



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

TITULO: Los juegos cooperativos como medio para reforzar la socialización a través de la clase de educación física en un grupo de 4° grado de la Escuela Primaria Licenciado Benito Juárez

AUTOR: Andrea Guadalupe Muñoz de la Rosa

FECHA: 7/22/2022

PALABRAS CLAVE: Educación física, Socialización, Aprendizaje, Trabajo en equipo, Juego cooperativo

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

**“LOS JUEGOS COOPERATIVOS COMO MEDIO PARA REFORZAR LA
SOCIALIZACIÓN A TRAVÉS DE LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA EN UN
GRUPO DE 4° GRADO DE LA ESCUELA PRIMARIA LICENCIADO BENITO
JUAREZ.”**

**INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN FÍSICA**

PRESENTA:

C. ANDREA GUADALUPE MUÑOZ DE LA ROSA

ASESOR (A):

MTRA. SYBIL GONZÁLEZ TREVIÑO

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 ANDREA GUADALUPE MUÑOZ DE LA ROSA autorizo a la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, (BECENE) la utilización de la obra Titulada:

"LOS JUEGOS COOPERATIVOS COMO MEDIO PARA REFORZAR LA SOCIALIZACIÓN A TRAVÉS DE LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA EN UN GRUPO DE 4º GRADO DE LA ESCUELA PRIMARIA LICENCIADO BENITO JUAREZ."

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

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 19 días del mes de JULIO de _____.

ATENTAMENTE.

ANDREA GUADALUPE MUÑOZ DE LA ROSA

Nombre y Firma
AUTOR DUEÑO DE LOS DERECHOS PATRIMONIALES



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

San Luis Potosí, S.L.P.; a 01 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): MUÑOZ DE LA ROSA ANDREA GUADALUPE
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:

"LOS JUEGOS COOPERATIVOS COMO MEDIO PARA REFORZAR LA SOCIALIZACIÓN A TRAVÉS DE LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA EN UN GRUPO DE 4º GRADO"

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 FÍSICA**

ATENTAMENTE

DIRECTORA ACADÉMICA

DIRECTOR DE SERVICIOS ADMINISTRATIVOS



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


MTRA. NAYLA JIMENA TURRUBIARTES CERINO


DR. JESÚS ALBERTO LEYVA ORTIZ

ENCARGADA DE TITULACIÓN

ASESOR(A) DEL DOCUMENTO RECEPCIONAL


MTRA. MARTHA IBÁÑEZ CRUZ


DRA. SYBIL GONZÁLEZ TREVINO

AGRADECIMIENTOS.

A Dios por guiar mi camino, y poner ante mí las situaciones que me hicieran entender el porqué de las cosas, a darme fortaleza, seguridad y tranquilidad para afrontar las adversidades, por su inmensa bondad, guiar mis pasos y no abandonarme nunca.

A mis padres, que son lo mejor de mi vida y gracias a ellos estoy logrando un sueño más, por su apoyo incondicional, y por siempre creer en mi potencial.

Gracias mamá, Isela De La Rosa Zúñiga, por ser la persona que siempre me apoya en los días que pierdo el camino y cuando siento que no puedo más, siempre tienes las palabras exactas para brindarme tranquilidad y recordarme que debo seguir luchando.

Gracias por siempre preocuparte y estar pendiente de mi educación, por cada vez que me llevabas e ibas por mí a la escuela, por cada lonche que me preparabas lleno de amor, por cada desvelo que pasabas por mí, gracias por ser mi maestra de vida, por motivarme a ser mejor persona y mi más grande ejemplo de la mujer en que me quiero convertir, te amo.

A mi papá Jesús Octavio Muñoz Barrón, por haber puesto siempre en prioridad la crianza de mi hermano y la mía antes de cualquier cosa, por trabajar día y noche para conseguir el sustento y tener comida en la mesa, gracias por enseñarme que las cosas no son fáciles y se tienen que ganar a base de esfuerzo y trabajo duro, por tus sabios consejos y anécdotas para superarme en la vida y lo más importante al nunca rendirme en cualquier adversidad y ser siempre fuerte, sólo tú y yo sabemos lo que significa esa frase y lo importante que es para nuestras vidas, gracias por tus regaños, por el esfuerzo, por tu amor incondicional, pero sobre todo, gracias por ser el mejor padre del mundo, te amo.

A mi hermano Jesús Eduardo Muñoz De La Rosa, gracias por ser mi compañero de vida tanto en momentos buenos como malos, por

escucharme y brindarme consejos, por nunca dejarme sola y siempre poder contar con tu amor incondicional, agradezco a Dios y a la vida por darme al mejor amigo y hermano te adoro.

A la maestra y tutora Sybil González Treviño y al Profesor de prácticas Alfonso Leos Maldonado, gracias por contribuir en este camino aportándome de su conocimiento, experiencia y consejos, quienes fueron clave importante para lograr este objetivo, gracias por desempeñar su labor docente de una manera tan profesional y a la vez tan humana que ha dejado marcada mi formación académica y a la vez, mi vida.

A mi pareja Juan Manuel Vaca Gutiérrez, por apoyarme en este momento tan importante de mi vida, por estar a mi lado celebrando mis logros y ayudar a levantarme de las derrotas, agradezco tu tiempo y comprensión, gracias por creer en mí, por no dejarme sola en ningún momento, por impulsarme a ser mejor cada día, y lo más importante gracias por llegar en el momento adecuado, eres mi inspiración y mi motivación te amo.

¡GRACIAS!

INDICE	
I. INTRODUCCIÓN.....	¡Error! Marcador no definido.
1.1 Descripción del contexto	1
1.2. Justificación.....	9
1.3. Interés personal	11
1.4. Contextualización de la problemática.....	12
1.5. Objetivos	16
1.6. Competencias desarrolladas durante la práctica	16
1.7. Descripción del contenido del documento.....	23
II. PLAN DE ACCIÓN	24
2.1. Diagnóstico	24
2.2. Descripción y focalización del problema	28
2.3. Propósito general	30
2.4. Revisión teórica.....	30
III. DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA.....	38
IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	53
V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	57
VI. ANEXOS	61

I. INTRODUCCIÓN.

1.1 Descripción del contexto.

Gutiérrez (2007) define el contexto educativo como la explicación de situaciones problemáticas, de las comunidades donde se desarrollan procesos de formación, la cual exige solución, explicación y análisis de dichas situaciones. (p.15.)

Se tomó la elección de elegir informe de prácticas profesionales como modalidad de titulación ya que es la que más se adapta en mis procesos de enseñanza y mi práctica profesional, a través de esto obtuve dicha información y aprendizaje que ahora me pueden ayudar a plantear mi problemática y darle solución.

Para el desarrollo de dicho informe consideré el tema “los juegos cooperativos como medio para reforzar la socialización a través de la clase de educación física en un grupo de 4° grado”, el motivo en la cual ha sido seleccionado dicho tema se da para reforzar la socialización de los educandos mediante actividades lúdicas y de trabajo en equipo para la resolución de problemas y la mejora de su aprendizaje y lo apliquen en su vida cotidiana, ya que debido a la pandemia de COVID 19, se debilitó en los alumnos la parte socioemocional y de acuerdo lo menciona los planes y programas SEP (2017):

El desarrollo personal y social es un proceso gradual en el que el estudiante explora, identifica y reflexiona sobre sí mismo; toma conciencia de sus responsabilidades, así como de sus capacidades, habilidades, destrezas, necesidades, gustos, intereses y expectativas para desarrollar su identidad personal y colectiva. En estos espacios se pone especial atención en promover relaciones de convivencia que fortalezcan el autoconocimiento para comprender el entorno en el que se desenvuelven,

interactuar con empatía en grupos, resolver conflictos de manera asertiva y establecer vínculos positivos con sus compañeros.

Por ello, desde la escuela es necesario impulsar ambientes de colaboración y generar situaciones de aprendizaje en las que los estudiantes valoren la importancia de trabajar en equipo, compartir sus ideas y respetar diferentes puntos de vista.

La Educación Física dinamiza corporalmente a los alumnos a partir de actividades que desarrollan su corporeidad, motricidad y creatividad.

La Escuela Primaria Licenciado Benito Juárez, es una escuela pública de turno matutino y vespertino con un horario de 8:00 am a 13:00 pm, debido a la situación que se está viviendo sobre la pandemia por el virus del COVID-19, el horario establecido es de 8:00 am a 11:00 am, esta escuela está dirigida por la directora María Raquel Quevedo Aguiñaga.

La ubicación es una zona urbana que cuenta con todos los servicios básicos (luz, agua, drenaje, pavimento), con Clave de Centro de Trabajo 24DPR1346F, está inscrita en la zona escolar 001 y su dirección es Joan Sebastián Bach #204 colonia Himno Nacional Primera Sección San Luis Potosí S.L.P con C.P. 78369 y se encuentra entre las calles Zamarripa e Independencia. (Véase anexo 1).

El ambiente es tranquilo y las personas que residen tienen un sustento económico medio, además que es una de las escuelas más demandadas con alrededor de 680 alumnos. Su construcción externa está hecha a base de ladrillos que conforman cuatro bardas que la delimitan y en la parte superior cuenta con malla alambrada de un metro aproximadamente, la barda se halla pintada de rojo a cada extremo de la escuela y en la entrada principal cuenta con un portón estilo barandal color blanco al igual que el portón de atrás donde es la entrada para el estacionamiento y alrededor la pared está cubierta de biotropismo color blanco.

El entorno de la escuela colinda con casas de la localidad. Algunas características sociales relevantes de su contexto escolar es que a su alrededor se encuentra; una iglesia, algunos negocios como papelerías, locales de comida, entre otros; a tres cuadras se encuentra la Unidad Deportiva Adolfo López Mateos, a unos cuantos kilómetros se encuentra el Parque Tangamanga 1, a espaldas de la escuela se encuentra la famosa Avenida Salvador Nava y a 3 cuadras se encuentra la Plaza Fiesta que da de frente a la Av. Himno Nacional.

La institución cuenta con diecinueve salones los cuales están equipadas con cañón e internet y están distribuidos en tres espacios principales. También, contienen con 3 espacios administrativos (dirección, subdirección y sala de maestros, 3 aulas de medios, 1 aérea de deportes, 2 canchas, 1 estacionamiento, baños, mesas de cemento, 1 cooperativa, cocina, alarmas, pequeños huertos, y cámaras de vigilancia. Algo importante de mencionar es que los catedráticos llevan sus propias herramientas una de ellas es la computadora ya que la utilizan para aplicar sus clases a los estudiantes que trabajan en línea, o para proyectar alguna actividad en aula.

La escuela cuenta con dos canchas techadas, (Véase anexo 2), la principal es más para el uso de actos cívicos, pero también es utilizada para realizar las sesiones de educación física, ésta se ubica de frente a la entrada principal de la escuela y la segunda cancha puede ser utilizada para jugar voleibol y futbol esto es porque tiene porterías de fierro fijas y que a la vez pueden ser utilizadas para el handball, porque tienen las medidas oficiales de la cancha. Las dos canchas se encuentran en muy buenas condiciones, aunque una de ellas está un poco más reducida en su espacio.

El profesor Alfonso Leos Maldonado quien es el titular de Educación Física, cuenta con una bodega para uso y almacén de los materiales

didácticos para las clases, la cual contiene un escritorio y abundante material, como por ejemplo, balones de basquetbol, futbol, voleibol, pelotas de vinil, bastones, botes, colchonetas, cuerdas, aros, conos, botes en donde se encuentra pinzas, pelotas de ping-pong, globos, raquetas, rompecabezas, juegos de mesa, costalitos, pelotas hechas de globo y de calcetines, paliacates, entre otros. (Véase anexo 3).

Son 3.7 km con un tiempo de 8 minutos en carro, 36 minutos en camión o caminando y 14 en bicicleta en que se puede trasladar desde la Benemérita Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí a la escuela Licenciado Benito Juárez. Las maneras de llegar a la institución son por diferentes medios de transporte como: taxis, carro particular, en bicicleta o transporte público o como muchos alumnos de la escuela llegan caminando ya que viven dentro de la misma colonia. Existen diferentes vías para el arribo a nuestro centro de prácticas esto pasa porque la escuela se encuentra en una avenida principal y transitada que es la Av. Salvador Nava.

El personal docente que compone la escuela primordialmente es la directora, quien es la encargada de organizar y conducir de manera general las acciones de la institución, subdirectora, asesor técnico pedagógico, el secretario, 19 maestros frente a grupo, 2 maestros de inglés, 1 maestra de cómputo, 3 maestros de educación física, 1 maestro de música y el personal de apoyo que son 5 intendentes.

Actualmente, como se mencionó, seguimos viviendo y sobrellevando la situación de la pandemia producto del virus del COVID-19, sin embargo, en la escuela primaria Licenciado Benito Juárez al igual que diferentes escuelas, las clases regresaron nuevamente a presencial tomando en cuenta los protocolos de seguridad y haciendo varias modificaciones, desde el horario como la organización de las clases. El horario fue modificado siendo la entrada de 8:00 am a 11:00 am, para la organización

de entrada y salida, los alumnos de primero, segundo y tercer año entran por el portón principal, mientras que los grupos de cuarto, quinto y sexto año de primaria ingresan por una puerta que se encuentra a unos cuantos metros del portón principal.

Tanto en el portón como en la puerta, los niños para poder ingresar a la escuela tienen que pasar por los respectivos filtros, tapete con sanitizante, tapete de secado, se continúa verificando la temperatura un con termómetro digital y finalmente gel antibacterial, una vez entrando se dirigen a su salón y se realiza el tercer filtro, recordemos que el primero es en casa. Para la salida se realiza de la misma manera que en la entrada, solo que ya no se realiza el filtro, solamente los alumnos salen en filas, tomando la sana distancia, acompañados por sus maestros de aula y lo hacen de forma ordenada saliendo los de primero año y los de sexto siendo los últimos, esto es para evitar aglomeraciones.

Finalmente, pero no menos importante, la organización y tiempo de las clases de educación física; antes las clases estaban establecidas con un tiempo de 40 minutos, ante esta situación y debido a la modificación del horario, las clases se llevan durante 30 minutos, es importante mencionar que el maestro de educación física ésta encargado de los grupos de primero, cuarto, quinto y sexto año; y los grupos de segundo y tercer año son otros 2 maestros quienes se encargan de impartirles clase.

Tomando en cuenta la sana distancia, para las clases de educación física se coloraron señalamiento específicamente círculos que fueron pintados y que ayudan a marcar la distancia, así como el orden en que los niños deben acomodarse para dirigirse a la cancha para la sesión.

Cada clase es de 30 minutos, sin embargo, cinco minutos antes se termina la sesión, esto es porque se debe desinfectar el material. Para la realización y planificación de las sesiones debemos tomar en cuenta siempre el uso del material, debido a que no podemos utilizar mucho, esto

es por dos razones, la primera para que los alumnos no manipulen demasiado el material y segunda para que se nos facilite el poder desinfectarlo a tiempo. Para las actividades siempre se divide al grupo colocando una mitad en un extremo y la otra parte en el otro punto de la cancha, cada alumno está separado gracias a los círculos, encima de ellos se encuentre un aro que nos sirve de base para colocar el material a utilizar y en el centro de la cancha se encuentran conos, la mayoría de las actividades han consistido solamente ya sea de manipular, correr, saltar o simplemente trasladarse desde su círculo hacia el cono.

Características generales del grupo.

El grupo está conformado por 29 alumnos, de los cuales son 15 niños y 14 niña con una edad promedio entre los 8 y 9 años. Aplicando la sesión de educación física pude identificar algunas características generales:

- Buena disposición al trabajo individual y colectiva.
- Competitivos cuando se presentan retos de manera individual y colaborativos.
- Falta de comunicación en actividades de conjunto.
- Les cuesta trabajo perder y reconocer sus errores.
- Muestran enojo cuándo un compañero de equipo no logra el objetivo de la actividad.
- Se observa buena atención al momento de explicar la actividad.
- Propone ideas creativas para la resolución de problemas.
- Existe un agotamiento muy rápido en actividades que implican correr, saltar etc.

A continuación, se describe las etapas de desarrollo según healthwise (2021):

En el desarrollo físico el niño.

- Comienzan a manifestar un patrón de crecimiento relacionado con el sexo: las niñas empiezan a ser más altas y a pesar más que los niños varones.
- Pierden aproximadamente cuatro dientes de leche cada año.
Estos son reemplazados con dientes permanentes.

Pensamiento y razonamiento (desarrollo cognitivo).

