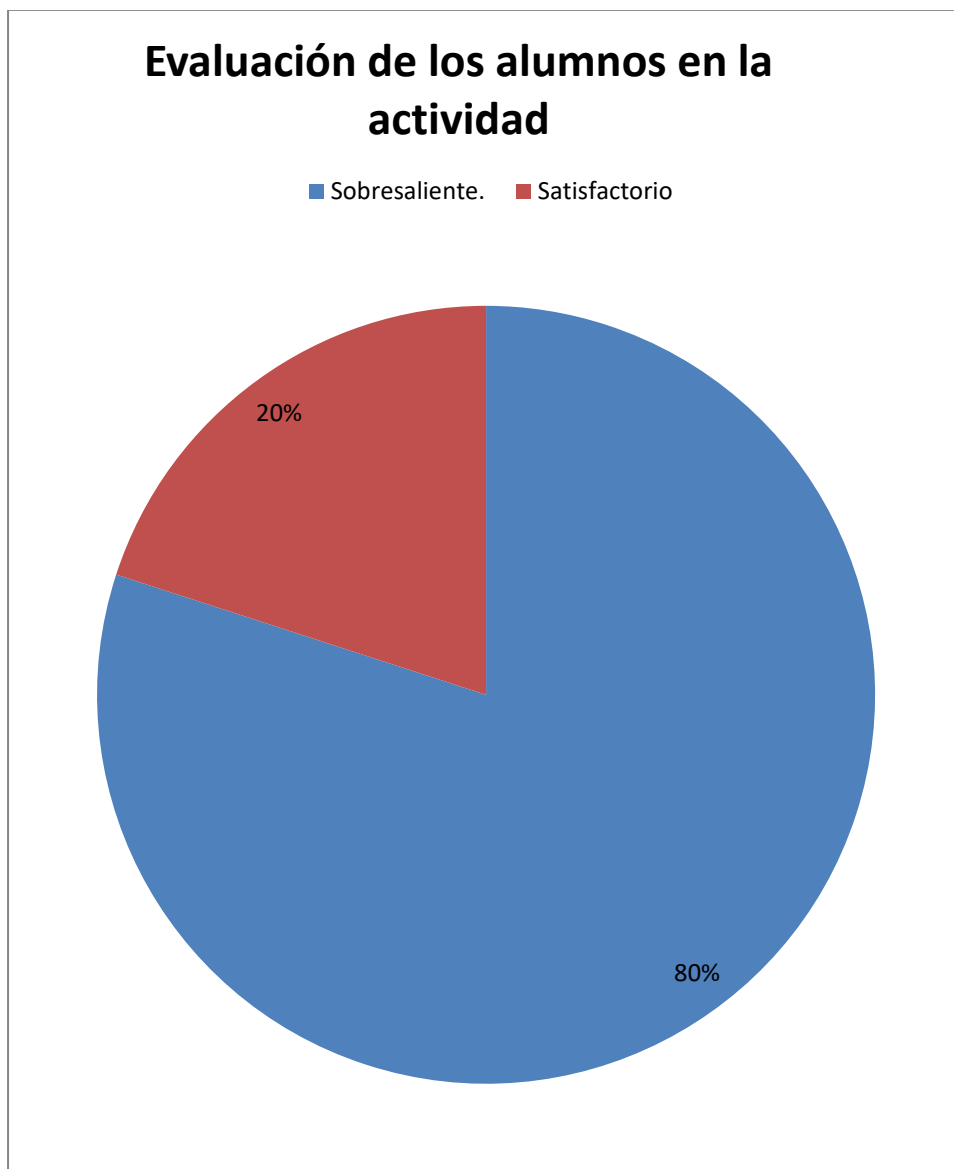
CICLO ESCOLAR 2021-2022 “Juegos de lenguaje- burbujas”

APRENDIZAJE ESPERADO		UTILIZA HERRAMIENTAS, MATERIALES E INSTRUMENTOS EN ACTIVIDADES QUE REQUIERAN CONTROL Y PRECISIÓN DE SUS MOVIMIENTOS.			
INDICA		SOBRESALIENTE	SATISFACTORIO	BÁSICO	Observaciones
DORES		LOGRA LLEVAR ACABO CADA EJERCICIO DE BOCA-FACIAL Y EJERCE PRECISIÓN DEL CONTROL DE SUS MOVIMIENTOS.	LOGRA LLEVAR ACABO ALGUNOS DE LOS EJERCICIOS DE FORMA AUTONOMA	PRESENTA DIFICULTAD EN EL CONTROL AL REALIZAR EL EJERCICIO	
NOMBRE DEL ALUMNO					
3					Logra realizar por si solo los ejercicios
4					Logra realizar por si solo los ejercicios
5					Logra realizar algunos ejercicios de forma autónoma
6					
7					Logra realizar algunos ejercicios de forma autónoma
8					
9					Logra realizar algunos ejercicios de forma autónoma
13					
14					

