



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

TITULO: Favorecer el Pensamiento Científico a Través del Juego en un Grupo de  
Preescolar

---

AUTOR: Alondra Guadalupe Ramírez Ramos

---

FECHA: 07/26/2023

---

PALABRAS CLAVE: Aprendizaje, Educación Preescolar, Estrategias Didácticas,  
Juegos, Pensamiento Científico

**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**

**2019**



**2023**

**“FAVORECER EL PENSAMIENTO CIENTÍFICO A TRAVÉS DEL JUEGO EN UN  
GRUPO DE PREESCOLAR.”**

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

**PRESENTA:**

**RAMIREZ RAMOS ALONDRA GUADALUPE**

**ASESOR (A):**

**DRA. ELBA EDITH DÁVALOS AVILA**

**SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.**

**JULIO DEL 2023**



**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 Alondra Guadalupe Ramirez Ramos  
autorizo a la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, (BECENE) la  
utilización de la obra Titulada:

Favorecer el pensamiento científico a través del juego en un grupo de preescolar

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

en la generación 2019-2023 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 05 días del mes de julio de 2023.

ATENTAMENTE.

  
Alondra Guadalupe Ramirez Ramos

Nombre y Firma

AUTOR DUEÑO DE LOS DERECHOS PATRIMONIALES



San Luis Potosí, S.L.P.; a 27 de Junio del 2023

Los que suscriben, tienen a bien

## DICTAMINAR

que el(la) alumno(a): C. RAMIREZ RAMOS ALONDRA GUADALUPE  
De la Generación: 2019 - 2023

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

Titulado:

FAVORECER EL PENSAMIENTO CIENTÍFICO A TRAVÉS DEL JUEGO EN UN GRUPO DE PREESCOLAR.

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

### ATENTAMENTE COMISIÓN DE TITULACIÓN

DIRECTORA ACADÉMICA

MTRA. MARCELA DE LA CONCEPCIÓN MIRELES  
MEDINA



DIRECTOR DE SERVICIOS ADMINISTRATIVOS

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

DR. JESÚS ALBERTO LEYVA ORTIZ

RESPONSABLE DE TITULACIÓN

MTRA. LETICIA CAMACHO ZAVALA

ASESOR DEL DOCUMENTO RECEPCIONAL

DRA. ELBA EDITH DÁVALOS ÁVILA

## **AGRADECIMIENTOS**

Hay espacios en el corazón que quedan imposibles de llenar, hoy con lágrimas en mis ojos escribo estas líneas en las que dedico con cariño el presente trabajo y gran triunfo principalmente a dos seres increíbles que están en el cielo, a quienes recuerdo por lo importante que fueron en mi vida y lo afortunada que me siento al haberlos conocido.

A la memoria de mi tío Alberto Ramos, por brindarme su amor puro y sincero desde que era niña, por acompañarme y convertirme en una mujer valiente. Ante todo, agradezco su admiración a mis habilidades y conocimientos así como a su confianza al afirmar que llegaría a ser una profesionalista. También, a mi perrito Dogo por ser mi compañero de tantas madrugadas de estudio, por su amor incondicional y su compañía sincera. A ambos por ser los primordiales a los cuales deseo hacerlos sentir orgullosos y amo con todo mi corazón.

A mis padres por ser los principales promotores de mis sueños, en especial, agradezco a mi madre Margarita Ramos por ayudarme en todo momento y ser un ejemplo a seguir así como por ser mi principal motivo por el cual deseo superarme de forma constante. Gracias a ella que me enseñó a ser perseverante y constante en mis metas.

A mi padre Jesús Gallegos, que con el paso del tiempo aprendió a confiar en mí, por cambiar su punto de vista sobre mis capacidades y considerarme como una persona capaz en la licenciatura. Gracias a él por su cariño y apoyo incondicional.

A mis hermanas, Violeta y Sarahi, por su apoyo lleno de bondad al elaborar material didáctico brindándome momentos de mayor descanso, así como a su amor y confianza.

A mi apoyo incondicional, Alejandro Rubio, quien compartió conmigo momentos llenos de felicidad y valentía, por su amor y confianza. Con gran cariño, agradezco su ayuda, por convertirse en un lugar de consuelo y seguridad en el cual podría conversar sobre mis aventuras y días grises, gracias por enriquecer mi fuerza y ante todo por hacerme creer en mí dentro de mi profesión.

A mis abuelitos Odilón Ramos y María de los Ángeles Avalos, por ser mis segundos padres quienes en todo momento me brindaron palabras de aliento plasmando su amor, admiración y apoyo hacia a mí; a ellos por enriquecer mi amor hacia este sueño de ser docente.

A mis queridos alumnos que me ayudaron a desarrollar mi práctica docente, quienes día con día lograron pintar mi mundo de maravillosos colores, por brindar alegría a mi corazón con sus sonrisas, abrazos cálidos y muestras de cariño. También, gracias a ellos por demostrarme que todo es posible y totalmente asombroso desde sus ojos así como al valioso conocimiento compartido en clase, por enseñarme a luchar con tanta fuerza y el permitirme ofrecerles actividades significativas, motivadoras y retadoras para llevar a cabo la descripción de mi documento de titulación.

A mi asesora de documento, la Dra. Elba Edith Dávalos Ávila, por su acompañamiento, guía y orientación durante la elaboración de mi documento así como el compartir sus grandes conocimientos conmigo. Agradezco su tiempo dedicado en revisar de inicio a fin mi informe de prácticas profesionales tanto como el creer en todo lo que soy capaz de lograr.

Y finalmente a la vida, por permitirme cumplir una meta tan importante, por tener salud durante todo este proceso y estar aquí felizmente festejando la culminación de un triunfo tan enriquecedor para mi vida.

# ÍNDICE

## **INTRODUCCIÓN**

### **I PLAN DE ACCIÓN**

1.1 Descripción y características contextuales	6
1.2 Diagnóstico y análisis de la situación educativa	14
1.3 Descripción y focalización del problema	23
1.4 Revisión teórica que argumenta el plan de acción	25
1.5 Metodología y análisis del informe	33
1.6 Planteamiento y propósitos del plan de acción	35
1.7 Descripción de las prácticas de interacción en el aula	37

### **II DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA**

2.1 Pertinencia y consistencia de la propuesta	43
2.2 Identificación de enfoques curriculares y su integración en el diseño	45
2.3 Competencias desplegadas en la ejecución del plan de acción	47
2.4 Descripción y análisis detallado de las secuencias de actividades consideradas para la solución del problema	48
2.5 Resultados	81

### **III CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES** 86

### **REFERENCIAS**

### **ANEXOS**

## INTRODUCCIÓN

El presente documento muestra los conocimientos adquiridos a lo largo de mi trayecto académico en la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, los cuales, a su vez, permitieron favorecer diversas habilidades y competencias para practicar la docencia en la educación básica e incidir en la enseñanza de los niños contemplando las necesidades de la sociedad actual.

Este escrito analítico-reflexivo del proceso de intervención que realicé durante el ciclo escolar 2022-2023, recibe el nombre de “Informe de prácticas profesionales”, mediante el cual se describe aquellas secuencias, estrategias, métodos y procedimientos llevados a cabo, considerando la estrategia del juego para favorecer el pensamiento científico, con la finalidad de mejorar y transformar mi práctica profesional docente.

La práctica profesional se llevó a cabo en un grupo de 2° del Jardín de Niños “María Montessori”, ubicado en la colonia Huerta Real, en la calle Ignacio Altamirano. Esta institución se encuentra en una zona de contexto urbano y su ubicación es de fácil acceso ya que cuenta con calles pavimentadas y con servicios básicos. El grupo en el que se realizó la intervención docente está conformado por un total de 19 alumnos, con edad de entre los cuatro y cinco años, quienes son curiosos y se cuestionan el porqué de las cosas que lo rodean.

El niño desde sus primeros años de vida se inquieta por explorar, por conocer y aprender, por crear posibilidades infinitas de jugar y conocer el porqué del funcionamiento de las cosas; cuando se establece relación con el mundo a través de la ciencia, se potencializa el pensamiento científico, el cual permite comprender el entorno desarrollando la capacidad crítica, reflexiva y analítica.

De esta forma, es trascendente favorecer el pensamiento científico desde edades tempranas puesto que surge como necesidad en nuestra sociedad actual ya que el individuo debe ser capaz de dar respuesta a las problemáticas que enfrenta, por ello, se tiene como interés dicho tema debido a la mínima validez e implementación que se le brinda en el Jardín de Niños, ya que en la mayoría de las ocasiones es visto que el tema de las ciencias pierde atención en la enseñanza-aprendizaje dentro del preescolar. Sin embargo, este promueve que los alumnos desarrollen su curiosidad, imaginación e interés por aprender acerca de todo lo que engloba el lugar en donde se desenvuelven, convirtiéndose así en exploradores de conocimiento.

Por otro lado, para la educación resulta significativo puesto que logra tener un avance representativo a través de una problemática la cual abonará positivamente a la transformación de la sociedad. Puesto que es el lugar que forjará a futuros ciudadanos conscientes hacia la comprensión de ideas esenciales referentes al funcionamiento del mundo natural y social, mediante el uso de su pensamiento científico.

Finalmente, para los docentes es crucial debido a que entre más se trabaje con el tema esto conlleva a eliminar barreras de incertidumbre respecto a la implementación de secuencias didácticas relacionadas con lo científico. De esta forma, en conjunto se construye una comunidad de seres con ojos de científicos en un espacio en el cual alumnos, docentes y padres de familia pueden aprender a descubrir significados mediante el uso de su pensamiento científico.

En cuanto el planteamiento de los objetivos del presente informe de prácticas profesionales se debe puntualizar:

El **objetivo general** es fortalecer las competencias del perfil de egreso al favorecer el pensamiento científico en los alumnos de segundo año de nivel

preescolar del Jardín de Niños “María Montessori” durante el ciclo escolar 2022-2023 a través del juego como estrategia didáctica.

Los **objetivos específicos** se presentan a continuación:

- Identificar en el grupo la cantidad de alumnos que han desarrollado el pensamiento científico.
- Planear secuencias didácticas en las que se utilice el juego como estrategia didáctica.
- Aplicar las diferentes secuencias didácticas que permitan favorecer el pensamiento científico en los alumnos.
- Analizar las actividades aplicadas a través del ciclo de Smyth.
- Dar a conocer la importancia de la implementación del juego para el favorecimiento del pensamiento científico.

Además, cabe destacar que mediante la práctica docente se logró desarrollar la competencia genérica enfocada en solucionar problemas y toma decisiones utilizando su pensamiento crítico y creativo, así como la competencia profesional basada en el diseño de planeaciones aplicando sus conocimientos curriculares, psicopedagógicos, disciplinares, didácticos y tecnológicos para propiciar espacios de aprendizaje incluyentes que respondan a las necesidades de todos los alumnos en el marco del plan y programas de estudio.

Por otro lado, para favorecer el pensamiento científico en niños de Educación Preescolar se contempló como estrategia didáctica el juego contribuyendo de manera significativa en los conocimientos que logran adquirir, tomando como precepto la interacción con su contexto mediante la exploración, la indagación, la formulación de hipótesis y la experimentación.

Dicho así, los motivos que llevaron a elegir el juego como estrategia didáctica son de relevancia pues permite que el alumno se concentre, sea curioso y pueda solucionar problemas, ofreciendo experiencias significativas basadas en la

exploración, observación, interacción con el medio, al favorecer su pensamiento científico con la intención de encontrarle sentido y explicación a aquello que indagan y conocen sobre el mundo en que viven, generando y respondiendo preguntas, así como el reconocer la importancia de sus ideas, incentivando su interés, habilidades y confianza en sí mismos para que continúen avanzando por sus propios medios y con el guía de su educadores.

El juego le permite al docente un amplio acercamiento a diferentes ámbitos, debido a que este se convierte en un gran aliado de los aprendizajes de los niños y las niñas, por medio del cual logran disfrutar e interesarse de forma natural y significativa dentro de los diversos temas que engloban las ciencias, descubriendo más allá de ideales simples, conociendo cosas imaginables.

A nivel práctico se propone aplicar secuencias didácticas que favorezcan el pensamiento científico, considerando el mismo como un elemento fuerte en el aprendizaje de los alumnos, con el cual, se logra aprender y descubrir nuevas cosas disfrutando su interacción con el mundo, orientándolos a mirar con otros ojos; aquello que resulta común y con poco sentido, tanto como acercarse a otros contextos menos conocidos, despertando su curiosidad, interés y relación con la vida cotidiana.

Esto tiene relevancia debido que enriquece la capacidad de razonamiento lo cual brinda la habilidad de crear estrategias y soluciones propias al resolver problemas en situaciones reales ya que a través del uso del pensamiento científico se logra comprender significados más a fondo de situaciones que en la mayoría de las ocasiones se perciben en la experiencia de cada uno de los individuos.

Dicho así, se busca ser un aporte para la educación de los preescolares, puesto a que a través del análisis, implementación y sustento de dicha temática se puede reconocer aquellas situaciones didácticas que basadas en el juego logren auspiciar ciertas capacidades enfocadas en competencias que los ayude a

desenvolverse plenamente sobre su contexto y permitan transformar estrategias que no favorezcan el pensamiento científico.

Con respecto al contenido del documento, el presente informe de prácticas profesionales consta de tres capítulos. En el primer capítulo se describe el contexto, el diagnóstico, focalización del problema, la revisión teórica y la metodología que han sido empleados en el plan de acción, así como los propósitos y la descripción de las prácticas de interacción en el aula.

En el segundo capítulo se presenta el desarrollo, la reflexión y la evaluación de la propuesta de mejora, donde se presentan los enfoques curriculares, las competencias y las secuencias de actividades, describiendo la consistencia de la propuesta de mejora.

En el tercer capítulo se exponen las conclusiones y las recomendaciones en las que se puntualiza el alcance de la propuesta analizada mediante el ciclo de Smyth. Finalmente, se presentan las referencias consultadas y los anexos que evidencian las actividades aplicadas para la elaboración de este documento.

## I PLAN DE ACCIÓN

### 1.1 Descripción y características contextuales

El contexto escolar representa el marco en el que se desenvuelven los actores educativos fundamental para identificar de forma sencilla y concreta la relación que tiene en conjunto la escuela, los alumnos, padres de familia, docentes y autoridades, con el fin de comprender el porqué de sus conductas y las actividades que realizan para poder integrarlas en su proceso de enseñanza y aprendizaje escolar, así como los distintos aspectos que intervienen o delimitan el rol del maestro dentro del plantel educativo.

Cecilia Fierro y colaboradores (1999) entienden la práctica docente como:

La praxis social, objetiva e intencional en la que intervienen los significados, las percepciones y las acciones de los agentes implicados en el proceso –maestros, alumno, autoridades educativas y padres de familia--, así como los aspectos político-institucionales, administrativos y normativos que, segundo el proyecto educativo de cada país delimita la función del maestro (p.21),

De ahí su complejidad para un análisis profundo, es por ello que las organizan en seis dimensiones, las cuales he utilizado para sustentar la descripción del contexto en el que se desenvuelven los alumnos de 2ºA del Jardín de Niños María Montessori.

Esta institución con clave: 24DJN0026Y, Zona Escolar: 089, Sector Escolar: 13, ubicado en la calle Ignacio Altamirano 1640, de la colonia Huerta Real, en el municipio de San Luis Potosí, S.L.P., C.P. 78049 se encuentra en una zona de contexto urbano; considerando que su ubicación es de fácil acceso, segura y propicia para los niños ya que cuenta con calles pavimentadas y en buenas

condiciones. Además, respecto a los servicios básicos cuenta con agua potable, drenaje, luz, teléfono, internet, alumbrado y transporte público (ANEXO 1).

### **Dimensión personal**

En este nivel se asientan las decisiones fundamentales del maestro como individuo, las cuales vinculan de manera necesaria su quehacer profesional con las formas de actividad en las que se realiza la vida cotidiana. En ella, la persona del maestro como individuo es una referencia fundamental, reconociéndose como ser histórico capaz de analizar su presente y construir su futuro (Fierro C., Fortoul B. y Rosas L., 1999, p. 29).

El interés de ser maestra de Educación Preescolar renace al vivir una infancia “tormentosa”, la cual lograba olvidarse al estar dentro del Jardín de Niños. Dicho así, mi amor por la docencia se desarrolla a lo largo de los años sobre el pensamiento de poder eliminar las “tormentas” que cada uno de los niños y las niñas viven en casa. Por ello, mi labor como docente se plantea en ser aquella persona que además de brindar herramientas innovadoras y novedosas para su aprendizaje, también suele ser alguien de confianza, amor y alegría para sus alumnos y alumnas.

Gracias a las diferentes experiencias que he tenido en las jornadas de práctica a lo largo de mi trayecto formativo en la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí (BECENE), se ha corroborado la vocación y dedicación, así como me ha ayudado a confirmar y reafirmar que elegí la profesión correcta para mi vida, haciéndome consciente de los retos que he afrontado así como aquellos triunfos en diferentes objetivos que han brindado plena satisfacción personal, convirtiéndose en una gran motivación de seguir preparándome y aprendiendo para ser una maestra ejemplar frente al salón de clase.

El desempeño que se desarrolla en el aula es adecuado, siempre me encuentro en busca de mejorar siguiendo linealmente el compromiso que se debe

lograr con los alumnos de acuerdo a sus aprendizajes. De esta forma, considero elemental que además de aprender, logren ser niños felices de sus logros e intentos. Asimismo, en cuanto a la relación del tema de pensamiento científico favorecido a través del juego, realmente me atrae ya que, disfruto de la misma manera que los alumnos el poder descubrir cosas nuevas, brindando significados más profundos, siendo personas curiosas con interés de explorar y observar lo que el mundo nos proporciona en cada espacio.

### **Dimensión institucional**

Se desarrolla en el seno de una organización, presentando el quehacer del maestro como una tarea colectivamente construida y regulada en el lugar del trabajo docente (Fierro C., Fortoul B. y Rosas L., 1999, p. 30). El Jardín de Niños “María Montessori” muestra una infraestructura amplia, la cual se compone de dos edificios, ambos con planta baja y primer piso, un patio cívico que está techado y con algunos juegos pintados en el suelo (ANEXO 2).

Además dos áreas de juegos recreativos en buenas condiciones, los cuales tienen juegos que contemplan cocinitas, casita y juego para escalar, por otro lado, tienen escaleras de peldaños, un pasamanos en el puente colgante, resbaladillas y tobogán sin rupturas y oxidaciones, así como un patio con jardineras; mismas que están forradas de lona para prevenir accidentes, aunque se puede observar un aspecto antihigiénico y deteriorados. Por otro lado, la mayoría de las áreas de la institución se encuentran aseadas y con libre acceso para los alumnos.

Respecto a las condiciones en las que se encuentra el Jardín de Niños, se puede observar que las ventanas de las diferentes aulas se encuentran en buenas condiciones ya que los vidrios no están rotos o estrellados. Además, las aulas cuentan con puertas seguras y en buen estado, mismas que permiten el abrir y cerrar sin problema.

Por otro lado, existen señalamientos para las salidas de emergencia, algunas imágenes representativas del lavado de manos y medidas preventivas para la contingencia, así como pequeños carteles para el control de asistencia, tanto en el portón de entrada como en las puertas de cada aula de los diferentes grupos.

La accesibilidad hacia los pisos superiores consta de escaleras, las cuales se muestran en buenas condiciones, designando un lado para subir (color verde) y otro para bajar (color rojo), con huellas dibujadas en cada escalón y pasamanos subdivididos que permiten caminar sobre estos con previa seguridad. Además, la institución tiene techos en buenas condiciones, sin embargo, se observa que en el primer piso de cada edificio existen sobre la pared algunas grietas muy notorias. De acuerdo a los pisos, se aprecian de forma pareja, hechos de cemento y en buen estado, los cuales permiten transitar sobre los mismos.

En lo que representa a las condiciones materiales, en el primer edificio (área A), planta baja, se encuentra la dirección y subdirección, un aula de 3° grado, una bodega de mantenimiento junto a una cocina, un salón de música, dos módulos con baños divididos según el género (en los niños incluyen tres baños completos y dos mingitorios y en las niñas cuentan con 5 baños completos), donde se encuentran dos lavamanos y un baño exclusivo para personas con discapacidad, mismo que es compartido para docentes ya que por el momento ningún alumno lo requiere. Asimismo, en la planta alta se localizan tres aulas de 3° grado y una biblioteca.

En el segundo edificio (área B), planta baja, se encuentran dos salones de 1° grado, un aula especializada para el equipo de la unidad móvil (CAPEP) y un aula para materiales didácticos. En la planta alta se ubican tres salones de 2° grado.

En cuanto a las condiciones laborales, la institución cuenta con un total de 165 alumnos, quienes acorde a su edad, se encuentran organizados en dos grupos de primer grado, tres grupos de segundo grado y cuatro grupos de tercer grado. Respecto a los modelos de gestión directiva establecidos a los miembros de la

comunidad, el personal está conformado por una directora, una secretaria, un maestro y ocho maestras titulares frente a los diferentes grupos, una maestra de inglés, una maestra de Educación Física, un maestro de Música, un maestro de banda de guerra, dos asistentes de servicios y dos especialistas del equipo de la unidad móvil que atienden situaciones que se canalizan respecto a alguna barrera de aprendizaje.

Además, el Jardín de Niños mantiene un control de entrada y salida de los miembros de la comunidad educativa, en el cual los familiares entregan un tarjetón con fotografías representativas de las diferentes personas autorizadas para recoger a los alumnos. De igual forma, respecto al personal docente, se realiza un registro con hora de entrada y salida, así como una firma de asistencia a la institución.

Se tienen como actividades extracurriculares una rutina física por las mañanas con una duración de 15 minutos aproximadamente; dicha actividad es realizada por la maestra de Educación Física o maestra titular que está a cargo de la guardia. De igual manera se dispone de una banda de guerra por las tardes, misma que ejerce ensayos después de clases en un horario de 12:00 pm a 12:30 pm.

### **Dimensión interpersonal**

Fierro C., Fortoul B. y Rosas L. (1999) refieren que “la función del maestro como profesional está cimentada en las relaciones entre las personas que participan en el proceso educativo, siendo relaciones interpersonales complejas que se construyen sobre la base de las diferencias individuales en un marco institucional” (p. 31).

El trabajo que se desarrolla dentro de la institución es ameno, ya que tomando en cuenta las relaciones y el comportamiento actitudinal entre la comunidad educativa hacia personas relacionadas con el medio, identificando que

el clima de trabajo dentro del Jardín de Niños es participativo, motivacional y de integración. De igual modo, existe un nivel de liderazgo respetuoso e incluyente.

La directora muestra una actitud positiva siendo flexible y con disposición hacia el colectivo docente, mismo que favorece confianza y resolución de posibles problemáticas dentro de la comunidad educativa en general. Así mismo, los docentes y personal, muestran interés y ágil comunicación en dar a conocer acuerdos favorables para mantener el nivel educativo, siendo realistas sobre los recursos institucionales para mejorar necesidades educativas del plantel.

Respecto a los alumnos, se aprecia que existe un trato igualitario por parte de la comunidad educativa ellos; marcar distinciones. Asimismo, la forma en que los padres de familia logran desenvolverse es parcialmente participativa y con interés por el bienestar y pleno desarrollo académico de sus hijos. Por ende, a pesar de no ser en su totalidad, suelen ser en su mayoría padres con iniciativa de formar parte en las actividades o asuntos relacionados con la educación de los niños.

### **Dimensión social**

El trabajo docente de manera genérica supone un conjunto de condiciones y demandas para la escuela, una realidad específica derivada de la diversidad de condiciones familiares y de la vida de cada uno de los alumnos. Asimismo, recupera un conjunto de relaciones que se refieren a la forma en que cada docente percibe y expresa su tarea como agente educativo cuyos destinatarios son diversos sectores sociales (Fierro C., Fortoul B. y Rosas L., 1999, p. 33).

El trabajo que se desempeña dentro de la institución es por colegiados, mismos que trabajan colaborativamente y con objetivos de aprendizajes según los intereses de sus alumnos. Actualmente dentro de los Consejo Técnico Escolar (CTE) cada docente comparte situaciones de interés o intriga tomando como referencia las características de su grupo para satisfacer y lograr impartir de mejor

manera su enseñanza, a través de lo cual se dialoga, proponiendo ideas para atender adecuadamente la diversidad del grupo. Siendo relevante el incluir a cada uno de los alumnos de forma equitativa, proporcionando las mismas oportunidades de acuerdo a sus características.

Se retoman contenidos basados en actividades contextualizadas con la intención de acercar a los alumnos a su realidad y que brinden habilidades que preparen a situaciones que cotidianamente viven a través de actividades dinámicas que emplean el juego como estrategia de aprendizaje, sin embargo, de forma desventajosa la mayoría de las veces se ve deslindada la observación y experimentación sobre su entorno.

### **Dimensión didáctica**

Esta dimensión hace referencia al papel del maestro como agente que, a través de los procesos de enseñanza, orienta, dirige, facilita y guía la interacción de los alumnos con el saber colectivo culturalmente organizado, para que construyan su propio conocimiento (Fierro C., Fortoul B. y Rosas L., 1999, p. 34).

El docente representa un papel activo dentro de las clases poniendo en práctica estrategias innovadoras y basadas en los intereses de los alumnos. Así mismo, la metodología empleada para control de grupo suele ser eficaz en algunos momentos ya que suele observarse que el comportamiento que presentan los alumnos, en ocasiones es de forma agresiva y con problemas de conducta, lo cual desfavorece su avance dentro de las diferentes actividades.