- Pueden leer y entender frases más largas de hasta 12 palabras.
- Pueden sumar y restar números de 2 cifras, entender fracciones y están aprendiendo a acarrear (llevar) y tomar valores prestados.
- Piensan en forma independiente. La mayoría de los niños están mejorando sus habilidades para tomar decisiones.
- Pueden realizar tareas y proyectos escolares cada vez más complejos.

Desarrollo afectivo y social.

- Reconocen normas sociales básicas y conducta adecuada.
- Pueden controlar su enojo la mayor parte del tiempo.
- Tienen amistades cariñosas y sólidas.
- Han adquirido un fuerte sentido de la empatía, que consiste en entender los sentimientos de los demás y ser sensibles a los mismos.

Con las características anteriores se observó algunas deficiencias que tienen los alumnos, el cual se trabajó por medio de actividades lúdicas, aplicadas en la clase de educación física para mejorar los factores mencionados.

Observado anteriormente las necesidades que tienen los alumnos de cuarto año grupo A, se aplicó las actividades basadas en el programa de aprendizajes clave SEP (2017), el cual se trabajó con el componente pedagógico, “creatividad en la acción motriz”, con el aprendizaje esperado *“Reconoce la cooperación, el esfuerzo propio y de sus compañeros en situaciones de juego, con el fin de disfrutar de las actividades y resolver los retos motores que se le presentan.”* (Véase tabla 1).

Esto, con el fin de afrontar las tareas o situaciones que se presentan, para explorar sus posibilidades y tomar decisiones. Con base en lo anterior, se buscó que niñas, niños buscaran distintas propuestas apropiadas de acuerdo con cada problema o situación, las pongan en marcha, las organicen y, en todo caso, las resuelvan dándole un toque personal, auténtico y creativo a su desempeño.

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 4º		
EJE	Componentes pedagógico-didácticos	Aprendizajes esperados
COMPETENCIA MOTRIZ	Desarrollo de la motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Combina distintas habilidades motrices en retos, individuales y cooperativos, para tomar decisiones y mejorar su actuación. • Reconoce sus habilidades motrices en juegos que practican o practicaban en su comunidad, estado o región, para participar en distintas manifestaciones de la motricidad.
	Integración de la corporeidad	<ul style="list-style-type: none"> • Distingue sus posibilidades en retos que implican elementos perceptivo-motrices y habilidades motrices, para favorecer el conocimiento de sí. • Experimenta emociones y sentimientos al representar con su cuerpo situaciones e historias en retos motores y actividades de expresión, con la intención de fortalecer su imagen corporal.
	Creatividad en la acción motriz	<ul style="list-style-type: none"> • Propone acciones estratégicas en retos motores de cooperación y oposición, con el propósito de hacer fluida su actuación y la de sus compañeros. • Reconoce la cooperación, el esfuerzo propio y de sus compañeros en situaciones de juego, con el fin de disfrutar de las actividades y resolver los retos motores que se le presentan.

Tabla1. Componentes pedagógicos y Aprendizajes esperados por grado de Educación Física en Educación Básica SEP (2017).

1.2. Justificación.

Vizmanos Lamotte, Betal, (2009, pág. 2), Mencionan que es necesario fundamentar o argumentar las razones que motivan el estudio (por qué es conveniente llevar a cabo la investigación) y cuáles son los beneficios que se derivan de la investigación; se trata de describir brevemente aquellos aspectos del contexto y del debate teórico en que se ubica la investigación y que definen su relevancia y su pertinencia.

El presente tema es de suma importancia ya que impacta en la vida diaria, la cual hace referencia a la socialización. Como menciona (Fermoso, 1994, pág. 67), Es el resultado o producto del proceso de socialización, equivalente a un conjunto de habilidades desarrolladas por el aprendizaje que capacita al ser humano para convivir con los demás. Así mismo se estuvo de acuerdo con lo que se mencionó ya que, el alumno obtiene un mayor aprendizaje a través del trabajo en equipo, debido a que, todos tienen diferentes opiniones y aportaciones y genera una lluvia de ideas y mejore el conocimiento.

En base a la experiencia con el grupo de cuarto grado, en donde se percató que no sólo se trata de trabajar en equipo y resolver los retos que se presentan en la sesión, sino, el saber comunicarse, socializar entre ellos, expresar los sentimientos, ideas que tiene cada individuo y esto no solo se debe aplicar en educación física, también en cada trayecto formativo y en su vida cotidiana.

Sin embargo, se considera que debe ser una obligación que en la escuela los maestros ofrezcan las estrategias para que los estudiantes, logren potenciar o reforzar su comunicación, ya que si los alumnos no han desarrollado sus habilidades comunicativas, muy difícilmente logren tener éxito en los trabajos de equipo en otras asignaturas como formación cívica y ética, español etc., en donde se requiere que el estudiante ponga en

marcha sus dichas habilidades para razonar y resolver a través de la socialización la meta en común que se espera lograr entre todos.

Lo observado fue, que el alumno reconoció la socialización y la ejecutó en los retos de equipo, pero no supo cómo ponerlo en práctica y es así donde comenzó la problemática sobre discusiones, gritos, enojos. Todos hablaron al mismo tiempo y en sí, no se llegó a un acuerdo. Entonces explicando las necesidades del grupo, basado en los diagnósticos iniciales, la herramienta que se utilizó fueron los juegos cooperativos, donde se utilizó como medio, para que los estudiantes, trabajen juntos, para el logro o cambio de comportamientos en sí mismos y en el de los demás miembros de su grupo y así lograr un aprendizaje cooperativo.

Así, Fathman y Kessler definen el aprendizaje cooperativo

“...como como el trabajo en grupo estructurado meticulosamente con el fin que todos los estudiantes interactúen para intercambiar información”, (1992).

Otra aportación muy importante que también se aplicó en la sesión, es el aprendizaje colaborativo. Este describe:

Un escenario caracterizado por el hecho de que los estudiantes están, más o menos, al mismo nivel, pueden realizaras mismas acciones, tienen una meta en común y trabajan juntos, en el que se espera que surjan particulares foras de interacción entre ellos, que den lugar a mecanismos de aprendizaje, (Dillenbourg, 1999).

Las diferencias básicas consisten en que el aprendizaje cooperativo, el docente es responsable del diseño y estructuración del objetivo de formación y de las estrategias, mientras el aprendizaje colaborativo el profesor cumple una tarea de mediador y orientador del estudiante para la concentración de los objetivos, constituyéndose en un sujeto de aprendizaje. (Herrera, Ortiz y Ramos 20009, p.24)

Estos conceptos son de suma importancia debido a que se aplicó como herramienta para favorecer la socialización, para utilizar los dos aprendizajes tanto cooperativo como colaborativo para la mejora de convivencia, que el alumno esté motivado en las actividades, obtenga valores, sepa trabajar en equipo, y lo más importante que a través de la clase de educación física obtenga un aprendizaje de calidad y lo aplique en su vida diaria.

1.3. Interés personal.

El interés de este tema elegido, fue a través de la pandemia actual COVID-19, debido a que los alumnos hoy en día tienen algunas deficiencias en la socialización y la interacción entre ellos. Se dio a la tarea de analizar a los alumnos cuando comenzó la primera jornada de práctica se detectó en el diagnóstico, que los estudiantes trabajaron de buena manera en actividades cooperativas ya que existió esa inclusión, pero la problemática fue la falta de acuerdos, la comunicación y por ende algunas veces no se cumplió con el objetivo planeado. Esta nueva normalidad nos afectó a todos nosotros, ya que se adaptó a las nuevas normas de sanidad, una de ellas el distanciamiento social.

Esto fue el problema que se notó en los alumnos, no solo el retroceso de su desarrollo tanto físico como mental, sino el social, ya que, los estudiantes, tuvieron un largo proceso de “encierro” y no se logró interactuar con los demás compañeros, para experimentar nuevas vivencias, aportaciones, ideas etc.

Tras haber analizado y comprendido la importancia de este tema o problemática, se dio a la tarea de observar las conductas de los alumnos, se percató la deficiencia de comunicación, debido a que, algunos educandos no aportaron ideas, todos hablaron al mismo tiempo y no se llegó a un objetivo, gracias a las observaciones y deficiencias se optó por

el tema “Los juegos cooperativos como medio para reforzar la socialización a través de la clase de educación física en un grupo de 4° grado de la Escuela Primaria Licenciado Benito Juárez”. Como tema principal la socialización, que se trabajó través de actividades lúdicas aplicadas en la clase de educación física por medio de juegos cooperativos, para obtener un aprendizaje significativo y aplicarlo en su vida diaria.

1.4. Contextualización de la problemática.

La elección de la contextualización, sería el detonador para que la actividad fuera genuina, entonces es el docente el que tiene la responsabilidad de elegir, y tener en cuenta que el aprendizaje de una habilidad se lleva a cabo en el contexto de alto interés para el alumno, en donde el aprendizaje se desarrollará de mejor manera en un contexto de colaboración, donde la ganancia de aprendizajes será para todo el grupo.

“...La enseñanza en el contexto del mundo concreto del estudiante, le daría valor real a la idea de educación para estos”. (Rioseco y Romero, 1999, pág. 13).

La misma autora Rioseco (1999), plantea que una manera de lograr un aprendizaje significativo sería, el uso del aprendizaje incidental, contextualizado. Se trata de que el docente empiece entregando organizadores en base al conocimiento que presentan los alumnos, todo esto relacionándolo con la vida diaria. Por un lado, el alumno es quien debe construir su conocimiento, debido a que este es una malla de estructuras conceptuales. Pero, por otro lado, el proceso de enseñanza aprendizaje es un trabajo social, en donde tienen cabida diversas interacciones, entre el docente y los alumnos, entre los mismos alumnos, entre otros, el docente es quien debe guiar el aprendizaje con el fin de incitar la creación de conexiones por parte de los alumnos.

Se inició las prácticas con los grupos de 1ero, 4to, 5to y 6to año, pero se eligió al grupo de cuarto año como “grupo foco”, se escogió porque con los demás grupos no se notó ese entusiasmo, disponibilidad, ya que específicamente con el grupo de 6 año fueron muy antipáticos, no tuvieron ganas de hacer las actividades y anteriormente el profesor Alfonso, mencionó que los alumnos debido a la pandemia y el encierro, tuvieron problemas de conducta, emocionales, y físicas por lo tanto lo demostraron en la clase de educación física, no interactuaron con sus compañeros, no participaron entre otras cosas. Entonces se observó las conductas de todos los grupos, y finalmente se trabajó el tema estudio con el grado de cuarto año mencionado anteriormente, puesto que los alumnos la mayoría tiempo tuvieron una buena disponibilidad en las actividades, fueron participativos, atentos a las indicaciones, aportaron diferentes ideas o estrategias para tener más variantes en el calentamiento y en los diferentes juegos aplicados.

Al comienzo de la jornada de práctica cuando se comenzó a implementar las planeaciones, se percató que los alumnos tuvieron poco dominio sobre la socialización pues, implicaba un gran reto para ellos el ponerse de acuerdo para cumplir con el objetivo de la actividad. Esta fue una razón, por lo cual a veces no se lograba cumplir con lo establecido de las actividades de la unidad didáctica. Otro factor fue que algunos de los alumnos se les complicó un poco el trabajar en conjunto puesto que en los juegos de equipo algunos quisieron ser los protagonistas y eso se convirtió en un desacuerdo con los demás niños ya que se molestaron por no ser iguales.

Como lo expresa Griffa y Moreno (1999) que es un periodo signado por el desarrollo personal, en el cual el niño logra cristalizar metas e intereses individuales, se considera que en esta etapa el niño supera la postura egocéntrica para entrar en contacto con el mundo exterior. El niño entra en contacto con nuevas experiencias y busca hallar su lugar entre los

compañeros de la misma edad, donde va encontrando sus límites psicológicos y sociales. Durante esta etapa el niño generalmente no posee la confianza suficiente en sus propias habilidades y teme ser excluido del grupo de compañeros, corriendo así el riesgo de experimentar sentimientos de inadecuación o inferioridad.

Es un periodo decisivo en el logro de la socialización, supone la realización de tareas y la posibilidad de compartir cosas con los demás, generando vínculos interpersonales y desarrollando así sus capacidades de comunicación y de integración grupal. Notando esto fue que decidí centrar mis actividades en esta área ya que la necesidad de mejorar la socialización de los alumnos mediante los juegos cooperativos para mejorar su interacción tanto en el ámbito escolar como en la vida cotidiana.

Para la mejora de la problemática se utilizó los juegos cooperativos como estrategia didáctica. A continuación, se menciona algunos conceptos y características importantes de dicha herramienta:

De acuerdo con Omeñaca (2013) son actividades lúdicas cooperativas las que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común.

Características de los juegos cooperativos:

Como primer punto, T. Orlick (2001) menciona que hay cuatro componentes esenciales para un juego cooperativo satisfactorio: cooperación, aceptación, participación y diversión.

Pallares (1978) destaca cuatro características de este tipo de actividades:

- 1.- Todos los participantes en lugar de competir aspiran a un fin común: trabajar juntos.

2.- Todos ganan si se consigue la finalidad y todos pierden en caso contrario.

3.- Los jugadores compiten contra los elementos no humanos del juego en lugar de competir entre ellos.

4.- Los participantes combinan sus diferentes habilidades uniendo sus esfuerzos para conseguir la finalidad del juego.

Por su parte Jares (2001) define la cooperación como: “Valor y destreza necesaria para resolver tareas y problemas juntos a través de unas relaciones basadas en la reciprocidad y no en el poder o en el control. Las experiencias cooperativas son la mejor forma de aprender a compartir, a socializarse y a preocuparse por los demás. De esta forma, al colaborar para un fin común, las respuestas destructivas se cambian en constructivas”. (p.5)

En base a la aportación de Jares, se está conforme con lo mencionado puesto que las mejores experiencias son las cooperativas porque se enseñan a tener valores, ayuda a los demás, mejora su socialización ya que es muy importante para su formación de vida.

Como menciona Vygotsky:

... “El juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles que son complementarios del propio” (en Delval, 1991, p.287).

Es una aportación muy importante, la cual se está de acuerdo con la postura de Vygotsky, quien considera al juego como construcción social. El juego es tanto una expresión cultural como social, que se transmite y recrea en la interacción con los otros.

1.5. Objetivos.

Una vez que fue detectada la problemática se consideró que es necesario tener en claro que se quiere y se espera lograr; para ello es importante hacer mención de los objetivos generales y específicos.

Objetivo general:

Que los alumnos y alumnas de la Escuela Primaria Lic. Benito Juárez grupo 4^o A” refuercen la socialización y el trabajo en equipo mediante los juegos cooperativos a través de la clase de educación física y lo apliquen en su vida diaria.

Objetivos específicos:

Que los alumnos reconozcan la cooperación en los juegos colaborativos a través del disfrute de las actividades de educación física.

Que los alumnos favorezcan la cooperación, el esfuerzo propio y de sus compañeros en situaciones de juego, con el fin de disfrutar de las actividades y resolver los retos motores que se le presentan.

Que los alumnos refuercen la socialización mediante el trabajo en equipo a través los juegos cooperativos en la sesión aplicada.

1.6. Competencias desarrolladas durante la práctica.

El perfil de egreso constituye el elemento referencial y guía para la construcción del plan de estudios, se expresa en competencias que describen lo que el egresado será capaz de realizar al término del programa educativo y señala los conocimientos, habilidades, actitudes y valores involucrados en los desempeños propios de su profesión. Comprende las competencias genéricas y las profesionales, así como sus unidades o elementos.

Competencias genéricas:

- Soluciona problemas y toma decisiones utilizando su pensamiento crítico y creativo.
- Aprende de manera autónoma y muestra iniciativa para autorregularse y fortalecer su desarrollo personal.
- Colabora con diversos actores para generar proyectos innovadores de impacto social y educativo.
- Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación de manera crítica.
- Aplica sus habilidades lingüísticas y comunicativas en diversos contextos.

Competencias profesionales:

- Identifica marcos teóricos y epistemológicos de la educación física, sus avances y enfoques didácticos para la enseñanza y el aprendizaje.
 - Caracteriza a la población estudiantil con la que va a trabajar para hacer transposiciones didácticas congruentes con los contextos y los planes y programas.
 - Articula el conocimiento de la educación física para conformar marcos explicativos y de calidad.
 - Utiliza los elementos teórico-metodológicos de la investigación como parte de su formación permanente en la educación física.
 - Relaciona sus conocimientos de la educación física con los contenidos de otras disciplinas desde una visión integradora para propiciar el aprendizaje de sus estudiantes.