ANEXO G

Grafica

Se presentan los resultados obtenidos de acuerdo al instrumento de evaluación empleado en esta actividad:





ANEXO H

En la presente imagen se puede observar el ejercicio de boca-facial implementando el experimento de las burbujas



ANEXO I

Instrumento de planeación

 BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ LICENCIATURA EN EDUCACION PREESCOLAR VII SEMESTRE Docente en formación: Valeria Montserrat Rodríguez Puente 					
Jardín de Niños “María Montessori”					
Grado	1°	Grupo	A	Fecha de Aplicación	07 al 18 de Marzo del 2021
Situación Didáctica	Expresión Oral	Campo de Formación Académica	Lenguaje y comunicación		
Organizador Curricular 1	Literatura		Organizador curricular 2	Producción, interpretación e intercambio de narraciones	
Aprendizajes Esperados					
<ul style="list-style-type: none"> • Construye colectivamente narraciones con la expresión de las ideas que quiere comunicar 					
Día de la Semana/Tiempo Actividades	Actividad	Acciones del Profesor y Acciones del Alumno		Estrategia de Aprendizaje	Prevención de Recursos
07 al 18 de Marzo Tiempo: 40 min	Lenguaje y comunicación “Contemos una historia”	<p>Inicio: Para iniciar con la actividad cantáremos la canción de “hola, hola” con el propio de motivar a los alumnos. Posteriormente se le preguntara al alumno: Sabes ¿Qué es un cuento? sus ideas previas se anotaran en el pizarrón, después se le explicara el concepto. También se le preguntara ¿Cuál es tu cuento favorito?</p> <p>Desarrollo: Después se le explicara a los alumnos que realizaremos un cuento, pero con ayuda de un dado el cual contendrá imágenes de lugares, personajes y acciones. De acuerdo las imágenes que salgan deberemos de crear un cuento, en el cual deberemos completar la historia escrita en el pizarrón tomando como base el dado.</p> <p>Cierre: Para finalizar la docente leerá el cuento, posteriormente jugaremos a las estatuas de marfil, quien pierda responderá una de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Quiénes eran los personajes? • ¿Dónde vivían? • ¿Qué le paso al villano? 		Juego o	Lamina del cuento Tres dados (personajes, acciones, lugar) Imágenes para rellenar la historia
Evaluación	*Escala estimativa * Observación * Registro en diario de trabajo			Metodología	Juego

ANEXO J

Se presentó el mismo instrumento de evaluación para el grupo 1 y 2 empleado en esta actividad:

Evaluación escala estimativa

J.D.N “MARÍA MONTESSORI”

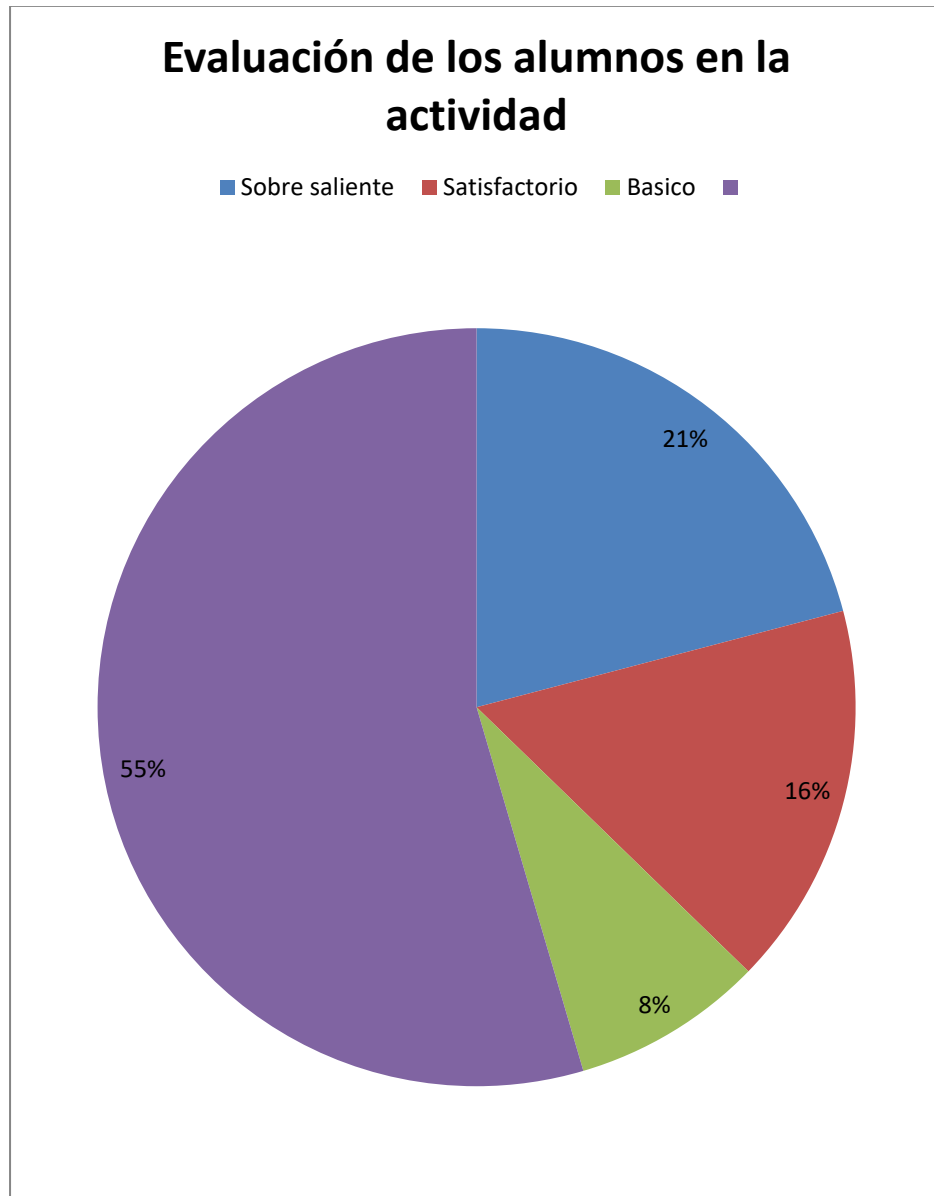
CICLO ESCOLAR 2021-2022 “Contemos una historia”