No obstante, las actividades propuestas son retadoras aunque suelen parecer complicadas para los niños y las niñas del grupo, debido a que requieren de mayor explicación empleando un lenguaje más claro y despacio. Asimismo, dentro de las actividades aplicadas se logra detectar que se realizan ajustes

razonables con la finalidad de favorecer la enseñanza-aprendizaje de cada uno de los alumnos.

Por otro lado, la docente hace uso de los materiales tecnológicos como lo es el protector/televisión e internet. Dichos elementos son enriquecedores de aprendizaje para los alumnos ya que les agrada aprender mediante la escucha y observación, siendo materiales adecuados, seguros e interesantes para cada uno de ellos.

Además, al inicio del ciclo se lleva a cabo un diagnóstico estipulado por 10 días, en el cual se planean actividades que permiten conocer los aprendizajes previos y necesarios para favorecer de forma satisfactoria el desarrollo integral de cada uno de los niños y las niñas. De igual forma, de acuerdo a los instrumentos de evaluación se presentan criterios concretos y adecuados con la finalidad de conocer los resultados del grupo.

### **Dimensión valoral**

El proceso educativo nunca es neutral, siempre está orientado hacia la consecuencia de ciertos valores, que se manifiestan en distintos niveles en la práctica docente, misma que está intencionalmente dirigida hacia el logro de determinados fines educativos con una referencia axiológica, es decir, a un conjunto de valores (Fierro C., Fortoul B. y Rosas L., 1999, p. 35).

El Jardín de Niños “María Montessori” trabaja objetivamente los valores, mostrando un comportamiento respetuoso, equitativo y empático, mismo que logra fomentar especialmente tanto en los alumnos como en los padres de familia. Asimismo, el plantel crea una actitud incluyente y armónica que permite identificar las necesidades de cada niño o niña para posteriormente poner en práctica situaciones que favorezcan su aprendizaje. Además, se permite a los alumnos el acceso a destiempo brindando la oportunidad de integrarse a sus aulas.

Los docentes muestran sumo interés y conocimiento respecto a los planes y programas de estudio para brindar una educación de excelencia. Asimismo, la relación que se tiene entre educadoras y padres de familia es accesible y amena debido a que se muestran comprensivos ante cualquier situación en relación a la educación de los alumnos.

Cabe mencionar que como estrategia para favorecer la socialización con valores al convivir con otros compañeros del Jardín de Niños se realizan proyectos con distintas temáticas con la finalidad de que tanto docentes como alumnos se conozcan más, integren y logren trabajar colaborativamente.

## **1.2 Diagnóstico y análisis de la situación educativa**

El presente diagnóstico es una herramienta básica para todo docente que tiene el propósito de identificar las necesidades, características e intereses de los alumnos. Ahora bien, este diagnóstico se implementó en el Jardín de Niños “María Montessori” dirigido a los alumnos de 2ºA para determinar y planear satisfactoriamente cómo llevar a cabo una intervención docente que favorezca que los niños y las niñas adquieran y desarrollen diversos aprendizajes establecidos en los diferentes Campos de Formación Académica y Áreas de Desarrollo Personal y Social.

Es evidente que la observación sistemática es una técnica muy útil puesto que a través de esta se logró reconocer aspectos esenciales sobre el grupo, debido a que permite detectar situaciones relevantes y características de forma general sobre los niños y las niñas con los que se mantiene interacción día con día.

Los profesores deben observar más sistemáticamente para mantener la continuidad de la clase, el manejo de la instrucción y, el interés de los alumnos, así como para obtener una evaluación informal y formativa de los

alumnos, del desarrollo de la clase y de la dirección del programa. (Evertson y Green, 1989, p.6)

No obstante, la observación sistemática conduce principalmente a la elaboración de un instrumento mayormente eficaz y pertinente conocido como diagnóstico. Respecto a esto, según Marí R. (2007) lo define como:

Una actividad científica, teórico-técnica, insertada en el proceso enseñanza-aprendizaje, que incluye actividades de medición, estimación-valoración y evaluación, consistente en un proceso de indagación científica, apoyado en una base epistemológica, que se encamina al conocimiento y valoración de cualquier hecho educativo con el fin de tomar una decisión para la mejora del proceso enseñanza-aprendizaje. (p. 615)

El grupo de 2ºA está integrado por un total de diecinueve alumnos, de los cuales diez son niñas y nueve niños, de edades que oscilan entre los 4 y 5 años. Cabe resaltar que en dicho grupo no hay alumnos con Necesidades Educativas Especiales (N.E.E), sin embargo, existen dos alumnos que han sido canalizados ante el grupo de apoyo (CAPEP) debido a problemas de conducta puesto que suelen ser poco agresivos con sus compañeros e ignoran ciertas limitantes.

Los alumnos son alegres, espontáneos, amorosos y responsables; les gusta bailar, saltar, correr y explorar, además son competitivos, les gusta ser líderes en diversas situaciones y se ayudan unos a otros. Sin embargo, es un grupo inquieto en donde todos quieren ser los primeros en todo, presentando signos de dependencia hacia el adulto, por lo que se les dificulta realizar actividades simples como cuidar y ordenar sus cosas personales, atarse las agujetas, desabrochar los botones de su suéter, pantalón o bata, entre otras cosas.

En cuanto a los ritmos de aprendizaje se aprecia que la mayoría de los niños y las niñas tardan más en realizar las actividades o comprenden las indicaciones

que se brindan, en su minoría, lo terminan rápido atendiendo lo que se estableció, sin embargo, entre dos a cuatro alumnos omiten realizar las actividades. Por otro lado, respecto a las habilidades de autocuidado y autonomía, son pocos los alumnos que lo logran, ya que dicho proceso se encuentra en proceso el comprender más a fondo las normas de convivencia y el adaptarse al nuevo grupo social que representa la escuela debido a que son un grupo con alumnos que tuvieron que atravesar su acercamiento académico desde casa ocasionado por la pandemia.

A continuación, se describirán los hallazgos de las diferentes Áreas de Desarrollo Personal y Social, y los Campos de Formación Académica en el grupo de 2ºA del Jardín de Niños “María Montessori” (ANEXO 3):

### **Áreas de desarrollo Personal y Social.**

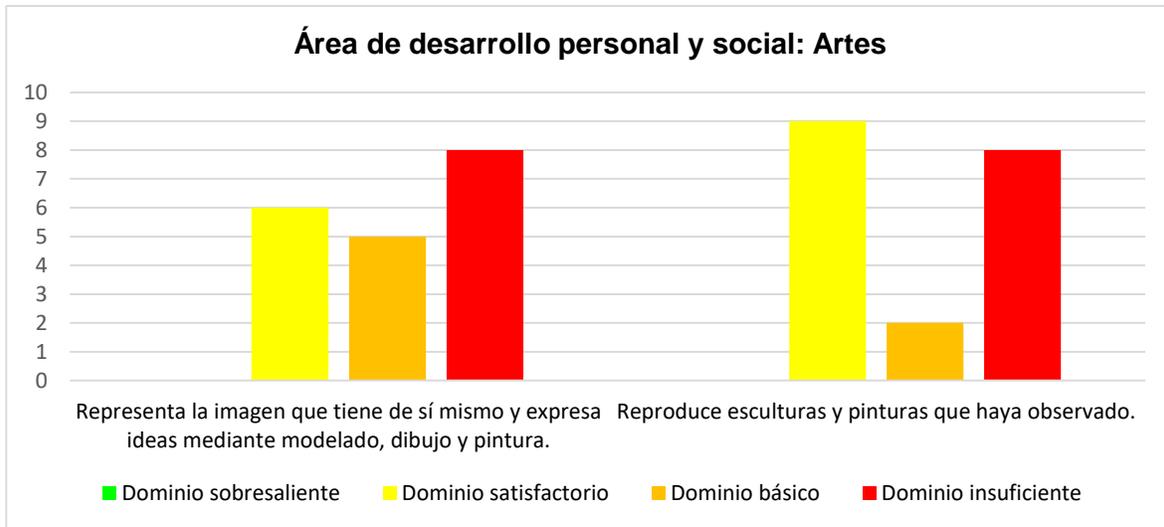
Este componente curricular también es de observancia nacional y se organiza en tres Áreas de Desarrollo: Artes, Educación Socioemocional y Educación Física, las cuales requieren enfoques pedagógicos específicos y estrategias para evaluar los logros de los alumnos y aportan al desarrollo integral del educando y, especialmente, al desarrollo de las capacidades de aprender a ser y aprender a convivir. (SEP, 2017, p. 112).

#### **Artes**

Enmarcado dentro del Programa Aprendizajes Clave para la Educación Integral (2017) se establece que:

En el nivel preescolar, esta área está orientada a que los niños tengan experiencias de expresión y aprecien obras artísticas que estimulen su curiosidad, sensibilidad, iniciativa, espontaneidad, imaginación, gusto estético y creatividad, para que expresen lo que piensan y sienten por medio

de la música, las artes visuales, la danza y el teatro; y a que se acerquen a obras artísticas de autores, lugares y épocas diversos. (SEP, 2017, p. 282).



**Grafica 1.** Resultados de los aprendizajes esperados de Artes de los alumnos del grupo de 2ºA.

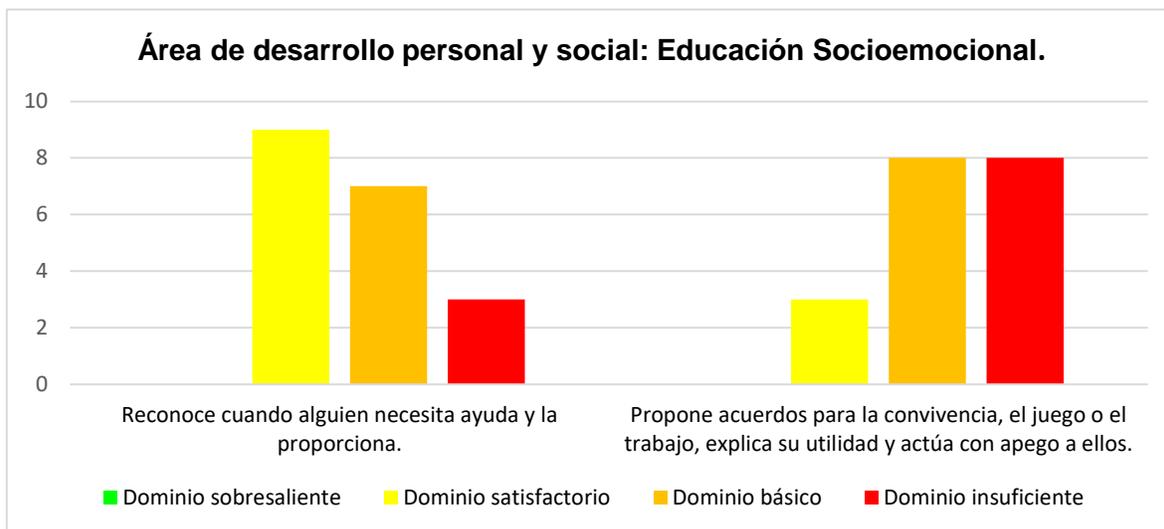
Dentro de esta área, en la gráfica 1 se muestra que respecto al aprendizaje esperado Representa (...), ocho se encuentran en el dominio insuficiente mientras que cinco alumnos en el dominio básico, siendo restantes seis alumnos dentro del dominio satisfactorio. Con base en esto, los niños y las niñas tienen gran interés en la pintura y moldeado con plastilina, sin embargo, persiste la deficiencia de expresar su creación.

Respecto al aprendizaje restante se ubica la mayor cantidad de alumnos en el dominio satisfactorio (nueve alumnos) y con una mínima cantidad (dos alumnos) en el dominio básico. Respecto a lo anterior, les resulta agradable y factible reproducir pinturas a través de actividades retadoras.

### ***Educación Socioemocional***

Esta área se centra en el proceso de construcción de la identidad y en el desarrollo de habilidades emocionales y sociales; donde se pretende que los niños

adquieran confianza en sí mismos al reconocerse como capaces de aprender, enfrentar y resolver situaciones cada vez con mayor autonomía, de relacionarse en forma sana con distintas personas, de expresar ideas, sentimientos y emociones y de regular sus maneras de actuar. (SEP, 2017, p.307).



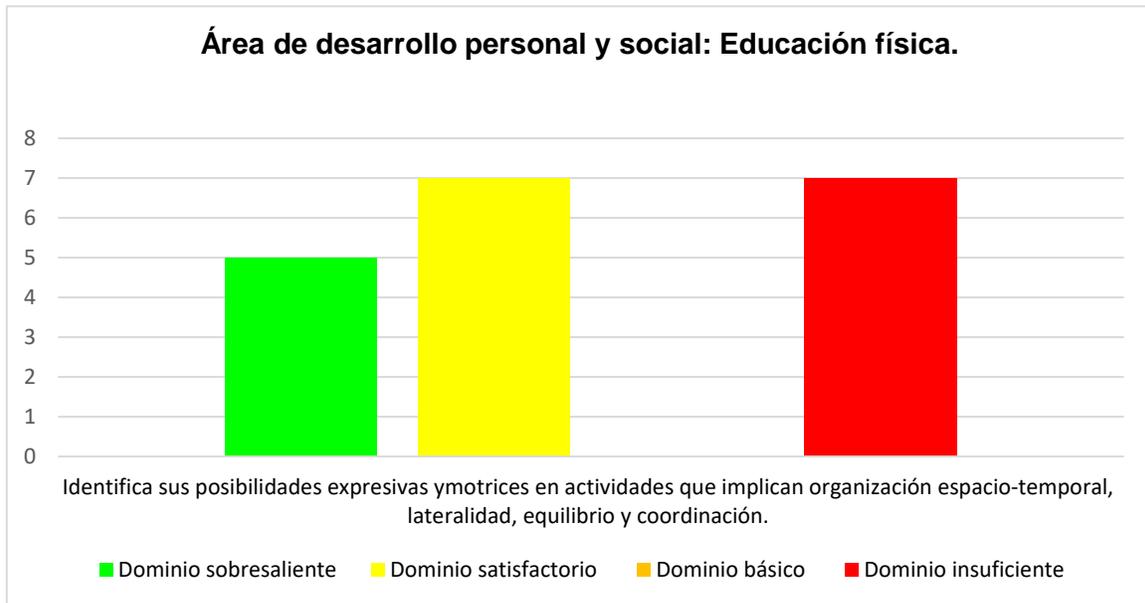
**Gráfica 2.** Resultados de los aprendizajes esperados de Educación Socioemocional de los alumnos del grupo de 2ºA.

Según muestra la gráfica anterior, se aprecia que dentro del Aprendizaje esperado Reconoce (...) nueve alumnos se ubican en el dominio satisfactorio debido a que reconocen situaciones representativas cuando las personas necesitan ayuda explicando por qué y cómo la brinda.

Por otro lado, en el aprendizaje esperado restante se detecta que existe igualdad con ocho alumnos respecto a la ubicación dentro del dominio básico e insuficiente, sin embargo solo tres alumnos están dentro del dominio satisfactorio ya que proponen y explican acuerdos para una sana convivencia e identificando su importancia de cumplirlos. Sin embargo, en ocasiones suelen presentar conductas inapropiadas como el no cumplir los acuerdos establecidos, reglas o actos agresivos hacia sus compañeros.

## **Educación física**

Esta área tiene como objetivo que los niños y las niñas logren de manera progresiva mejores capacidades del desarrollo físico así como en la consolidación de la conciencia corporal. (SEP, 2017, p. 331).



**Gráfica 3.** Resultados de los aprendizajes esperados de Educación física de los alumnos del grupo de 2ºA.

En la gráfica 3 se puede identificar que, de un total de diecinueve alumnos, cinco de ellos identifican sus posibilidades motrices en distintas actividades que implican organización de equilibrio y coordinación, ubicándose dentro del dominio sobresaliente, sin embargo siete de ellos se encuentran en el dominio satisfactorio así como siete alumnos en el dominio insuficiente.

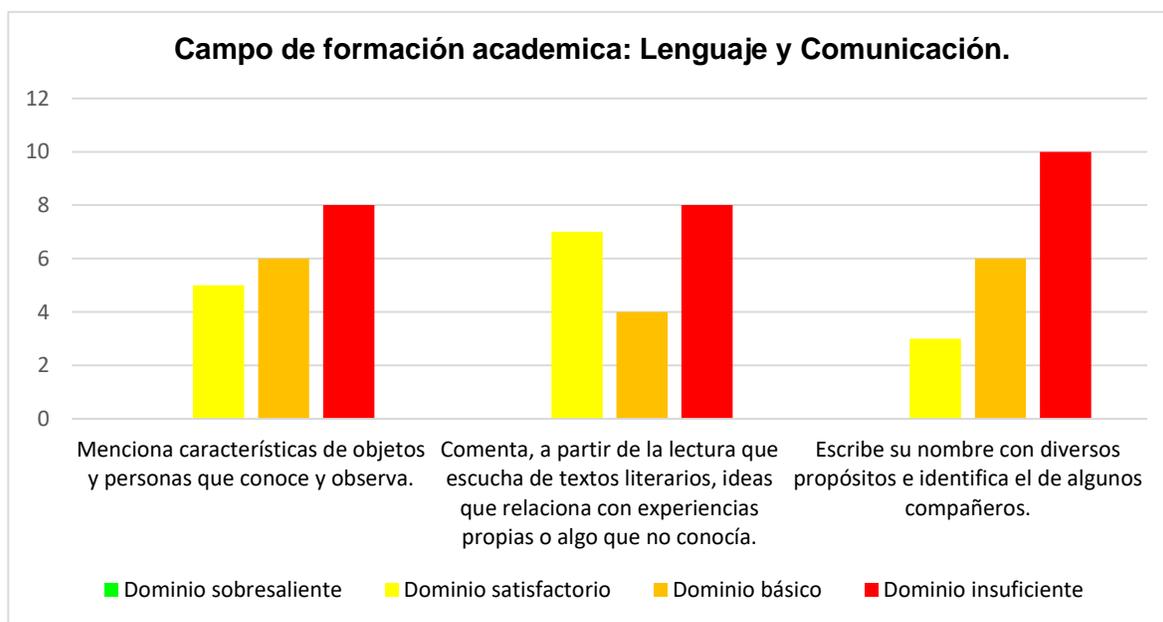
## **Campos de Formación Académica**

De acuerdo al Programa de Aprendizajes Clave para la Educación Integral (2017), “este componente de observancia nacional está organizado en tres campos: Lenguaje y Comunicación, Pensamiento Matemático y Exploración y Comprensión

del Mundo Natural y Social, organizados en asignaturas los cuales aportan especialmente al desarrollo de la capacidad de aprender a aprender del alumno” (p.112).

### **Lenguaje y comunicación**

Este campo se enfoca en que los niños gradualmente logren expresar ideas cada vez más completas acerca de sus sentimientos, opiniones o percepciones, por medio de experiencias de aprendizaje que favorezcan el intercambio oral intencionado con la docente y sus compañeros de grupo. (SEP, 2017, p.189)



**Gráfica 4.** Resultados de los aprendizajes esperados de Lenguaje y Comunicación de los alumnos del grupo de 2ºA.

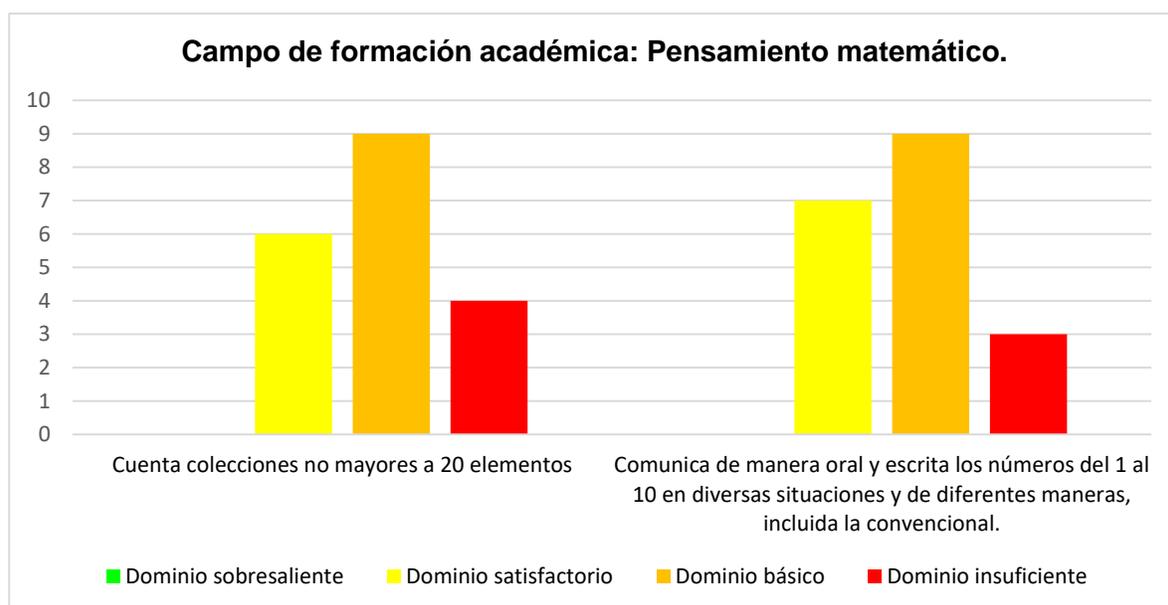
En la gráfica 4 se puede observar que en los tres aprendizajes esperados la mayoría de los alumnos se encuentran en un dominio insuficiente mientras que menos de la mitad de la cantidad de alumnos están en un dominio satisfactorio. Como mayor implementación y punto de atención, es necesario hacer hincapié en lo que respecta al aprendizaje Escribe (...), que de un total de diecinueve alumnos,

tres de ellos intentan satisfactoriamente escribir su nombre realizando solo algunas de las grafías que lo conforman, sin embargo, diez alumnos, se ubican en el dominio insuficiente ya que omiten realizar la escritura, mencionando “no puedo” o intenta escribirlo con líneas, bolitas o rayones.

Además, les suele ser complicado mantener una participación activa en la comunicación, así como mencionar características y comentar sus ideas después de escuchar un cuento, por ende, es necesario cuestionarlos más para que logren complementar más sus respuestas.

### ***Pensamiento matemático.***

El pensamiento matemático es deductivo, el cual desarrolla en el niño la capacidad para inferir resultados o conclusiones con base en condiciones y datos conocidos. Para lograrlo es necesario que los alumnos realicen diversas actividades y resolver numerosas situaciones que representen un problema o un reto. (SEP, 2017, p.219).



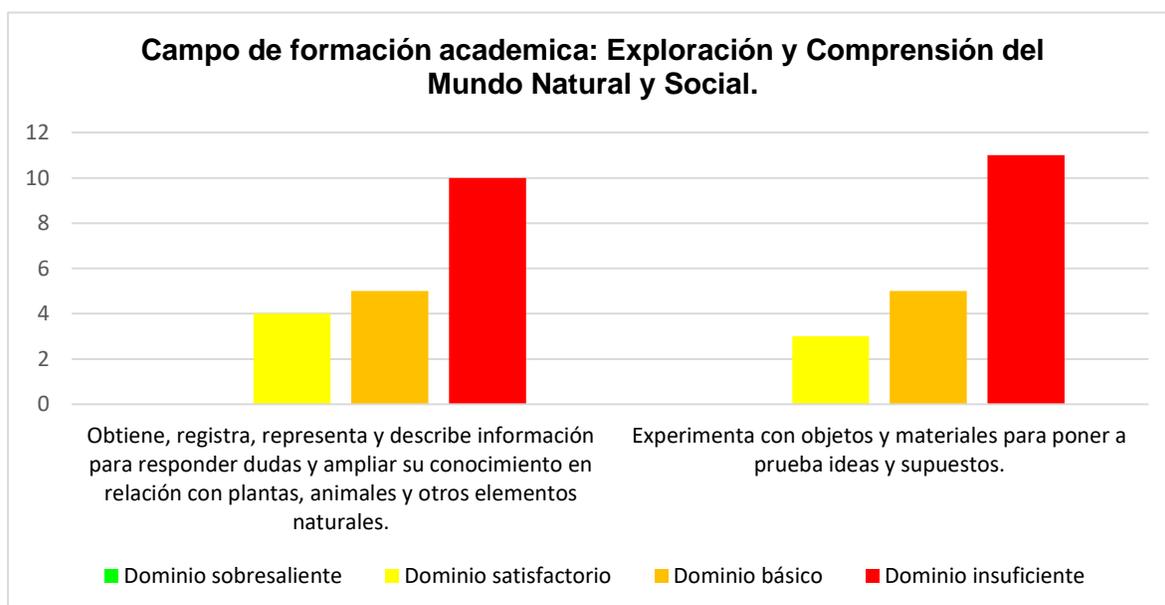
**Gráfica 5.** Resultados de los aprendizajes esperados de Pensamiento Matemático los alumnos del grupo de 2ºA.

En la gráfica 5 se puede observar que la mayor cantidad de alumnos (nueve niños/as) se ubica en el dominio básico. Inicialmente, dentro del aprendizaje esperado Cuenta (...), seis alumnos se encuentran en el dominio satisfactorio mientras que una mínima cantidad (cuatro alumnos) está en el dominio insuficiente. De acuerdo a este, los niños y las niñas cuentan y muestran interés en realizar un conteo en una seriación numérica del 1 al 10, sin embargo, dicho conteo se logra realizar de forma grupal ya que al realizarlo individualmente en algunos de los niños/as existen algunos saltos en el orden establecido.

No obstante, en el segundo aprendizaje esperado siete alumnos logran comunicar de forma oral y escrita los números, mientras que a tres alumnos les resulta complicado y por ende se ubican en el dominio insuficiente.