Diseña los procesos de enseñanza y aprendizaje de acuerdo con el enfoque vigente de la educación física, considerando el contexto y las características de los estudiantes para lograr aprendizajes sustentables.

- Reconoce los procesos cognitivos, intereses, motivaciones y necesidades formativas de los estudiantes para organizar las actividades de enseñanza y aprendizaje.
- Propone situaciones de aprendizaje de la educación física, considerando su enfoque y los planes y programas vigentes; así como los diversos contextos de los estudiantes.
- Relaciona los contenidos de la educación física con las demás disciplinas del Plan de Estudios vigente.
- Evalúa los procesos de enseñanza y aprendizaje desde un enfoque formativo para analizar su práctica profesional.
- Valora el aprendizaje de los estudiantes de acuerdo a la especificidad de la educación física y el enfoque vigente.
- Diseña y utiliza diferentes instrumentos, estrategias y recursos para evaluar los aprendizajes y desempeños de los estudiantes considerando el tipo de saberes de la educación física.
- Reflexiona sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje, y los resultados de la evaluación, para hacer propuestas que mejoren su propia práctica.

Gestiona ambientes de aprendizaje colaborativos e inclusivos para propiciar el desarrollo integral de los estudiantes.

- Emplea los estilos de aprendizaje y las características de sus estudiantes para generar un clima de participación e inclusión.
- Utiliza información del contexto en el diseño y desarrollo de ambientes de aprendizaje incluyentes.
- Promueve relaciones interpersonales que favorezcan convivencias interculturales.

Utiliza la innovación como parte de su práctica docente para el desarrollo de competencias de los estudiantes.

- Implementa la innovación para promover el desarrollo integral en los estudiantes.
- Diseña y/o emplea objetos de aprendizaje, recursos, medios didácticos y tecnológicos en la generación de aprendizajes de la educación física.
- Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), y Tecnologías del Empoderamiento y la Participación (TEP) como herramientas de construcción para favorecer la significatividad de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Actúa con valores y principios cívicos, éticos y legales inherentes a su responsabilidad social y su labor profesional con una perspectiva intercultural y humanista.

- Sustenta su labor profesional en principios y valores humanistas que fomenten dignidad, autonomía, libertad, igualdad, solidaridad y bien común, entre otros.

- Fundamenta su práctica profesional a partir de las bases filosóficas, legales y de la organización escolar vigente.
- Soluciona de manera pacífica conflictos y situaciones emergentes.
- Construye su identidad profesional a partir de la historia de la educación.

Competencias específicas:

- Aplica las tendencias actuales de la educación física y el deporte educativo como práctica social con énfasis en el ámbito educativo.
- Explica y diferencia la educación física, el juego motor y el deporte educativo desde las tendencias actuales.
- Utiliza diversas estrategias didácticas de la educación física para el aprendizaje en la atención de distintos contextos.
- Adapta los elementos estructurales del juego motor y del deporte educativo para crear ambientes de aprendizaje incluyentes.

Utiliza conocimientos derivados del estudio del cuerpo y sus referentes en educación física desde la competencia motriz, la corporeidad, la motricidad, la creatividad, para hacer intervenciones pedagógicas con base en el desarrollo sistemático de niñas, niños y adolescentes.

- Identifica las características fisiológicas, motoras y funcionales de los sistemas del cuerpo humano en el desarrollo integral de los estudiantes.

- Comprende el movimiento y el cuerpo desde explicaciones de las ciencias sociales.
- Emplea los elementos que integran la corporeidad y la motricidad para orientar su praxis pedagógica.
- Aplica estrategias desde la educación física para promover la salud, la gestión emocional y el desarrollo de habilidades socioemocionales.

Sustenta que la competencia motriz es el eje de la intervención pedagógica para el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes.

- Comprende los elementos de la competencia motriz: saber hacer, saber actuar y saber desempeñarse.
- Comprende el proceso de desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices, físico motrices, socio motrices, habilidades y destrezas motrices de los estudiantes.
- Caracteriza el nivel de desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices, físico motrices, socio motrices, y habilidades y destrezas motrices de los estudiantes.
- Analiza teóricamente la aplicación de estrategias para el desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices, físico motrices, socio motrices, así como la construcción de habilidades y destrezas motrices en las distintas etapas del desarrollo de los estudiantes.
- Adecua, diseña, aplica y evalúa estrategias para el desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices, físico motrices, socio motrices, así como la construcción de habilidades y destrezas motrices en las distintas etapas del desarrollo de los estudiantes.

Diseña proyectos de intervención socioeducativos para promover estilos de vida saludables y de convivencia social con énfasis en la inclusión.

- Reconoce distintos proyectos para adecuar su intervención educativa.
- Elabora diagnósticos para identificar áreas de oportunidad en las que genere acciones innovadoras que promuevan estilos de vida saludable y de convivencia social.
- Gestiona con diversos actores escolares y sociales la implementación de proyectos de intervención.

Reconstruye su intervención didáctica con el uso de la reflexión para argumentarla.

- Caracteriza los componentes pedagógicos y didácticos de la educación física.
- Utiliza la variabilidad de la práctica en su intervención docente.
- Valora la acción motriz, así como la aplicación de estrategias didácticas en el desarrollo de contenidos de la educación física.

Emplea las competencias de la formación inicial del profesional de la educación física para adecuarlas en diversos escenarios laborales.

- Reconoce los ámbitos laborales afines a la actividad física.
- Adquiere herramientas teórico-metodológicas básicas en alguna área afín a la educación física.
- Emprende acciones con posibilidades de construir escenarios laborales.

- Reconoce la importancia de la formación continua como herramienta de mejora profesional.

1.7. Descripción del contenido del documento.

El presente documento hace mención sobre el reforzamiento de la socialización, por medio de los juegos cooperativos a través de la clase de educación física, debido a que es un proceso relevante que permite aprender e interiorizar las normas de nuestra cultura, adquirir las capacidades para desenvolvernos socialmente y construirnos una identidad propia a través del contacto con los demás, siendo un proceso fundamental para nuestro desarrollo como personas.

La aplicación de juegos cooperativos, para la observación de estrategias, acuerdos, ideas, creatividad que desarrolla el alumno para la mejora de su proceso aprendizaje.

II. PLAN DE ACCIÓN.

2.1. Diagnóstico.

SEP (2010), menciona que la evaluación diagnóstica es el instrumento que nos permite reconocer las habilidades y conocimientos de los alumnos que han adquirido a lo largo de la vida. Algo muy importante de mencionar, es entender en qué estado está el alumno, para tomar decisiones que faciliten y mejoren el aprendizaje durante el desarrollo de su proceso educativo.

El diagnóstico educativo es un proceso de indagación científica, apoyado en una base epistemológica y cuyo objeto lo constituye la totalidad de los sujetos (individuos o grupos) o entidades (instituciones, organizaciones, programas, contexto familiar, socio-ambiental, etc.) considerados desde su complejidad y abarcando la globalidad de su situación, e incluye 18 necesariamente en su proceso metodológico una intervención educativa de tipo perfectiva. (Ricard Marí Mollá, 2001, p. 201).

SEP (2021), menciona que la Evaluación Diagnóstica para los Alumnos de Educación Básica tiene como objetivos:

- Ofrecer a los docentes una estrategia de evaluación que les permita obtener un diagnóstico de los aprendizajes de sus alumnos, al inicio del ciclo escolar, a fin de identificar los apoyos que requieren para fortalecer dichos aprendizajes durante el ciclo escolar que habrán de cursar.
- Contribuir al diálogo entre las maestras y maestros con el propósito de generar estrategias para el fortalecimiento de su práctica pedagógica a nivel grupal e individual.
- Portar información al Consejo Técnico Escolar, que contribuya al análisis de las fortalezas y áreas de oportunidad detectadas, a nivel de grupo y escuela.

En la jornada de práctica del 4 al 22 de octubre de 2021, se aplicó la evaluación diagnóstica inicial, en la tercera semana los días 20 y 21 de octubre del año en curso al grupo de 4to. A, debido a que se eligió como grupo foco, para desarrollar el tema elegido del documento recepcional que lleva por nombre “Los juegos cooperativos como medio para reforzar la socialización a través de la clase de educación física”. Este diagnóstico se llevó a cabo mediante dos sesiones, mediante una actividad llamada “vísteme” el cual tenía como propósito el trabajo en equipo, la comunicación y las diferentes estrategias para la resolución de problemas para lograr el objetivo del juego.

Un día antes se solicitó que trajeran para la clase 8 accesorios de su preferencia y que tuvieran en su casa para poder realizar esta actividad. Así que, los alumnos llevaron gorros, pelucas, sombreros, lentes, collares, entre otras cosas. Cabe mencionar que los alumnos que olvidaron sus accesorios también participaron puesto que se utilizó una estrategia que fue el usar su cuerpo para expresar e imitar el personaje que se les pidió.

El desarrollo de dicha actividad fue que el grupo se dividió en dos equipos, el profesor llamó a un integrante para asignar su caracterización. Después de que los dos alumnos supieran la temática, se gritó la palabra “ya” y automáticamente cada equipo corrió hacia unos círculos de cartón colocados en el suelo de manera que formaron una rueda donde se colocó cada integrante, esto como estrategia para sana distancia y es ahí donde se pusieron de acuerdo en un tiempo límite de 15 segundos, al finalizar el tiempo se dio la indicación con el silbato, que debían regresar a su estación para caracterizarse con los accesorios que cada alumno tenía. (Véase anexo 4).

De igual manera se proporcionó 40 segundos para lograr el objetivo. para elegir el equipo ganador se basó en la creatividad de cada alumno, el esfuerzo, la socialización y el trabajo en equipo.

A continuación, se presenta la evaluación diagnóstica aplicada a los alumnos de 4° "A" con un total de 29 educandos, esta valoración tuvo un diseño propio creando una rúbrica de evaluación, (Véase anexo 5), guiándose mediante los factores observados durante la sesión, por medio del trabajo de los niños, las estrategias tomadas en las actividades, comportamientos y valores.

El nivel de desempeño que se trabajó para evaluar a los alumnos fueron los siguientes: Excelente trabajo (ET) con un valor máximo de 4 puntos, Puedes hacerlo mejor (PHM) 3 puntos, Necesitas esforzarte más (NEM) 2 puntos y No participó (NP) con el menor puntaje 1. Se realizó la valoración con el primer indicador *"Aporta ideas y escucha la opinión de los demás"*, 18 alumnos obtuvieron el nivel de desempeño (PHM) y los 11 alumnos restantes obtuvieron (NEM), por lo cual se detectó que los alumnos deben escuchar y aportar ideas para que lleven a cabo un buen desempeño en las actividades planteadas. Después el siguiente indicador *"Todos los miembros del equipo participan activamente"* 25 alumnos obtuvieron (ET) y los 4 restantes (PHM).

Este indicador fue muy satisfactorio ya que se observó que la mayoría de los alumnos mostró un gran interés, participación activa en todo momento ya que fueron muy participativos, entusiastas y creativos para la resolución de problemas. Sin embargo, los cuatro alumnos que se mencionaron les costó un poco más participar, ya que les daba penar expresar sus ideas, pero poco a poco tuvieron confianza y hubo mejoría en su participación.

El tercer indicador *"Motiva y ayuda a sus compañeros en las actividades"*. 22 alumnos adquirieron (ET) y 7 infantiles (PHM) Fue un resultado muy satisfactorio ya que se observó que los alumnos se ayudaron

entre ellos y gracias a esto existió una gran motivación el cuál se vio reflejada en las actividades de una manera positiva. El cuarto y último indicador “*Tienen comunicación en los retos o actividades planteadas*” (Véase anexo 6) 24 alumnos obtuvieron (NEM) y los 5 educandos restantes (PHM).

Aquí se notó que los niños tuvieron una problemática en la socialización ya que no lograron ponerse de acuerdo en las ideas que aportaba cada compañero, cuando dieron su opinión no la hicieron de la forma correcta puesto que empezaron a gritar, se molestaron cuando su compañero hacía mal la actividad y si se tardaba cuando eran actividades de determinado tiempo. Todos estos factores ayudaron para analizar las necesidades de los alumnos, y con las sesiones aplicadas en la primera jornada de práctica y la actividad diagnóstica, se trabajó y se reforzó en los infantes, la socialización y el trabajo en equipo a través de los juegos cooperativos. Algo muy importante de mencionar es, que no solo lo refuercen y lo apliquen en la sesión de educación física sino día con día.

El segundo día de evaluación diagnóstica, jueves 21 de octubre de 2021, se aplicó la misma actividad, pero diferente evaluación, se mandó un link de un formulario por vía WhatsApp, el cual cada alumno de 4ºA, contestó el cuestionario, éste contenía preguntas de opción múltiple, abiertas y escalas, las preguntas estuvieron relacionadas al cómo se trabajó en equipo, concepto personal de creatividad, como se llevó a cabo el trabajo en equipo en la clase de educación física, si se comunicaron de forma correcta al proponer ideas, que emociones se experimentaron etc. (Véase Anexo 7).

Cada pregunta tenía como opción “*Siempre*”, “*A veces*” y “*Nunca*”. La mayoría de los alumnos respondió con la opción “*A veces*”, se notó que fueron honestos con sus respuestas, ya que, en cada sesión, se reforzó los

valores como el respeto y honestidad, y se pudo observar algunas veces en la clase.

Después de aplicar las evaluaciones diagnosticas a los alumnos de cuarto año grupo A, y ya observado y analizado algunos factores que se necesitaron mejorar, como es el trabajo cooperativo y su vez la comunicación. El grupo fue muy participativo y tuvieron buenas estrategias para resolver los retos que se les presentaron en las actividades planteadas, pero se les dificultó un poco el ponerse de acuerdo ya que todos hablaron al mismo tiempo, escucharon muy poco las opiniones de los demás, se expresaron de una manera inadecuada como el gritar, no apoyaron las ideas de lo demás etc.

Así que se propuso buscar las estrategias para cambiar esas actitudes en los alumnos, entonces uno de los propósitos fue aplicar en las siguientes jornadas de práctica los juegos cooperativos, teniendo como apoyo el componente pedagógico creatividad de la acción motriz, para que el estudiante proponga a través de su creatividad nuevas ideas, reconozca la cooperación, el esfuerzo propio y de sus compañeros a través de la socialización en situaciones de juego, con el fin de disfrutar y de las actividades y resolver los retos que se les presenten.

2.2. Descripción y focalización del problema.

El grupo de 4to grado grupo A, conformado por 29 alumnos, los cuáles son 15 niños y 14 niñas de edad promedio de 8 a 9 años, presentó una problemática en cuestión de la socialización. Se observó cuando se aplicó la actividad diagnóstica, se notó que los alumnos tuvieron buenas estrategias o ideas creativas para lograr el reto, pero al momento de trabajar en equipo no supieron comunicarse para llegar a un acuerdo, ya que todos hablan al mismo tiempo y no llegan una solución.

Esto se detectó a través de los resultados que arrojó la indagación y requirieron fortalecer la socialización para generar ambientes de aprendizaje acordes a las necesidades del desarrollo del alumno. Esto impactó a la hora de realizar las actividades de trabajo en equipo, aunque por las condiciones en esta etapa de pandemia por el covid-19, realizar la educación física a distancia es difícil, y lo más complicado aplicar actividades en equipo, ya que, esto consiste en que el alumno debe socializar con sus compañeros, usar el mismo material, descuidar un poco la sana distancia entre otras cosas. Sin embargo, el estar sin interactuar por mucho tiempo con todos sus compañeros, ha provocado la falta de socialización y la interacción entre ellos y esto se convierte en una problemática y se ve reflejado en la clase de educación física.

Esta problemática llamó la atención debido a que, aplicando la actividad diagnóstica, evaluando y analizando los resultados, se llegó a la conclusión que los alumnos tienen que trabajar y reforzar la socialización entre ellos. Por lo tanto, en la tercera jornada de práctica aplicada del 29 de noviembre al 17 de diciembre del 2021. Se fortaleció la comunicación a través del juego cooperativo, ya que se aplicaron actividades de competencia sana y juegos colaborativos que implicaron el trabajo en equipo, todo esto para la mejora del alumno ya que:

Según la SEP, la Educación Física sirve como un método o herramienta para que los alumnos se reconozcan e interactúen con los demás de manera sana, y a la vez adquieran destrezas y habilidades sociales en su vida cotidiana, para que les permitan tener buenas relaciones con su familia, amigos y en general con todo su entorno social, mediante las actividades, juegos y ejercicios en base al juego cooperativo, los alumnos pueden interactuar de forma directa, expresando sentimientos e ideas, mediante su cuerpo, llegando a acuerdos con sus compañeros.