APRENDIZAJE ESPERADO		CONSTRUYE COLECTIVAMENTE NARRACIONES CON LA EXPRESIÓN DE LAS IDEAS QUE QUIERE COMUNICAR.			
INDICADORES		SOBRESALIENTE	SATISFACTORIO	BÁSICO	Observaciones
NOMBRE DEL ALUMNO		LOGRA CONSTRUIR COLECTIVAMENTE LA NARRACION EXPRESANDO IDEAS QUE QUIERE COMUNICAR	LOGRA MENCIONAR ALGUNAS CARACTERISTICAS PARA CONSTRUIR LA HISTORIA	PRESENTA DIFICULTAD EN EL TRBAJO COLABORATIVO	
1					
2					Logra mencionar algunas características. Para construir la historia.
3					Logra realizar trabajar colectivamente y expresa sus ideas.
4					Logra realizar por si solo los ejercicios
5					Logra realizar trabajar colectivamente y expresa sus ideas.
6					Logra realizar trabajar colectivamente y expresa sus ideas.
7					Logra realizar algunos ejercicios de forma autónoma
8					Logra mencionar algunas características. Para construir la historia.
9					Logra mencionar algunas características. Para construir la historia.
12					Logra mencionar algunas características. Para construir la historia.
13					Menciona algunas características de la historia, el volumen de voz es adecuado, aunque a veces se muestra tímido.
14					Menciona algunas características de la historia, el volumen de voz es adecuado, aunque a veces se muestra tímido.

ANEXO K

Grafica

Se presentan los resultados obtenidos de acuerdo al instrumento de evaluación empleado en esta actividad:





ANEXO L

En la presente imagen se puede observar el material didáctico que se empleó para crear la historia



ANEXO M

Instrumento de planeación

 BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ LICENCIATURA EN EDUCACION PREESCOLAR VII SEMESTRE Docente en formación: Valeria Montserrat Rodríguez Puente 					
Jardín de Niños "María Montessori"					
Grado	1°	Grupo	A	Fecha de Aplicación	07 al 18 de Marzo del 2021
Situación Didáctica	Expresión Oral	Campo de Formación Académica	Lenguaje y comunicación		
Organizador Curricular 1	Literatura		Organizador curricular 2	Producción, interpretación e intercambio de narraciones	
Aprendizajes Esperados					
<ul style="list-style-type: none"> Expresa con eficacia sus ideas acerca de diversos temas y atiende lo que se dice en interacciones con otras personas 					
Día de la Semana/Tiempo Actividades	Actividad	Acciones del Profesor y Acciones del Alumno		Estrategia de Aprendizaje	Prevención de Recursos
07 al 18 de Marzo Tiempo: 50 min	Lenguaje y comunicación "Conozco mi cuerpo"	<p>Inicio: Se iniciará cantando la canción de "Hola, hola", posteriormente se le preguntara al alumno lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cuáles son las partes de tu cuerpo? ¿Para que las utilizamos? <p>Después se le presentara una lámina donde se observen las distintas partes del cuerpo con su respectivo nombre.</p> <p>Desarrollo: Se le mencionara que jugaremos con nuestro cuerpo, en la cual realizaremos tres actividades distintas que involucran las partes del cuerpo, cada actividad valdrá un corazón, quien tenga los tres corazones se ganara un premio.</p> <p>"Las partes de mi cuerpo" Como primera actividad, el alumno lanzara un dado donde se observen las distintas partes del cuerpo dependiendo de la parte que le toque, deber mencionar lo que podemos hacer con ella, después colocara la parte del cuerpo en un muñeco de fieltro.</p>		Juego	Dado Muñeco de fieltro Imágenes de las partes del cuerpo y de las acciones Globos Carita feliz