### ***Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social***

“El campo Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social está orientado a favorecer el desarrollo de las capacidades y actitudes que caracterizan al pensamiento reflexivo” (SEP, 2017, p.256).



**Gráfica 6.** Resultados de los aprendizajes esperados de Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social de los alumnos del grupo de 2ºA.

Respecto a la gráfica anterior se puede visualizar que existe un rango mayoritario dentro del dominio insuficiente (más de la mitad de los alumnos), sin embargo, una mínima cantidad de alumnos se encuentra en un dominio satisfactorio.

No obstante, dentro del aprendizaje esperado Obtiene (...), logra apreciarse que los alumnos mantienen sensibilidad por la naturaleza, curiosidad en observar situaciones así como interés en explorar con su entorno, sin embargo, les suele ser complicado dar a conocer sus ideas previas sobre dichos temas presentando gran dificultad en obtener, registrar y describir información al interactuar con actividades relacionadas en favorecer su pensamiento científico.

En relación al tema de experimentación, respecto al aprendizaje esperado Experimenta (...) once alumnos se ubican en el dominio insuficiente mientras que tres alumnos están en el dominio satisfactorio. Con base en esto, el grupo muestra gran interés en experimentar por diversión, de tal forma, les resulta complicado dar seguimiento a las fases de la experimentación en especial al realizar hipótesis para posteriormente corroborar dichos datos.

### **1.3 Descripción y focalización del problema**

El pensamiento científico es inconcebible si no hay una motivación e interés en su favorecimiento, sin embargo, para la mayoría de los docentes parece ser un gran reto plantear y aplicar diversas situaciones didácticas que logren atraer y motivar para lograr la adquisición de aprendizajes significativos en relación al pensamiento científico que les sean útiles a lo largo de su vida. En la actualidad, dicho reto se convierte en una problemática cuando los alumnos tienen pocas posibilidades de lograr esos aprendizajes, puesto a que no logran vivir experiencias de interés y que les permitan su acercamiento a dichos temas.

Cumpliendo el desempeño del rol de oyente y observadora en las prácticas, he concluido que los factores que han causado dicha problemática son:

- Trabajo nulo en actividades relacionadas al pensamiento científico ya que normalmente se les da énfasis a otros campos de formación académica y áreas de desarrollo personal.
- Desinterés en plantear situaciones educativas que vayan más allá de lo común, lo cual provoca desorientación para los alumnos al vivir dichas experiencias.
- Falta de motivación en crear materiales creativos e innovadores, así como espacios accesibles para trabajar.

Aunado a lo anterior, al analizar los resultados del diagnóstico inicial identifiqué que la problemática presente en el grupo es respecto a la enseñanza de las ciencias dentro del campo de formación académica de Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social, ya que los alumnos muestran dificultad al dar a conocer sus ideas previas sobre temas relevantes a las ciencias, asimismo persiste inseguridad al expresar los aprendizajes adquiridos en este campo y a pesar de que suelen ser alumnos curiosos y exploradores, observan y comunican sus hallazgos de forma muy breve.

De esta forma, decidí plantear situaciones didácticas que utilicen como estrategia el juego, debido a que es una manera práctica y atractiva de aprender para los alumnos, el cual les permite desarrollar su imaginación, explorar y observar su mundo real, expresar su visión del mundo así como indagar temas de interés, descubrir nuevas cosas y construir conocimientos nuevos que fomentaran ser niños y niñas competentes dentro de la sociedad.

Asimismo, el grupo mantiene actitudes de conducta que desfavorecen su desarrollo integral, de tal forma, al trabajar a través del juego para favorecer su pensamiento científico se logra satisfacer dicho comportamiento, debido a que el

uso de esta estrategia permite socializar y convivir en armonía; siendo niños felices que juegan para aprender e interactuar apropiadamente con otros dentro de su entorno.

#### **1.4 Revisión teórica que argumenta el plan de acción**

En cuanto a las bases que sustentan este informe de prácticas profesionales es fundamental realizar una delimitación teórica que sirva de referencia para la argumentación del plan de acción presente. Inicialmente, la educación es uno de los temas más relevantes en nuestro país, misma que se sustenta en el Artículo 3° de la Constitución política de los Estados Unidos, en donde se establece que:

Toda persona tiene derecho a la educación. El Estado -Federación, Estados, Ciudad de México y Municipios- impartirá y garantizará la educación inicial, preescolar, primaria, secundaria, media superior y superior. La educación inicial es un derecho de la niñez y será responsabilidad del Estado concientizar sobre su importancia.

Ahora bien, dentro de la educación preescolar en el *Programa Aprendizajes Clave para la Educación Integral* respecto al campo de formación académica “Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social” establece como objetivo central “que los educandos adquieran una base conceptual para explicarse el mundo en que viven, que desarrollen habilidades para comprender y analizar problemas diversos y complejos; en suma, que lleguen a ser personas analíticas, críticas, participativas y responsables” (SEP, 2017, p. 252).

Por ende, la ciencia debe proporcionar a los alumnos la experiencia de la satisfacción de comprender y explicar lo que ocurre en su mundo real, interpretando las cosas con “ojos de científicos”. Dicho así, es necesario generar actividad científica desde las aulas, con el objetivo de generar un gusto por las ciencias. Tonnucci (1996) sostiene que:

Hay que ayudar a los niños a darse cuenta de que ellos saben, de que ellos también son constructores de teorías y de que es esta teoría la que deben poner en juego para saber si les sirve o si es necesario modificarla para poder dar una explicación a la realidad que los circunda. (p.37)

Sobre la construcción de la cultura de la ciencia que contribuya favorablemente en el pensamiento científico de cada uno de los alumnos es aquella que se encamine a que los niños logren comprender el mundo que los rodea, reconociendo que sus ideas mantienen un evolucionamiento que se desarrolla a lo largo de su experiencia, misma que Daza et al., (2011) reconoce como aquella que logra “desarrollar formas de descubrir cosa, comprobar ideas y utilizar las pruebas; el modo de interactuar de los niños con las cosas que les rodean y apoyan su aprendizaje, no sólo en ciencias, sino también en otras áreas” (p.41)

Por ello, concientizar sobre la enseñanza-aprendizaje de la ciencia a través del pensamiento científico en la Educación Preescolar es fundamental debido a que está presente en nuestra vida diaria, misma que nos da oportunidad de llegar más a fondo sobre lo que nos rodea, preparándonos para interactuar y dar significado a diversas situaciones presentes en nuestra vida cotidiana.

Centrándose en la primera infancia, desde esta etapa infantil los niños y las niñas pueden mantener un pensamiento lleno de ideas deslumbrantes, que le permite dar significado a las cosas de forma grandiosa y se interesan en descubrir y explorar su mundo real, convirtiéndose en seres pensantes con la intriga de aprender más a fondo sobre sus intereses y curiosidades.

Los infantes, en el despertar de sus vidas ya se inquietan por interpretar el mundo y mundanidades que perciben. Los niños construyen constructos mentales y también se inician con imaginarios que despiertan por la curiosidad de las cosas del mundo exterior, y la manera de representarlo a imagen y semejanza de lo que

sus cabezas idealizan; a manera de una presciencia. El germen de la ciencia está en los niños, en la actividad de imaginar mundos. (Quintanilla, et al., 2011. p.19).

En relación a lo anterior, dentro del documento *Educación mentes curiosas: la formación del pensamiento científico y tecnológico en la infancia* según la autora Melina Furman (2016) afirma que la infancia, es esa gran etapa de la vida en la que todo está por inventarse, en donde brotan continuamente ideas que nos abren la posibilidad de aprender y comprender mundos nuevos. Mismas que brindan plena confianza de crear, inventar, entender y transformar lo que sucede a nuestro alrededor, dando alegría de saber que somos protagonistas de un mundo en permanente construcción. (p. 8)

Algunos rudimentos del pensamiento científico ya están presentes desde que somos muy pequeños. Por eso, ciertos investigadores argumentaron que somos “científicos desde la cuna”, apelando al entusiasmo y la curiosidad con los que tanto niños como los científicos profesionales abordan el mundo (Klhar et al., 2011). Sin embargo, se percibe a través de la observación e investigaciones que, aunque los niños cuentan con ideas y capacidades impresionantes asociadas al pensamiento científico, estas no progresan ni logran sin la implementación de una enseñanza que fomente de forma satisfactoria y significativa dicho desarrollo.

Dicho así, favorecer el pensamiento científico es de suma importancia, ya que se relaciona con la capacidad de ser autónomos y dar solución a los problemas de la vida cotidiana, encontrando significado a las relaciones entre los hechos y la causa-efecto de lo que perciben. Villamizar (et al., 2016) menciona que el desarrollo del pensamiento científico en la edad preescolar, implica ayudar a la niña o al niño a comprender los fenómenos que le rodean, lo cual es muy diferente a repetir datos incomprensibles elaborados por otros o enseñar el lenguaje propio de la disciplina científica. La repetición de información impide la posibilidad de imaginar, explorar, crear nuevas opciones, curiosear, resolver los problemas cotidianos, preguntar, probar, tomar decisiones; acciones propias de la actitud científica (p.15)

Con base en esto, el pensamiento científico es un modo de razonamiento que desarrolla un análisis sobre lo natural y social que se refleja del mundo real a través del cual se fundamenta la toma de decisiones para la resolución de problemas, fomentando el ser ciudadanos capaces de enfrentarse a las adversidades que la sociedad actual manifiesta. Furman (2016) lo define como “la manera de pararse ante el mundo, que combina componentes cognitivos y socioemocionales, como la apertura y la objetividad, la curiosidad y la capacidad de asombro, la flexibilidad y el escepticismo, y la capacidad de colaborar y crear con otros” (p.17).

Por lo que fomentar un pensamiento científico tiene la finalidad de construir nuevas conexiones del saber, ampliando el conocimiento e interpretación de su mundo real, en dónde a través de la observación, indagación, exploración, experimentación y entre otras cosas se logre dar significado a los elementos del contexto, para ello, se debe fomentar mediante una estrategia, misma que se define como la actividad que busca cumplir un objetivo establecido, por lo cual es algo que se reflexiona, analiza, organiza y plantea. Ronald (2009) define las estrategias didácticas como:

Procedimientos (métodos, técnicas, actividades) por los cuales el docente y los estudiantes, organizan las acciones de manera consciente para construir y lograr metas previstas e imprevistas en el proceso enseñanza y aprendizaje, adaptándose a las necesidades de los participantes de manera significativa. Se puede llegar a una clasificación de estos procedimientos, según el agente que lo lleva a cabo, de la manera siguiente: (a) estrategias de enseñanza; (b) estrategias instruccional; (c) estrategias de aprendizaje; y (d) estrategias de evaluación. (p. 222)

Respecto al término de estrategia de aprendizaje, Monereo (2000,1994) la define como “un conjunto de acciones que se realizan para obtener un objetivo de aprendizaje” (p.24). Asimismo, son procesos de toma de decisiones (conscientes e

intencionales) en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para cumplimentar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción.

Dicho así, estas se convierten en bases esenciales para favorecer distintos aprendizajes para la adquisición de conocimientos esenciales para la vida. Dansereau (1985) y también Nisbet y Shucksmith (1987) definen a las estrategias de aprendizaje como secuencias integradas de procedimientos o actividades que se eligen con el propósito de facilitar la adquisición, almacenamiento y/o utilización de la información. No obstante, para Álvarez, González-Pienda, González-Castro y Núñez (2007) establecen el mismo concepto como guías intencionales de acción con las que se trata de poner en práctica las habilidades que establecen los objetivos del aprendizaje.

Así mismo, el pensamiento científico de los niños y niñas de educación preescolar se favorece mediante el uso de una estrategia de aprendizaje. En relación a esto, el juego es potencialmente importante dentro del desarrollo de la competencia de pensamiento científico. Dicha actividad es central en la acción cotidiana de los niños por lo que se convierte en una herramienta que fomenta su aprendizaje. Elkind (1999, como se citó en Quintanilla, 2010) nos plantea que “la etapa de los niños pequeños es la más importante para la matemática, ciencia y tecnología, pero sólo si adoptamos la instrucción a las necesidades, intereses y habilidades propias de los niños pequeños” (p.67).

Aunado a lo anterior, el juego es un ejemplar que favorece sus conocimientos ya que el mundo de los niños/as está rodeado de curiosidades, exploraciones, imaginación, asombros, fantasías y ante todo de juegos que desde sus primeros años iluminan y colorean sus vidas dándole significado a los diferentes elementos que están presentes en su mundo real. Por ello, se define como una herramienta esencial, que guía y potencia distintas acciones que le serán útiles para adquirir y

lograr metas de aprendizaje. Dentro del *Programa Aprendizajes Clave para la Educación Integral (2017)*, define al juego como:

... herramienta para el desarrollo y el aprendizaje infantil, el juego involucra el habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación, la concentración, el control de los impulsos, la curiosidad, las estrategias para solucionar problemas, la cooperación, la empatía y la participación grupal. (SEP, 2017, p. 163).

Jaramillo (2007) establece que el juego constituye la actividad fundamental en la edad preescolar; mediante sus distintas variantes contribuye a la formación de sus actitudes, de sus cualidades, en fin, a todo su desarrollo y crecimiento personal. Por todo ello, el juego constituye una forma organizativa crucial del proceso educativo, pero a su vez se convierte en un principio fundamental presente en cualquier tipo de actividad. (p.115)

Esta estrategia de aprendizaje cumple un papel sumamente importante e interesante dentro del Jardín de Niños, debido a la relevancia que conlleva en la vida de los niños y las niñas, siendo un factor contextualizado en donde además de causar diversión y felicidad, propicia distintos aprendizajes significativos y esenciales para su pleno desenvolvimiento, por lo tanto, Zapata (1990, como se citó en Yela, 2021) acota que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa” (p.16).

El juego se convierte en un gran aliado para los aprendizajes de los niños, por medio de él descubren capacidades, habilidades para organizar, proponer y representar; propiciando condiciones para que los niños afirmen su identidad y también para que valoren las particularidades de los otros. (SEP, 2017, p.71). Por lo tanto, se puede apreciar que cuando un niño o una niña juega encuentra un lugar en el mundo social, desarrolla habilidades cognitivas, interpersonales y sociales que

le ayudan a plantear y dar solución a problemas propios de su edad, dicho así, este factor los convierte en aprendices y maestros de conocimiento, desenvolviéndose de forma libre a través del desarrollo cognitivo, social y motriz, mismas capacidades que se integran al jugar con el fin de fomentar un aprendizaje significativo.

El juego simbólico refuerza el aprendizaje significativo, por ende, es de gran importancia ya que este representa una forma de aprender y practicar desde lo real a lo imaginario imitando situaciones de la vida. “Los niños hacen que un objeto represente algo distinto a lo que es e inventan diálogos a partir de los personajes que ellos mismos deciden y representan” (SEP, 2017, p.163).

Ahora bien, Ausubel (1976) como se citó en Rodríguez (2004) establece que el aprendizaje significativo es una teoría psicológica porque se ocupa de los procesos mismos que el individuo pone en juego para generar un conocimiento; centra la atención en lo que ocurre en el aula cuando los estudiantes aprenden; en la naturaleza de ese aprendizaje; en las condiciones que se requieren para que éste se produzca; en sus resultados y, consecuentemente, en su evaluación. (p.30)

Según Rivera (2004) el aprendizaje significativo se sustenta en el descubrimiento que hace el aprendiz, el mismo que ocurre a partir de los llamados «desequilibrios», «transformaciones», «lo que ya se sabía»; es decir, un nuevo conocimiento, un nuevo contenido, un nuevo concepto, que están en función a los intereses, motivaciones, experimentación y uso del pensamiento reflexivo del aprendiz. (p. 48)

Para el aprendizaje significativo, el aprendiz no puede ser un receptor pasivo; muy al contrario. Debe hacer uso de los significados que ya internaliza, de modo que pueda captar los significados que los materiales educativos le ofrecen. En ese proceso, al mismo tiempo que está diferenciando progresivamente su estructura cognitiva, está también haciendo reconciliación integradora para poder identificar

semejanzas y diferencias, reorganizando su conocimiento. O sea, el aprendiz construye su conocimiento, produce su conocimiento (Moreira, 2005).

De tal forma, se logra definir que el aprendizaje significativo es una serie de actividades y actitudes que el aprendiz ejecuta, mediante las cuales logra crear experiencias significativas, y que a su vez producen un cambio en sus contenidos de aprendizaje, conectando sus ideas previas hacia la construcción de conocimientos nuevos.

Los niños y las niñas de preescolar tienen una gran curiosidad y una imaginación con la cual dan explicaciones a las cosas a su manera. Por ello, es importante destacar el trabajo presentado del teórico suizo Jean Piaget (1986-1980), mismo que muestra la manera en que los niños interpretan el mundo a edades diversas así como la forma en que logran comportarse como “pequeños científicos” que tratan de interpretar el mundo, teniendo su propia lógica y formas de conocer, cuales siguen patrones impredecibles del desarrollo conforme van alcanzando la madurez e interactúan con el entorno. (Linares, s.f., p.2)

Relacionado a lo anterior, Piaget describió que el desarrollo cognitivo infantil avanza en una serie de cuatro etapas cualitativamente distintas, que involucran tipos cualitativamente distintos de operaciones mentales que evolucionan desde un aprendizaje que se basa en la actividad sensorial y motora sencilla hasta el pensamiento lógico, abstracto. (Papalia, Wendkos y Duskin, 2004, p. 36)

En el nivel preescolar, los alumnos se encuentran en la etapa “Preoperacional” ya que ésta se presenta en la edad de los 2 a los 7 años de edad aproximadamente. Según Papalia et al. (2004) dentro de esta etapa el pensamiento aún no es lógico, pero “el niño desarrolla un sistema representacional y utiliza símbolos que interpretan personas, lugares y eventos, sin olvidar que el lenguaje y el juego imaginativo son manifestaciones importantes”. (p.33)

Los niños de educación preescolar a través de la interacción que tienen con otras personas y su contexto son capaces de encontrar distintos significados los cuales deducen e interpretan a través de la observación, exploración e interacción al comunicarse con otros. Por ello, el juego se convierte en un aliado ante el desarrollo de dichos preceptos puesto que este impulsa y brinda la oportunidad de manifestar dichas relaciones las cuales además de socializar lograr favorecer un aprendizaje significativo.

### **1.5 Metodología y análisis del informe**

La metodología hace referencia a la forma en que se enfoca el problema y cómo se buscan las respuestas al realizar una investigación; la información presentada tiene un enfoque cualitativo debido a que se ha iniciado por explorar las diversas circunstancias que se presentan en los alumnos y alumnas respecto a su pensamiento científico que se favorece con relación al juego dentro del aula de educación preescolar.

Además, durante el proceso de investigación se ha desenvuelto una teoría coherente para representar aquello que se observa, misma en la que se detecta una relación entre el juego y el pensamiento científico de los alumnos, siendo una estrategia de aprendizaje utilizada por el docente que favorece y enriquece en los alumnos los conocimientos previos sobre la ciencia.

Quevedo y Castaño, (2002) establecen que la investigación cualitativa produce datos descriptivos mediante las propias palabras de las personas (habladas o escritas) y la conducta observable (p.7). Por otro lado Jiménez y Domínguez (2000) la definen como “el intento de obtener una comprensión profunda de los significados y definiciones de la situación tal como nos la presentan las personas, más que la producción de una medida cuantitativa de sus características o conducta (p. 2).

Además, según Salgado (2007, p.72) los diseños de investigación cualitativa cuentan con un abordaje general, la cual da un entendimiento de un fenómeno que sea concreto, siendo más flexible y abierto. El fenómeno que se está estudiando en esta investigación es de tipo educativo, mismo que consta en el favorecimiento del pensamiento científico a través del juego, siendo un diseño de investigación flexible y abierto debido a que hace referencia a factores cognitivos, sociales y afectivos.

Asimismo, retomando el fenómeno antes mencionado, el diseño de investigación que se está empleando es el de Investigación-acción. “La finalidad de la Investigación-Acción es resolver problemas cotidianos e inmediatos, y mejorar prácticas concretas. Su propósito fundamental se centra en aportar información que guíe la toma de decisiones para programas, procesos y reformas estructurales” (Salgado, 2007, p. 73).

Sandín (2003, p.38) señala que la investigación acción cumple un papel esencial en los ámbitos educativos, la cual implica la mejora, transformación e innovación de una realidad educativa y/o social, contribuyendo a la reflexión sistemática. A través de la investigación planteada se pretende un cambio en la realidad educativa de los niños y las niñas mediante el favorecimiento del pensamiento científico a través del juego para que así logren obtener aprendizajes significativos con la intención de encontrarle significado a aquello que indagan sobre su mundo real y a su vez también se pretende que los docentes tomen conciencia sobre el papel que tiene en dicho proceso de transformación educativa.

En relación a lo anterior, cabe destacar que mediante el diseño de investigación-acción, los resultados serán analizados a través del uso del ciclo de reflexión Smyth, el cual, se caracteriza por ser un proceso reflexivo donde se describe las acciones que se despliegan dentro de la práctica y explican su evolución. Este se compone por las siguientes cuatro fases:

1. Fase de descripción: Un primer requisito para la actitud reflexiva es percibir la práctica docente como problemática. Por tanto un primer paso de este ciclo es percibir las problemáticas de la práctica docente, para lo cual es de utilidad ser capaz de “describir nuestras prácticas y utilizar dichas descripciones como base para posteriores debates y desarrollos”, dando respuesta a la pregunta: ¿Qué es lo que hago?
2. Fase de inspiración o información: El objetivo de esta fase es aclarar las creencias propias sobre “leyes universales que rigen la enseñanza”. Esto se traduce en encontrar cuáles son los marcos teóricos que mueven o inspiran la acción que hizo actuar de determinada forma, dando origen al problema profesional. Se pretende contestar a la siguiente cuestión: ¿Cuál es el sentido de mi enseñanza?
3. Fase de confrontación: Se describe a través de la pregunta “¿Cómo llegué a ser de este modo?”. Con su respuesta, se espera confrontar la posición de quien realiza el ciclo de reflexión con sus creencias y convicciones, mostrando las ideas que nos llevaron a actuar de esa forma. Esta reacción implica un nuevo y más argumentado análisis del material expresado
4. Fase de reformulación: Se da respuesta a “¿Cómo podría hacer las cosas de otro modo?”. Es aquí donde se podrá ver el resultado final de tomar conciencia de nuestras ideas y nuestras prácticas, estableciendo una transformación y configuración futura en el ejercicio de la profesión docente. (Smyth, 1991, pp.279-293).

## **1.6 Propósitos y planteamiento del plan de acción**

En el diseño de la investigación-acción es necesario elaborar un plan de acción que permita alcanzar los diferentes objetivos orientados hacia una solución de una problemática existente. Según Carretero (2013) los planes de acción

recogen la secuencia de actividades y recursos que deben invertir para conseguir cumplir los planes de acción. Esta secuencia se debe formular de manera que puedan establecer un adecuado seguimiento sobre la misma, detectar retrasos o incumplimientos, y establecer acciones correctoras. (p. 28)

**El propósito general** de este plan de acción es: diseñar planeaciones que favorezcan el pensamiento científico a través del juego utilizando el pensamiento crítico y creativo para la solución de problemas en el grupo de 2ºA de preescolar del Jardín de Niños María Montessori durante el ciclo escolar 2022-2023.

**Los propósitos específicos son:**

- Generar ambientes de aprendizaje para favorecer el pensamiento científico mediante el juego en el grupo de 2ºA de preescolar.
- Aplicar situaciones/secuencias didácticas que consideren al juego como estrategia de aprendizaje para fomentar el pensamiento científico.
- Analizar la intervención docente mediante el uso de un pensamiento crítico y creativo, utilizando el ciclo reflexivo de Smyth.
- Evaluar las actividades para conocer los resultados de los aprendizajes esperados.

Fases	Actividad	Principio para la organización motivacional de enseñanza	Estrategias de enseñanza	Fechas	Responsables	Evaluación
Situación didáctica I "Al infinito y más allá"	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. La asamblea de astronautas.</li> <li>2. Mi universo.</li> <li>3. Viajando a la luna.</li> <li>4. Descubriendo las estrellas.</li> </ol>	Favorecer la curiosidad mediante la exploración y observación en distintas actividades basadas en el juego con relación al pensamiento científico.	Juego simbólico	Noviembre -diciembre 2022	Docente en formación.	Rúbrica.
Situación didáctica II "Vida en mi planeta"	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pasarela: Salvando el medioambiente .</li> <li>2. Guardianes del planeta.</li> </ol>	Favorecer la curiosidad mediante la exploración y observación en distintas actividades basadas en el juego con	Juego simbólico	Febrero-marzo 2022	Docente en formación.	Guía de observación.

		relación al pensamiento científico.				
--	--	-------------------------------------	--	--	--	--

## 1.7 Descripción de las prácticas de interacción en el aula

La situación didáctica “Al infinito y más allá” está constituida por cuatro secuencias didácticas, las cuales son:

*Secuencia didáctica 1: Una asamblea de astronautas.*

Se comienza con una introducción al tema mediante un diálogo sobre sus ideas previas respecto al universo. Para esto, se realiza en el pizarrón un cuadro de doble entrada en donde se anota: lo que sabemos y lo que deseo aprender. De tal forma, que, como primer momento sus ideas se escribirán en la primera columna.

Enseguida, se conversa sobre los astronautas y después se juega simbólicamente a ser astronautas que desean investigar más sobre el universo. Posteriormente, se formará un círculo con las mesas y se conversarán posibles temas de investigación los cuales se anotarán en la segunda columna. Para finalizar, se realiza una carta en forma de cohete dirigida hacia los padres de familia para solicitar su ayuda en investigar y presentar como tarea una pequeña exposición sobre el universo.