2.3. Propósito general.

- Emplear su creatividad para solucionar de manera estratégica situaciones que se presentan en el juego, establecer formas de interacción motriz y convivencia con los demás, y fomentar el respeto por las normas y reglas.

Propósitos para la educación primaria.

- Demostrar su potencial expresivo al participar y diseñar actividades y juegos de cooperación, donde requieren comunicarse e interactuar con sus compañeros.
- Asumir y percibir actitudes asertivas y valores que favorecen la convivencia sana, y el respeto a los demás en situaciones de juego.

Propósitos del plan de acción.

- Que los alumnos mejoren la socialización mediante el juego cooperativo en la clase de educación física.
- Que los estudiantes mejoren su conducta a través de actividades en grupo en la clase de educación física.
- Que los alumnos generen habilidades para su desarrollo social mediante el juego cooperativo.
- Analizar y evaluar la participación de los alumnos al propiciar la socialización.

2.4. Revisión teórica.

Dentro de la educación física la socialización es importante debido a que trabaja la interacción, la variedad, la creatividad y preferencias individuales como componentes del proceso socializador (Morton y Wentworth, 2005). Es con estos estudios que los niños empiezan a definirse como actores o

agentes que, más que ser objetos preprogramados, son sujetos que se forman a través de actividades interpersonales.

JUEGO.

Jares (1992), señala que es importante resaltar la importancia del juego en el desarrollo físico, social, moral e intelectual de los niños y niñas. El juego es un fin en sí mismo, como proyección de una necesidad que debemos cubrir, al mismo tiempo es un medio extraordinario para descubrir el entorno y las relaciones humanas que en él se producen. Los juegos y los juguetes no son neutrales, es decir, transmiten y potencian un determinado código de valores a través del cual se estructura un determinado tipo de persona-jugador, unas determinadas relaciones entre los propios jugadores, una determinada forma de entender la diversión.

Debemos clarificar nuestras actitudes y posiciones con respecto al tipo de juego que queremos usar o practicar para hacerlos coherentes en nuestra forma de pensar. Debemos tener muy presentes los roles y valores que transmitimos a través del juego.

Garaigordobil Landazabal (2003) caracteriza al juego desde 7 parámetros:

Placer: Lo primero que define el juego es el placer. El juego es siempre una actividad fuente de placer, divertida, que generalmente suscita excitación y hace aparecer signos de alegría y hasta carcajadas; pero, aun cuando no va acompañada de estos signos de regocijo, siempre es evaluada positivamente por quien la realiza. Procura satisfacciones presentes, goce, descubrimiento, y la naturaleza del placer de esta actividad es divergente, ya que cada tipo de juego genera distintos tipos de placer en el niño. El placer de ser causa, de provocar efectos, placer sensorio motriz, placer de crear o destruir sin culpa, placer de hacer lo

prohibido, placer de mostrar sus capacidades, placer de expresar sus deseos, placer de interactuar y compartir.

Libertad: El juego es una experiencia de libertad, ya que la característica psicológica principal del juego es que se produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección. Es el paradigma de la autodecisión. El juego es una actividad voluntaria, libremente elegida, y no admite imposiciones externas. El niño debe sentirse libre para actuar como quiera, libre para elegir el personaje a representar, los medios con los que realizarlo, lo que representarán los objetos. No obstante, y pese a que el juego es el reino de la libertad, presenta una paradoja interna, ya que comporta al niño restricciones internas, porque, para jugar, el niño se debe ajustar a las pautas de conducta del personaje y, cuando el juego es grupal, tiene que acatar las reglas de juego.

Proceso: El juego es sobre todo un proceso, una finalidad sin fin, es una realización que tiende a realizarse a sí misma; sus motivaciones son intrínsecas, no tiene metas o finalidades extrínsecas.

Acción: El juego es una actividad que implica acción y participación activa. Jugar es hacer, y siempre implica participación activa por parte del jugador.

Ficción: La ficción es un elemento constitutivo del juego. Jugar es hacer el “como si” de la realidad, teniendo al mismo tiempo conciencia de esa ficción. Lo que caracteriza el juego no es la actividad en sí misma, sino la actitud del sujeto frente a esa actividad. La ficción implica oposición con la función de lo real y le permite al niño liberarse de las imposiciones que lo real le impone, para actuar y funcionar con sus propias normas y reglas que se impone a sí mismo y que de buena gana acepta y cumple.

Seriedad: El juego es una actividad seria. Si observamos a un niño cuando juega, lo primero que llama la atención es su seriedad. Al observar

su cara, podemos ver que pone toda su alma en el tema en cuestión, y está tan absorto en ella como un adulto cuando se halla interesado y concentrado en el trabajo que realiza. Pero no es el mismo concepto de seriedad que entendemos los adultos, que asociamos lo serio con lo que es eficaz y obtiene resultados. En el adulto el juego se opone al trabajo, a las actividades serias de producción; pero para el niño, cuya única actividad es el juego, es una actividad seria porque en ella activa todos los recursos y capacidades de su personalidad. El juego le implica en toda su globalidad.

Esfuerzo: El juego puede obligar al niño a realizar un esfuerzo intenso, a perseverar, a concentrarse, mientras que en otras ocasiones transcurre en medio de tranquilas repeticiones, y sin otra intención aparente que la obtención de placer. Pero, en cierto modo, para que haya juego y para que el niño se divierta, los obstáculos a superar desempeñan un papel importante; y parecen necesarios porque, de lo contrario, los niños se aburren pronto. (Pág. 28-29).

Esto que menciona el autor es fundamental ya que el juego no solo es patear una pelota, saltar la cuerda etc., esto lleva al máximo al alumno ya que conlleva emociones, esfuerzo, valores, trabajo en equipo, inclusión entre otras cosas. La educación física es muy importante para el proceso de vida del niño ya que mejoran tanto físicamente y mentalmente.

Juego cooperativo.

(Parlebas,1988) menciona que en este tipo de actividades lúdicas existe una relación directa entre los objetivos y las posibilidades de éxito de las distintas personas, de tal modo que cada uno sólo alcanza la meta del juego si ésta es también alcanzada por el resto de los participantes. En ellos se asignan roles cambiantes, de forma que la actuación puede regirse por parámetros individuales, de competición y de cooperación con respecto a distintas personas, en función del momento y de la situación del juego.

Por otra parte (Delgado, 2011, p. 166) aporta:

... “En el juego cooperativo todo el grupo trabaja para conseguir un objetivo común. Estos juegos favorecen la participación. Cada niño tiene una misión dentro del juego y se vive como una experiencia conjunta”.

El juego cooperativo para atender a la diversidad.

Durante mucho tiempo se ha considerado el aprendizaje como el resultado de la interacción entre profesor y alumno, pero en los últimos años la Educación Física está prestando una mayor atención al valor educativo que subyace de la relación entre los alumnos. Las interacciones entre los alumnos son muy variadas dentro de las clases de Educación Física y suelen llevar implícito un alto grado de implicación motriz, cognitiva, afectiva y social. Pero estas interacciones rebasan los límites de la escuela, ya que los alumnos juegan también fuera del aula, ya través de ella el niño aprende a asumir normas sociales ya utilizar estrategias comunicativas.

El juego cooperativo permite la modificación del ambiente físico, favoreciendo el uso de las competencias individuales en el camino hacia la independencia y la autodirección. Además, numerosos juegos y actividades pueden adaptarse mediante la modificación de reglas sin que interfieran en el aprendizaje del grupo y posibilitando desarrollo integral del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo (LOE, 2006).

Socialización.

La socialización es el concepto que representa el proceso mediante el cual las personas, desde su niñez, aprenden los modos de comportamiento que caracterizan a las sociedades en las que nacen y se desarrollan, haciéndolas propias. Ocurre en el momento (tiempo y espacio) en que una persona participa de un mundo social y se da en la relación, a partir de “estar con otros”, en la colectividad. En el proceso de socialización, a partir

de las prácticas sociales y de las experiencias, se transmite la cultura, pautas de comportamiento, creencias, valores, costumbres, hábitos, entre otros. (Simkin y Becerra, 2013). La socialización es muy importante debido a que los juegos favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y los prepara para su integración social.

Ciclo reflexivo de Smyth (1991).

El ciclo reflexivo parte de una descripción e información de la práctica docente a nivel del aula/departamento, y una vez confrontada con la de los docentes como medio para detectar y clarificar los patrones cotidianos de la acción docente, el proceso culmina en una fase de articulación y reconstrucción de nuevos y más adecuados modelos de ver y hacer.

A continuación, se presenta el ciclo de Smyth (1991) y las cuatro fases que lo conforman y con ello la descripción de cada una de estas:

Descripción.

La etapa de descripción hace referencia a plasmar por escrito todos los aspectos relevantes ocurridos durante el proceso de enseñanza, describir permite al docente evidenciar y contrastar las actividades que son funcionales o no, así como las causas y consecuencias de la toma de decisiones durante la práctica. Los instrumentos de narración pueden ser varios y el docente es libre de elegir el que mejor se acomode a sus necesidades, sin embargo, el más utilizado es el diario de práctica.

Explicación.

La explicación busca sustentar la práctica desde una perspectiva teórica, la forma de actuar del docente debe obedecer a un fundamento teórico que avale de alguna manera el proceso de enseñanza-aprendizaje. De este modo cuando es necesario hacer cambios en la metodología estos deben

también centrarse en teorías que ofrezcan una explicación congruente y que justifiquen estos cambios. Así la explicación recae en un hecho de que es necesario aclarar por qué se siguen ciertos lineamientos y no otros, esto también permite al docente tener un modelo que avala dichos procedimientos.

Confrontación.

La confrontación trata de ubicar las acciones de la práctica dentro de un marco contextual desde una perspectiva social, cultural y política, es decir, enfrentar la didáctica del docente y las perspectivas ya mencionadas y lograr una articulación entre ellas. La confrontación lleva también al docente a realizar un análisis más profundo de los modelos y prácticas educativas cotidianas y que orientan su labor.

Reconstrucción.

Hace referencia a que una vez analizada la práctica y detectado los factores negativos dentro de ella se debe hacer una reconfiguración para lograr la mejora continua del proceso de enseñanza. En otras palabras, adaptar lo que ya se sabe (metodología) a las situaciones nuevas, esta adaptación arroja por sí misma nuevos conocimientos (nuevas metodologías) que tienen una base previa, la reconstrucción. En este punto se culmina todo un proceso de análisis, que tiene por objetivo elevar la calidad de la práctica docente y originar nuevas formas de enseñanza apropiadas y funcionales. (pág. 3-5)

Momentos del ciclo de revisión de la práctica



Imagen 2. Cuatro etapas ciclo de smyth.

III. DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA.

El trabajo del informe de prácticas implicó el desarrollo de competencias, por ello resulta importante comenzar por abordar el concepto, SEP (2011) menciona que:

...” Movilizan y dirigen todos los componentes –conocimientos, habilidades, actitudes y valores- hacia consecución de objetivos concretos; son más que el saber, el saber hacer o el saber ser, porque se manifiestan en la acción de manera integrada”. (p.93).

Competencias genéricas:

- Soluciona problemas y toma decisiones utilizando su pensamiento crítico y creativo.

Competencias profesionales:

- Reconoce los procesos cognitivos, intereses, motivaciones y necesidades formativas de los estudiantes para organizar las actividades de enseñanza y aprendizaje.

- Diseña y utiliza diferentes instrumentos, estrategias y recursos para evaluar los aprendizajes y desempeños de los estudiantes considerando el tipo de saberes de la educación física.

A continuación, se describen de manera más completa cada una de las sesiones que se trabajaron durante el tiempo estipulado de la jornada de práctica aplicada del 21 de febrero al 01 de abril del año en curso:

Sesión 1. (Véase anexo 8) Fecha de aplicación: 23/03/2022 y 24/03/2022

Propósito o Intención Didáctica: Que los alumnos reconozcan la cooperación en los juegos colaborativos a través del disfrute de las actividades de educación física.

Iniciando la primera sesión en un horario de 10:00- 10:30, comencé colocando a los alumnos en el área de la cancha, donde se realizó “pase de lista”, para llevar el control de grupo. Después comencé con el calentamiento llamado “cruz en cruz”, (véase anexo 9), donde los alumnos hicieron diferentes desplazamientos (correr, brincar, reptar, etc.) y cuando daba un “silbatazo” el infante se colocaba en una cruz que estaba en el suelo marcada con el mismo pavimento de la cancha. Finalizando dicho calentamiento se les pidió a los alumnos que se colocaran en una fila para enumerarlos del 1 al 2 y así dividirlos en dos equipos.

Para explicar la primera actividad, la cual consistió en un juego llamado “Carreritas” donde hablé sobre el trabajo en equipo, cada grupo se le asignó un carril, el cual se encontraban colocados al frente de ellos 6 conos, se dio la instrucción de que, cuando yo gritará un número (1,2,3,4,5,6), el primer integrante de la fila corriera al cono con el número asignado y rodearlo hasta llegar a su sitio de salida y así con todos los alumnos, el equipo que llegue primero será el ganador. En este juego noté al grupo muy emocionado y con actitud enérgica y feliz ya que trabajaron colaborativamente y cumpliendo con cada rol. (véase anexo 10).

La siguiente actividad se llamó “Derribando el cono” (Véase anexo 11), este juego fue en equipos de tal manera que se hizo una selección de alumnos, primeramente, se les pidió que hicieran una línea para asignar los grupos, los educandos, tuvieron varios aros y los trasladaron pasándolos por todo su cuerpo y adelante de ellos hubo 2 conos el cuál derribaron con una pelota chica de esponja y solo tuvieron 2 oportunidades de lanzamiento, y fue ahí donde el alumno buscó estrategias y acuerdos con

su equipo para obtener una buena resolución del reto y el equipo que logrará derribar todos los conos en un límite de tiempo era el ganador.

Se tornó interesante identificar como siempre el alumno buscaba la manera de ganar y hacer el circuito lo más pronto posible, ya que, tuvieron actitudes desafiantes y con diversas emociones, debido a que, al observar su desempeño colectivo, el alumno mostraba interés e implementaba aportaciones de manera objetiva para cumplir con el propósito de la actividad. Hubo distintos sentimientos como la frustración y el enojo en vista de que se enfadaban con sus compañeros, porque no hacían la actividad rápido, no derribaban el cono y llegaban al punto dónde se gritaban y se expresaban de manera negativa haciendo gestos y dejándose de hablar entre ellos. Así que paré la actividad y los reuní para tener una breve charla, para lo cual expresé:

Docente en formación: - ¿Qué está pasando? ¿Qué debemos aplicar de nuestro propósito de la sesión?

Alumno 1: - Maestra, es que mis compañeros no están haciendo bien la actividad.

Alumno 2: - No es cierto maestra, mi compañera me está gritando

Alumno 3: - Es que no llegamos a ningún acuerdo

Docente en formación: -Exacto, acaban de dar respuesta a sus problemas, no llegan a ningún acuerdo, ¿y que debemos de trabajar en esta clase de educación física?

Alumnos: - El trabajo en equipo y la socialización.

Docente en formación: - Así es, no debemos culpar a nuestros compañeros de equipo, alzarles la voz, pelearse de manera verbal sólo por querer ganarle al rival, el objetivo de este juego es que tengan acuerdos y socialicen entre ustedes, a través del trabajo en equipo para obtener un resultado satisfactorio.

Al terminar la plática, los educandos tuvieron una mejora tanto en lo emocional, el trabajo colaborativo y la socialización, puesto que, cada integrante recibió un rol como el ir por las pelotas cuando un compañero lanzaba y no derribaba el cono, hacer diferentes propuestas de lanzamiento, entre otras cosas.

Concluí la sesión, con una retroalimentación de lo visto en la clase, y volví a reforzar el tema de la importancia de la buena socialización y los alumnos tuvieron respuestas favorables debido a que, mencionaron las estrategias que utilizaron para la resolución de problemas.

Los alumnos mencionaron que tuvieron algunos problemas ya que no se ponían de acuerdo para cumplir con la actividad. Otra situación que expresaron fue que muchos alumnos no aplicaron el trabajo en equipo debido a que laboraban de manera autónoma y sólo escogían a los “más buenos” para tirar el cono.