		<p style="text-align: center;">“Juego con mi cuerpo”</p> <p>Para el segundo juego, se colocó una charola en una silla donde podíamos observar las partes del cuerpo, y al otro extremo unos vasos con respectivas imágenes para que los alumnos puedan organizar las partes del cuerpo, cada alumno pasara por las imágenes, pero deberán de hacer diferentes movimientos para llegar al otro extremo, simulando una carrera.</p> <p style="text-align: center;">“Imágenes y mi cuerpo”</p> <p>Para esta actividad en el pizarrón se colocó las partes del cuerpo y debajo de ellas se observaran diferentes imágenes de acciones que podemos hacer con nuestro cuerpo, cada alumno pasara a clasificar las imágenes en donde corresponda.</p> <p>Cierre: Para finalizar quien tenga todos los corazones será el ganador.</p>		
Formas de Evaluación	*Escala estimativa * Observación * Registro en diario de trabajo			
Metodología	*Juego			

ANEXO N

Se presentó el mismo instrumento de evaluación para el grupo 1 y 2 empleado en esta actividad:

Evaluación escala estimativa

J.D.N “MARÍA MONTESSORI”

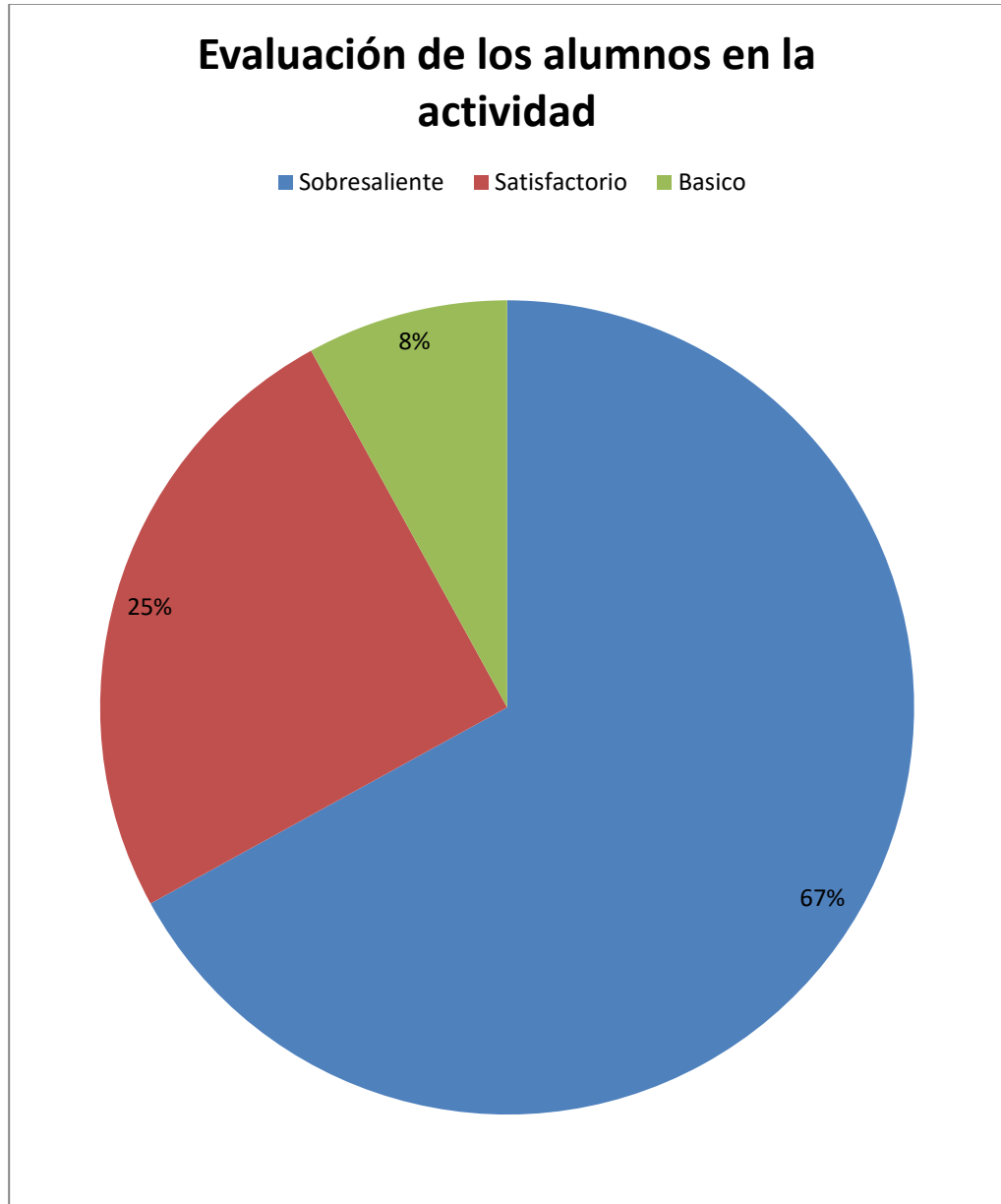
CICLO ESCOLAR 2021-2022 “Mi cuerpo”