*Secuencia didáctica 2: Mi universo.*

Inicialmente de forma voluntaria se invita a exponer la tarea solicitada el día anterior. Al terminar entregará una simulación sobre un traje espacial y se mostrará una presentación interactiva sobre el sistema solar acompañada de una explicación por la docente sobre el universo, nombres y características de los planetas.

Asimismo, se brindará una hoja de trabajo y se planteará una problemática sobre ir en busca de los planetas que se han perdido en el sistema solar. Para esto,

como reforzamiento de los nombres de los planetas se mencionan al azar algunas características que definan los mismos y así posteriormente de forma simbólica se imaginará el ser astronautas para ir en busca de los planetas correspondientes. Al ser ubicados, los alumnos deben colocarlos sobre su hoja de trabajo en la posición correcta hasta completar el sistema solar.

### *Secuencia didáctica 3: Viajando a la luna.*

Para esta actividad da inicio con un diálogo sobre la luna y posteriormente se observará un video donde se les explique sobre la luna y sus diferentes fases. Enseguida, se acomodarán las sillas del aula subdividiendo en dos partes (derecho e izquierdo) con la finalidad de dejar un espacio en el centro.

Los alumnos se colocarán en el centro del salón para hacerles entrega de su traje espacial y telescopios elaborados con anterioridad. Inicialmente se proyectará una imagen representativa de alguna de las fases de la luna y con ayuda del telescopio se debe observar y mencionar el nombre como las características que perciben. Después se solicita pasar a las mesas de lado izquierdo en donde habrán galletas oreo que permitirán representar la fase de la luna que se proyectó para después poder trasladarse hacia las mesas de lado derecho simulando un viaje al espacio en donde se tendrá que colocar la galleta en su hoja de trabajo sobre la fase representada.

### *Secuencia didáctica 3: Descubriendo las estrellas.*

Se comenzará con una conversación sobre sus ideas previas y se proyectará un video que explique sobre el tema de las estrellas. Enseguida, se realizará una introducción dialogada sobre las constelaciones y se visualizará un pequeño video sobre dicho tema. Al terminar, se plantea realizar un recorrido por el universo, mismo que será representado simbólicamente por el salón. Al realizar el recorrido

espacial, se realizarán pausas en cada estación tanto para observar como dialogar sobre el nombre y forma de cada una de las constelaciones representadas.

Se hará entrega de una hoja de trabajo para elaborar la constelación que más ha llamado su atención. Para esta actividad, se deberá ir en busca de las estrellas al universo las cuales estarán colgadas y podrán ser arrancadas por los niños/as. Al tener las estrellas necesarias los alumnos tendrán que pegar sobre su hoja de trabajo y unir con la ayuda de sus colores representando una constelación. Al terminar, se realizará una exposición de constelaciones a través de la cual los alumnos argumenten sobre su producto.

Asimismo, la situación didáctica “Vida en mi planeta” está conformada por dos secuencias didácticas, las cuales se describen a continuación:

#### *Secuencia didáctica 1: Pasarela: Salvando mi planeta*

Mediante la interpretación de un títere en forma del planeta tierra, se entablará un diálogo sobre la importancia de cuidar el medioambiente. Después se proyectará un video en el cual se explicó la importancia de evitar acciones desfavorables para el planeta tierra. Enseguida, se realizarán tres equipos y se comentará la dinámica a realizar sobre una pasarela en la que a través de carteles deberán presentar y proponer medidas para cuidar el medio ambiente. Para finalizar, se proyectará un juego digital en el cual los alumnos podrán palomear imágenes que ayuden a la conservación del medio ambiente así como tachar aquellas acciones que desfavorecen su cuidado.

#### *Secuencia didáctica 2: Guardianes del planeta.*

Mediante la interpretación del títere del planeta tierra genera una conversación sobre la importancia de tirar la basura en su lugar. Posteriormente se proyectará un video que explique sobre la separación de la basura y al terminar, se

invitará a los alumnos a ser guardianes del planeta tierra y se entregará una corona representativa para ser un guardián del planeta. Para esto, se planteará una situación relacionada a su realidad explicando que el planeta tierra necesita de su ayuda debido a que se realizó en el Jardín de Niños una kermesse en la cual se dejó mucha basura tirada en el suelo.

Posteriormente, se explicará que para cumplir con la misión la basura deberá ser depositada en el lugar que le corresponde según la separación de los desechos, finalizando con la entrega de una corona como agradecimiento por ayudar al planeta tierra y se dialogará lo que para ellos significa realizar dichas acciones. Para finalizar se hará una exploración por los alrededores del patio del preescolar mediante lo cual cada uno de los guardianes del planeta tierra deberá observar si hay basura que recoger y depositar en el contenedor.

No obstante, para reconocer la forma en que avanzan los niños en su proceso formativo e identificar si las actividades son útiles, es importante y necesario evaluarlas. Según el Programa Aprendizajes Clave para la Educación Integral (2017) define **evaluación** como:

La emisión de un juicio basado en el análisis de evidencia sobre el estado de desarrollo de las capacidades, habilidades y conocimientos del estudiante. Los resultados de la evaluación permiten tomar decisiones sobre los mejores modos de continuar un proceso educativo. Existen distintos propósitos para evaluar los aprendizajes y distintas maneras de evaluarlos (SEP, 2017, p.356).

Para llevar a cabo lo que se mencionó en el párrafo anterior, se decidió elaborar y emplear dos instrumentos de evaluación: rúbrica y guía de observación. Prieto (2008) establece que los instrumentos de evaluación permiten verificar la expresión del aprendizaje o comportamiento observable de los estudiantes, constatación que es considerada como evidencia suficiente para certificar la adquisición de determinados conocimientos, habilidades o actitudes” (p.126).

La rúbrica es un registro evaluativo formado por criterios y niveles de desempeño a evaluar que describen los avances o acciones que el alumno logra favorecer y desarrollar al transcurso de la actividad, mismos que al ser valorados permiten reconocer en qué estándares de desempeño se encuentra. Gatica y Uribarren (2012) definen las rúbricas como “guías precisas que valoran los aprendizajes y productos realizados, representadas en tablas que desglosan los niveles de desempeño de los estudiantes en un aspecto determinado, con criterios específicos sobre rendimiento” (p. 61).

En este instrumento, se describen aspectos conceptuales, procedimentales y actitudinales en los cuales se establecen criterios que permiten conocer el avance de los alumnos respecto a la indagación de temas de interés, la construcción propia de lo que conoce, observación atenta, curiosidad en explorar con lo que interactúa a través del juego, representación y descripción de sus hallazgos así la confrontación con sus predicciones iniciales; evaluando con ello el nivel de desempeño en excelente, muy bien, bien y falta reforzar, añadiendo observaciones al final de cada aspecto.

Como segundo instrumento de evaluación seleccioné la observación la cual Cassanova (1998) menciona que, al considerarse como técnica para recoger datos, consiste en el examen atento que un sujeto realiza sobre otro u otros sujetos o sobre determinados objetos y hechos, para llegar al conocimiento profundo de los mismos mediante la obtención de una serie de datos, generalmente inalcanzables por otros medios. En palabras de Postic, M. y De Ketele, J.M: (1992,17), la observación, “es un proceso cuya función primera e inmediata es recoger información sobre el objeto que se toma en consideración “(p. 3).

Dicho instrumento de observación es un elemento que recaba datos para profundizar el análisis y la reflexión de la práctica docente debido a que este permite rescatar aquellos pensamientos e ideas que los alumnos tienen y construyen a

través de la adquisición de su aprendizaje, mismo que permite ejecutar ciertas actividades basadas en estrategias e intereses que enriquezcan su desarrollo integral. Así mismo, la observación posibilita conocer más a fondo circunstancias que rodean al alumno en distintos ámbitos las cuales provocan beneficios o barreras en su desarrollo, mediante lo cual como docentes actuamos en busca de beneficiar siempre al alumno.

Por ende, este instrumento será útil para conocer los rudimentos que inicialmente los alumnos dan a conocer y aquellos que construyen bajo su interacción en ciertas actividades basadas en el juego para fomentar el pensamiento científico, mismas que son aplicadas tomando en cuenta sus intereses, ritmos de aprendizaje y recursos necesarios para lograr el alcance. Además, fundamentalmente a través de esto se analiza y reflexiona aquello que tuvo éxito o requiere mejorar para lograr un apto acercamiento de acuerdo a este tema que en la mayoría de los casos se minimiza dentro de las aulas de educación preescolar.

## **II DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA**

Como docente es fundamental tener en cuenta que las actividades que desee presentar al grupo sean desafiantes e innovadoras en todo momento, además se debe asumir el compromiso de ofrecer experiencias enriquecedoras de aprendizaje significativo a través de estrategias creativas y propositivas que fomenten mayor interés y curiosidad en aprender constantemente.

Pitluk (2008) establece que la planificación didáctica es un instrumento de trabajo que encuadra tareas, permite prever y organizar las acciones, anticipa situaciones e implica la toma de decisiones fundamentales. Es uno de los espacios escolares de reflexión, pensamiento, discusión y búsqueda, por lo cual debe pensarse como una trama abierta, flexible y modificable. (pp.23, 25)

De tal forma, la planificación debe ser contextualizada tomando en cuenta los objetivos que se desean alcanzar en los alumnos, la diversidad del grupo a través de sus características, así como la relevancia y significado de dichos aprendizajes en la vida de cada uno de ellos.

Mediante la realización de un diagnóstico previo y con base en las evaluaciones aplicadas se seleccionó el desarrollo de situaciones didácticas retomando como estrategia para el aprendizaje al juego dentro de las cuales se favorece el desarrollo del pensamiento científico mediante experiencias significativas.

### **2.1 Pertinencia y consistencia de la propuesta**

Desde edades tempranas los niños son curiosos por naturaleza y cuentan con ideas brillantes acerca del mundo que los rodea. Por ello, debido a esta

curiosidad mantienen un constante interés en obtener respuestas a sus posibles dudas las cuales surgen por cuestionamientos comunes como ¿Por qué?, ¿Para qué? ante diversas circunstancias, lo cual permite obtener respuestas a sus cuestionamientos e incluso motivación en conocer más allá de lo que les provoca intriga.

De acuerdo a esto, como docentes ofrecemos experiencias enriquecedoras de conocimiento y aprendizaje a través de espacios en los cuales se les permita explorar, indagar, manipular, observar y despejar sus dudas, considerando no solo el que se aprenda sino fomentando el deseo de aprender continuamente sobre el mundo que los rodea.

Por otro lado, se les brindan herramientas innovadoras y propulsoras para el logro de sus competencias y habilidades, comenzando con la comunicación de sus ideas previas invitando a pensar sobre lo que ellos saben o creen de dicho tema para posteriormente indagar con la curiosidad e interés de descubrir algo nuevo, mismo que encaminará sus conocimientos nuevos para la contrastación o verificación de sus ideas principales.

Además, a través de este proceso los niños desarrollan actitudes científicas al explorar y estudiar su entorno, favorecen la socialización al compartir y explicar sus indagaciones de forma oral y/o a través de representaciones, reconocen sus capacidades favoreciendo su autonomía al interactuar y comprender lo que les rodea.

Para dar solución a la problemática seleccionada se diseñó un plan de acción basado en actividades a través del juego enfocadas principalmente en el campo de formación académica de Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social, sin embargo, manifiesta vinculación con el resto de los campos y áreas, teniendo como enfoque favorecer un aprendizaje significativo tanto como el pleno desarrollo

de habilidades conceptuales, actitudinales y experimentales en los alumnos y docente.

## **2.2 Identificación de enfoques curriculares y su integración en el diseño.**

Los estándares que se manejan en el programa de estudios Aprendizajes Clave para la Educación Integral (2017) para su integración en el diseño en el plan de acción son los siguientes:

El enfoque curricular se situó en el Campo de Formación Académica Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social, ello implica, en este nivel, poner en el centro de los Aprendizajes esperados las acciones que los niños pueden realizar por sí mismos para indagar y reflexionar acerca de fenómenos y procesos del mundo natural y social. Se espera que, en su tránsito por la educación preescolar, en cualquier modalidad, los niños vivan experiencias que contribuyan a sus procesos de desarrollo y aprendizaje, y gradualmente:

1. Interesarse en la observación de los seres vivos y descubrir características que comparten.
2. Describir, plantear preguntas, comparar, registrar información y elaborar explicaciones sobre procesos que observen y sobre los que puedan experimentar para poner a prueba sus ideas.
3. Adquirir actitudes favorables hacia el cuidado del medioambiente. (SEP, 2017, p.255).

Además, tiene como objetivo que los alumnos desarrollen diversas habilidades, principalmente las científicas mediante el uso de la estrategia para el aprendizaje del juego, el cual permite a los alumnos indagar, observar, explorar, representar y encontrar significado más a fondo sobre temas de interés para el docente y grupo, brindando una oportunidad creativa de ser titulares al resolver

situaciones de su vida cotidiana, así como comprender fenómenos naturales y sociales que les rodean.

De esta forma, este campo cumple un papel protagónico y es parte fundamental en la educación de todos los niños y las niñas, ya que a través de su interacción con este construyen nociones que les permiten explicar y entender cómo es, por qué y cómo funciona su mundo real. Por ello, se debe propiciar un ambiente de aprendizaje de calidad cubriendo las necesidades del grupo el cual brinde confianza de interactuar entre ellos, compartir tanto sus ideas como descubrimientos a partir de sus indagaciones y que favorezca el deseo de seguir aprendiendo, explorando, observando y manipulando lo que hay en su entorno.

Así mismo, dentro de esto no solo se ha trabajado este campo, puesto que también existe correlación con el resto de ellos y las áreas de desarrollo personal y social que vienen marcados en el plan y programa, ya que como bien lo menciona Aprendizajes Clave (2017):

No es únicamente enseñar lo que no saben, sino contribuir a desarrollar la capacidad de aprender a aprender, qué significa aprender a pensar; a cuestionarse acerca de diversos fenómenos, sus causas y consecuencias; a controlar los procesos personales de aprendizaje; a valorar lo que se aprende en conjunto con otros; y a fomentar el interés y la motivación para aprender a lo largo de toda la vida. (p.33)

Respecto a esto, cabe destacar que la enseñanza no es un espacio curricular específico sino aquello que busca desarrollar en los alumnos conocimientos, habilidades y actitudes que permitan situarse en la realidad con la capacidad de influir de forma consciente, crítica y capaz ante las diversas transformaciones en las cuales se relaciona o pueda vivir. De esta forma, al hacer uso de la transversalidad no sólo mantiene un enfoque riguroso, sino que logra enlazar distintos enfoques

sobre los cuales además de aprender, preparé para la vida bajo sus propios valores autónomamente elegidos.

### **2.3 Competencias desplegadas en la ejecución del plan de acción**

Con base al desarrollo de las situaciones didácticas, para lograr la ejecución del tema presente, de acuerdo al programa Aprendizajes Clave 2017 se consideró el Campo de Formación Académica: Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social, del cual se pretende favorecer los siguientes aprendizajes esperados junto con los organizadores curriculares mencionados a continuación:

- Organizador curricular 1. Mundo natural. Organizador curricular 2: Exploración de la naturaleza. Aprendizaje esperado: Obtiene, registra, representa y describe información para responder dudas y ampliar su conocimiento en relación con plantas, animales y otros elementos naturales.
- Organizador curricular 1. Mundo natural. Organizador curricular 2: Exploración de la naturaleza. Aprendizaje esperado: Participa en la conservación del medio ambiente y propone medidas para su preservación, a partir del reconocimiento de algunas fuentes de contaminación del agua, aire y suelo.

En el perfil de egreso de la Licenciatura de Educación Preescolar se han establecido distintas competencias genéricas y profesionales las cuales se han favorecido a lo largo de mi trayecto formativo dentro de BECENE y en especial durante las jornadas de práctica. No obstante, para el desarrollo del presente Informe de Prácticas se dio énfasis en las siguientes:

#### **Competencia genérica**

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

## **Competencia profesional**

- Diseña planeaciones aplicando sus conocimientos curriculares, psicopedagógicos, disciplinares, didácticos y tecnológicos para propiciar espacios de aprendizaje incluyentes que respondan a las necesidades de todos los alumnos en el marco del plan y programas de estudio.

Las cuales me permitieron identificar más a fondo el desempeño educativo y como futura docente, la importancia de diseñar planeaciones que propicien espacios de aprendizaje los cuales favorezcan y desarrollen el pensamiento científico de los alumnos a través de un trabajo que tenga como fin el desarrollo de sus potencialidades, así como el responder a las necesidades de todos para desarrollar arduamente sus habilidades, conocimientos y competencias.

### **2.4 Descripción y análisis detallado de las secuencias de actividades consideradas para la solución del problema**

A continuación, se presenta el análisis y descripción de las actividades que integran el plan de acción realizado durante el ciclo escolar 2022-2023 mediante las clases con modalidad presencial en el grupo de 2ºA de preescolar en el Jardín de Niños “María Montessori”, con la finalidad de encontrar solución al problema identificado anteriormente, así como, presentar el diálogo que se dio entre las personas involucradas en estas, utilizando para ello, las siguientes siglas:

- DT.- Docente titular.
- DF. - Docente en formación.
- Ao. - Alumno
- Aa.- Alumna
- TA. - Todos los alumnos.

Dichas situaciones didácticas serán analizadas mediante las fases que son parte del ciclo reflexivo de Smyth (descripción, explicación, confrontación y

reconstrucción), de esta manera se puedan identificar más a fondo aspectos importantes sobre la progresión de los alumnos, así como una plena reflexión para la mejora respecto a la práctica docente.

### **Situación didáctica I. “Al infinito y más allá”:**

*Campo de Formación Académica:* Exploración y Comprensión del Mundo Natural y social.

*Organizador curricular 1:* Mundo Natural.

*Organizador curricular 2:* Exploración de la naturaleza.

*Aprendizaje esperado:* Obtiene, registra, representa y describe información para responder dudas y ampliar su conocimiento en relación con plantas, animales y otros elementos naturales.

- Secuencia didáctica 1. La asamblea de astronautas.

*Asistencia del grupo:* 17 alumnos.

*Fecha:* Lunes 28 de noviembre de 2022.

Durante esta primera secuencia didáctica introduje al tema del universo a través del uso de un cuadro de doble entrada con los aspectos: lo que sé y lo que deseo investigar, el cual se proyectó en el pizarrón con la finalidad de recabar sus ideas previas respecto a dicho tema, así como para realizar una indagación la cual se logrará compartir con sus demás compañeros (ANEXO 4).

No obstante, además de favorecer su pensamiento científico a través del juego se fomentó una relación colaborativa entre padres e hijos mediante el uso de una invitación para la indagación sobre un tema de interés seleccionado por los niños respecto al universo, la cual debería ser plasmada en un cartel informativo.

Para iniciar esta actividad y completar el apartado “Lo que sé” se realizaron cuestionamientos que dieron oportunidad de dialogar lo siguiente:

DF: ¿En qué planeta vivimos?

Aa-11: En San Luis Potosí.

Aa-8: Vivimos en México.

DF: Pero, ¿San Luis Potosí o México es un planeta?

TA: No.

Aa-3: En el planeta Tierra.

DF: Excelente, ¿Y en donde está el planeta tierra?

Ao-7: Está en el cielo.

Aa-10: No está en el cielo, ¿Verdad que no maestra?

DT: No en el cielo precisamente.

DF: Haber, piensa, piensa, ¿Será que está en el cielo?

Aa- 7: Está en la noche.

DF: ¿Quién está en la noche?

Aa-10: La luna y está en el espacio.

DF: Muy bien, entonces, ¿En dónde crees que está el planeta tierra?

Ao-6: En el espacio.

Df: ¿Por qué crees que está en el universo el planeta tierra?

Aa- 10: Porque no se puede safar.

Ao-3: Porque hay personas.

DF: Perfecto, muy bien, ¿Ustedes han ido al universo?.

Ao-3: No pero vamos a ir a la luna porque vengo de astronauta.

En este apartado, pude reflexionar sobre la importancia de rescatar sus ideas previas debido a que es importante retomar inicialmente lo que los alumnos saben para posteriormente poder guiar dichos saberes a través de habilidades científicas hacia la construcción de nuevos conocimientos. Ausubel (1998, como se citó en Hernández et. al., 2015) refiere que:

El aprendizaje de los estudiantes no inicia en cero, ellos tienen una serie de conocimientos, habilidades, experiencias, competencias que pueden ser aprovechadas para su beneficio. El factor más importante que influye en el

aprendizaje es lo que el estudiante ya sabe, el docente debe averiguarlo para orientar su enseñanza de manera consecuente. (p.84)

Enseguida, invité de forma simbólica a jugar a ser astronautas planteando la situación de investigar más sobre el tema del universo; a lo cual se obtuvo muy buena respuesta por parte de los niños y las niñas ya que fue atractivo y significativo para ellos. De esta forma, se dio la indicación de tomar su mochila espacial (propulsores) junto con su casco para realizar un previo recorrido imaginando estar en el espacio (ANEXO 7).

De acuerdo a lo anterior, según Villalobos (2009) menciona que en el juego simbólico el niño no instaura un mundo imaginario, él liga la realidad y la fantasía, imagina, pero no alucina los objetos sino que los vive, los recrea. En otras palabras, cuando el niño se otorga el derecho de jugar simbólicamente, es porque tiene confianza en sí y en los otros, busca conquistar su autonomía, al elaborar significaciones que lo angustian y aprisionan. (p.273)

Por otro lado, para la conversación que se daría en la asamblea de astronautas adapte el espacio dentro del salón con la finalidad de conversar y compartir las ideas de forma más favorable; acomodando las sillas y las mesas de los alumnos en media luna, dejando espacio suficiente al centro del salón.

De acuerdo a Chaparro (1995, como se citó en Duarte 2003) establece que el ambiente educativo:

“se instauran las dinámicas que constituyen los procesos educativos y que involucran acciones, experiencias y vivencias por cada uno de los participantes; actitudes, condiciones materiales y socio-afectivas, múltiples relaciones con el entorno y la infraestructura necesaria para la concreción de los propósitos culturales que se hacen explícitos en toda propuesta educativa”

Aunado a lo anterior, después de realizar el recorrido solicité regresar a su lugar para poder conversar en la asamblea de astronautas. De esta forma, retomé el cuadro de doble entrada y expliqué el segundo apartado en el cual se dialogó:

DF: Pláticame, ¿Qué te gustaría saber del universo?

Aa-14: Del sol.

Aa-4: Planeta Marte.

Aa: Astronautas en el espacio.

Aa-9: De las estrellas.

Ao-3: El planeta Tierra.

Ao-7: La luna.

Aa-7: Del cohete.

Aa-4: Del planeta Júpiter.

Por último, indiqué elegir un tema de interés que desearan investigar sobre el universo (expuestos con anterioridad) y mencioné que de tarea se debería hacer una investigación para elaborar un cartel con ayuda de sus papás. Para esto, mostré una hoja de trabajo que consistía en una invitación para sus padres la cual debería entregar a la hora de salida para realizar dicha tarea.

Como consigna se indicó remarcar sobre la línea punteada el nombre de la temática “mi universo” así como escribir el tema elegido para indagar, dicho así, los alumnos realizaron por sí solos la escritura de dichas palabras a lo cual se logró percibir que la mayoría intentó realizarlo de forma autónoma y con mayor facilidad, aunque por el contrario persisten pocos alumnos que manifestaron dificultad. De igual forma, pasé a cada uno de los lugares mediante lo cual los niños me comentaron lo que deseaban indagar para posteriormente sobre poner por un costado el tema seleccionado.

La indagación es un proceso que se da desde las primeras etapas del desarrollo humano, la cual se convierte en un elemento esencial para conocer una respuesta que deseamos averiguar, así como el comprender aquello que nos intriga. John Dewey (1929, como se citó en Camacho y Finol, 2008), señala que:

La pregunta y la curiosidad, en cuanto actitud exploratoria, es la que da origen al pensamiento, decía, que en el niño la curiosidad es como un instinto natural y que, en su crecimiento y participación en las relaciones sociales, éste se vale del lenguaje interrogativo, de las preguntas, para continuar explorando, por medio de los adultos, el mundo. (p. 287)

Por último, entregué una insignia de astronauta-investigador por haber aportado ideas durante la asamblea con la finalidad de fomentar el interés de cumplir con su tarea, así como favorecer mayoritariamente el juego simbólico que los impulse a cumplir con habilidades sobre el pensamiento científico de forma más significativa.

La evaluación de esta actividad fue por medio del instrumento de rúbrica (ANEXO 5) que está estructurada con tres indicadores basados en contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales; así como cuatro niveles de desempeño (Excelente, muy bien, bien y falta reforzar). La totalidad de asistencia con los que se trabajó fueron 17 alumnos a lo cual obtuvo lo siguiente:

El primer indicador se basa en contenidos conceptuales donde se logró identificar que nueve alumnos se encuentran en el criterio de desempeño Excelente, siete en el criterio Muy bien y por último, uno se ubica en Bien.

El segundo indicador de contenidos procedimentales se obtuvo a ocho alumnos en Excelente, ocho se ubicaron en el criterio Muy bien, mientras que uno se encuentra en el criterio Bien.

El último indicador sobre contenidos actitudinales se posicionó la cantidad de catorce alumnos en el criterio Excelente y tres se ubicaron en el criterio Muy bien.

Además, puedo decir que, de acuerdo a los datos arrojados en el instrumento de evaluación empleado, logre analizar que en su mayoría muestran conocimiento del tema a trabajar, expresan sus saberes previos respecto al universo, tienen interés, manifiestan confianza y participación constante. Así mismo, detecte que sus conocimientos previos respecto al tema son relacionados a aquello que perciben en su vida cotidiana tal y como es la luna, el sol y las estrellas, sin embargo, una mínima cantidad de alumnos comentó nombres de distintos planetas, así como más elementos significativos del universo (ANEXO 6).