Sesión 2. (Véase anexo 12) Fecha de aplicación: 09/03/2022 y 10/03/2022

Intención didáctica: Que los alumnos apliquen el trabajo en equipo y socialización mediante los juegos cooperativos a través de las actividades de educación física y lo apliquen en su vida diaria.

La primera parte constó nuevamente en el pase de lista, para llevar un control de grupo. Después se aplicó el calentamiento llamado “Intercambiando ando” (Véase anexo 13), donde el alumno utilizó como recurso didáctico una pelota de esponja dura, el cual lo manipuló haciendo diferentes movimientos, (lanzar y atrapar, lanzar aplaudir y atrapar, etc.), cuando daba un “silbatazo”, los alumnos lanzaban su pelota intercambiándola con otro integrante.

Al terminar varias rondas, se distribuyeron los alumnos en una fila, esto para asignar 2 equipos. La actividad que dio continuidad a la sesión fue

“Llevar la pelota con una parte del cuerpo” como primera parte, cada integrante trasladó la pelota con una parte del cuerpo excepto las manos y para conseguir el punto situaron la pelota en una tina, que se colocó en una determinada distancia (Véase anexo 14).

En esta actividad noté que los alumnos mostraron distintos comportamientos ya que, algunos escolares se expresaban con la palabra “no puedo”, así que, al escuchar esa frase, mencioné y fortifiqué que utilizaran la comunicación con sus compañeros y su creatividad para resolver el duelo proporcionado. Sus compañeros los alentaban y aportaban ideas favorables para la implementación de una motivación de equipo.

La actividad que dio continuidad a la clase fue “Atínale”, con los 2 grupos formados anteriormente, cada equipo se le proporcionó dos lonas con hoyos de colores y una pelota, por lo tanto, cada integrante sujetó de un extremo la lona, estirándola y cumpliendo con el rol que se le indicara, di la instrucción de que pusieran la pelota en la lona y la transportaran e insertaran en el orificio de color que indicara (verde, rojo, azul, morado, negro y rosa) y así hasta conseguir el punto. (Véase anexo 15).

Los alumnos se mostraron con buena disposición, comunicación y un gran trabajo en equipo, puesto que se expresaban y se comunicaban de manera tranquila y correcta. No hubo actitudes negativas, frustración, enojos entre ellos, etc., al contrario, tuvieron acuerdos, hubo propuestas para mejorar y resolver la actividad.

De manera de cierre, se aplicó una retroalimentación donde se habló de lo visto en la sesión, y los alumnos mencionaron:

A 2.- Maestra la clase estuvo muy divertida y me gustó mucho.

A 4.- Sí maestra, y también trabajamos en equipo y no nos gritamos.

A 5.- Lo que más me gustó fue que hablamos uno por uno y nos pusimos de acuerdo para resolver el desafío maestra.

Docente en formación. – Me da gusto que vayan aprendiendo y progresando poco a poco, esto no solo sirve para la clase de educación física, sino, para que lo apliquen en su vida cotidiana día con día.

Se observó que los educandos tuvieron una mejoría de acuerdo a la intención didáctica mediante la implementación de herramientas como la socialización y aplicarlas en la sesión para favorecer el juego colaborativo.

Sesión 3 (Véase anexo 16)

Fecha de aplicación: 16/03/2022

Intención didáctica: Que los alumnos refuercen la socialización y el trabajo en equipo mediante los juegos cooperativos a través de las actividades de educación física.

Dando como inicio la primera parte, el calentamiento, llevando como nombre “que gane el mejor”, el cual el grupo se dividió en parejas y frente a ellos se ubicó un cono a una distancia de 3 metros, se dio la indicación de que el alumno tocara diferentes partes del cuerpo por ejemplo: cabeza, cuello, codos, pies y cuando se decía la palabra “cono”, el alumno llegaría rápidamente a agarrarlo, el primero que lo hiciera era el ganador, hubo variantes como el mencionar algunas frutas, animales entre otros (Véase anexo 17).

Al término de dicho calentamiento se aplicó la parte inicial llamada “encuéntrame” (Véase anexo 18), dónde el grupo se dividió en 2 equipos de 7 integrantes, frente de ellos se colocaron 20 conos y varios de ellos tenían adentro una pelota de esponja dura. El objetivo de la actividad fue que los alumnos pasaran uno por uno haciendo diferentes movimientos (saltar, reptar, correr etc.), y encontrar una cierta cantidad de pelotas que se indicaba y al término colocarlas en un aro, el primer equipo en lograrlo obtenía 1 punto.

En este juego se observó que los alumnos al principio, no tuvieron una buena comunicación ya que se gritaban, hacían diferentes gestos no agradables entre otras cosas. Al momento de notar esto, pausé la actividad y reforcé el tema aplicado, dando una charla donde se decía que no tenían porqué enojarse, el dar malos tratos a sus compañeros. Se aplicó el reforzamiento de valores, y finalmente los alumnos pidieron disculpas y mejoraron su socialización y el trabajo en equipo, cumpliendo con la resolución del reto.

Después, comencé con la segunda actividad llamada “transporte humano con pelotas”, donde los 2 equipos sentados, de pie, hincados etc., tenían que pasar la pelota arriba de su cabeza con las manos y cuando llegaba al último integrante, corría y colocaba la pelota en un aro, el primer equipo en lograrlo obtenía 2 puntos. En esta parte de la sesión los alumnos eran conscientes que el reto a superar requería que todos colaboraran para un mismo fin y que era necesario explorar ideas, y esto daría pie a solucionar el problema. Para finalizar la sesión se aplicó una corta rúbrica de autoevaluación donde los alumnos evaluaban su desempeño durante la clase y su comportamiento en las actividades. (Véase anexo 19).

Dentro del proceso de evaluación fue mediante una rúbrica de autoevaluación grupal (Véase anexo 20), El nivel de desempeño que se realizó para evaluar a los alumnos fueron los siguientes: Nunca (N), Casi nunca (CN), A veces (AV) y Siempre (S). El cuál se aplicó la autoevaluación con el primer indicador *“He escuchado sin interrumpir cuando otra persona habla”*, 6 alumnos obtuvieron el nivel de desempeño (N), 2 obtuvieron (CN), 12 (A), y 6 (S), por lo cual se detectó que los educandos pueden mejorar su comportamiento personal y con sus compañeros mediante actividades cooperativas.

El siguiente indicador *“He propuesto más ideas para resolver los desafíos”*, donde se obtuvo, 2 alumnos (N), 7 (CN), 14(AV) Y 3 (S). En este

indicador tuvieron un ligero avance, debido a que los niños emplearon una actitud diferentes puesto que, aplicaron estrategias para la resolución de problemas.

Dando continuidad, el siguiente indicador, “*He animado a mis compañeros*”, se obtuvo, 0 alumnos (N), 0 (CN), 14 (AV) y 12 (S), en el siguiente aspecto, los educandos tuvieron un desempeño satisfactorio, debido a que todos los alumnos apoyaron a sus compañeros cuando se presentaron dificultades en las actividades planteadas. Posteriormente, “*He ayudado a mis compañeros*”. El resultado fue que, 0 alumnos obtuvieron (N Y CN), 15 de ellos, (AV), y 11 (S), se percató un nivel de desempeño satisfactorio puesto que, los infantes auxiliaron a sus compañeros para mejorar y cumplir con el reto del juego.

En seguida, “*He pedido ayuda cuando lo he necesitado*”, este indicador tuvo un resultado grato, debido a que la mayoría estuvieron en el rango de “A veces y Siempre” con un total de 13 y 6 alumnos, y, finalmente 4 y 3 teniendo “Nunca y Casi nunca”. En este indicador, hubo un reforzamiento en la cooperación, participación y socialización con sus compañeros para la mejora de actividades.

Sesión 4. (Véase anexo 21) Fecha de aplicación: 23/03/2022 y
24/03/2022

Propósito o Intención Didáctica: Que los alumnos apliquen la socialización ante diferentes retos, promoviendo la solución de problemas a través de juegos cooperativos.

Woolfolk (2010) menciona “la colaboración es la forma de relacionarse con personas que respetan las diferencias y que comparten la autoridad se basa en el conocimiento que está distribuido entre otros individuos” (p.324) La dificultad en estas actividades tuvo como resultado el vivir experiencias nuevas, tanto personal como de sus compañeros.

La primera parte constó en el pase de lista y el calentamiento llamado “Cuatro esquinas”, donde se ubicaron primero a la mitad de la cancha, colocando un cono en el centro y cuatro conos en cada esquina, una vez ubicado el material, se formaron cinco grupos, donde, cada uno de ellos estaban situados en una esquina y uno en el centro, el objetivo del juego fue que al silbatazo, cada grupo buscó una esquina e ir corriendo hacia ella, y cuando uno de los grupos se quedaba sin esquina iba al centro a hacer diferentes acciones, (bailar, hacer flexiones, abdominales, etc.), acabado el ejercicio, se tuvo 5 segundos para decidir a qué esquina ir y comenzar nuevamente (Véase anexo 22).

La actividad que dio continuidad a la clase fue “Zancos colectivos” (Véase anexo 23), los alumnos con los equipos formados se colocaron en uno de los extremos de la cancha, donde se encontraban unos zancos, el objetivo del juego consistió en colocarse encima de los zancos y poder moverse en conjunto de forma coordinada desde el punto de salida hacia la mitad de la cancha, una vez que lleguen se encontraron con la línea de tiro donde, esta tres aros por equipo y una distancia de dos metros estará una llanta que tendrá un cono encima y el otro en el orificio, el ultimo que este colocado en el zanco será quien pase uno por uno los aros y el de enfrente será quien lanzara y derribara los conos, el equipo que los tumbara primero se llevaba un punto.

Se identificó como algunos equipos efectuaron la tarea sin dificultades gracias a las ideas que aportaban, por otro lado, existían grupos, en donde fue más complicado ya que, no hubo comunicación para buscar estrategias y mover los zancos, y solo se reacomodaban para continuar con la misma ejecución.

Organizados de la misma manera se efectuó el juego “La llanta gigante” (Véase anexo 24), donde los educandos avanzaron de manera conjunta haciendo que la “Llanta” (Lona gigante) avance. En la actividad los alumnos

reforzaron la comunicación y el trabajo colaborativo ya que, algunos grupos tuvieron aportaciones creativas (contar 1,2, decir izquierda derecha etc.), aquí se notó que los alumnos progresivamente mejoraron su socialización y el trabajo colaborativo mediante actividades lúdicas.

La creatividad, la socialización y el trabajo en equipo, apareció cuando los alumnos vieron que su forma de trabajar no estaba funcionando, y se dieron a la tarea de buscar nuevas estrategias. Los educandos buscaron la estrategia para manipular el material y por supuesto la forma de avanzar.

Para finalizar la sesión se aplicó una autoevaluación (Véase anexo 25), respondiendo indicadores donde se mencionaron:

- Respeto las reglas del juego, así como a mis compañeros.
- Fomento un buen ambiente de trabajo con cualquier compañero.
- Llevo a cabo los valores dentro de las actividades propuestas. Me relaciono con mis compañeros sin preferencia alguna.
- Mantengo una buena socialización con mis compañeros en los retos que se presenten.

De manera general los alumnos tuvieron un satisfactorio desempeño en dicha autoevaluación ya que, se observó en la sesión como el niño trabajó en las diferentes actividades y como resolvió las dificultades aplicando el aprendizaje esperado el propósito de la clase que fue el reforzamiento de la socialización a través del juego cooperativo y es necesario pulir diferentes situaciones que se presenten durante la sesión para que el alumno obtenga y refuerce la confianza, motivación, apoyo por parte de los compañeros, respeto de ideas y aportaciones para cumplir con el objetivo deseado. (Véase anexo 26).

Sesión 5. (Véase anexo 27)

Fecha de aplicación: 31/03/2022

Propósito o Intención Didáctica: Que el alumno utilice estrategias donde demuestre su socialización de manera individual y grupal, permitiéndole superar diferentes retos a través de juegos cooperativos.

Como las anteriores sesiones, se comenzó con el “pase de lista”, posteriormente se inició el calentamiento llamado “Cuidando al rey” (Véase anexo 28), los alumnos se ubicaron en el centro de la cancha y formaron un círculo y se sujetaron de las manos. Un alumno era el ladrón y otro el rey, los demás alumnos, evitaron haciendo diferentes movimientos en círculos (saltar, caminar correr etc.) el objetivo era que el ladrón no tocara al rey. Seguidamente, continuó la actividad “Balón travieso”, donde los alumnos formaron equipos de 5 y a cada uno se entregó un balón, de la misma manera que el calentamiento se tomó de las manos formando un círculo, el cual, los niños se trasladaron con el balón sin que se saliera de él (Véase anexo 29).

El juego se complicó cuando se hizo diferentes variantes como el ir “agachados”, desplazándose dando pases con las manos entre otras cosas. Noté a todos los equipos trabajando de una manera positiva, sus aportaciones fueron divertidas y útiles para ellos, existiendo creatividad y comunicación.

Como cierre de la sesión, se aplicó la última actividad llamada “conociéndonos”, (véase anexo 30). Coloqué a los alumnos en un círculo grande y posteriormente se sentaron, en medio se encontró un dado gigante y un tablero con diferentes preguntas sobre animales y varias casillas con la palabra “pregunta a un compañero”, en esta interrogante el educando tenía la opción de preguntar lo que ellos quisieran, con el fin, de que el grupo y yo, conociéramos (sus gustos, pasatiempos, comida favorita etc.).

La conversación del grupo y la mía fue la siguiente:

Maestro en formación: - Dice ¿Un animal que tiene mucho pelo?

A 1.- Oso.

A 3.- Perro.

A 6.- León

A 7.- Lobo

Maestro en formación: - Muy bien niños, seguimos.

Maestro en formación: - Cayó... Pregunta a un compañero, ¿Alguien quiere hacer una pregunta?

A 8.- Yo! maestra, por favor.

Maestra en formación: - Okey te escucho.

A 8.- Alumno 1, ¿Qué te gusta hacer por las tardes?

A 1.- Jugar videojuegos y ver películas de risa.

A 8.- Que padre a mí también.

Maestra en formación: - Dice, ¡Imita a un toro!, todos lo hacemos.

- Todos los alumnos imitan a un toro.

Maestra en formación: -Okey últimas dos preguntas, ¿Qué te hace feliz?

A 9.- Tener a mi familia con salud.

A 2.- Mi familia y amigos.

A1.- Que nos dé educación física maestra.

A 10.- Maestra y a usted que la hace feliz?

Docente en formación: - Primero, tener a toda mi familia sana, el darles clases ya que es una motivación día con día el observar que están avanzando y aprendiendo algo nuevo.

Para finalizar se hizo una evaluación por medio de observación la cual, se notó una mejora en los niños debido a que trabajaron de manera

colaborativa, tuvieron un nivel satisfactorio ya que todos aportaban sus opiniones de acuerdo a lo que se tenía que responder, otro aspecto fue que aplicaron valores, respeto al escuchar la respuesta del compañero, uso correcto del material, disposición a las indicaciones. Los educandos mostraron empatía, creatividad, motivación, y lo más importante se cumplió con éxito el propósito de la actividad, que fue, la aplicación de la socialización para mejorar la convivencia escolar y aplicarla en la vida cotidiana.

Sesión 6 (véase anexo 31)

Fecha de aplicación: 10/05/2022

Propósito o Intención Didáctica: Que los alumnos y alumnas integren la cooperación y la comunicación mediante situaciones de juego en las que valoren su actuación y saberse competente aplicándolo en la vida diaria.

Se dio inicio con el pase de lista con un total de 25 alumnos, el cual se propuso que en lugar de mencionar la palabra “presente”, dijeran su película favorita, esto para que fuera más didáctico. En seguida dio inició el calentamiento llamado “Agrupación por números”, (Véase anexo 32), los alumnos se ubicaron en el centro de la cancha y se dio la indicación que ejecutaran un movimiento acorde al ritmo de la canción, cuando se pausó la música, se exclamo el número y los niños se juntaron en grupos para formar la figura asignada.

Al finalizar dicho calentamiento se inició la primera actividad llamada “Puente humano”. Para este juego el grupo se dividió en 4 equipos los cuales estuvieron colocados en un extremo de la cancha detrás de su material que fueron unas pelotitas de colores, así mismo, a cada equipo se le entregó paliacates los cuales ayudaron a formar el puente humano, esta actividad consistió en trasladar las pelotitas hacia el otro extremo de la cancha insertándolas dentro de una tina, pero para que la pudieran transportar, un integrante de cada equipo tuvo que tomar la pelota y subirse encima de los paliacates.