APRENDIZAJE ESPERADO		MENCIONA CARACTERÍSTICAS DE OBJETOS Y PERSONAS QUE CONOCE Y OBSERVA.			
INDICADORES		SOBRESALIENTE	SATISFACTO	BÁSICO	Observaciones
NOMBRE DEL ALUMNO		DE MANERA AUTÓNOMA MENCIONA CARACTERÍSTICAS DE OBJETOS Y PERSONAS QUE CONOCE Y OBSERVA	CON APOYO IDENTIFICA Y MENCIONA ALGUNAS CARACTERÍSTICAS DE OBJETOS Y PERSONAS QUE CONOCE Y OBSERVA	AUN CON APOYO SE LE DIFICULTA IDENTIFICAR Y MENCIONAR ALGUNAS CARACTERÍSTICAS DE OBJETOS Y PERSONAS QUE CONOCE Y OBSERVA	
1					
2					Se le dificulta mencionar algunas partes del cuerpo pero logra hacer las demás actividades.
3					Logra realizar de forma efectiva la actividad menciona las partes del cuerpo.
4					Logra realizar de forma efectiva la actividad menciona las partes del cuerpo.
5					Logra realizar de forma efectiva la actividad menciona las partes del cuerpo.
6					Logra realizar de forma efectiva la actividad menciona las partes del cuerpo..
7					Logra realizar de forma efectiva la actividad menciona las partes del cuerpo.
8					Se le dificulta mencionar algunas partes del cuerpo pero logra hacer las demás actividades.
9					Se le dificulta mencionar algunas partes del cuerpo pero logra hacer las demás actividades.
12					Se le dificulta mencionar algunas partes del cuerpo pero logra hacer las demás actividades.
13					Se le dificulta mencionar algunas partes del cuerpo pero logra hacer las demás actividades.

ANEXO Ñ

Grafica

Se presentan los resultados obtenidos de acuerdo al instrumento de evaluación empleado en esta actividad:



ANEXO O

En la presente imagen se muestra el alumno ubicando las partes del cuerpo humano



ANEXO P

Instrumento de planeación

 BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ LICENCIATURA EN EDUCACION PREESCOLAR VII SEMESTRE Docente en formación: Valeria Montserrat Rodríguez Puente 					
Jardín de Niños "María Montessori"					
Grado	1°	Grupo	A	Fecha de Aplicación	07 al 18 de Marzo del 2021
Situación Didáctica	E xpresión Oral	Campo de Formación Académica	Lenguaje y comunicación		
Organizador Curricular 1	Literatura		Organizador curricular 2	Producción, interpretación e intercambio de narraciones	
Aprendizajes Esperados					
<ul style="list-style-type: none"> • Cuento una historia de inversión propia y expresa opiniones sobre las de otros compañeros 					
Día de la Semana/Tiempo Actividad es	Actividad	Acciones del Profesor y Acciones del Alumno		Estrategia de Aprendizaje	Prevención de Recursos
07 al 18 de Marzo Tiempo: 50 min	Lenguaje y comunicación "Teatro en el aula"	<p>Inicio: Se iniciará cantando la canción de "Sol, solecito" con el objetivo de motivar a los alumnos. Después se le preguntará a los alumnos: ¿Qué es el teatro? después se les explico de forma concisa el concepto. Asimismo se le preguntará acerca de las emociones, y se les pedirá que hagan una expresión sobre dicha emoción.</p> <p>Desarrollo: Posteriormente se le presentara dos dados de objetos y lugares, como ejemplo la maestra les contará un cuento con un títere, pero primeramente se les explicara que se lanzara el dado y dependiendo de qué lugar y objeto salga se realizara la historia.</p> <p>Cierre: Para finalizar se les entregaran distintos títeres, el alumno lo decorara y pasara a contarnos una historia tomando como base los dados.</p>		Juego	Dos dados Títere Títeres de papel
Formas de Evaluación	*Escala estimativa * Observación * Registro en diario de trabajo			Metodología	*Juego

ANEXO Q

Se presentó el mismo instrumento de evaluación para el grupo 1 y 2 empleado en esta actividad:

Evaluación escala estimativa

J.D.N “MARÍA MONTESSORI”