Como reconstrucción, en esta actividad considero que mi intervención docente fue sobresaliente puesto que sirvió claramente para comenzar a tratar el tema y favorecer algunas habilidades del pensamiento científico como lo es el dar a conocer sus ideas previas las cuales alientan la curiosidad de indagar sobre los temas de interés con la finalidad de conocer más a fondo y verificar lo que inicialmente saben.

Sin embargo, un aspecto para mejorar, es el contemplar más material extra para para el juego como lo son los trajes espaciales completos puesto a que solo cumplí con llevar uno extra el cual constaba de casco y propulsores. No obstante, se presentó el caso de que dos alumnos faltaron de dicho material quienes deseaban un traje completo y no solo una parte del mismo, siendo un factor de distracción y desmotivación en un lapso de tiempo dentro de la actividad.

- Secuencia didáctica 2. Mi universo.

*Asistencia del grupo:* 15 alumnos.

*Fecha:* Martes 29 de noviembre de 2022.

En esta actividad I se trabajó con los planetas del universo ofreciendo una experiencia fuera de lo común dentro del salón de clase la cual despertó el interés de compartir mediante una exposición la indagación realizada previamente en casa así como el favorecer la curiosidad de conocer un tema nuevo a través de la observación y exploración (ANEXO 4).

Para comenzar esta actividad pregunté a los alumnos sobre quién había cumplido con la tarea solicitada con anterioridad, respecto a la indagación del tema que habían elegido. Sobre ello, se presentó una excelente respuesta por parte de los padres de familia y alumnos debido a que en su mayoría cumplieron con lo solicitado. Posteriormente, expliqué que sería necesario compartir a sus compañeros sus hallazgos sobre la investigación, por lo que invité de forma voluntaria a participar en dicha exposición la cual se llevó a cabo frente al pizarrón delante de sus compañeros (ANEXO 9).

Respecto a las exposiciones detecté que el grupo se mantuvo en calma ya que los temas que cada alumno explicó eran de interés para todos. Cabe destacar que fue una actividad muy significativa ya que en su mayoría mostraron seguridad al expresarse oralmente frente a todos e incluso aquellos alumnos que por cuestiones diferentes no cumplieron con su material se ofrecieron a exponer aquello que conocían o intuían respecto al universo. Al finalizar, se brindó un aplauso por su participación así como una calcomanía animada, a través de lo cual los niños se motivaron más.

Dentro de esto, la indagación que los alumnos logran llevar a cabo tiene un papel sumamente importante ya que esta, guía y corrobora los conocimientos iniciales con los nuevos que a través de sus descubrimientos logran adquirir. Además, esta habilidad científica da seguridad en aprender de forma autónoma nuevas aportaciones para su desarrollo cognitivo, con base en esto, Cristóbal y García (2013) exponen que:

La indagación científica comienza con la recolección de información a través de la aplicación de los sentidos humanos: ver, escuchar, tocar, degustar y oler, e incentiva a los niños a preguntar, llevar a cabo investigaciones y hacer sus propios descubrimientos. La enseñanza de las ciencias basada en la indagación privilegia la experiencia y conocimientos previos. Hace uso de múltiples formas de saber y adquirir nuevas perspectivas al explorar temas, contenidos y preguntas. (p.100)

Después de haber escuchado sus exposiciones proyecté el video “Que es el sistema solar para niños: los planetas”, con el cual de forma animada dio a conocer ideas relevantes sobre el universo y los planetas que existen en él. Al finalizar el video, conversamos sobre lo siguiente:

DF: ¿Qué nos mencionó el video?, ¿Qué hay en el universo?

Aa-9: Una luna.

Aa-1: Hay planetas en el universo.

Aa-8: Estrellas.

DF: Muy bien, pero ¿Solo está el planeta Tierra o hay otros planetas?

Ao-3: Hay otros planetas, el planeta tierra.

Aa-4: No, también está el planeta Marte.

DF: Muy bien, ¿Algún otro?

Aa-4: Júpiter.

Ao-3: Ese es el sol (el alumno señaló el sol del sistema solar que estaba pegado en el pizarrón de clase).

DF: Excelente ¿Y el sol es un planeta?

Ao-3: No, es el sol.

Ao-13: No, dá calor.

Ao-3: Si, es una bola de calor.

Posteriormente se realizó un juego donde se tuvo que imaginar el ser astronautas para una visita al universo. Mediante esto, se planteó una misión, la

cual consistió en identificar los planetas para encontrarlos en el espacio (simbólicamente por el aula) y colocarlos en el lugar correspondiente con la finalidad de armar su propio sistema solar. Aunado a esto, inicialmente proyectó una presentación animada de los planetas, después coloqué frente al pizarrón algunas mesas que contenían los planetas del sistema solar e hice entrega de sus trajes espaciales.

Al estar listos, siendo astronautas, dimos comienzo al juego con el cual a través del uso de la presentación se mostraron los planetas ordenadamente desde el más cercano hasta el más lejano al sol, sobre lo cual se logró explorar, observar e identificar los nombres de los planetas así como las características más representativas de cada uno de ellos, mediante las preguntas ¿Sabes cuál es su nombre?, ¿Cómo es?, ¿por qué crees que es así?, para después ir en busca del mismo y pegarlo sobre su hoja de trabajo del sistema solar.

Respecto a lo anterior, Quintanilla et. al. (2010) destaca que:

La observación atenta de los niños en sus primeras edades nos permite acercarnos a la comprensión de que a partir de situaciones concretas y acotadas ellos experimentan, juegan, se cuestionan y crean, acercándose a la construcción de conocimientos científicos en base a la integración de diversos ámbitos del saber. Así los niños se enfrentan al aprendizaje de la manera en que les es más natural “la integración” y tienen la oportunidad de desarrollar sus capacidades y aprender de diferentes áreas a partir de su actividad más propia: “el juego”. (p.70)

El juego favoreció su aprendizaje y habilidades de pensamiento científico ya que a través de la diversión que se prolongó dentro del aula mediante la exploración simbólica en el universo así como la observación, logró darse mayor significado a situaciones que existen y suelen ser lejanas a lo que día con día se percibe en el mundo real. Además resultó ser más representativo debido que por medio del juego

lograron conocer aspectos que en su totalidad quedan anulados por la falta de iniciativa en aplicar actividades de esta índole ya que sobrepasa su realidad o experiencias de la vida cotidiana.

No obstante, esta actividad favoreció el andamiaje puesto que algunos alumnos brindaron ayuda en identificar los planetas ya que solía ser complicado el reconocer el correcto debido a la similitud entre ambos. Mc Loughlin et. al (2000, como se citó en Calero, 2019) definen el término de andamio cognitivo como “una metáfora para describir la intervención efectiva de un compañero, un adulto o una persona experta durante el proceso de aprendizaje de otra” (p.13).

Para finalizar, les comenté que la experiencia en el universo había finalizado por el día, por lo cual se prepararía una aventura más para el día siguiente. De acuerdo a esto, solicité retirar sus trajes espaciales para guardarlos en el espacio correspondiente dentro del aula. Posteriormente, conversamos sobre:

DF: ¿Cómo te sentiste al encontrar los planetas?

Ao-6: Yo sí los encontré porque me fijaba en el pizarrón.

Ao-12: Yo les ayudé con los planetas.

Ao-16: Sí, a mí me ayudó.

Ao-3: A mí me gusta mucho ser astronauta.

DF: Excelente chicos, me alegra que se divirtieron en la actividad. Ahora quiero saber, ¿Todos los planetas eran iguales?

TA: ¡No!

DF: ¿Por qué crees que no son iguales?

Aa-11: Había de colores, rojo y azul.

DF: Muy bien, y ¿Por qué tendrán esos colores?

Ao-3: Porque hace calor y frío.

Así mismo, para la evaluación de esta, nuevamente hice uso de la rúbrica (ANEXO 5) con los tres indicadores: conceptuales, procedimentales y actitudinales,

así como los cuatro niveles de desempeño. En esta ocasión se trabajó con quince alumnos, obteniendo lo siguiente:

En el indicador correspondiente al contenido conceptual se encuentran dentro del criterio Excelente cinco alumnos, en el criterio Muy bien seis de ellos y finalmente, cuatro en el criterio Bien.

En el segundo indicador de lo procedimental, como dato alarmante ningún alumno se posicionó en el criterio Excelente, ocho están en Muy bien y siete se encuentran en el criterio Bien.

En el tercer y último indicador sobre lo actitudinal, doce alumnos se ubican en el criterio Excelente, mientras que tres de ellos en Muy bien. (ANEXO 8)

Como reconstrucción de la actividad, es necesario no dejar pasar el juego en ningún momento debido a que en la exposición de sus indagaciones el propósito era que los alumnos realizarán dicha actividad siendo astronautas investigadores, de acuerdo a esto, para actividades próximas retomar con anticipación la entrega de trajes espaciales dará mejores resultados debido a que a través de dicha interpretación suele ser más motivador y significativo para los alumnos.

Además, realizar cuestionamientos que favorezcan el pensamiento reflexivo así como la expresión de sus hipótesis sobre aspectos como el por qué tienen ese orden los planetas, en cuales podemos vivir y en cuáles no, el porqué de esa situación, etc., es importante y necesario mejorar debido a que en su mayoría solía explicar anticipadamente antes de impulsar y enriquecer esa habilidad del pensamiento científico en los alumnos.

- Secuencia didáctica 3. Viajando a la luna.

*Asistencia del grupo:* 16 alumnos.

*Fecha:* Miércoles 30 de noviembre de 2022.

La actividad tuvo sus dificultades, tanto para los alumnos como para mí, puesto que en esta actividad se trabajó con el tema de la luna y a pesar de ser una experiencia relacionada a su realidad puesto que día con día logran apreciarla en el cielo, solía ser complicado la comprensión del porqué los cambios en sus fases, así mismo, mi intervención docente fue deficiente debido a problemas de salud los cuales intervinieron y provocaron sentirme poco desmotivada.

A pesar de ello, los alumnos mostraron sumo interés de llevar a cabo la actividad, así mismo, en el transcurso de su aplicación logró ser significativa y motivante a través del juego. Respecto a esto, según Kauffman (2004, como se citó en Daza, 2010) “los niños, desde muy pequeños, manifiestan la necesidad de entender el mundo en que se encuentran insertos y sus fenómenos; cómo funcionan los objetos y los hechos con que se enfrentan cada día”.

Para comenzar realicé una serie de preguntas que dieron oportunidad de conocer sus ideas previas, dentro de esto, se rescataron diálogos como:

DF: ¿En qué momento del día observamos la luna?

Ao-16: En la noche.

DF: ¿Y solo en la noche?

Aa-14: Si, en la noche sale la luna.

Aa-4: No, en el día también está.

DF: Excelente, en el día también podemos ver la luna pero solo en la noche podemos verla con más luz, ¿Verdad?

TA: Sí.

DF: Pero, ¿la luna siempre está igual?

Aa-7: No, a veces parece un plátano.

Aa-8: Parece una sandía.

DF: Es verdad, pareciera que la luna a veces tiene forma de esas frutas, pero tengo una duda, ¿A una sandía completa o a una rebanada de sandía?

Ao-16: No, completa no, un pedazo.

DF: Muy bien, entonces a una rebanada. ¿Y saben por qué cambiar de forma y de tamaño?, porque yo en la noche la he visto diferente, ¿o ustedes siempre la ven igual?

Aa-11: Mmm, yo no sé maestra.

Ao-6: está grandota cuando vienen los vampiros.

Aa-7: Porque se convierte en frutas.

DF: ¿Será que sí?, les parece si lo investigamos observando un video que traje para ustedes, ¿Están de acuerdo?

TA: Sí.

Posteriormente se proyectó un video denominado “Fases de la luna” con el cual se logró indagar más sobre el tema. Sin embargo, cuando se conversó sobre lo observado sólo dos alumnos reconocieron que existe la luna llena y nueva mientras que los alumnos restantes volvieron a repetir sus ideas principales haciendo énfasis en sus hipótesis de que la luna tiene forma de frutas como una rebanada de sandía o un plátano.

Después de la conversación los alumnos salieron a recreo y dentro de este lapso de tiempo se acomodó el mobiliario con el cual se desarrolló el juego planeado para la actividad. Respecto a esto, para la fase 1 del juego situé en el centro del salón una mesa junto con los telescopios de cada alumno, para la fase 2, coloqué al extremo izquierdo del aula algunas mesas junto con las sillas de los alumnos así como los materiales para la representación de las fases de la luna. Por último, para la fase 3, acomodé al extremo derecho algunas mesas junto con platos para colocar sus representaciones.

Al regresar del receso, después de una previa relajación continué con la actividad, para ello, expliqué las instrucciones del juego y entregué su traje espacial. Inicialmente los alumnos se reunieron en el centro del salón en donde coloqué la mesa con los telescopios que con anterioridad habían elaborado (en actividad de Lenguaje y Comunicación), cada alumno tomó el suyo y dedujeron que dicho

material era para observar la luna. Después proyecté una imagen representativa de la fase de la luna, la cual se visualizó y mencionó su nombre así como las características que se lograban apreciar en ella. Posteriormente, los alumnos colocaron los telescopios en la mesa y se dirigieron a la primera fase del juego donde representaron la luna con ayuda de una galleta oreo.

Aunado a esto, en la representación de las fases de la luna indiqué que se debían separar las tapas de la galleta y omití dar una instrucción específica de acuerdo a la representación que deberían realizar debido que cada alumno utilizó una técnica distinta debido a su percepción y simbolización al momento de jugar, lo cual condujo a obtener buenos resultados.

Al estar listos, solicité colocarse su traje espacial e imaginar un viaje al espacio, ante esto, los alumnos se dirigieron a las mesas del lado derecho para colocar sobre el plato correspondiente a su nombre la representación que habían realizado de acuerdo a la luna que apreciaron en el pizarrón.

Sin embargo, debido a que las instrucciones no fueron claras produjo que los alumnos tomaran sus platos y los regresaran a su lugar (fase 1 del juego), por lo que mencioné nuevamente las indicaciones para volver a retomar la actividad, de acuerdo a esto para algunos alumnos fue complicado seguir las instrucciones en su totalidad.

Con ello, logró reflexionar que dentro la etapa preescolar es fundamental que al implicar el juego dentro del aprendizaje este sea guiado para cumplir con el enfoque de esta estrategia denominado “jugar para aprender”, ya que si bien el juego siempre favorece aprendizaje y más habilidades, cuando este se lleva a cabo bajo instrucciones que siguen una intención logra favorecerse dicho alcance específico. De acuerdo a esto, Huizinga (1976, como se citó en Fuentes, 2018) menciona:

El juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría. (p.9)

Para las fases restantes se siguió el mismo orden consecutivo hasta finalizar las cuatro fases. Al terminar, se colocaron en un espacio libre y se realizó una conversación sobre:

DF: ¿Qué aprendimos el día de hoy?

Aa-4: Sobre la luna.

Ao-6: De la luna que vimos con el telescopio.

DF: Excelente mis niños, ¿y recuerdas el nombre de alguna de sus fases?

Ao-13: Yo aprendí sobre la luna llena.

Aa-4: También la luna nueva.

DF: Perfecto, excelentes respuestas. ¿Y son iguales?

Ao-13: No, porque una es toda negra y una tiene luz.

Al finalizar se realizó limpieza del salón debido a que se tiraron algunas partes de las galletas, a lo cual, los niños y las niñas del grupo son conscientes y accesibles a realizar estas acciones de higiene, mostrando disposición e iniciativa de ayudar para mantener limpio su salón.

El instrumento de evaluación que se utilizó en esta actividad fue una rúbrica (ANEXO 5) en la cual se implementó el uso de tres indicadores sobre lo conceptual, procedimental y actitudinal acompañados de cuatro niveles de desempeño, tomando en cuenta que en total fueron 16 alumnos con los que se trabajó se obtuvo lo siguiente:

En el primer indicador respecto a lo conceptual se logró identificar que sólo dos alumnos se encuentran en el criterio Muy bien, doce de estos se ubican en el criterio Bien y finalmente, dos alumnos en Falta reforzar.

En el segundo indicador de lo procedimental se apreció que cuatro niños/as se localizan en Muy bien, mientras que diez de ellos se ubican en el criterio de Bien y por último, dos en Falta reforzar.

En el último indicador sobre lo actitudinal se observó que la mayoría se encuentra dentro del criterio denominado como Excelente con una cantidad de diez alumnos, mientras que dos niños/as en Muy bien y los cuatro restantes en Bien. (ANEXO 10)

Como reconstrucción, para que la clase no presente complicaciones al momento de seguir el juego tengo que brindar las indicaciones más claras e incluso utilizar imágenes que den a conocer las instrucciones o secuencia del mismo. Además, haber trabajado el tema de la luna por primera vez con grupo considero que tuvo grandes alcances, sin embargo, es necesario ir más allá de una clase, ya que es un tema complicado y que abarca más puntos importantes que deben ser trabajados.

- Secuencia didáctica 4. Descubriendo las estrellas.

*Asistencia del grupo:* 10 alumnos.

*Fecha:* Lunes 05 de diciembre de 2022.

En esta actividad se trabajó con el tema de las estrellas así como las constelaciones la cual tuvo la finalidad de que a través del juego el alumno se interese en la exploración que los lleva a observar, predecir, preguntar, representar e indagar. (ANEXO 4)

Para comenzar, realicé una serie de preguntas que dieran oportunidad de conocer sus ideas previas:

DF: El día de hoy quisiera saber si ustedes conocen las estrellas, ¿Alguna vez las han visto?

TA: Sí maestra.

DF: Y ustedes saben ¿Qué son las estrellas?

Aa-14: Son puntitos.

Aa-8: Son lucecitas que se apagan y prenden.

Ao-3: Son puntos de luz.

DF: Excelente niños, las estrellas son energía cósmica que generan calor y luz. Pero ¿Dónde están las estrellas?

Aa-11: En el cielo, pero solo en la noche.

DF: Muy bien, ¿Será que están realmente en el cielo?

Ao-3: Están con la luna en el universo.

DF: Excelente respuesta, ¿Y todas son iguales?

Aa-8: Unas prenden más.

DF: creo que nos falta mucho por conocer de las estrellas, ¿Verdad?, ¿Les parece si investigamos más observando un video?

TA: Si.

El tema de las estrellas mantuvo fascinado al grupo ya que es un tema que causa intriga de conocer más a detalle el porqué de este fenómeno, mismo que logran apreciar día con día por las noches al mirar hacia el cielo. De acuerdo con Lagos y Daza (2010) establecen que:

Los niños y los científicos tienen mucho en común. Ambos están interesados por objetos muy variados y por todo lo que sucede en el mundo que les rodea; ambos se interesan por cómo y por qué las cosas son, debido a la gran cantidad de sucesos a que diariamente, desde su cotidianidad, enfrentan. Se

interesan en aprender algo sobre los fenómenos y objetos naturales y sobre cómo encontrarles sentido. (p.305)

Al finalizar, para enriquecer sus conocimientos previos e indagar más sobre el tema, proyecté dos videos referentes a las estrellas y las constelaciones. Enseguida, se conversó sobre lo observado con la intención de comparar lo que sabían con lo aprendido, mismo que condujo a una comparación ante la construcción de nuevos conocimientos:

DF: Con lo que observamos, ¿Aprendimos algo nuevo?

Aa-8: Hay estrellas de diferentes tamaños.

Aa-5: El sol también es una estrella pero grandota.

DF: Excelente respuesta, ¿y qué es el sol?

Aa-11: Es calor.

Ao-3: No, es una bola de calor, como este (señaló el sol pegado en el pizarrón).

DF: Claro, el sol es una estrella enorme que da luz y bastante calor, además el sol está en el centro del sistema solar y todos los planetas giran a su alrededor.

Ao-3: También hay formas en las estrellas pero yo no he visto ninguna.

DF: Muy bien, hemos aprendido cosas nuevas. Aunque quisiera saber algo más, ¿Cómo podemos ver las figuras que se forman con las estrellas?

Aa-5: Con líneas.

DF: ¿Y esas líneas están en el universo?

Ao-3: No, las personas las hacen.

Según Lagos y Daza (2010) las preguntas juegan un papel fundamental, ya que definen las tareas, expresan problemas y delimitan asuntos. Impulsan el pensar hacia adelante. Las contestaciones, por otra parte, a menudo indican una pausa en el pensar. Es solamente cuando una contestación genera otras preguntas que el pensamiento continúa la indagación. (p.307)

Relacionado a lo anterior, resultó favorecedor el conocer sus ideas previas respecto al tema y posteriormente contratar nuevos conocimientos a partir de la observación en el video proyectado. Con base en esto, fomentar el interés de indagar a través de distintos medios resultó apropiado para el grupo puesto que el uso de recursos digitales está enfocado a sus intereses y forma de aprendizaje. Briceño et al., (2019) establece que “las TIC brindan como elemento fundamental el juego, entendido como actividad que posibilita acceder a información, construir conocimiento al corroborar ideas y disfrutar con nuevos aprendizajes, en este caso tanto para los niños como para las docentes de preescolar” (p.36).

Aunado a lo anterior, se realizó un recorrido alrededor del aula simulando ser astronautas en un viaje espacial y se proyectó en el pizarrón imágenes sobre constelaciones como la Osa Mayor, Osa Menor y signos zodiacales. Ante esto, se observó la imagen y se dialogó sobre el nombre de la constelación, su breve significado, la cantidad de estrellas y sobre que las estrellas se unen por líneas imaginarias.

Posteriormente se jugó a la búsqueda de estrellas para la representación de constelaciones. Para ello, previamente acomodé alrededor del aula estrellas de calcomanía con las cuales los alumnos lograron pegar sobre su hoja de trabajo y unir con colores. De acuerdo a esto, se hizo entrega de sus trajes espaciales y se planteó mediante el juego una visita al universo para cumplir la misión de representar una constelación de su interés. (ANEXO 13)

Por último, se realizó un círculo en el suelo y solicité mostrar las representaciones sobre sus constelaciones a través de lo cual se explicó su representación; algunos alumnos representaron constelaciones observadas destacando las más significativas como lo son Osa Mayor y Osa Menor mientras que los demás realizaron creaciones propias describiendo objetos como papalote, estrella y corazón. Esto me llevó a reflexionar sobre la importancia que tiene el dar un espacio en el cual los alumnos expliquen sus representaciones ya que esto

permite valorar su palabra dentro del aula y conocer más a fondo la forma en que cada uno de ellos percibe los fenómenos que observa en su mundo real. Respecto a esto, Lipman (1992, como se citó en Camacho et. al, 2008) menciona que:

Si se parte del supuesto de que el diálogo genera reflexión, las personas que participan en él, están obligadas a reflexionar, a encontrarse en lo que dicen, a evaluar alternativas, a prestar cuidadosa atención a las definiciones y a los significados, a reconocer opciones en las que antes no se había pensado y, en general, a realizar un amplio número de actividades mentales. (p.301)

El instrumento de evaluación que se utilizó en esta actividad para medir los aprendizajes de los alumnos fue una rúbrica (ANEXO 5) donde se implementó el uso de indicadores de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, acompañados de cuatro criterios de desempeño. Para esta ocasión, la asistencia fue de 10 alumnos quienes arrojaron los siguientes resultados:

El primer indicador fue de lo conceptual se obtuvo que tres alumnos se encuentran en el criterio Excelente, tres de ellos en Muy bien, dos de sitúan en Bien y por último, dos en el criterio Falta reforzar.

El segundo indicador respecto a lo procedimental destacó que tres alumnos se ubicaron en el criterio Excelente, tres en Muy bien, mientras que tres de ellos se encuentran en el criterio Bien y finalmente, uno en Falta reforzar.

El tercer y último indicador sobre lo actitudinal se identificó que en su mayoría seis alumnos se sitúan en el criterio Excelente, uno en Muy bien y tres de ellos en el criterio correspondiente a Bien. (ANEXO 12)

Durante esta cuarta secuencia didáctica como mejora es necesario separar los temas de las estrellas, ante esto, planear en sesiones distintas y enlazadas a su vez inicialmente el tema de que son las estrellas y después sobre sus

constelaciones. Además, pude apreciar que el juego quedó un poco nulo ya que la actividad no fue completamente lúdica, ante esto, como reconstrucción, se debe tomar en cuenta para próximas secuencias el fomentar el juego completamente más interactivo o incluso aplicar este de forma innovadora a través del uso de las TIC haciendo uso de un juego digital con el cual además de percibir el juego a través de un dispositivo los niños logren interactuar con el uso de la tecnología. Aunado a esto, Gándara y Coll (2009, como se citó Briceño, 2019) mencionan que:

Las TIC, por sí mismas, no son suficientes para transformar la escuela, ni sirven para transformar prácticas si se emplean para perpetuar una educación tradicional; la mirada debe ir más allá de que estén presentes en el aula o en la vida cotidiana de la escuela; se trata de visibilizar cómo estas herramientas cambian la forma de enseñar, la forma de crear vínculos entre docentes-estudiantes, estudiante-estudiante y estos con los contenidos. (p.35)

### **Situación didáctica II. “Vida en mi planeta”:**

*Campo de Formación Académica:* Exploración y Comprensión del Mundo Natural y social.

*Organizador curricular 1:* Mundo Natural.

*Organizador curricular 2:* Cuidado del medioambiente.

*Aprendizaje esperado:* Participa en la conservación del medioambiente y propone medidas para su preservación, a partir del reconocimiento de algunas fuentes de contaminación del agua, aire y suelo.