Por lo que los demás integrantes se colocaron por parejas y extendieron el paliacate sujetado de las esquinas con fuerza, el niño buscó la estrategia para avanzar encima de estos, cuando terminó de pasar uno de los paliacates, la pareja se movió hacia el inicio de la fila y así lo demás integrantes hasta que llagaron hacia el otro extremo.

Aquí se observó que los infantes tuvieron dificultades para desplazarse ya que fue muy cansado para ellos el llevar a su compañero. Así que se propuso una variante donde en vez de cargar al infante, se colocó la pelota llevándola en el paliacate al otro extremo. (Véase anexo 33).

Se observó que al principio los educandos tuvieron problemas para desplazar la pelota debido a que cayó al suelo varias veces. Entonces al ver eso los alumnos propusieron ideas para tener una solución, (ir más despacio, sujetar el paliacate de diferentes formas para asegurar la pelota).

Después de examinar las estrategias de los infantes, se percató que el grupo trabajó de manera unida aplicando acuerdos y comunicando sus ideas para lograr el objetivo del juego.

Para finalizar se tuvo una plática constructiva para analizar lo sucedido en clase.

Maestro en formación: ¿Cómo se sintieron y como pusieron en práctica el trabajo en equipo y la socialización?

A 2: Muy bien maestra, mi equipo y yo trabajamos unidamente y cuando se nos cayeron las pelotas nos juntamos para llegar a un acuerdo.

A 5: Nosotros también maestra, y hubo una parte donde nos enojamos, pero hablamos, nos pedimos disculpas, y empezamos a tener mejores ideas para lograr avanzar.

Maestro en formación: Excelente niños, los estuve observando y los quiero felicitar porque trabajaron muy bien en equipo y lo mejor de todo fue

que cuando se molestaron, o no estaban funcionando las cosas pararon la actividad y tuvieron acuerdos para llegar al objetivo del juego.

Al finalizar la secuencia didáctica se realizó nuevamente la evaluación diagnóstica final, por medio de la sesión aplicada, para la obtención del análisis de resultados al haber aplicado la propuesta de mejora (véase anexo 34). El cual se observó que, en el primer indicador (Véase anexo 6), 25 alumnos consiguieron el mayor puntaje (ET), como se explicó anteriormente los alumnos tuvieron buenas estrategias y una sana comunicación entre ellos para la resolución de problemas.

Después el siguiente indicador 22 alumnos obtuvieron (ET) y los 3 restantes (NEM), se notó un resultado satisfactorio, ya que tuvieron una buena participación en la actividad planteada, debido a que, los educandos reforzaron mediante lo lúdico el trabajo en equipo y la socialización a través del juego cooperativo. El tercer indicador 25 alumnos obtuvieron (ET), fue un resultado muy grato a causa de que el grupo es muy unido puesto que se notó desde un principio cuando todos participaron y el compañero que no lograba hacer bien la actividad, lo alentaron y motivaron para obtener un mejor resultado y con ello se reflejó el trabajo en equipo en cada actividad realizada.

El último indicador, de 25 alumnos, 18 alumnos obtuvieron (PHM), los 7 restantes alcanzaron (NEM), puesto que tuvieron algunas diferencias en las ideas sugeridas por los integrantes de equipo, como trasladarse para llegar al otro extremo, como hacer par que la pelota no cayera al piso, y existió un momento de frustración entre alumnos, pero al final hubo socialización entre ellos, se llegó a un acuerdo y finalmente se cumplió con objetivo planteado.

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

El presente informe de prácticas elaborado en dicho documento, me permitió adquirir cierto aprendizaje sobre cómo reforzar y poner en práctica la socialización mediante la cooperación.

El resultado final de mi trabajo aplicado, considero que es favorable, ya que, al llevar a cabo mis sesiones, los alumnos de 4 años, grupo "A" mostraron estrategias y actitudes que favorecieron su desarrollo socioemocional y su aprendizaje cooperativo, además, de que logré mediante actividades lúdicas de conjunto, que reforzaran e implementaran la comunicación y el trabajo en equipo para lograr el objetivo abordado. En cada actividad los niños tuvieron aspectos favorables debido a que se generó entusiasmo, trabajo en equipo, motivación, aplicación de valores (respeto, honestidad, tolerancia), interés y disposición.

El tema abordado, hace referencia al reforzamiento e importancia de saber comunicarse mediante el trabajo cooperativo. Ciertamente cada actividad resultó significativa para ellos, ayudándoles a trabajar en conjunto para crear un ambiente sano de convivencia y así facilitar su socialización entre compañeros. Lo que fue establecido desde un inicio a través de los objetivos, que retomaré para hacer un análisis si se cumplieron o no.

Objetivo general:

Que los alumnos y alumnas de la Escuela Primaria Lic. Benito Juárez grupo 4º "A" refuercen la socialización y el trabajo en equipo mediante los juegos cooperativos a través de la clase de educación física y lo apliquen en su vida diaria.

- Objetivos específicos:
- Que los alumnos reconozcan la cooperación en los juegos colaborativos a través del disfrute de las actividades de educación física.

- Que los alumnos favorezcan la cooperación, el esfuerzo propio y de sus compañeros en situaciones de juego, con el fin de disfrutar de las actividades y resolver los retos motores que se le presentan.
- Que los alumnos refuercen la socialización mediante el trabajo en equipo a través los juegos cooperativos en la sesión aplicada.

Considero que, si se vio y se trabajó la socialización y la cooperación en cada actividad, ya que cada sesión contaba con criterios acorde al objetivo y al tema asignado. Es importante tomar consciencia que la socialización y el trabajo en conjunto, es un proceso que se debe desarrollar en edades tempranas, desde preescolar, ya que es buen momento para inculcarles que es bueno trabajar en equipo, tener el apoyo de sus compañeros, comunicarse sanamente, aplicar valores, para reforzar poco a poco su aprendizaje.

Por lo que mi intención fue favorecer y comprender, más que hacer que los estudiantes lo dominen, por esa razón utilicé actividades que generaran el interés por construir el conocimiento, esta es una comprobación de cómo la educación física asumió un papel muy importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que los infantes experimentan un grado de concentración, motivación y satisfacción muy grande, haciendo la socialización y el trabajo colaborativo como un medio de conocimiento y enriquecimiento personal que le ayude a desenvolverse en el medio que se rodea y a solucionar las situaciones de la vida diaria.

Lo que considero fue cumplido el objetivo, puesto que tuvieron un avance desde el primer día de clases, hasta la finalización de este documento, puesto observé sus logros tanto personales y de grupo, el cómo se desarrollaron en cada actividad, sus maneras de comunicarse, de trabajar en equipo y como lo aplicaron en los juegos planteados. Otro factor observado fue que aparte de obtener un aprendizaje mediante la clase de educación física, también se vio un disfrute en el juego, puesto que se

mostraron de forma divertida al momento de hacer actividades de competencia.

Es importante mencionar que cada estudiante tiene procesos diferentes sobre su conocimiento, algunos más lentos, otros más rápidos, por lo que el docente debe respetar la manera en que los niños van adquiriendo su aprendizaje y no forzarlo, sino darles tiempo y confianza para que se desenvuelva y obtengan una evolución de manera satisfactoria.

Otra cuestión de la cual es necesario mencionar es sobre la evolución de su socialización, en primer lugar, esta herramienta es relevante para su desarrollo social, es por eso que el docente debe dar oportunidad de que el niño se exprese mediante el intercambio de ideas, opiniones y argumentos para que logre desenvolverse en distintas situaciones de la vida cotidiana.

Sin embargo, considero que este documento es un área de oportunidad que me ayudó a fortalecer mi práctica docente ya que tuve a través de la reflexión y la práctica, aportaron elementos que me ayudaron a cuestionarme, ser más autocrítica y más objetiva en relación a mis fortalezas y debilidades.

Una recomendación que yo haría para darle más relevancia al tema planteado, es que se dé la importancia adecuada a la socialización, acerca de cómo los niños desarrollan por medio de experiencias, hablese entorno familiar, escolar, social, que son factores que influyen en este proceso, mediante la clase de educación física a través de juegos cooperativos, la manipulación de materiales, a fin de que puedan ofrecer las mejores oportunidades de aprendizaje para su formación académica y en su vida cotidiana, por tal razón se debe buscar que este proceso sea significativo para el logro de competencias comunicativas, las cuales son un instrumento para aprender a aprender.

Finalmente termino mencionando, que la elaboración de este informe de prácticas me ayudó a crecer tanto personal como profesional, me hizo cuestionarme sobre muchas cosas y al mismo tiempo, buscar las respuestas a mis inquietudes; así como reflexionar y analizar sobre mi práctica, reconociendo mis fortalezas y aceptando mis debilidades, con el objetivo de buscar siempre la mejora de mi actuar docente para ofrecer una educación de calidad a mis alumnos.

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Dr. Héctor Torres Cuevas Chillán (2018), Contextualización del proceso de enseñanza en el medio escolar: un estudio descriptivo en escuelas de ñuble, pp. 13, recuperado de:

<http://repobib.ubiobio.cl/jspui/bitstream/123456789/2836/1/Berrios%20Sepulveda%2C%20Danitza%20Pilar.pdf>

Emilia Antón Agramonte (2011), LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN EDUCACIÓN FÍSICA, pp. 111, recuperado de:

[file:///C:/Users/JESUS/Downloads/Dialnet-LosJuegosCooperativosEnEducacionFisica-3629149%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/JESUS/Downloads/Dialnet-LosJuegosCooperativosEnEducacionFisica-3629149%20(3).pdf)

Emilia Antón Agramonte (2011), LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN EDUCACIÓN FÍSICA, pp. 115, recuperado de:

[file:///C:/Users/JESUS/Downloads/Dialnet-LosJuegosCooperativosEnEducacionFisica-3629149%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/JESUS/Downloads/Dialnet-LosJuegosCooperativosEnEducacionFisica-3629149%20(3).pdf)

Fernando Trujillo Sáez (2002), Dpto. Didáctica de la Lengua y la Literatura Universidad de Granada, Aprendizaje cooperativo para la enseñanza de la lengua, pp. 150, recuperado de:

<file:///C:/Users/JESUS/Downloads/Dialnet-AprendizajeCooperativoParaLaEnsenanzaDeLaLengua-638322.pdf>

Healthwise (2020), Etapas del desarrollo para niños de 9 años, recuperado de: <https://www.cigna.com/es-us/individuals-families/healthwellness/hw/temas-de-salud/etapas-del-desarrollo-para-nios-de-9-aosue5721>

Juan Luis Piñeiro (2018), Reflexión sobre un problema profesional en el contexto de formación de profesores, recuperado de:

<https://www.redalyc.org/journal/405/40557513010/html/>

Marisela Dzul Escamilla, La justificación y los antecedentes de la investigación, pp.2-3, recuperado de:

https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Lectura/licenciatura/documentos/L

[ECT98.pdf](#)

Martínez Tamara Giselle (2012), Los Juegos Cooperativos y su relación con el desarrollo de Habilidades Sociales en la Educación Inicial, pp.14, recuperado de: <https://docplayer.es/11753486-Los-juegos-cooperativos-y-su-relacion-con-el-desarrollo-dehttps://docplayer.es/11753486-Losjuegos-cooperativos-y-su-relacion-con-el-desarrollo-de-habilidadessociales-en-la-educacion-inicial.htmlhabilidades-sociales-en-la-educacioninicial.html>

Núñez Patiño, Katia; Alba Villalobos (2012), Socialización infantil y estilos de aprendizaje. aportes para la construcción de modelos de educación intercultural desde las prácticas cotidianas, pp.110, recuperado de:http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S187041152011000200004

Palacios, M. (2016). Conceptualizaciones sobre cultura, socialización, vida cotidiana y ocupación: reflexiones desde espacios formativos. Revista Ocupación Humana, pp. 3, recuperado de: <file:///C:/Users/JESUS/Downloads/Cultura.pdf>

Secretaría General Técnica. El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares, pp. 15-17, recuperado de: <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/PdfServlet?pdf=VP12153.pdf&area=E>

SEP (2010), Evaluación diagnóstica, recuperado de: <http://www.inea.gob.mx/index.php/educacionabc/edadulprimsecbc/eadulprimconcluirbc/eduadprimevdiag.html>

SEP (2017), Perfil de egreso de la educación normal, recuperado de:https://www.dgesum.sep.gob.mx/reforma_curricular/planes/lepree/plan_de_estudios/perfil_de_egreso

SEP (2017). Libro de aprendizajes clave educación física, educación básica, pp. 184, recuperado de:

https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/basica-educ-fisica/1LpMEducacion-Fisica_Digital.pdf

SEP (2017). Libro de aprendizajes clave educación física, educación básica, pp. 161, recuperado de:

<https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/basicaeduchttps://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/basica-educ-fisica/V-b-EDUCACION-FISICA.pdf>

SEP (2017). Plan y programa de estudios en la educación básica, pp. 1, Obtenido de: [https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/intro/campoareas.html#:~:text=%C3%81reas%20de%20Desarrollo%20Personal%20y%20Social&text=Estas%20%C3%A1reas%20son%20de%20observancia,y%20Educaci%C3%B3n%20Socioemocional%20\(secundaria\).](https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/intro/campoareas.html#:~:text=%C3%81reas%20de%20Desarrollo%20Personal%20y%20Social&text=Estas%20%C3%A1reas%20son%20de%20observancia,y%20Educaci%C3%B3n%20Socioemocional%20(secundaria).)

SEP (2021), Estrategia de Evaluación Diagnóstica para Alumnos de Educación Básica, recuperado de: http://www.planea.sep.gob.mx/ba_drev/

Tecnológico de Monterrey, sf, pp.1, recuperado de:http://www.cca.org.mx/ps/profesores/cursos/ed130_3/html/m01/ventanas/tema4/competencias.pdf

Ylarragorry, E. (2018). Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales, pp.25, recuperado de:

<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/563/1/doc.pdf>

Ylarragorry, E. (2018). Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales, pp.27, recuperado de:

<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/563/1/doc.pdf>

Ylarragorry, E. (2018). Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales, pp.27, recuperado de:

<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/563/1/doc.pdf>

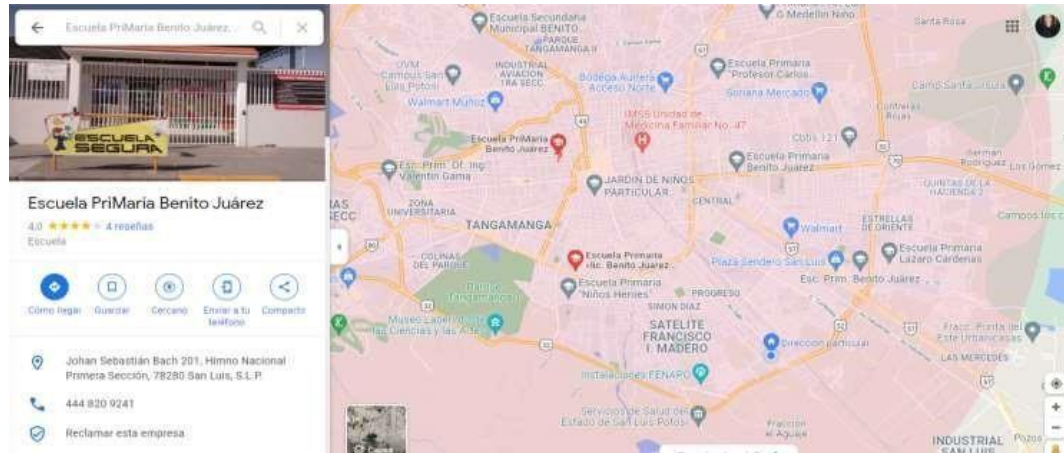
Ylarragorry, E. (2018). Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales, pp.24, recuperado de:

<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/563/1/doc.pdf> Zapata, A. (2018). Características del contexto educativo y familiar en el desarrollo psicomotor en niños de 6 a 11 años de la Fundación Educativa San Juan

Eudes. (Trabajo de grado Licenciatura en Educación Física y Deportes).
Universidad de San Buenaventura Colombia, Facultad de Educación,
Medellín, pp.15, recuperado de:
http://bibliotecadigital.usb.edu.co/bitstream/10819/5777/1/Desarrollo_Psicomotor_Contexto_Zapata_2018.pdf

VI. ANEXOS.

ANEXO 1



Anexo 1. Ubicación de la Escuela Primaria Lic. Benito Juárez.