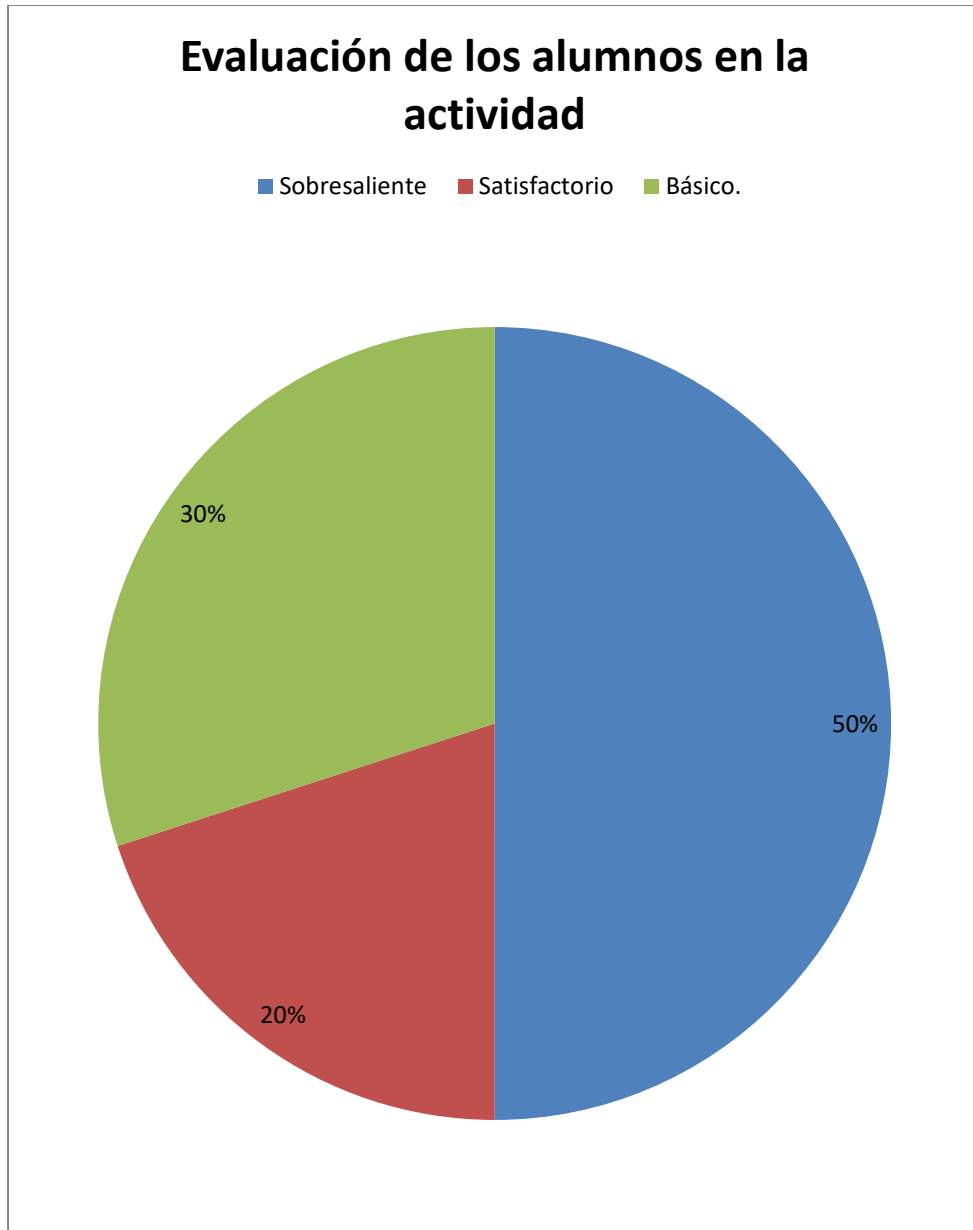
CICLO ESCOLAR 2021-2022 “Contemos una historia”

APRENDIZAJE ESPERADO		CUENTO UNA HISTORIA DE INVERSIÓN PROPIA Y EXPRESA OPINIONES SOBRE LAS DE OTROS COMPAÑEROS			
INDICADORES		SOBRESALIENTE	SATISFACTORIO	BÁSICO	Observaciones
NOMBRE DEL ALUMNO		LOGRA INVENTAR UNA HISTORIA PROPIA Y EXPRESA SU OPINION SOBRE LAS DE OTROS COMPAÑEROS	LOGRA MENCIONAR ALGUNAS CARACTERISTICAS DE SU HISTORIA, PERO LOGRA INVENTARLAS Y EXPRESA SU OPINION SOBRE LAS DE OTROS COMPAÑEROS	PRESENTA DIFICULTAD EN LA ELABORACIÓN DE SU HISTORIA Y NECESITA AYUDA PARA EXPRESAR SUS IDEAS QUE DESEA COMUNICAR, MENCIONA ALGUNAS OPINIONES SOBRE LAS DE OTROS COMPAÑEROS	
1					
2					Se le dificulta expresar sus ideas pero logra mencionar algunas carteristas de su historia.
3					Logra inventar una historias y expresa sus opiniones
4					No quiere participar a causa de su timidez, necesita la motivación de la maestra para poder realizar la actividad
5					Logra crear historias por si solo, se motiva y es participativo.
6					Logra crear historias de forma autónoma, su entonación es clara y muestra confianza al hablar.
7					Logra mencionar algunas características de su historia
8					
9					Necesita apoyo para expresar sus ideas.
10					
12					Logra crear historias por si sola, se muestra entusiasmada.
13					Logra realizar por si solo la actividad.
14					Logra mencionar algunas características de su historia