Para el desarrollo de esta situación didáctica se integró una nueva alumna al grupo, por ende, el trabajo que se realizó fue contemplado con la cantidad de veinte alumnos. Así mismo, esta segunda situación didáctica se llevó a cabo para dar seguimiento a las actividades anteriores y seguir favoreciendo a través del juego el pensamiento científico de los alumnos.

- Secuencia didáctica 1. Pasarela: Salvando mi planeta.

*Asistencia del grupo:* 14 alumnos.

*Fecha:* Lunes 20 de febrero de 2023.

En esta actividad se trabajó el tema del cuidado del medio ambiente a través de propuestas para su conservación. Cabe destacar que los alumnos ya habían trabajado con el reconocimiento de algunas fuentes de contaminación, sin embargo, se empleó con anterioridad una serie de actividades referentes a esto con la finalidad de reforzar sus conocimientos. De tal forma, el grupo dio buenos resultados ya que suele ser una dinámica contextualizada mediante un aprendizaje situado. (ANEXO 14)

Para comenzar con la actividad comenté sobre la visita de un amigo muy importante para los seres vivos. De acuerdo a esto, solicité cerrar sus ojos y describo algunas características como que era el planeta en donde vivimos, que tiene agua y que es importante cuidarlo, las cuales fueron funcionales para descubrir de quién se trataba. Respecto a esto, los alumnos adivinaron con facilidad dando como respuesta “es el planeta tierra”.

Posteriormente, a través de la interpretación del títere entablé un diálogo el cual permitió rescatar las ideas previas sobre el porqué es importante cuidar el medioambiente, donde se conversó lo siguiente:

DF: El día de hoy veremos un tema muy importante y este trata de aquello que las personas pueden hacer para ayudar a salvarme (alusión al planeta tierra mediante el títere), ahora, ¿Ustedes creen que es importante cuidar al planeta Tierra?

TA: Si.

Aa-8: Sí, porque si no está triste.

Aa-1: Si, porque si no se enferma.

Ao-6: Si no te cuidamos ya no hay agua.

DF: Que niños tan inteligentes, pero ¿Qué pueden hacer para que esté a salvo?

Aa-1: No tirar basura, porque hay personas que tiran basura en mi casa.

DF: ¿En tu casa?, ¿Cómo tiran basura en tu casa?

Aa-1: Sí, cuando pasan la tiran en el patio (refiriéndose a cochera), pero mi tita la recoge.

DF: Qué tristeza, ¿Cierto?, entonces ¿Quiénes son los que contaminan?

Ao-6: La gente.

DF: Lamentablemente las personas son quienes contaminan la mayor parte del tiempo. ¿Y qué sucede al tirar basura al suelo?

Aa-4: Se enferma mucho.

Ao-9: El planeta Tierra se ensucia y se pone triste.

Ao-13: Ya no crecen los árboles.

Después proyecté el video-cuento "La tierra está triste" ya que este recurso digital tiene una vinculación con el tema visto en la situación didáctica "Al infinito y más allá", teniendo como personajes algunos elementos del universo que acompañan al planeta tierra, como lo es el sol, la luna y las estrellas.

Más adelante, platiqué sobre la pasarela resaltando la dinámica de exponer carteles con ideas para ayudar a cuidar el planeta tierra. Sobre esto, los alumnos no tenían gran noción sobre el significado de pasarela, sin embargo el uso de artículos como gorros, lentes y corbatas les causó curiosidad, de manera que favoreció su interés y motivación.

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. El juego está en cada etapa del niño y por lo tanto hace parte de su vida y de su desarrollo; así que es de suma importancia que el juego esté siempre presente en el aprendizaje de este para que le brinde experiencias significativas y él pueda crear su propio conocimiento.

Posteriormente, agrupé a los alumnos en equipos de 4 y 3 integrantes. Después, hice entrega de una cartulina por grupos y expliqué de forma general la indicación sobre ilustrar una propuesta para ayudar a cuidar al planeta tierra. Al estar listos, se dio comienzo con la representación de sus propuestas.

Relacionado a lo anterior, el trabajar en equipos favoreció en los alumnos el trabajo colaborativo y la socialización puesto que me percaté que entre equipos se llevó a cabo la comunicación mediante el diálogo y organización entre ellos. Además, lograron compartir ideas respecto a sus dibujos y argumentación sobre el porqué la acción propuesta ayudaría al planeta tierra, lo cual enriqueció su aprendizaje con otros. Respecto a esto, el Programa Aprendizajes Clave (2017) sustenta que:

El trabajo en parejas o equipos ofrece a los alumnos la posibilidad de socializar su conocimiento con sus pares, van aprendiendo a analizar situaciones, formular preguntas o hipótesis, emitir juicios, proponer soluciones, que son insumos importantes en el propio proceso de aprender; asimismo son oportunidades para desarrollar habilidades sociales que favorecen el trabajo colaborativo, como intervenir por turnos y escuchar cuando otros hablan, compartir el material, entre otras cosas. (p.162)

Además, mientras los alumnos realizaron su trabajo, acomodé de forma simbólica el mobiliario para simular una pasarela. Al terminar de realizar sus carteles los alumnos se sentaron en las sillas correspondientes al público/jurado de la pasarela e hice entrega de paletas de evaluación con los criterios like y dislike, mediante los cuales calificaron a sus compañeros.

La dinámica de la exposición de carteles fue coordinada de acuerdo al número de equipos. De esta forma se invitó ordenadamente a los integrantes del equipo 1 al 4 quienes a su vez eligieron accesorios como gorros, corbatas y/o lentes

para la interpretación de la pasarela. Aunado a esto, al exponer se rescataron ideas argumentadas por los niños y las niñas, como:

Aa-15: Yo dibuje un arcoíris porque si llueve y está un arcoíris habrá agua y así ayudamos al planeta Tierra.

Aa-14: Dibuje un bote de basura para que las personas lo vean y tiren la basura.

Ao-13: Me dibuje tirando la basura porque eso es correcto.

Aa-4: Yo me dibuje plantando un arbolito porque eso ayuda al planeta Tierra.

Ao-6: Yo cuido el agua porque si no ya no me voy a poder bañar, pero mi papá si tira el agua.

Al transcurso de la pasarela, noté que el grupo perdió poco el interés puesto que el tiempo se prolongó poco más de lo establecido. Además, debido al acercamiento con su horario de receso se mostraron inquietos. De esta forma, para finalizar la actividad modifiqué el cierre por lo cual se realizó una conversación breve sobre su experiencia y lo aprendido, mediante lo cual cuestioné:

DF: Después de haber realizado esta actividad, ¿Por qué es importante cuidar a nuestro planeta Tierra?

Aa-9: Porque se enferma y se pone triste.

Aa-15: Porque es nuestra casa.

Aa-8: Porque tiene personas.

Ao-6: Sí, porqué nosotros vivimos en el planeta Tierra.

DF: Felicidades por sus respuestas, y ¿Qué podemos hacer para que las demás personas cuiden al planeta Tierra?

Aa-8: Decirles a los demás.

Ao-6: Yo le voy a decir a mi papá que ya no tire agua.

Aa-4: Podemos plantar arbolitos.

DF: Excelentes respuestas, y ¿Cómo les podemos informar a las demás personas sobre esas propuestas?

Aa-15: Con los carteles que hicimos.

Aa-8: También si les platicamos.

En este diálogo logré reflexionar que las ideas previas de los alumnos tuvieron una transformación ya que pasaron de mencionar “el planeta tierra está enfermo” a considerar la gran importancia de cuidarlo debido a que tiene vida y son los seres vivos quienes habitan en él.

A través de la evaluación realizada con el instrumento de la guía de observación y tomando en cuenta que se trabajó con la cantidad de 14 alumnos, analicé primeramente que se mantuvo parcialmente nulo el logro de dichos indicadores en dos alumnos en específico ya que detecté que inicialmente la actividad no fue de su interés lo cual condujo a perder su atención.

De acuerdo a los alumnos restantes, siendo la mayoría de los niños y las niñas; reconocen la importancia de cuidar el medio ambiente e identifican aquellas acciones favorables para su preservación. Así mismo, detecte que en su mayoría logran comentar sus ideas de forma oral, sin embargo, les desinteresa el representar las mismas a través de ilustraciones o un trabajo específico.

En el indicador referente a lo actitudinal se obtuvieron excelentes resultados puesto que para los alumnos, en su mayoría, la actividad les causó interés por lo que pude observar que existen niños y niñas que participan en todo momento y que además manifiestan comportamientos apropiados para respetar el turno de sus compañeros. No obstante, en ocasiones les parece inquietante esperar ya que desean realizar las cosas rápido, pero a través de la conversación sobre la importancia de los acuerdos suelen tranquilizarse.

Además, en esta actividad identifiqué que el tema de la pasarela estaba descontextualizado ya que no fue una actividad cercana a su realidad. Para su reconstrucción, será necesario implementar actividades que sean cercanas a lo que viven e interactúan hoy en día donde los alumnos comuniquen y expresen sus

propuestas, por ejemplo, la asimilación de una grabación para una aplicación popular como lo es Tik Tok.

Por otro lado, será necesario colocar sus carteles informativos en áreas que estén a la vista de más personas en el jardín de Niños puesto que además de haber sido una propuesta de los alumnos fomenta el interés de trabajar con este tipo de representaciones así como el motivar a través de la valorización de sus trabajos.

- Secuencia didáctica 2. Guardianes del planeta.

*Asistencia del grupo:* 17 alumnos.

*Fecha:* Jueves 23 de febrero de 2023.

En esta actividad se trabajó el tema del cuidado del medio ambiente a través de la participación en una de las acciones para su conservación como lo es el tirar la basura en su lugar correspondiente. Dentro de esta actividad se percató que los alumnos reconocen ampliamente que dicha acción es correcta y favorable para el cuidado del medio ambiente, sin embargo, fue algo nuevo el conocer la clasificación que debe tener la misma para mejores beneficios. No obstante, dieron excelentes resultados ya que el juego que se planteó fue de gran interés para el grupo, así mismo, favoreció ciertas habilidades científicas como lo son el resolver problemas cercanos a su vida cotidiana, la exploración, curiosidad así como la reflexión sobre la importancia de dichas acciones. (ANEXO 14)

De acuerdo con Cañal, (2006, como se citó en Aragón et. al., 2016), establece que “los conocimientos del niño sobre su entorno están estrechamente relacionados con la frecuencia, calidad y diversidad de experiencias que ha vivido y es necesario que la escuela infantil sea una fuente de las mismas” (p.109).

Para comenzar la actividad con ayuda del títere se conversó sobre:

DF: ¿Por qué es importante tirar la basura en su lugar?

Ao-3: Por qué el planeta tierra se pone triste.

Aa-10: Es que el planeta tierra se enferma si tiramos basura.

DF: ¿La basura debe tirarse en diferentes botes?

Aa-17: Toda en un bote.

Aa-14: Por mi casa hay unos con colores.

DF: ¿Sabes por qué?

TA: No sabemos.

Posteriormente, se proyectó el video denominado “Aprende a reciclar con Eddie” con el cual se tuvo la finalidad de interesar a los alumnos a clasificar la basura de forma divertida, puesto que este video muestra como un personaje animado logra hacer dichas acciones favorables para el cuidado del medio ambiente de forma divertida.

Previamente a la clase se les encargó realizar una capa de material reciclado, para ello, con anticipación se les comunicó a los padres de familia las indicaciones de dicha tarea, así mismo, afuera del salón de clase se presentó ante ellos un ejemplo que asimilo la elaboración de su material. Respecto a esto, los padres de familia tuvieron muy buena respuesta ya que en su mayoría de los alumnos que asistieron a clase llevaron su material, para aquellos niños que faltaron se les proporcionó una capa que había sido elaborada con anticipación, esto con la finalidad de que todo el grupo lograra realizar la actividad para favorecer su pensamiento científico a través del juego simbólico siendo guardianes del planeta tierra.

Con base en lo anterior, planteé una problemática en la cual mencioné una situación real como lo es la generación de basura a causa de una Kermesse, de esta forma, mencioné a los niños y las niñas que debido a este suceso se provocó la acumulación de basura en el suelo y comenté la importancia de tirar la basura en su lugar en el bote correspondiente logrando así una invitación, la cual causó motivación, interés y curiosidad de participar en dicha actividad lúdica.

De acuerdo a lo anterior, es importante resaltar que el aprendizaje de ciencias debe conllevar el desarrollo de actitudes y valores, es conveniente iniciarles en la reflexión crítica y la toma de decisiones respecto a hábitos de higiene y alimentación, y de cuidado y respeto por el entorno más próximo (Marín, 2005; Cañal, 2006, p.110).

Posteriormente, hice entrega de una corona representativa de guardián del planeta así como la capa que cada uno de los alumnos había traído de tarea. Después de ello, mostré cuatro contenedores y expliqué el significado de sus colores, entre ellos destacué:

- Amarillo: Basura orgánica.
- Verde: Botellas de plástico y latas,
- Azul: Papel y bricks.
- Rojo: Vidrio.

Mediante esto, realizaron una observación sobre los elementos de basura que fueron colocados previamente en el suelo lo cual condujo a una conversación sobre:

DF: ¿Qué es lo que observas?

Aa-1: Esta mucha basura en el piso.

Aa-17: El salón está sucio.

DF: ¿Qué podemos hacer para limpiar nuestro salón?

Aa-18: Recoger la basura.

Aa-7: Sí, tirarla en el bote.

DF: ¿Pero toda la basura en el mismo bote?

Aa-14: No, en los de colores.

DF: Entonces. ¿Ustedes ya saben clasificar la basura?

Aa-17: Si se me olvida me fijo en el pizarrón (había imágenes representativas de elementos de la basura según la clasificación).

Después de haber dialogado, rectifiqué nuevamente las indicaciones del juego a través de los cuales expliqué que la misión del mismo consistía en lograr depositar la basura en su lugar correspondiente ya que el planeta tierra necesitaba de guardianes responsables e inteligentes tales como los alumnos de 2ºA. Mediante esto, comenzó el juego el cual permitió observar que en su mayoría los alumnos detectan dicha clasificación y cuando suele ser complicado cuestionan nuevamente u observan las imágenes. (ANEXO 16)

Además, entre compañeros existe apoyo debido a que en algunas ocasiones aprecié que algunos niños y niñas depositaron basura en lugar erróneo lo cual entre ellos hacían esa corrección, misma que a través de la observación era detectada y corregida dicha acción, favoreciendo así la socialización y aprendizaje entre otros. Por otro lado, se logró seguir de manera correcta las indicaciones siendo instrucciones claras para ellos las cuales lograron enriquecerse a través del seguimiento de acuerdos.

Respecto a lo anterior es esencial que durante la etapa de preescolar las actividades que se ofrecen a los alumnos sean lúdicas, ya que además de favorecer su aprendizaje recobran gran significado. Así mismo, “la realización de dinámicas de trabajo en equipo con talleres de ciencia recreativa no sólo desarrolla su pensamiento científico, sino que también potencia su desarrollo social y emotivo, entre otros” (Criado y García-Carmona, 2011; Sánchez et al., 2008, p.110).

Para finalizar esta actividad propuse realizar una exploración en el patio del Jardín de Niños con la finalidad de observar sus alrededores para la búsqueda de basura para colocarse en el bote de basura. Los niños y las niñas del grupo mostraron disposición, interés y curiosidad de realizar dicha dinámica.

Para ello, indiqué realizar una fila la cual condujo a pasar al patio. Al estar en este lugar, los alumnos realizaron un recorrido sobre el patio en lo cual detecté que son muy observadores y grandes exploradores puesto que fueron capaces de localizar basura desde tamaños grandes hasta tamaños muy pequeños. Así mismo, en esta ocasión depositaron la basura en un solo bote debido a que la institución no cuenta con botes de clasificación, sin embargo, hice mención que la basura que fue encontrada pertenecía al grupo de basura inorgánica y por ello podrían colocarla en un solo lugar.

Después de un tiempo establecido para dicha exploración, en el patio, se reunió a los alumnos en donde se logró conversar de:

DF: Ahora que terminamos de participar en estas acciones correctas para cuidar a nuestro planeta tierra quiero que me platicuen, ¿Cómo se sintieron?

Aa-15: Yo me siento feliz porque ayude al planeta tierra.

Ao-6: Me gustó recoger la basura.

DF: Entonces, ¿Para ustedes qué significa participar recogiendo la basura que está tirada en el suelo?

Aa-8: Todos tenemos que recoger la basura para que el planeta no se enferme.

Ao-6: Yo ya voy a recoger la basura.

DF: Excelente niños, pero entonces que será correcto ¿Qué todos los días ayudemos al planeta Tierra o solo hoy?

TA: Todos los días.

DF: Muy bien, ¿Por qué?

Aa-12: Porque debemos cuidar el planeta tierra.

Aa-8: Porque viven personas.

Aa-4: Porque eso está bien.

Posteriormente hable sobre la importancia de lavarse las manos después de participar en estas acciones para la conservación del medio ambiente, de esta

forma, los alumnos pasaron a realizar dicha acción de higiene para después pasar a la área de los juegos y disfrutar de tiempo de descanso.

No obstante, el pensamiento científico de los alumnos tuvo un gran avance puesto que esta experiencia lúdica de participación para la conservación del medio ambiente proporcionó una oportunidad de observar, explorar y resolver uno de los problemas de relevancia social, el cual está asociado a su vida cotidiana. De tal forma, además de haber sido un aprendizaje significativo que se favoreció mediante el juego se lograron habilidades de pensamiento científico que dan más comprensión sobre el porqué dichas acciones aportan de forma correcta a su comunidad.

A través de la evaluación realizada con el instrumento de la guía de observación y tomando en cuenta que se trabajó con la cantidad de 14 alumnos, analicé primeramente que se mantuvo parcialmente nulo el logro de dichos indicadores en dos alumnos en específico ya que detecté que inicialmente la actividad no fue de su interés lo cual condujo a perder su atención.

En esta actividad se trabajó con la cantidad de 17 alumnos y la evaluación fue bajo el uso del instrumento de la guía de observación, en la cual detecté que la mayoría de los alumnos logra reconocer la importancia que tiene el tirar y separar la basura. Además, logran identificar el significado de los distintos colores de los botes de basura.

No obstante, se presentaron excelentes resultados debido a que la mayor parte del grupo clasifica la basura de forma correcta e incluso entre alumnos lograr corregir sus errores al jugar en la dinámica. De acuerdo a esto, mantienen una asertiva participación respecto a la acción favorable del cuidado del medio ambiente como lo es el tirar la basura. Por último, el grupo presentó interés en la actividad lo cual logró una interacción favorable entre los alumnos lo cual condujo a una participación constante y activa durante el juego. (ANEXO 17)

Como reconstrucción, la actividad fue exitosa sin embargo detecte que para dos alumnos en especial resultó mayormente complicado el llevar a cabo la actividad, según Bedoya (2007) menciona que el ritmo de aprendizaje es uno de los factores del rendimiento académico que está vinculado a las condiciones internas y externas del estudiante, al ambiente que lo rodea, a la estrategia metodológica y al nivel de motivación que brinda el docente para un óptimo resultado (p. 2); es decir, que las estrategias que se aplicaron en el transcurso de la actividad no fueron funcionales para ellos, por lo cual para posteriores actividades deberé buscar mejores alternativas que motiven e impulsen a mejorar día con día en cada clase de acuerdo a su ritmo de aprendizaje.

Además, la consigna del juego debe ser explicada de forma representativa mediante la muestra de un ejemplo ya que a través de la percepción los alumnos logran comprender lo que deben realizar. Esto, ya que en el transcurso de la actividad los alumnos inicialmente mostraron confusión en seguir la indicación, sin embargo, después de observar lo que los demás niños/as realizaban lograron culminar con el objetivo.

## **2.5 Resultados**

Base a las características del grupo los alumnos muestran mejores resultados en su aprendizaje al interactuar entre sí y con su entorno de forma lúdica. De tal forma, la problemática detectada se encamino en favorecer el pensamiento científico a través del juego como estrategia didáctica tomando en cuenta como un área de mayor aprovechamiento e intereses. Todo ello con la finalidad de despertar su curiosidad y necesidad de explorar nuevos aprendizajes con lo que los alumnos lograron expresar ideas previas de forma amplia y segura las cuales condujeron a la construcción de conocimientos nuevos que se forjaron mediante la exploración, interacción con sus compañeros, su entorno, observación, manipulación de objetos, indagación, etc.

A través de un análisis general de principio a fin, logró deducir que en un inicio los alumnos no hacían uso de su pensamiento científico puesto que era algo totalmente desconocido y fuera de interés debido a la falta de actividades que los llevarán a tener experiencias relacionadas a su acercamiento con la ciencia en la cual desarrollaran habilidades científicas. Sobre ello, dentro del diagnóstico se detectó que en su mayoría la cantidad de 10 a 11 alumnos se encontraba en el dominio insuficiente sobre aspectos como obtener información, indagar, observar y explicar sus ideas previas para contractarlas con conocimientos nuevos.

Sin embargo, a través de las actividades propuestas en el plan de acción los niños lograron ubicarse en criterios conceptuales, procedimentales y actitudinales más avanzados en indicadores como Muy bien y Bien. Por lo cual, al finalizar la situación didáctica final debido a su relevancia social y acercamiento a su vida cotidiana, de 20 alumnos, 5 de ellos tuvieron dificultad al lograr ciertos aspectos relacionados al pensamiento científico, los restantes de acuerdo a la asistencia presentada lograron mayores alcances respecto a su pensamiento científico, siendo niños pensantes, indagadores, observadores y con mayor curiosidad de explorar para comprender su mundo.

Concluyo que en mis seis intervenciones subdivididas dentro de dos situaciones didácticas se tuvo interconexión de forma progresiva en los alcances de los niños respecto a su pensamiento científico. En la primera secuencia didáctica que se aplicó se detectó que los alumnos lograron expresar ampliamente sus ideas previas de acuerdo al tema ya que les resultó de sumo interés asimismo presentaron iniciativa en indagar más sobre el tema para después compartir con sus compañeros. Aunado a esto, los alumnos mostraron iniciativa en solicitar ayuda sus padres para dicha actividad investigativa.

En la segunda secuencia didáctica los alumnos lograron exponer sus hallazgos sobre el tema elegido e investigado desde casa. Con esto, aprecié que

realmente los niños fueron participes de indagar puesto que al exponer expresaron aquello que estaba representado en su cartel. Además al explorar de forma significativa sobre el universo los alumnos lograron hacer uso de su observación en las fotografías de los distintos planetas con los cuales conocieron su nombre y representación, lo cual fomentó que dieran a conocer sus ideas previas respecto a porque tenían esos colores comentando que algunos eran fríos y otros de calor.

Por otro lado, en la tercera secuencia didáctica a través del juego los alumnos observaron las distintas fases de la luna con lo que llegaron a conocer sus nombre, forma y el porqué de dicho fenómeno natural. Además lograron indagar más mediante la percepción de un video con el que construyeron conocimientos nuevos que partieron de sus ideas previas.

Como última actividad de la primera situación didáctica, los niños del grupo se mostraron más curiosos en descubrir nuevos significados a aquello que día con día perciben en el cielo eliminando fraseas como “Yo no sé” hacia “Yo creo que”. Asimismo, los alumnos continuaron interesados en dar a conocer sus hipótesis con mayor seguridad así como con iniciativa en conocer más allá a través de la observación, exploración e indagación. Además, esta actividad permitió representar aquello que perciben como lo fueron sus distintas constelaciones identificando que éstas contemplan un significado el cual las personas otorgan y no porque se representen con líneas específicamente.

Como segunda situación didáctica, dentro de la primera secuencia didáctica apreció que los alumnos tenían un significado más a fondo sobre la importancia de cuidar el planeta tierra así como el saber el lugar en el que se encuentra. Además desarrollaron de forma significativa la habilidades de proponer estrategias que dieron solución a una problemática realista la cual observan día con día en su entorno siendo niños más reflexivos en sus acciones y las de las demás personas.

Por último, en la sexta intervención los alumnos de forma detallada dan a conocer sus ideas previas fundamentando sus supuestos con seguridad y mayor iniciativa. Además les interesa ser protagonistas dentro de las actividades las cuales a través del juego los acercan a observar y explorar con su entorno. Además, a través de una indagación mediante la percepción de un video llegaron a la conclusión de que las personas deben cuidar el planeta tierra con acciones favorables para su conservación ya que son las personas quienes habitan en él lo cual hace énfasis en que los niños construyeron conocimientos nuevos cambiando su idea inicial de “El planeta está triste” a “El planeta tiene vida y por ello hay que cuidarlo”, y todo ello a través del uso de su pensamiento científico.

Los contenidos abordados en cada una de las situaciones didácticas fueron adecuados, puesto que a través de los distintos instrumentos de evaluación en su mayoría se reflejaron buenos resultados que demostraron que el juego logró favorecer el pensamiento científico de cada uno de los alumnos ya que para mantener un pleno acercamiento con la ciencia debe existir motivación que conecte las ideas previas con los conocimientos nuevos a través del interés y la emoción del individuo, lo cual da la oportunidad de construir significados personales sobre lo que se encuentra a su alrededor.

Benlloch M (2002, como se citó en Daza y Quintanilla, 2010) establece que:

Los niños se sienten más motivados para aprender cosas que tengan una relevancia y una utilidad personal. Es decir, que los niños entren en contacto con ciertos fenómenos, de modo tal, captar su interés, dejarlos generar y responder sus propias preguntas, y permitirles darse cuenta que sus ideas son importantes, para que tenga el interés, la habilidad y la confianza en sí mismo, como para que continúe avanzando. (p.56)

No obstante, los alumnos a través de las actividades de juego simbólico lograron favorecer habilidades de pensamiento científico como lo es la

comunicación de hipótesis, indagación, observación, apreciación exploración y resolución de problemas y todo esto, a través del juego. Mismo que además de divertirse lograron adquirir conocimientos que brindaron significados a sucesos de su mundo real así como actitudes de niños y niñas capaces para desenvolverse de forma satisfactoria a lo largo de su vida tras el desarrollo continuo de las mismas.