ANEXO 2



2. Vista de las dos canchas de la Escuela Primaria Licenciado Benito Juárez.

ANEXO 3



3. Bodega de educación física, material para las sesiones de educación física.

ANEXO 4



<p>Actividades o Tareas de la Sesión 1</p>	<ul style="list-style-type: none">• Organización: El grupo estará distribuido en dos, la primera parte estará acomodado en un extremo de la cancha, cada alumno ubicado en un círculo de sana distancia y la segunda parte en el otro extremo acatando las mismas indicaciones. <p style="text-align: center;">ACTIVIDAD DIAGNÓSTICA APLICADA AL GRUPO DE 4º "A".</p> <p>Vísteme:</p> <p>el grupo se dividió en dos equipos, el profesor llamó a un integrante para decirles de qué se iban a caracterizar. Después de que los dos alumnos supieran la temática, se gritó la palabra "ya" y automáticamente cada equipo corrió hacia unos círculos de cartón colocados en el suelo de manera que formaron una rueda donde se colocó cada integrante, esto como estrategia para sana distancia y es ahí donde se pusieron de acuerdo en un tiempo límite de 15 segundos, al finalizar el tiempo se dio la indicación con el silbato, que debían regresar a su estación para caracterizarse con los accesorios que cada alumno tenía.</p> <p>Vuelta a la calma:</p> <p>Se realizará una retroalimentación con ayuda de algunas preguntas detonadoras acerca de lo visto en clase.</p>
--	---

ANEXO 4



4. Actividad
"vísteme" aplicada al grupo de cuarto año grupo "A".

diagnóstica

ANEXO 5

RÚBRICA DE EVALUACIÓN PARA LA ACTIVIDAD DIAGNÓSTICA

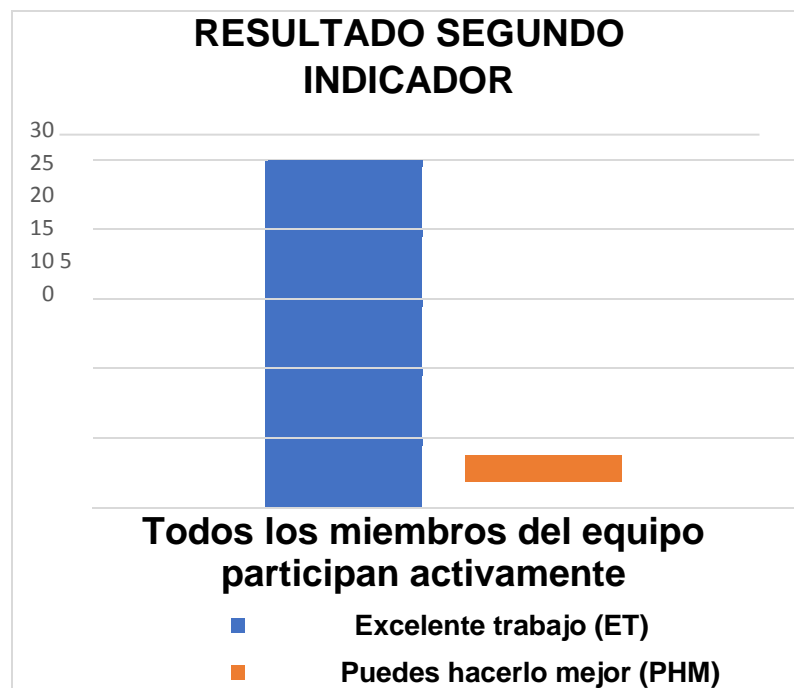
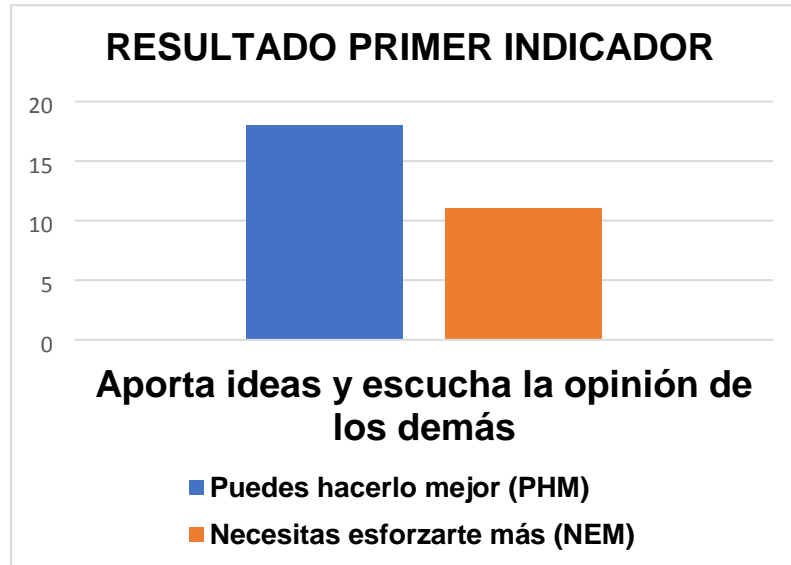
“VÍSTEME” APLICADA AL GRUPO DE 4º A”

Nivel de desempeño: Excelente trabajo (ET) = 4 PUNTOS. Puedes hacerlo mejor (PHM) = 3 PUNTOS. Necesitas esforzarte más (NEM) = 2 PUNTOS. No participó (NP) = 1 PUNTO.

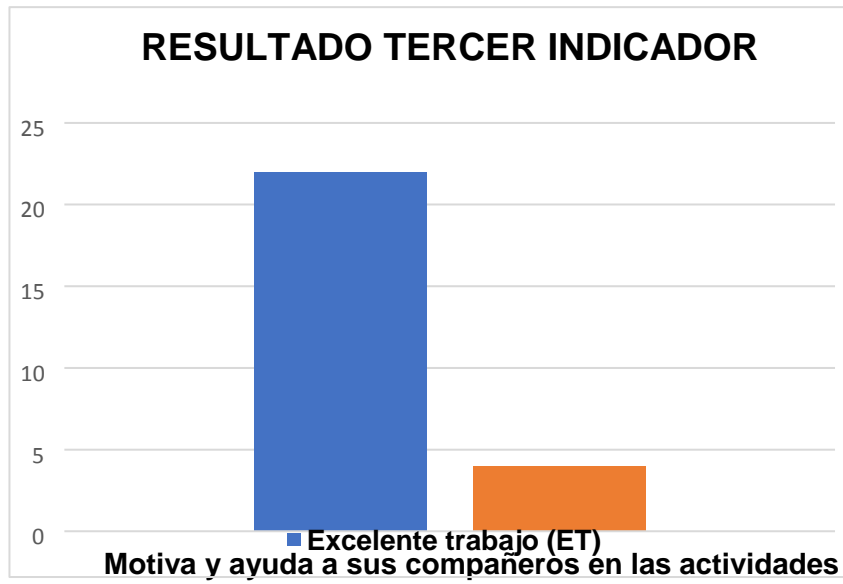
	EXCELENTE TRABAJO (ET)	PUEDES HACERLO MEJOR (PHM)	NECESITAS ESFORZARTE MAS (NEM)	NO PARTICIPO (NP)
Aporta ideas y escucha la opinión de los demás		18	11	
Todos los miembros del equipo participan activamente	25	4		
Motiva y ayuda a sus compañeros en las actividades	22	7		
Tienen comunicación en los retos o actividades planteadas	24	5		

5. Rúbrica de evaluación para la actividad diagnóstica “vísteme” aplicada al grupo de 4º A”.

ANEXO 6



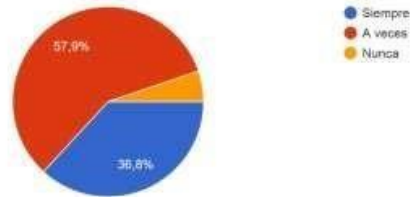
ANEXO 6



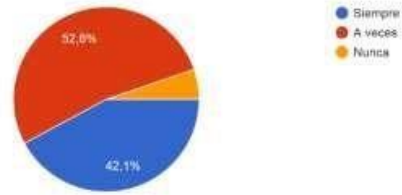
6. Tabla de resultados evaluación diagnóstica.

ANEXO 7

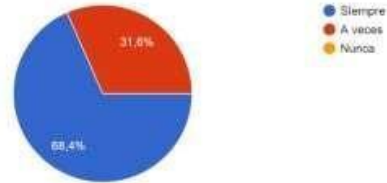
Sé trabajar en equipo sin molestarme cuando no se logra el objetivo
19 respuestas



Hago diferentes propuestas para tener una estrategia para lograr el objetivo de la actividad?
19 respuestas

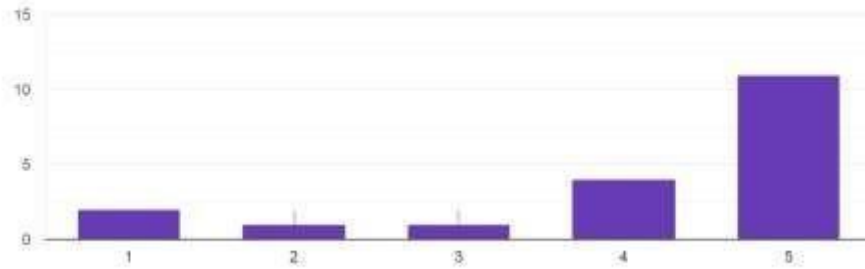


Escucho y acepto los comentarios de mis compañeros para mejorar el resultado de las actividades
19 respuestas



Del 1-5 que tan respetuoso y honesto soy cuando hago las actividades en la clase de educación física

19 respuestas



ANEXO 7

Menciona como te sientes cuando haces retos en equipo, ejemplo: Emocionado, enojado etc.

20 respuestas:

Emocionado y feliz

Emocionado

Feliz y con ganas de lograr lo que nos pidieron

EMOSIONADO

Emociona

Emocionado

Me emociona mucho

Genial porque trabajamos en conjunto

Me gusta mucho me emociona

ANEXO 7

Para ti que es trabajar en equipo?

19 respuestas

Bien
Juntarnos y aceptar todas las opiniones de mis amigos
Apoyarnos para un buen trabajo
Lograr todos los objetivos juntos
Que te apoyas entre varios
Nosotros planeamos como lo vamos a hacer el plan
Trabajar con mis compañeros y amigos
Dar nuestras opiniones y aser el trabajo juntos
Hacer las cosas mejorpor que entre ewuipo nos apoyamos
Estar con los compañeros participando y ayudando todos
UNIR NUESTRAS RESPUESRTAS Y PARTICIPAR TODOS
Es ser respetuoso con los demas, no enojarme cuando perdemos en los juegos
Convivir todos juntos
Ayudarse para dar mejores resultados
Tomar en cuenta la opinión de todos y apoyarnos
Ayudarnos y apoyar a los compañeros
Sacar un buen trabajo
Escuchar uno al otro para mejor una actividad

7. Resultados segunda evaluación diagnóstica, formulario en línea para el grupo de cuarto año grupo "A".

ANEXO 8

Propósito o Intención Didáctica de la Primera Sesión: Que los alumnos reconozcan la cooperación en los juegos colaborativos a través del disfrute de las actividades de educación física.	
Actividades o Tareas de la Sesión 1	<p>Calentamiento:</p> <p>Cruz en cruz El alumno se colocará en una cruz que está marcada en la cancha y se tendrán que mover cada vez que el profesor lo indique, se desplazarán de diferentes formas puede ser en zic zac, brincando, chocándola con sus compañeros etc.</p> <p>Carreritas: Se divide el grupo en 2, cada equipo se le asigna un carril, en el cual se encuentran colocados varios círculos de cartón para el cuidado de sana distancia, en frente de cada equipo habrá 6 conos, y el profesor gritará 1, 2, o cualquier número y los contrincantes deberán correr al cono que se indicó con el número asignado y rodear el cono y llegar a su sitio de salida, y así con todos los alumnos, el equipo que llegue primero será el ganador.</p> <p>Derribando el cono: El grupo se divide en 2 equipos, los alumnos tendrán que resolver el reto que se les presenta, el cual tendrán varios aros y los tendrán que trasladar pasándolos por todo su cuerpo, adelante de ellos, habrá 2 conos el cuál tendrán que derribar con dicho aro y solo tendrán 2 oportunidades de lanzamiento, es ahí donde el alumno debe buscar estrategias y llegar acuerdos con su equipo para tener una buena resolución del reto, el equipo que logre derribar todos los conos en un límite de tiempo será el ganador.</p> <p>Vuelta a la calma: Retroalimentación de lo visto en la clase de educación física.</p>
Observaciones	<p>Refuercen el trabajo en equipo mediante los juegos cooperativos en la sesión aplicada.</p>

8. Planeación primera sesión aplicada al grupo de 4° "A".

ANEXO 9



9. Calentamiento sesión 1, cruz en cruz.

ANEXO 10



10. Actividad 1,
Carreritas.

ANEXO 11



11. Actividad, derribando el cono.

Anexo 12.



Actividades o Tareas de la Sesión 2	<ul style="list-style-type: none">• Organización: El grupo estará distribuido en dos, la primera parte estará acomodado en un extremo de la cancha, cada alumno ubicado en un círculo de sana distancia y la segunda parte en el otro extremo acatando las mismas indicaciones. <p>Calentamiento: Intercambiando ando:</p> <p>Cada alumno tendrá una pelota el cual estará trabajando haciendo diferentes movimientos, cuando el profesor dé el "silbatazo" los alumnos intercambiarán su pelota con la de otro integrante.</p> <p>Llevar la pelota con una parte del cuerpo:</p> <p>Los alumnos forman 2 equipos y cada integrante deberá de trasladar la pelota con una parte el cuerpo que no sean las manos y las colocarán en una tina que estará al final del trayecto el que logre meter 3 pelotas gana.</p> <p>Atínale:</p> <p>El grupo se divide en 2 equipos el cuál tendrán dos lonas con hoyos de colores y una pelota, el profesor indicará a que color deberán meterla el primero en conseguirlo tiene un punto.</p> <ul style="list-style-type: none">• Vuelta a la calma: El profesor hará diferentes preguntas de lo visto en clase y los alumnos darán su punto de vista de lo aprendido de la sesión. (cuestionario de autoevaluación). <p>Vuelta a la calma: Retroalimentación de lo visto en clase</p>
-------------------------------------	---

12. Sesión 2.

ANEXO 13



13. Calentamiento sesión 2, Intercambiando ando.

ANEXO 14



14. Actividad 1, Llevar la pelota con una parte del cuerpo.

ANEXO 15



ANEXO 15



15. Actividad 2, Atínale.

ANEXO 16



	<p>Calentamiento:</p> <p>Que gane el mejor:</p> <p>Se colocarán en parejas y el profesor mencionará diferentes partes del cuerpo o que realicen un movimiento, atrás de ellos habrá un cono y cuando el maestro diga la palabra "cono" tendrán que agarrarlo antes de que se los gane su compañero.</p> <p>Encuétrame:</p> <p>El grupo se divide en 2 equipos, frente a ellos habrá conos, el cuál varios tendrán una pelota escondida, el objetivo del juego es que los alumnos las encuentren para esto tendrán que trabajar la socialización y el trabajo en equipo los primeros en encontrar 3 pelotas ganan.</p> <p>Transporte humano con pelotas:</p> <p>Los alumnos se dividen en equipos, cada integrante tendrá una pelota el cuál se trasladarán sin que se les caiga dicha pelota, pasará el primero de la fila y después los demás se irán integrando hasta que pasen todos juntos, el equipo que lo termine primero es el ganador.</p> <p>Vuelta a la calma: Retroalimentación de lo visto en clase</p>
Observaciones	Demuestra un mayor conocimiento mediante la actividad lúdica.

**El profesor hará diferentes preguntas de lo visto en clase y los alumnos darán su punto de vista de lo aprendido de la sesión.
(cuestionario de autoevaluación).**

16. Sesión 3.

ANEXO 17



17. Calentamiento, que gane el mejor.

ANEXO 18



ANEXO 18



18. Actividad 1, Encuéntrame.

ANEXO 19

Nombre: G901 Ivan Sagura Rojas

Cuestionario de autoevaluación:

Lee la siguiente rúbrica y marca el número que creas que te corresponde, según lo poco o mucho que estés de acuerdo con lo que dicen. Recuerda responder con honestidad.