ANEXO R

Grafica

Se presentan los resultados obtenidos de acuerdo al instrumento de evaluación empleado en esta actividad:





ANEXO S

En la presente imagen se puede observar la realización de los títeres para llevar a cabo la actividad.



ANEXO T

Instrumento de planeación

 BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ LICENCIATURA EN EDUCACION PREESCOLAR VII SEMESTRE Docente en formación: Valeria Montserrat Rodríguez Puente 					
Jardín de Niños “María Montessori”					
Grado	1°	Grupo	A	Fecha de Aplicación	07 al 18 de Marzo del 2021
Situación Didáctica	Expresión Oral	Campo de Formación Académica	Lenguaje y comunicación		
Organizador Curricular 1	Literatura		Organizador curricular 2	Producción, interpretación e intercambio de narraciones	
Aprendizajes Esperados					
<ul style="list-style-type: none"> Expresa con eficacia sus ideas acerca de diversos temas y atiende lo que se dice en interacciones con otras personas 					
Día de la Semana/Tiempo Actividades	Actividad	Acciones del Profesor y Acciones del Alumno		Estrategia de Aprendizaje	Prevención de Recursos
07 al 18 de Marzo Tiempo: 50 min	Lenguaje y comunicación “Diario de las emociones”	<p>Inicio: Se iniciará aplicando una pausa activa mediante el movimiento de nuestro cuerpo se le dará al alumno varias indicaciones para que las lleve a cabo: levantar un brazo, brincar, agacharse, correr en su lugar, tocar su cabeza, chocar palmas, girar y aplaudir, esto con el propósito de motivar a los alumnos a estar en clase.</p> <p>Posteriormente se le preguntará al alumno: ¿Cuáles son las emociones? Después se le proyectará un video acerca de las emociones para complementar el tema. Asimismo se le presentará unas imágenes acerca del “Monstro de las emociones” tristeza, tranquilidad, enojo, miedo alegría y amor como también imágenes de personas gestualizando dichas emociones, se le solicitará al alumno que imiten el gesto.</p> <p>Desarrollo: Después se le presentará un dado donde se observan las distintas emociones, cada alumno pasará a lanzarlo y mencionará que situaciones les causa esa emoción, algunas preguntas de orientación.</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cuándo te sientes feliz, triste, con miedo? ¿Qué expresión haces? ¿Qué haces para que te calmes? <p>Cierre: Para finalizar se le entregará al alumno un librito, en el cual será su diario de las emociones, lo decorará y cada día los alumnos llevarán su diario.</p>		Juego	Imágenes del “monstro de colores” Imágenes de personas Librito Colores Dado de las emociones
Evaluación	*Escala estimativa * Observación * Registro en diario de trabajo				
Metodología	*Juego				

ANEXO U

Se presentan el instrumento de evaluación empleado en esta actividad:

Evaluación escala estimativa

J.D.N “MARÍA MONTESSORI”