Según Quintanilla, M. (2006), la noción de competencia científica nos remite a alguien que es capaz, que sabe, que tiene capacidad reconocida para afrontar una situación, que posee un cierto grado de dominio, de habilidades y recursos. Es alguien que ha desarrollado las acciones de captar, pensar, explorar, atender, percibir, formular, manipular e introducir cambios que permiten realizar una interacción competente en un medio dado o específico. (p.93)

Por último, respecto al ambiente de aprendizaje este favoreció el pensamiento científico de los alumnos puesto que el uso de la estrategia didáctica como lo es el juego así como la ambientación del aula enriqueció a través del juego simbólico su desarrollo y uso de habilidades científicas. Por otro lado, la disposición de los padres de familia fortaleció el desarrollo de las actividades ya que en todo momento se involucraron de forma responsable, creativa y con iniciativa en la elaboración de materiales solicitados.

### III CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Los niños desde sus primeros años de vida se convierten en grandes exploradores de conocimiento quienes a través de su curiosidad logran realizar grandes descubrimientos que les permiten dar mayor significado a aquellas ideas deslumbrantes con las que cada uno de ellos cuenta, hipótesis maravillosas que recobran vida al interactuar con su aprendizaje a través del pensar, indagar, observar, manipular, explorar y actuar.

Si bien, este Informe de Prácticas Profesionales se encaminó a comprender que cada alumno puede aprender disfrutando dentro y fuera del aula a través de distintas actividades que enlacen un aprendizaje significativo el cual resulte como una experiencia cercana que les permita analizar y comprender de forma correcta al actuar ante diversas problemáticas que demandan su día a día.

En la actualidad, de acuerdo a la gran relevancia que la ciencia manifiesta dentro de la vida de cada una de las persona resulta necesario tratar dichos temas desde la primera infancia, en este caso, dentro del preescolar es necesario ofrecer a los niños y niñas experiencias interesantes, satisfactorias, dignas y agradables que desarrollen habilidades de pensamiento científico.

De tal forma, favorecer esto a través de la estrategia de aprendizaje como lo es el juego no solo resulta ventajoso para ello, sino que además de desarrollar en cada alumno habilidades científicas se favorece un aprendizaje significativo con el cual se logra comprender distintos sucesos de la vida cotidiana de forma crítica y reflexiva, comprendiendo más a fondo y a detalle distintos elementos que en ocasiones quedan aislados o a la deriva.

Con base a lo anterior, el juego siempre resultará como la herramienta más poderosa de la enseñanza-aprendizaje dentro del preescolar puesto a que este se encarga no sólo de favorecer la adquisición de conocimientos, la creatividad y

felicidad de los alumnos sino que también enriquece el espíritu investigativo y despierta la curiosidad de lo desconocido, lo cual resulta pieza clave al momento de generar preguntas; mismas que dirigirán las habilidades que engloban el pensamiento científico de los alumnos.

Por ello, el principal motivo por el cual elegí este tema fue por la falta de interés e iniciativa de los docentes en trabajar el tema de las ciencias en educación preescolar, lo cual conlleva un nulo desarrollo de habilidades del pensamiento científico en los alumnos debido al distanciamiento sobre esto. Sin embargo, logró comprender que el trabajar esto dentro de las aulas es complicado pero no imposible puesto que los niños y las niñas ya cuentan con ciertas actitudes científicas que requieren de un acompañamiento guiado para un pleno aprovechamiento de las mismas, lo cual a través de un trabajo arduo logre verse mayormente favorecido.

Dentro de esto logré apreciar que para favorecer el pensamiento científico de los alumnos es esencial ofrecer actividades que emocionen e inculquen el amor e interés de aprender a través de habilidades científicas que inviten a los alumnos a ir más allá de lo que a simple vista se aprecia puesto que esto configura los pensamientos y actos de cada una de las personas, hasta llegar a ser completamente seres investigativos, exploradores, curiosos y reflexivos que a través del disfrute logran aprender de forma autónoma y colectiva.

Por otro lado, el plantear actividades en las cuales se busque fomentar esto, es necesario que como docentes mantengamos anticipadamente una investigación amplia sobre el tema que se impartirá ya que esto permite un mejor desenvolvimiento al dar la clase fomentando una guía de excelencia al brindar las herramientas necesarias así como el transmitir ante los ojos de los niños y las niñas la gran relevancia e interés de las ciencias.

En cuanto al avance de los alumnos se detectó una evolución relevante puesto que en cuanto a sus inicios sobre el trabajo respecto al pensamiento científico a través del juego gradualmente lograron un avance significativo y realmente notorio. Como docente en formación, aprecie un desenvolvimiento en el cual se logró comunicar de forma oral sus hipótesis, siendo capaces de estructurar sus ideas iniciales y maravillosas sobre distintos temas de interés para cocontractarlos con conocimientos nuevos. Además, a través del juego simbólico realizaron grandes descubrimientos mediante la observación, indagación y exploración con elementos que inicialmente se tornaban poco desconocidos acercándose a ellos con la finalidad de brindar grandes significados.

Asimismo, llegaron a desarrollar actitudes científicas al momento de aprender temas relevantes de la ciencia, puesto que los niños del grupo pasaron de ser seres solicitantes de respuestas a personas capaces de buscar propios significados de forma autónoma, realizando así descubrimientos que los condujeran a dar respuesta a todas aquellas dudas que les provocaba curiosidad y necesidad de comprender y saber el porqué de dicho suceso. De tal forma, encontraron en ellos su lado investigativo y recolector de información que los encaminó a reflexionar sobre los sucesos de su vida cotidiana, siendo autores protagonistas de su propio aprendizaje y participación en su mundo real.

Ahora bien, las situaciones didácticas así como sus actividades fueron consideradas adecuadas para la edad de cada uno de los alumnos así como la contextualización de las mismas puesto que se conocieron más a fondo aquellos sucesos que los alumnos logran apreciar tanto en el día como por la noche. Además, se cumplió con la finalidad de ofrecer experiencias divertidas y planeadas con la intención de entender la relevancia del planeta tierra.

Respecto a lo anterior, los alumnos comprendieron más a detalle todo lo que engloba el planeta Tierra como lo es su lugar de origen, quien lo acompaña y aquello que necesita, lo cual posteriormente encaminó al reconocimiento de la importancia

que tiene el planeta para los humanos logrando ser participantes activos y responsables para su conservación.

El apoyo de los padres de familia es sumamente importante para el aprendizaje de cada uno de los niños ya que este permite mejores alcances en su desarrollo integral. Así mismo, mantener un acercamiento positivo con los papás en las distintas actividades a través de su colaboración y participación en las actividades propuestas para sus hijos no solo facilita la adquisición de conocimiento sino el uso de materiales que involucran un aprendizaje entre todos para lograr una plena socialización.

Reflejando el interés y compromiso hacía sus hijos lo cual enriqueció al favorecer el pensamiento científico de los alumnos a través del juego, puesto a que a través de su apoyo con los materiales solicitados se logró que los niños llegarán a interactuar entre sí de forma positiva y activa al explorar en diversas situaciones significativas.

Aunado a esto, a través de mi intervención docente he reflexionado que favorecer el pensamiento científico en preescolar es sumamente interesante, correcto y con gran responsabilidad, ya que si bien, las aulas de los Jardines de niños están integradas por seres pequeños con miradas científicas de mundo que los rodea a lo cual como educadores se debe tener como misión desarrollar esto a través de actividades que fomenten mejores. Así como un aprovechamiento en conjunto mediante el trabajo transversal con otros campos de formación académica y áreas de desarrollo.

No obstante, como docente en formación frente a grupo logré desarrollar competencias que me brindaron la oportunidad de guiar con mayor eficacia el pensamiento científico de los alumnos a través del juego. El diseño de las actividades que fueron planeadas y aplicadas al grupo se basaron en elementos esenciales del Programa Aprendizajes Clave en Educación Preescolar sobre el cual

hice uso de un campo de formación académica, aspectos curriculares, orientaciones didácticas así como fundamentos que encaminaron y sustentaron más mis ideas respecto a la planeación y evaluación de las situaciones didácticas dentro del plan de acción.

En específico, a través del planteamiento creativo para dar solución a la problemática del grupo la cual fue analizada de forma crítica y reflexiva sobre la importancia e impacto del desarrollo de habilidades del pensamiento científico, aprecio que tuve un alcancé significativo puesto que si bien aún cuenta con áreas de oportunidad mi intervención docente está avanzó a un punto intermedio el cual eliminó la incertidumbre del trabajo de las ciencias con los niños así como el reconocer que acciones y actitudes realmente guían dicho conocimiento e interés de ello, dejando abierta una oportunidad de seguir transformando mi labor docente para favorecer el pensamiento científico por sí solo y mediante el uso de la transversalidad.

Para finalizar, como recomendaciones sugiero necesario aplicar actividades interesantes y nuevas en los distintos grupos del preescolar, aquellas que despierten su curiosidad e intriga de apreciar diferentes elementos que los llevé a realizar indagaciones y exploraciones en busca de nuevos significados e información. Actividades que además de promover felicidad también logren un aprendizaje marcado para toda la vida, siendo significativo y relevante al actuar y tomar decisiones ante las distintas situaciones en las que cada uno de los alumnos pueda encontrarse.

Me resulta interesante conocer los alcances que se tendrían al ofrecer experiencias más allá del juego, aquellas que sean sumamente innovadoras y que propicien una gran transformación en la educación logrando apreciar el aprender para la vida como seres felices a través de situaciones significativas en las cuales los padres de familia no solo sean colaboradores de material sino protagonistas dentro del aprendizaje de sus hijos, especialmente en actividades para favorecer el

pensamiento científico logrando ser una comunidad de personas con ojos de científicos.

Por último, deseo recalcar que los inicios del trabajo con las ciencias en preescolar constan de gran emoción y significa disfrutar al utilizar su pensamiento científico. Por ello, los educadores debemos de reflejar ante los alumnos el amor por aprender ciencia, siendo personas que además de guiar el aprendizaje de cada uno de ellos logre transmitir seguridad dentro y fuera del salón de clase, que en conjunto logremos ser personas pensantes, analíticas y reflexivas en un mundo lleno de adversidades.

Emprender esta labor no solo requiere de una buena planeación sino también de una excelente actitud positiva que logre eliminar la gran barrera del miedo a equivocarse, misma que haga comprender que la ciencia es intentarlo y apreciar resultados hasta obtener lo que se está buscando, mantener un seguimiento, explorar, divertirse al observar nuestros alrededores, pensar de forma distinta yendo más allá de lo que otros no han descubierto y lo más importante; actuar de forma correcta al solucionar problemas así como el compartir indagaciones e informaciones con los demás.

Ante esto, se debe comprender en su totalidad la relevancia de actuar frente a grupo con iniciativa e innovación para ir más allá de lo común, eliminando incertidumbres que limiten a los niños hacia su acercamiento con la cultura de la ciencia con la finalidad de que cada uno de ellos crea tanto su papel principal como esencial dentro de la actividad científica.

## REFERENCIAS

- Aragón, L., Jiménez, N., Gozalbo, M. y Vicente, J. (2016). Acercar la ciencia a la etapa de infantil: experiencias educativas en torno a talleres desde el Grado de Maestro en Educación Infantil. *Revista Iberoamericana de Educación*, vol. 72, pp. 105-128. <https://rieoei.org/historico/documentos/rie72a05.pdf>
- Bedoya, G. y Correa H. (2007). *Ritmos de Aprendizaje*. Venezuela. Colegio Oficial José Antonio Galán. Pp.2. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/27440/3/trabajo%20de%20investigacion.pdf>
- Briceño, L., Flórez, R. y Gómez, D. (2019). Usos de las TIC en preescolar: Hacia la integración curricular. *Revista Panorama*, 13 (24). <https://www.redalyc.org/journal/3439/343960948003/343960948003.pdf>
- Calero, V. (2019). *El andamiaje: estrategia fundamental para el aprendizaje en educación inicial* [Trabajo académico]. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1435/VIOLETA%20CALERO%20RIVERA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Camacho, H., Casilla, D. y Finol, M. (2008). La indagación: Una estrategia innovadora para el aprendizaje de procesos de investigación. *Revista Laurus*, 14 (26), pp.284-306. <https://www.redalyc.org/pdf/761/76111491014.pdf>
- Campos, G. y Lule, N. E. (2012). *La observación, un método para el estudio de la realidad*. Xihmai, 7(13), 45-60. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3979972>
- Carretero, L. (2013) [Actualizado oct. 2022]. Dirección estratégica y planes de acción. Madrid: Escuela Nacional de Sanidad. [http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:500694/n9.10\\_Dirección\\_estratégica\\_y\\_planes\\_de\\_acción.pdf](http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:500694/n9.10_Dirección_estratégica_y_planes_de_acción.pdf)
- Cassanova, A. (1998) Un modelo evaluador y su metodología. *La evaluación educativa*. Ed. Muralla. [https://issuu.com/alejandrrodriguez231/docs/3.casanova\\_mar\\_a\\_a\\_1998](https://issuu.com/alejandrrodriguez231/docs/3.casanova_mar_a_a_1998)

[la.evaluable#:~:text=La%20pr%C3%A1ctica%20de%20la%20evaluaci%C3%B3n,estrategias%20de%20ense%C3%B1anza%20de%20los](#)

- Cristóbal, C. y García, H. (2013). La indagación científica para la enseñanza de las ciencias. *Revista Horizonte de la ciencia*, 3(5), pp. 99-104.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5420523>
- Daza, S. y Quintanilla, M. (2010). La ciencia en las primeras edades como promotora de competencias del pensamiento científico en Quintanilla, Orellana y Daza (Ed.), *La enseñanza de las Ciencias Naturales en las primeras edades* (59-82).
- DOF. (2021). *Artículo 3° de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos*. Diario Oficial de la Federación.  
<https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/CPEUM.pdf>
- Duarte, J. (2003). Ambientes de aprendizaje. Una aproximación conceptual. *Revista Estudios pedagógicos*, N.29, pp. 97-113.  
[https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-07052003000100007](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052003000100007)
- Evertson, C., y Green, J. (1989). *Unidad 10. La observación como indagación y como método*. p.6. <https://docplayer.es/22045682-Unidad-10-la-observacion-como-indagaciony-metodo.htm>
- Feo, R. (2010). Orientaciones básicas para el diseño de estrategias didácticas. *Revista Tendencia Pedagógicas*, (16), p. 222.  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3342741.pdf>
- Fierro C., Fortoul B. y Rosas L. (1999). *Transformando la práctica docente. Una propuesta basada en la investigación-acción*. Paidós. México. Pp. 28-35.
- Fuentes, L. (2018). *El juego y la recreación como estrategia para el mejoramiento del aprendizaje de los niños y niñas del programa de primera infancia de la Verda Thule* [Tesis de Licenciatura en Pedagogía Infantil, Corporación universitaria Minuto de dios]. Repositorio UNIMINUTO.  
[https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/9827/1/UVDT.EDI\\_FuentesFernandezLuzAdriana\\_2018.pdf](https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/9827/1/UVDT.EDI_FuentesFernandezLuzAdriana_2018.pdf)

- Furman, M. (2016). Educar mentes curiosas: la formación del pensamiento científico y tecnológico en la infancia: documento básico, XI Foro Latinoamericano de Educación. Editorial Santillana. <https://expedicionciencia.org.ar/wp-content/uploads/2016/08/Educar-Mentes-Curiosas-Melina-Furman.pdf>
- Gatica, F. y Uribarren, T. (2012). ¿Cómo elaborar una rúbrica?. *Revista Inv Ed Med* 2 (1), p. 61. <https://www.scielo.org.mx/pdf/iem/v2n5/v2n5a10.pdf>
- Gómez, A. y Quintanilla, M. (2015). La enseñanza de las ciencias naturales basada en proyectos. Qué es un proyecto y cómo trabajarlo en el aula. Editorial Bellaterra Ltda.
- Jaramillo, E. (s.f). *La importancia de pensar* [Archivo PDF]. [https://www.unibe.edu.ec/wp-content/uploads/2017/08/2.3La-importancia-de-pensar\\_VRamn1.pdf](https://www.unibe.edu.ec/wp-content/uploads/2017/08/2.3La-importancia-de-pensar_VRamn1.pdf)
- Jaramillo, L. (2007). Concepción de infancia. *Revista del Instituto de Estudios Superiores en Educación Universidad del Norte*, (8), p. 115. <http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/zona/article/viewfile/1687/1096>
- Linares, A. (s.f.). Módulo 1-Desarrollo cognitivo: Las teorías de Piaget y de Vygotsky. *Master en Paidopsiquiatría*. [http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias\\_desarrollo\\_cognitivo\\_0.pdf](http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf)
- Martínez, J. (2018). *Favorecer el interés y el gusto por las ciencias en los alumnos de educación preescolar* [Informe de prácticas profesionales, Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí], p. 44, 41. [https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/bitstream/20.500.12584/50/1/IPLP\\_R372-35M385f2018.pdf](https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/bitstream/20.500.12584/50/1/IPLP_R372-35M385f2018.pdf)
- Meneses, M. y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), 113-124. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Meza, A. (2013). Estrategias de aprendizaje. Definiciones, clasificaciones e instrumentos de medición. *Propósitos y Representaciones*, 1(2), 193-213. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5475212.pdf>
- Papalia D., Wendkos, S. y Duskin, R. (2004). *El mundo del niño: cómo lo descubrimos*. En: *Psicología del desarrollo*. México: McGraw Hill. pp.36, 33. <https://www.mendoza.gov.ar/salud/wp->

[content/uploads/sites/16/2017/03/Psicologia-del-Desarrollo-PAPALIA-2009.pdf](http://www.scielo.org.mx/pdf/ed/v30n1/1665-5826-ed-30-01-237.pdf)

Piñeiro, J. y Flores, P. (2018). Reflexión sobre un problema profesional en el contexto de formación de profesores. *Revista Educación Matemática*, 30(1), pp. 243-247. <http://www.scielo.org.mx/pdf/ed/v30n1/1665-5826-ed-30-01-237.pdf>

Pitluk, L. (2008). La planificación como herramienta de trabajo. *Rosario: La planificación didáctica en el Jardín de Infantes: las unidades didácticas, los proyectos y las secuencias didácticas. El juego trabajo*. (1ª ed. 3ª reimp, pp. 23, 25). Homo Sapiens Editores. [https://www.academia.edu/30959185/PITLUK\\_Laura\\_LA\\_PLANIFICACION\\_DIDACTICA\\_EN\\_EL\\_JARDIN\\_DE\\_INFANTES](https://www.academia.edu/30959185/PITLUK_Laura_LA_PLANIFICACION_DIDACTICA_EN_EL_JARDIN_DE_INFANTES)

Prieto, M. (2008). Creencias de los profesores sobre evaluación y efectos incidentales. *Revista de Pedagogía*, 29 (84). p. 125. <http://ve.scielo.org/pdf/p/v29n84/art05.pdf>

Quecedo, R. y Castaño, C. (2002). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. *Revista de Psicodidáctica*, 14, p. 7. <https://www.redalyc.org/pdf/175/17501402.pdf>

Rafael, A. (s.f.). *Desarrollo cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky*. Master en Paidopsiquiatría. [http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias\\_desarrollo\\_cognitivo\\_0.pdf](http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf)

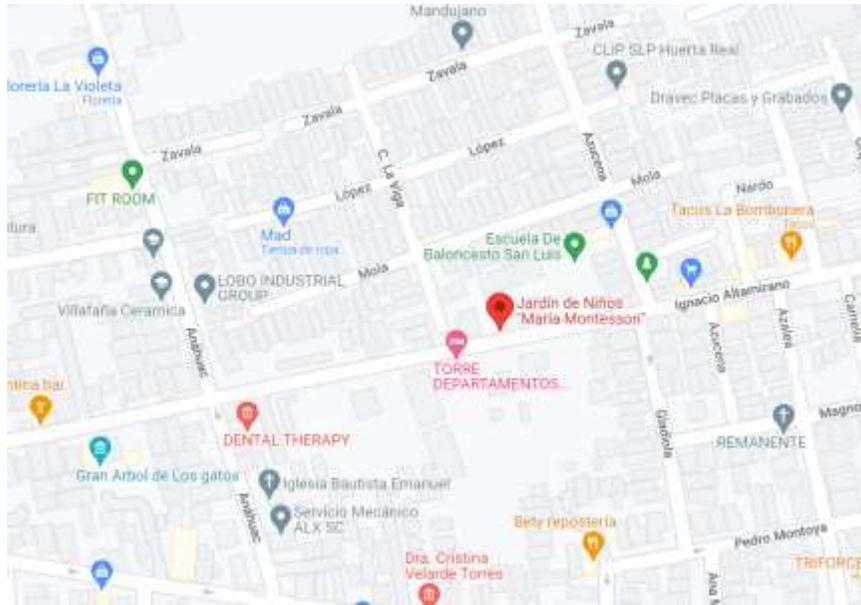
Rivera, J. (2004). Aprendizaje significativo y la evaluación de los aprendizajes. *Revista de Investigación Educativa*, (14), p. 48. [http://online.aliat.edu.mx/adistancia/dinamica/lecturas/El\\_aprendizaje\\_significativo.pdf](http://online.aliat.edu.mx/adistancia/dinamica/lecturas/El_aprendizaje_significativo.pdf)

Rodríguez, M. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *Revista Electrónica d'Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa*, 3 (1), p. 30-33. <https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/97912/rodriguez.pdf?sequence=1>

- Salgado, A. (2007). Investigación cualitativa: diseños, evaluación del rigor metodológico y retos Liberabit. *Revista de Psicología*, 13, pp. 72-73. <https://www.redalyc.org/pdf/686/68601309.pdf>
- Sandín, M. (2003). *Investigación Cualitativa en Educación. Fundamentos y Tradiciones*. Madrid. Mc Graw and Hill Interamericana de España. p. 38. <http://www.ditso.cunoc.edu.gt/articulos/80a0fe6f70c362a18b808b41699fc9bd62447d62.pdf>
- Secretaria de Educación Pública, (2017). *Aprendizajes Clave para la Educación Integral* [Nuevos planes y programas de estudio 2017] Educación Preescolar. México: SEP. <https://www.planprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/prerescolar/1LpM-Preescolar-DIGITAL.pdf>
- Smyth, J. (1991). Una pedagogía crítica de la práctica en el aula. *Revista de educación*, (294), pp. 279-293.
- Tonnucci, F. (1996). *El niño y la ciencia*. [http://www.zona-bajio.com/EyCM\\_anexo1.pdf](http://www.zona-bajio.com/EyCM_anexo1.pdf)
- Valle, A., González, R., Cuevas, L. y Fernández, A. (1998). Las estrategias de aprendizaje: características básicas y su relevancia en el contexto escolar. *Revista de Psicodidáctica*, (6), 53-68. <https://www.redalyc.org/pdf/175/17514484006.pdf>
- Villamizar, C., Soler, C. y Vargas, L. (2016). *El desarrollo del pensamiento científico en el niño de pre-escolar de la escuela rural diamante a partir de la construcción de la conciencia ambiental* [Tesis de Licenciatura en pedagogía infantil, Facultad de ciencias humanas], p. 15. <https://repositorio.iberu.edu.co/bitstream/handle/001/372/EI%20desarrollo%20del%20pensamiento%20cient%EDfico%20en%20el%20ni%F1o%20de%20>
- Yela, V. (2021). *El Juego Lúdico Como Estrategia Didáctica En La Enseñanza - Aprendizaje De Las Matemáticas* [Trabajo de titulación, Fundación Universitaria Los libertadores]. Recuperado de [https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4241/Yela\\_Viviana\\_2021.pdf?sequence=1](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4241/Yela_Viviana_2021.pdf?sequence=1)

# ANEXOS

## ANEXO 1. Contexto.



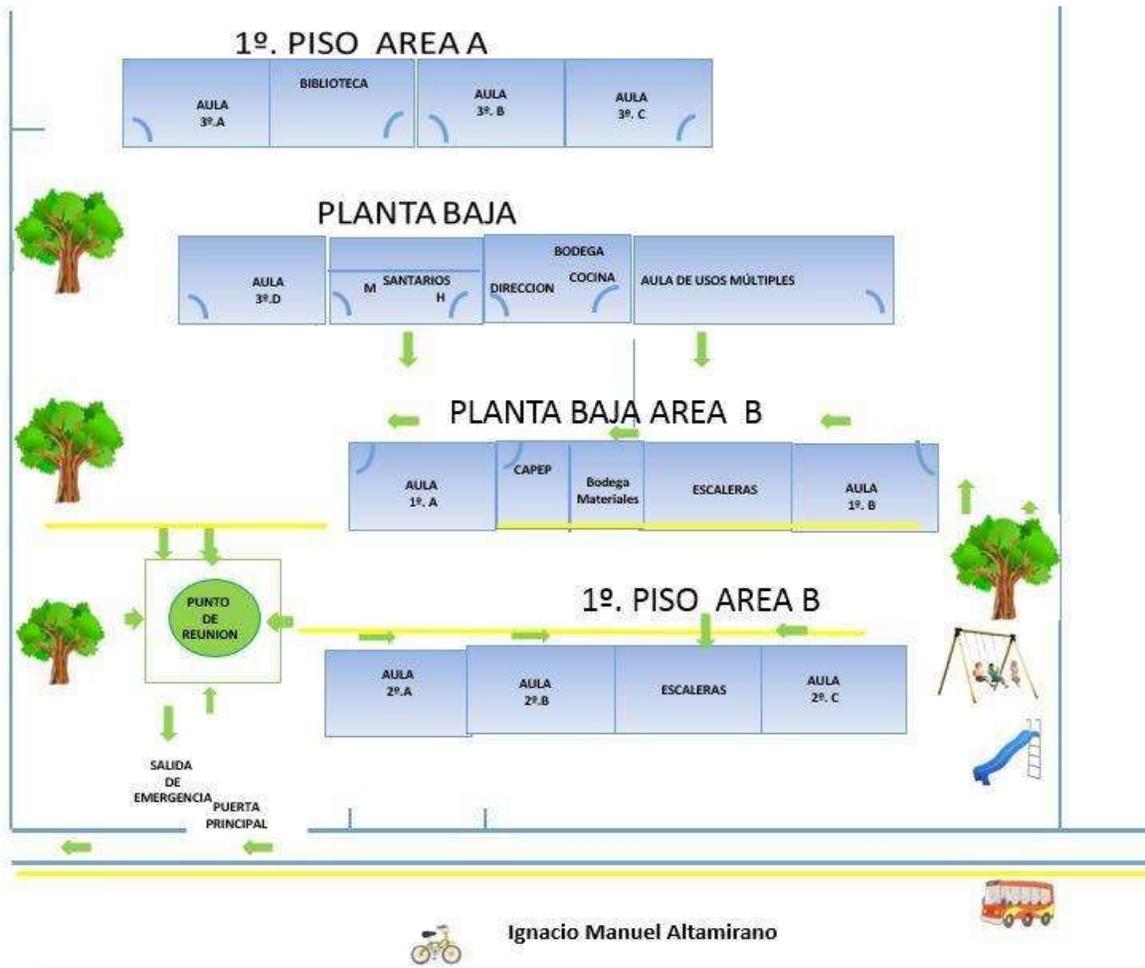
Ubicación geográfica del Jardín de Niños "María Montessori".