1: Nunca
2: Casi nunca
3: A veces
4: Siempre

	1	2	3	4
He escuchado sin interrumpir cuando otra persona habla				✓
He propuesto más ideas para resolver los desafíos		✓		
He criticado a alguien	✓			
He animado a mis compañeros			✓	
He ayudado a mis compañeros			✓	
He pedido ayuda cuando lo he necesitado			✓	
Me he centrado en los desafíos y no me he distraído con otras cosas	✓			
He pensado más en el equipo que en mí mismo				✓

Nombre: Estrella Yanet Montalvo

Cuestionario de autoevaluación:

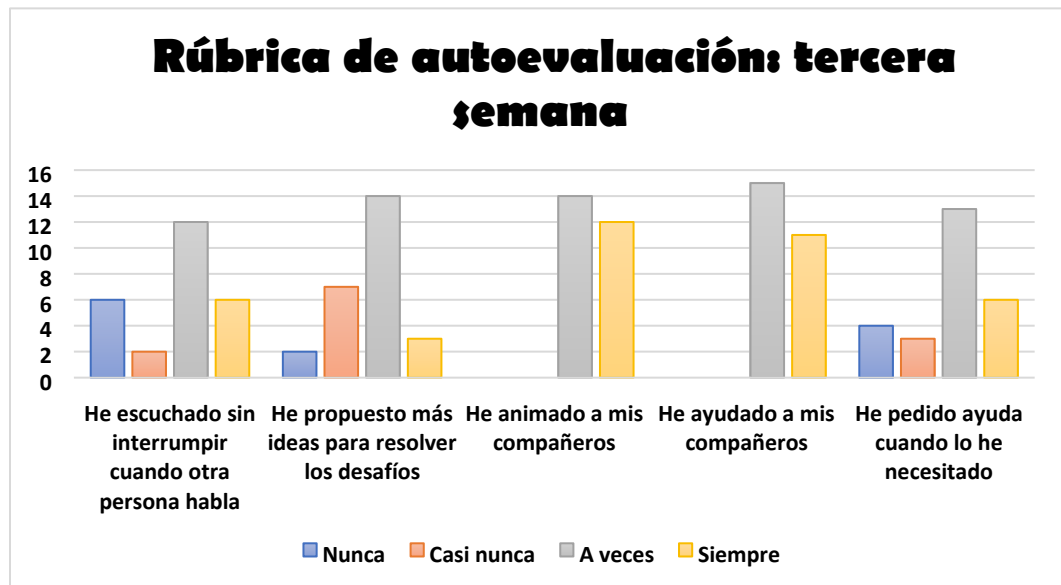
Lee la siguiente rúbrica y marca el número que creas que te corresponde, según lo poco o mucho que estés de acuerdo con lo que dicen. Recuerda responder con honestidad.

1: Nunca
2: Casi nunca
3: A veces
4: Siempre

	1	2	3	4
He escuchado sin interrumpir cuando otra persona habla				✓
He propuesto más ideas para resolver los desafíos			✓	
He criticado a alguien		✓		
He animado a mis compañeros		✓		
He ayudado a mis compañeros			✓	
He pedido ayuda cuando lo he necesitado			✓	
Me he centrado en los desafíos y no me he distraído con otras cosas			✓	
He pensado más en el equipo que en mí mismo				✓

19. Rúbrica de autoevaluación aplicada al grupo de 4° "A".

ANEXO 20



20. Gráfica de resultado autoevaluación.

ANEXO 21



Actividades o Tareas de la Sesión 2	<ul style="list-style-type: none"> • Organización: El grupo estará distribuido en dos, la primera parte estará acomodado en un extremo de la cancha, cada alumno ubicado en un círculo de sana distancia y la segunda parte en el otro extremo acatando las mismas indicaciones. <p>Calentamiento: "Cuatro Esquinas"</p> <p>Los alumnos se ubicarán primero a la mitad de la cancha, colocando un cono en el centro y cuatro conos en cada esquina, una vez ubicado el material, formaremos cinco grupos, cada uno de ellos situados en una esquina y uno en el centro, el objetivo del juego es muy sencillo, simplemente al silbatazo cada grupo debe de buscar una esquina e ir corriendo hacia ella, el que se quede sin esquina irá al centro a bailar o a hacer flexiones o abdominales, una vez en el centro y acabado el ejercicio, tendrán 5 segundos para decidir a qué esquina ir, desde que una sola persona del equipo se vaya en otra dirección en la que se ha ido el resto de su equipo, ya tienen que ir al centro, tendrán que ir todos juntos y hacia la misma esquina.</p> <p>"Zancos colectivos"</p> <p>Los alumnos con los equipos formados se colocarán en uno de los extremos de la cancha donde se encontrarán unos zancos, el objetivo consiste en colocarse encima de los zancos y poder moverse en conjunto de forma coordinada desde el punto de salida hacia la mitad de la cancha, una vez que lleguen se encontrarán con la línea de tiro donde estarán tres aros por equipo y una distancia de dos metros estará una llanta que tendrá un cono encima y el otro en el orificio, el último que este colocado en el zanco será quien pase uno por uno los aros y el de enfrente será quien lanzara y derribara los conos, el equipo que derribe primero se lleva un punto.</p> <p>"La llanta gigante"</p> <p>En equipos de siete integrantes los alumnos deberán avanzar de manera conjunta haciendo que la "Llanta" (Lona gigante) avance, ellos se encontrarán dentro de la llanta, es importante que el equipo se mueva de manera coordinada para avanzar y evitar accidentes. El profesor marcará un punto de llegada.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vuelta a la calma: <p>El profesor hará diferentes preguntas de lo visto en clase y los alumnos darán su punto de vista de lo aprendido de la sesión. (cuestionario de autoevaluación).</p>
Observaciones	Demuestra un mayor conocimiento mediante la actividad lúdica.

21. Sesión 4 aplicada al grupo de 4^o A".

ANEXO 22



22. Calentamiento, cuatro esquinas.

ANEXO 23



23. Actividad 1, zancos colectivos.

ANEXO 24



24. Actividad 2, La llanta gigante.

ANEXO 25.



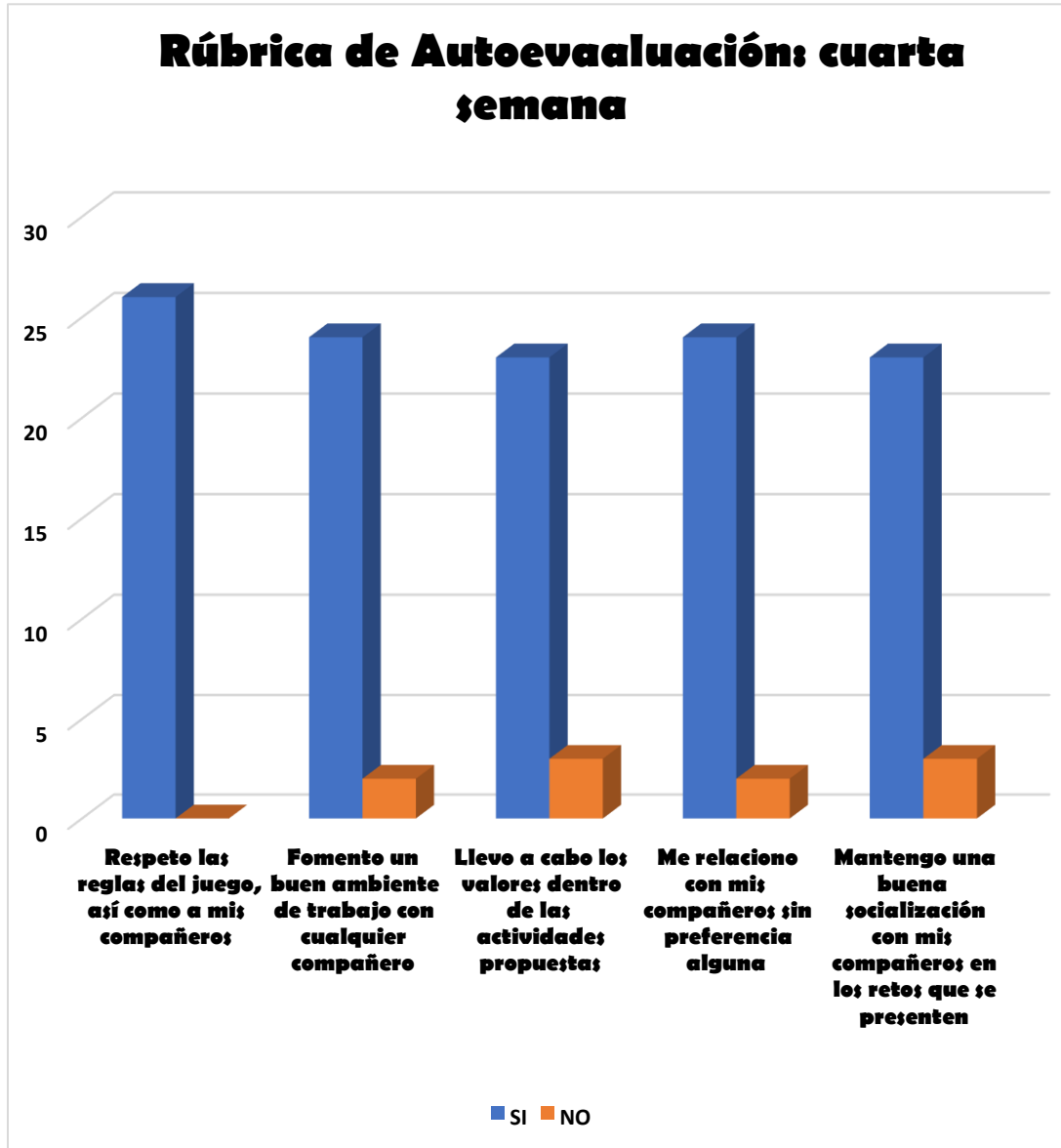
ANEXO 25

CRITERIOS	SI	NO
1. Respeto las reglas del juego, así como a mis compañeros.	✓	
2. Muestro emociones positivas en la práctica del juego.		✓
3. Fomento un buen ambiente de trabajo aceptando a cualquier compañero en mi equipo.	✓	
4. Llevo a cabo los valores dentro de las actividades propuestas.	✓	
5. Me relaciono con mis compañeros sin preferencia y sin rechazar a nadie.	✓	
6. Mantengo una buena socialización con mis compañeros en los retos que se presenten	✓	

CRITERIOS	SI	NO
1. Respeto las reglas del juego, así como a mis compañeros.	✓	
2. Muestro emociones positivas en la práctica del juego.	✓	
3. Fomento un buen ambiente de trabajo aceptando a cualquier compañero en mi equipo.	✓	
4. Llevo a cabo los valores dentro de las actividades propuestas.	✓	
5. Me relaciono con mis compañeros sin preferencia y sin rechazar a nadie.		✓
6. Mantengo una buena socialización con mis compañeros en los retos que se presenten	✓	

25. Aplicación de rúbrica de autoevaluación cuarta semana.

ANEXO 26



26. Gráfica de resultados, rubrica de autoevaluación aplicada a los alumnos de cuarto grado grupo "A".

ANEXO 27.



<p>Actividades o Tareas de la Sesión 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Organización: El grupo estará distribuido en dos, la primera parte estará acomodado en un extremo de la cancha, cada alumno ubicado en un círculo de sana distancia y la segunda parte en el otro extremo acatando las mismas indicaciones. <p>Calentamiento: "Que gire el aro" Los alumnos se ubicarán en parejas cada uno tendrá un aro, el cual, harán diferentes movimientos como el lanzarlo y atraparlo, que gire en el suelo y atraparlo entre otras cosas que indicará el profesor y los alumnos.</p> <p>"El carruaje y el castillo" Los alumnos con los equipos formados se colocarán frente a una llanta que tendrá una cuerda amarrada a un poste, cada integrante pasará uno por uno haciendo un pequeño recorrido, cuando lleguen al punto de llegada, habrá varios conos, donde tendrán que formar una torre y derribarla el primer equipo que lo logre se llevará el punto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vuelta a la calma: • "Autoevaluación" <p>El profesor y los alumnos estarán sentados formando un círculo grande, y aplicarán una autoevaluación donde se evaluará el trabajo en equipo.</p>
<p>Observaciones</p>	<p>Demuestra un mayor conocimiento mediante la actividad lúdica.</p>

27. Sesión 5.

ANEXO 28



28. Calentamiento, Cuidando al rey.

ANEXO 29.



29. Actividad 1, Balón travieso.

ANEXO 30.



30. Actividad de cierre, conociéndonos.

ANEXO 31.



Actividad o Tareas de la Sesión 2	<ul style="list-style-type: none"> • Organización: El grupo estará distribuido en dos, la primera parte estará acomodado en un extremo de la cancha, cada alumno ubicado en un círculo de sana distancia y la segunda parte en el otro extremo acatando las mismas indicaciones. <p>Calentamiento: “Agrupación por números”:</p> <p>Este calentamiento tiene como propósito la activación y la cooperación entre los mismos alumnos, el juego consiste en dar vueltas por toda la cancha y cuando el profesor diga un número deberán juntarse la cantidad de alumnos mencionada por el profesor, cuando logren juntarse deberán formar una figura como equipo, así sucesivamente, algunas de las variantes es que puede ir trotando, alzando rodillas, moviendo la cabeza, etcétera.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividad 1 “Puente humano”: Para esta actividad el grupo se dividirá en 4 equipos los cuales estarán colocados en un extremo de la cancha detrás de su material que serán unas pelotitas de colores, así mismo, a cada equipo se le entregara paliacates los cuales ayudaran a formar el puente humano, esta actividad consiste en trasladar las pelotitas hacia el otro extremo de la cancha insertándolas dentro de una tina, pero para poder transportarla, un integrante por equipo tendrá que tomar la pelota y subirse encima de los paliacates, por lo que los demás integrantes deberán tomar por pareja cada paliacate extendiéndolo agarrando de las esquinas con fuerza y el integrante deberá avanzar encima de estos, cuando termine de pasar uno de los paliacates, esa pareja deberá moverse hacia el inicio de la fila, así lo demás integrantes y poder avanzar hacia el otro extremo. • Actividad 2 “El piso es lava”: Con ayuda de aros, el primero de cada equipo tomara una pelota y colocara adelante un aro, para saltar adentro de este, e igualmente los demás participantes de cada equipo acomodaran su aro y saltaran para caer adentro. El último participante recogerá el último aro y lo pasará a los compañeros de adelante. Si algún participante cae a fuera o toca el suelo, se esperarán 10 segundos o comenzaran desde el inicio. Una vez que lleguen todos, el alumno podrá dejar la pelota dentro de la tina y poder regresar a su lugar de inicio para poder transportar las demás pelotas. • Actividades 3 “El ciempiés” Finalmente a cada integrante de los equipos se les proporcionara un paliacate, en este juego nuevamente los alumnos transportaran la pelota, pero en esta ocasión el primero de la fila saldrá corriendo a dejarla para regresar por la segunda pelota la cual será tomada por el segundo integrante, una vez que llegue el primer alumno deberá amarrar su pie con el segundo compañero con ayuda del paliacate de forma que los dos compañeros queden unidos y en trabajo en equipo y coordinación deberán transportar la pelota, así sucesivamente hasta formar un ciempiés humano por todos los integrantes del equipo. • Vuelta a la calma, evaluación 3: Se realizará una retroalimentación con ayuda de algunas preguntas detonadoras acerca de lo visto en clase.
Observaciones	Demuestra un mayor conocimiento mediante la actividad lúdica.

Sesión 6

ANEXO 32



32. Calentamiento, agrupación por números.

ANEXO 33.



33. Actividad 1, El puente humano.

ANEXO 34.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN FINAL APLICADA AL GRUPO DE 4^o A

Nivel de desempeño: Excelente trabajo (ET) = 4 PUNTOS. Puedes hacerlo mejor (PHM) = 3 PUNTOS. Necesitas esforzarte más (NEM) = 2 PUNTOS. No participó (NP) = 1 PUNTO.

	EXCELENTE TRABAJO (ET)	PUEDES HACERLO MEJOR (PHM)	NECESITAS ESFORZARTE MAS (NEM)	NO PARTICIPO (NP)
Aporta ideas y escucha la opinión de los demás	25			
Todos los miembros del equipo participan activamente	22	3		
Motiva y ayuda a sus compañeros en las actividades	25			
Tienen comunicación en los retos o actividades planteadas	18	7		

34. Rúbrica de evaluación final aplicada al grupo de 4^o A.