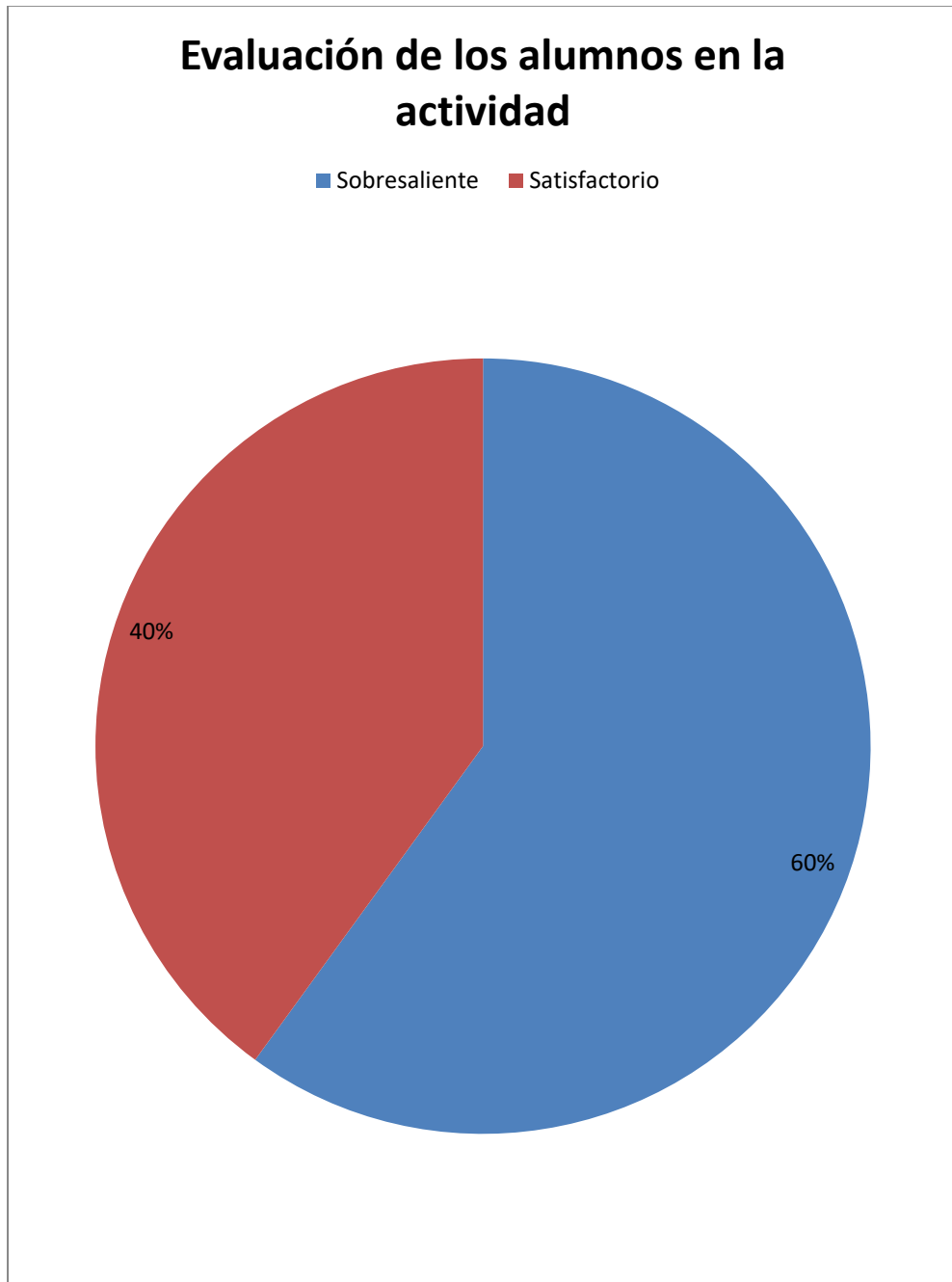
CICLO ESCOLAR 2021-2022 “Diario de las emociones”

APRENDIZAJE ESPERADO	RECONOCE Y NOMBRA SITUACIONES QUE LE GENERAN ALEGRÍA, SEGURIDAD, TRISTEZA, MIEDO O ENOJO, Y EXPRESA LO QUE SIENTE			OBSERVACIONES
INDICADORES	SOBRESALIENTE	SATISFACTORIO	BÁSICO	
NOMBRE DEL ALUMNO	DE MANERA AUTÓNOMA RECONOCE, MENCIONA Y DIBUJA SITUACIONES QUE LE GENEREN ALEGRÍA, Y LAS DA A CONOCER FRENTE A SUS COMPAÑEROS.	CON APOYO RECONOCE, MENCIONA Y DIBUJA SITUACIONES QUE LE OCACIONEN ALEGRÍA Y LAS DA A CONOCER FRENTE A SUS COMPAÑEROS.	AUN CON APOYO SE LE DIFICULTA RECONOCER, MENCIONAR Y DIBUJAR SITUACIONES QUE LE GENEREN LA EMOCIÓN DE ALEGRÍA Y LAS DA A CONOCER FRENTE A SUS COMPAÑEROS.	
1				No asistió
2				No asistió
3				Al llenar su diario, comprendía y especificaba cómo se sentía ya sea feliz o con amor, pero al momento de plasmarlos en su diario, el monstruo lo coloreaba de diferente color, considero que aunque las emociones tengan un color definido, los alumnos tienen la libertad de expresar sus emociones en base a su color preferido, pues lo relaciona con lo que le gusta y con lo que lo que siente.
9				Logra explicar por qué se siente de esa manera y lo expresa de forma artística
10				No asistió
12				Logra expresarse artísticamente, Menciona las emociones como también comprende de forma asertiva lo que siente
13				Logra transmitir sus emociones de forma artística como también comprende sus sentimientos
18				Se le dificulta mencionar que situaciones le causa alegría o alguna otra emoción. pero lo logra transmitir artísticamente

ANEXO V

Grafica

Se presentan los resultados obtenidos de acuerdo al instrumento de evaluación empleado en esta actividad:



ANEXO W

Realización del diario de las emociones