(Recuperado de: Google Maps)



Fachada del Jardín de Niños "María Montessori".

## ANEXO 2. Croquis del Jardín de Niños “María Montessori”.



### ANEXO 3. Diagnóstico

#### Área de Desarrollo Personal y Social: Artes.

APRENDIZAJE ESPERADO.	Nivel de desempeño/ No. De alumnos			
	Dominio sobresaliente	Dominio satisfactorio	Dominio básico	Dominio insuficiente
Representa la imagen que tiene de sí mismo y expresa ideas mediante modelado, dibujo y pintura.		6 alumnos	5 alumnos	8 alumnos
Reproduce esculturas y pinturas que haya observado.		9 alumnos	2 alumnos	8 alumnos

#### Área de Desarrollo Personal y Social: Educación Socioemocional.

APRENDIZAJE ESPERADO.	Nivel de desempeño/ No. De alumnos			
	Dominio sobresaliente	Dominio satisfactorio	Dominio básico	Dominio insuficiente
Reconoce cuando alguien necesita ayuda y la proporciona.		9 alumnos	7 alumnos	3 alumnos
Propone acuerdos para la convivencia, el juego o el trabajo, explica su utilidad y actúa con apego a ellos.		3 alumnos	8 alumnos	8 alumnos

#### Área de Desarrollo Personal y Social: Educación Física.

APRENDIZAJE ESPERADO.	Nivel de desempeño/ No. De alumnos			
	Dominio sobresaliente	Dominio satisfactorio	Dominio básico	Dominio insuficiente
Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación.	5 alumnos	7 alumnos	7 alumnos	

#### Campo de Formación Académica: Lenguaje y Comunicación.

APRENDIZAJE ESPERADO.	Nivel de desempeño/ No. De alumnos			
	Dominio sobresaliente	Dominio satisfactorio	Dominio básico	Dominio insuficiente
Menciona características de objetos y personas que conoce y observa.		5 alumnos	6 alumnos	8 alumnos

Comenta, a partir de la lectura que escucha de textos literarios, ideas que relaciona con experiencias propias o algo que no conocía.		7 alumnos	4 alumnos	8 alumnos
Escribe su nombre con diversos propósitos e identifica el de algunos compañeros.		3 alumnos	6 alumnos	10 alumnos

Campo de Formación Académica: Pensamiento matemático.

APRENDIZAJE ESPERADO.	Nivel de desempeño/ No. De alumnos			
	Dominio sobresaliente	Dominio satisfactorio	Dominio básico	Dominio insuficiente
Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos		6 alumnos	9 alumnos	4 alumnos
Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional.		9 alumnos	7 alumnos	3 alumnos

Campo de Formación Académica: Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social.

APRENDIZAJE ESPERADO.	Nivel de desempeño/ No. De alumnos			
	Dominio sobresaliente	Dominio satisfactorio	Dominio básico	Dominio insuficiente
Obtiene, registra, representa y describe información para responder dudas y ampliar su conocimiento en relación con plantas, animales y otros elementos naturales.		4 alumnos	5 alumnos	10 alumnos
Experimenta con objetos y materiales para poner a prueba ideas y supuestos.		3 alumnos	5 alumnos	11 alumnos

## ANEXO 4. Planeación de la situación didáctica: ¡Al infinito y más allá!

**Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí**  
Licenciatura en Educación Preescolar



**Jardín de Niños: María Montessori**

Docente en formación: Alondra Guadalupe Ramírez Ramos

**Nombre de la situación didáctica:** ¡Al infinito y más allá!

**Grado al que se aplica:** 2ºA

**Fecha de aplicación:** 28 de noviembre al 05 de diciembre de 2022.

<b>ESTRATEGIA</b>	• Juego simbólico e indagación.	
<b>CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA</b>	<b>ORGANIZADOR CURRICULAR 1</b>	<b>ORGANIZADOR CURRICULAR 2</b>
Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social.	Mundo natural.	Exploración de la naturaleza.
<b>PROPÓSITO</b>	<b>APRENDIZAJE ESPERADO</b>	
Describe, plantee preguntas, compare, registra información y elabore explicaciones sobre procesos que observa.	Obtiene, registra, representa y describe información para responder dudas y ampliar su conocimiento en relación con plantas, animales y otros elementos naturales.	
<b>TIEMPO</b>	<b>ESPACIO</b>	<b>ORGANIZACIÓN</b>
30 minutos por actividad.	Salón de clase.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grupal.</li> <li>• Individual.</li> </ul>
<b>SITUACIÓN DIDÁCTICA</b>		<b>MATERIALES Y RECURSOS</b>
<p><b>ACTIVIDAD 1: UNA ASAMBLEA DE ASTRONAUTAS.</b> <i>Secuencia didáctica: Lunes 28 de noviembre de 2022.</i></p> <p><b>INICIO:</b> Comenzaré con una pequeña introducción al tema del universo a partir de sus ideas previas en relación a su realidad sobre el planeta tierra, mediante las preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Ustedes saben en qué planeta vivimos?,</li> <li>• ¿Y cómo es ese planeta?,</li> <li>• ¿Sabes en dónde está el planeta tierra?,</li> <li>• ¿Alguna vez has escuchado sobre el universo?,</li> <li>• ¿Qué hay en el universo?.</li> </ul> <p>Escribiré sus ideas previas en el pizarrón sobre el espacio “lo que sabemos” dentro de un cuadro de doble entrada elaborado con anterioridad.</p> <p><b>DESARROLLO:</b> Posteriormente cuestionaré a los alumnos sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Todos podemos ir al espacio?</li> <li>• ¿Sabes cómo se llaman aquellas personas que van al espacio?</li> <li>• ¿Conoces en qué viajan los astronautas al espacio?</li> </ul> <p>A partir de ello, invitaré a los alumnos a jugar a ser astronautas que desean investigar más sobre el universo. Para esto, formaremos un círculo con las mesas de los alumnos y dialogaremos sobre posibles temas que quisieran saber sobre el universo. Las ideas de los alumnos serán escritas en el pizarrón sobre el espacio “Lo que deseo saber”. Además, como</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarrón.</li> <li>• Marcadores.</li> <li>• Simulación de traje espacial.</li> <li>• Insignias de astronauta inteligente.</li> <li>• Hoja de trabajo “cohetes”</li> <li>• Lápiz y colores.</li> </ul>

<p>motivante de participación, se entregará al alumno que participe una insignia de astronauta inteligente y así posteriormente hasta terminar con todos los alumnos.</p> <p><b>CIERRE:</b> Entregaré una hoja de trabajo en forma de cohete, misma que simulará una carta la cual será útil para la búsqueda de investigación con apoyo de sus padres. En esta hoja, los niños escribirán el título del proyecto y aquello que se desea investigar. Además explicaré que la tarea consiste en realizar un pequeño cartel en donde logren describir sus hallazgos.</p>	
<p><b>ACTIVIDAD 2: MI UNIVERSO.</b> <i>Secuencia didáctica: Martes 29 de noviembre de 2022.</i></p> <p><b>INICIO:</b> Fomentaré la participación para su exposición de investigación (tarea solicitada el día anterior), misma que será controlada levantando la mano. Al terminar de describir lo que se investigó entregaré su respectivo traje espacial (simulación realizada previamente).</p> <p><b>DESARROLLO:</b> Proyectaré un video denominado “Qué es el sistema solar para niños: los planetas”, mediante el cual se de forma animada de a conocer lo que es el universo y los nombres de los planetas. Después, entregaré una hoja de trabajo sobre el sistema solar y plantearé una problemática sobre ir en busca de los planetas que se han perdido del sistema solar, los cuales se esparcieron por todo el salón. Para esto, como reforzamiento de los nombres de los planetas mencionaré al azar algunas características que definan los mismos y así posteriormente de forma simbólica imaginaremos ser astronautas para ir en busca de los planetas correspondientes. Al ser ubicados, los alumnos deberán colocarlos en su hoja de trabajo en la posición correcta hasta completar el sistema solar.</p> <p><b>CIERRE:</b> Conversaremos sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● ¿Cómo te sentiste al trabajar con los planetas que están en el universo?,</li> <li>● ¿Qué más te gustaría aprender de ellos?.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Cartel de exposición (tarea).</li> <li>● Video “Qué es el sistema solar para niños: los planetas”, disponible en <a href="https://youtu.be/a0zyo7Rx8zQ">https://youtu.be/a0zyo7Rx8zQ</a></li> <li>● Proyector.</li> <li>● Hojas de trabajo.</li> <li>● Imágenes de planetas.</li> <li>● Pegamento.</li> <li>● Simulación de traje espacial.</li> </ul>
<p><b>ACTIVIDAD 3: VIAJANDO A LA LUNA.</b> <i>Secuencia didáctica: Miércoles 30 de noviembre de 2022.</i></p> <p><b>INICIO:</b> Para conocer sus ideas previas dialogaremos sobre el tema de la luna mediante las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● ¿En qué momento del día observas la luna?,</li> <li>● ¿La luna siempre es igual?, ¿Por qué?,</li> <li>● ¿Sabes por qué cambia de tamaño y color?.</li> </ul> <p>Posteriormente se observará un video donde se les explique sobre la luna y sus diferentes fases, disponible en <a href="https://youtu.be/D9d1ACobi1E">https://youtu.be/D9d1ACobi1E</a>. Al finalizar dialogaremos sobre ideas nuevas que hayan sido relevantes y rescatadas por ellos mismos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Video “Fases de la luna”: <a href="https://youtu.be/D9d1ACobi1E">https://youtu.be/D9d1ACobi1E</a>.</li> <li>● Simulación de traje espacial.</li> <li>● Telescopio.</li> <li>● Imágenes representativas de las fases de la luna.</li> <li>● Galletas oreo.</li> <li>● Hojas de trabajo.</li> </ul>

<p><b>DESARROLLO:</b>  Enseguida, acomodaré las sillas del aula subdividiendo el espacio en dos partes (derecho e izquierdo), dejando un espacio libre en el centro. Los alumnos deberán colocarse en el centro del salón para hacerles entrega de su traje espacial y telescopio (elaborado con anterioridad).  Inicialmente proyectaré una imagen representativa de alguna de las fases de la luna y con ayuda del telescopio los alumnos deberán observar y mencionar tanto su nombre como características que perciben. Después solicitaré pasar a las mesas de lado izquierdo en donde habrá galletas oreo que permitirán representar la fase de la luna. Al terminar, plantearé a los alumnos una visita imaginaria al universo para poder colocar su representación de la fase de la luna. Para esto, se tendrán que trasladar a las mesas de lado derecho en donde estarán hojas de trabajo que señalará el lugar correspondiente para cada fase.</p> <p><b>CIERRE:</b>  Al finalizar, realizaremos una demostración de sus trabajos y conversaremos sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● ¿Qué aprendiste el día de hoy con esta actividad?,</li> <li>● ¿Qué representan las diferentes galletas oreo en tu hoja de trabajo?</li> <li>● ¿Es interesante conocer la luna y sus fases?,</li> <li>● ¿Qué más te gustaría aprender de la luna?</li> <li>● ¿Ustedes saben en dónde más podemos investigar de este tema?.</li> </ul>	
<p><b>ACTIVIDAD 3: DESCUBRIENDO LAS ESTRELLAS.</b>  <i>Secuencia didáctica: Lunes 05 de diciembre de 2022.</i></p> <p><b>INICIO:</b>  Para comenzar realizaré preguntas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● ¿Sabes que es el sol?,</li> <li>● ¿En qué momento del día observamos las estrellas?,</li> <li>● ¿Todas las estrellas son iguales?.</li> </ul> <p>Posteriormente proyectaré un video denominado: “¿Por qué brillan las estrellas?”, disponible en <a href="https://youtu.be/b1vovVHkZ80">https://youtu.be/b1vovVHkZ80</a>, el cual explica sobre el tema de las estrellas.</p> <p><b>DESARROLLO:</b>  Dialogaremos sobre sus ideas previas acerca del tema de las constelaciones. Al finalizar presentaré un pequeño video sobre dicho tema, el cual tiene por nombre “Historia de los signos de estrellas”, disponible en <a href="https://youtu.be/jq0GYkyXjhY">https://youtu.be/jq0GYkyXjhY</a>.</p> <p>Enseguida plantearé realizar un recorrido por el universo, mismo que será representado simbólicamente por el salón. Al realizar el recorrido, realizaremos pausas en cada estación para observar y dialogar sobre el nombre y como son cada una de las constelaciones representadas (osa mayor, osa menor y signos zodiacales). Después indicaré pasar a sus lugares y con ayuda del títere de astronauta haré entrega de una hoja de trabajo para elaborar la constelación que más allá llamado su atención.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Simulación de traje espacial.</li> <li>● Representación de constelaciones (osa mayor, osa menor, signos zodiacales).</li> <li>● Proyector.</li> <li>● Hojas de trabajo.</li> <li>● Simulación de estrellas.</li> <li>● Pegamento.</li> </ul>

Para esta actividad, los alumnos deberán ir en busca de las estrellas al universo las cuales estarán colgadas por el salón y podrán ser arrancadas por los niños/as para después pegarlas sobre su hoja y unirlas para formar la constelación de su preferencia.

**CIERRE:**

Invitaré a los alumnos a exponer su elaboración de las constelaciones, a través de esto, preguntaré: :

- ¿Cómo se llama la constelación que elaboraste?,
- ¿Alguna vez la has visto en el cielo?,
- ¿Fue fácil o difícil elaborarla?.

**EVALUACIÓN**

**INSTRUMENTO:** Rúbrica.

**OBSERVACIÓN:**

**DOCENTE EN  
FORMACIÓN**

Alondra Guadalupe  
Ramírez Ramos.

**MAESTRA RESPONSABLE  
DE PRÁCTICA**

Mtra. Martha Ibáñez Cruz.

**Vo.Bo.  
DOCENTE TITULAR DEL  
PREESCOLAR**

Mtra. Sandra Carolina Gallegos  
Gómez y Ciprés.

## ANEXO 5. Instrumento de evaluación empleado para la situación didáctica “¡Al infinito y más allá! – Rúbrica.



Jardín de Niños: María Montessori  
 Docente en formación: Alondra Guadalupe Ramírez Ramos



Nombre del alumno: \_\_\_\_\_ Grado al que se aplica: 2ºA  
 Fecha de aplicación: 28 de noviembre al 05 de diciembre de 2022.

SITUACIÓN DIDÁCTICA		¡Al infinito y más allá!		
APRENDIZAJE ESPERADO		Obtiene, registra, representa y describe información para responder dudas y ampliar su conocimiento en relación con plantas, animales y otros elementos naturales.		
ORGANIZADOR CURRICULAR 1		Mundo natural.	ORGANIZADOR CURRICULAR 1	
			Exploración de la naturaleza.	
Excelente	Muy bien	Bien	Falta reforzar	Observaciones
ACTIVIDAD 1. UNA ASAMBLEA DE ASTRONAUTAS.				
El alumno menciona entre 3 a 4 ideas concretas sobre el universo y reconoce posibles temas de investigación sobre el mismo.	Reconoce de 2 a 3 ideas relevantes sobre el universo y comunica posibles aspectos de investigación sobre el mismo.	El alumno menciona de 1 a 2 ideas previas sobre el universo, no menciona que desea investigar sobre dicho tema.	No menciona sus ideas previas de acuerdo al universo.	
Logra estructurar y describir de forma amplia y clara sus ideas previas así como lo que desea aprender sobre el universo.	Describe con breves pausas sus ideas previas y posibles temas de investigación sobre el universo.	Le resulta complicado comunicar sus ideas relevantes al tema del universo.	No describe sus ideas previas y/o aspectos a investigar sobre el universo.	
Participa al dar a conocer sus ideas previas sobre el tema, además mantiene interés en aprender más sobre el espacio.	Participa en algunas ocasiones, sin embargo se le dificulta dar a conocer sus ideas previas.	Le cuesta trabajo participar durante la actividad. Asimismo, le parece desinteresante la actividad.	Omite participar durante la actividad.	
ACTIVIDAD 2. MI UNIVERSO.				
Conoce de 2 a 3 aspectos relevantes sobre el universo, reconoce al menos 2 a 3 planetas y describe sus características.	Reconoce de 1 a 2 aspectos sobre el tema del universo, conoce entre 1 a 2 planetas los cuales describe bajo su percepción.	Conoce 1 aspecto sobre el universo e identifica al menos 1 planeta. La mayoría de las ocasiones le resulta difícil describir los mismos.	No conoce aspectos sobre el universo y los planetas.	

Obtiene y representa información sobre el universo, además describe lo aprendido para ampliar su conocimiento.	Obtiene y representa información sobre el universo, sin embargo, solicita ayuda al describir sus ideas.	Le resulta complicado mantener relación con el tema del universo comunicando ideas dispersas sobre dicho tema.	No logra obtener y registrar información sobre el universo.	
Le resulta atractivo jugar para aprender logrando una participación activa la mayor parte del tiempo.	Le agrada jugar para aprender, sin embargo pierde la atención en pocas ocasiones.	Al momento del juego logra distraerse con facilidad y desintegrarse de la actividad.	La actividad no es de su interés y omite participar.	
<b>ACTIVIDAD 3. VIAJANDO A LA LUNA.</b>				
Reconoce que es la luna y entre 2 diferentes fases; logrando representar las mismas.	Conoce qué es la luna e identifica entre 1 a 2 fases, en ocasiones solicita ayuda para representar las fases de la luna.	Reconoce brevemente lo que es la luna y 1 de sus fases, sin embargo, requiere ayuda constante para realizar su representación.	Le resulta complicado conocer aspectos sobre la luna y sus fases.	
Explica características relevantes de las diferentes fases de la luna así como el porqué de su cambio.	Describe algunas características sobre la fase de la luna y comunica el porqué de dicho suceso.	Conoce pocas de las características de las fases de la luna, solicita ayuda constante para recordar sus nombres.	No logra identificar y mencionar las características de las fases de la luna.	
Se mantiene una participación activa en la cual el alumno logra involucrarse en el juego con la finalidad de aprender sobre la luna.	Muestra interés al jugar para aprender y participa la mayoría del tiempo en la actividad sobre la luna.	Pierde el interés la mayor parte del tiempo y no logra involucrarse en el juego dentro de la actividad de la luna.	No logra integrarse dentro de la actividad referente a la luna.	
<b>ACTIVIDAD 4. DESCUBRIENDO LAS ESTRELLAS.</b>				
El alumno reconoce al sol como una estrella e identifica la representación de 2 a 3 constelaciones.	El alumno identifica al sol como una estrella y reconoce al menos 1 de las constelaciones.	El alumnos conoce parcialmente el tema de las estrellas, sin embargo, respecto a las constelaciones suele ser complicado.	El alumno no reconoce conceptualmente el tema de las estrellas.	

<p>Reconoce elementos relevantes sobre las estrellas, sus características y las constelaciones mediante la observación de las mismas. Además es capaz de representar y describir sobre el tema.</p>	<p>Reconoce algunos aspectos sobre el tema de las estrellas, sus características y las constelaciones. Se muestra observador, sin embargo solicita ayuda para representar sus hallazgos para después describir.</p>	<p>Identifica pocos aspectos sobre las estrellas, además requiere apoyo y acompañamiento al observar y representar sus hallazgos realizando pausas continuas en la descripción del mismo.</p>	<p>No observa y representa sobre el tema de las estrellas.</p>	
<p>Favorece su conocimiento sobre las estrellas a través del juego manteniendo una participación activa e iniciativa de observar y aprender sobre el tema.</p>	<p>Favorece parcialmente su conocimiento sobre las estrellas, logra interactuar a través de juego y la observación.</p>	<p>Pierde la atención durante la actividad mostrando desinterés al momento de jugar para aprender sobre el tema de las estrellas.</p>	<p>Omite participar durante la actividad; provocando disgusto el jugar para aprender sobre el tema de las estrellas.</p>	



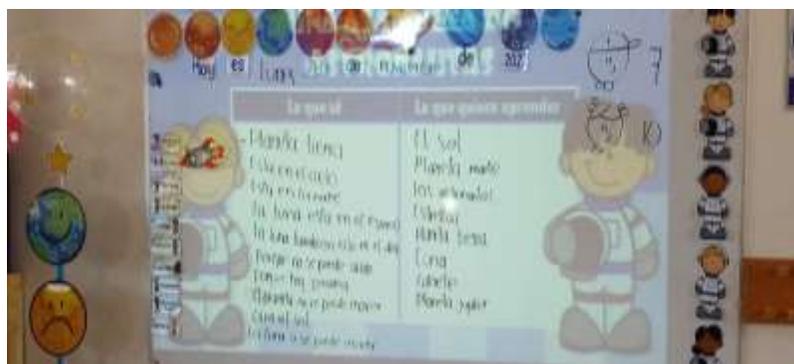
**ANEXO 7. Evidencias fotográficas de la secuencia didáctica “Una asamblea de astronautas”.**



Evidencia de la interpretación de astronautas de los alumnos y alumnos de 2ºA la cual condujo a llevar a cabo el juego simbólico.



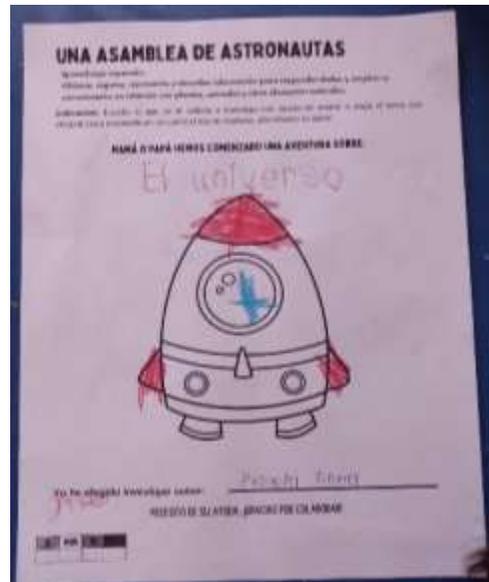
Evidencia al realizar la asamblea de astronautas.



Evidencia de la elaboración del cuadro de doble entrada en donde TA comentaron lo que sabían y deseaban aprender a través de la asamblea de astronautas.



Evidencia de invitación para la realización de la investigación con sus padres en donde se logró mencionar el tema de interés por sí solo.



Evidencia de invitación para la realización de la investigación con sus padres en donde se logró mencionar el tema de interés con apoyo.



## ANEXO 9. Evidencias fotográficas de la secuencia didáctica “Mi universo”.



Evidencia de una exposición exitosa la cual fue llevada a cabo por una Aa sobre la indagación del planeta tierra y el sol.



Evidencia de una exposición exitosa llevada a cabo por un Ao respecto a una investigación del tema del planeta tierra y las estrellas.



Evidencia donde TA observaron y escucharon el video sobre el universo.



Evidencia de la búsqueda de los planetas a través del juego simbólico siendo astronautas.



Evidencia de la hoja de trabajo donde el Ao logró realizarla de forma correcta de forma autónoma.



Evidencia de la hoja de trabajo donde la Aa logró realizarla con ayuda de un compañero.



**ANEXO 11. Evidencias fotográficas de la secuencia didáctica “Viajando a la luna”.**



Evidencia representativa de la proyección del video explicativo sobre Las fases de la luna.



Evidencia sobre la elaboración de las fases de la luna a través del uso de galletas oreo acompañado de otros elementos y utensilios para favorecer el juego.



Evidencia de alumnos que requirieron acompañamiento constante para realizar la actividad.



Evidencia representativa de alumnos que lograron representar correctamente las fases de la luna, en el primer caso siguiendo su percepción y en segundo caso a través de las indicaciones brindadas.



Evidencia de una Aa que no logró realizar las fases de la luna representando solamente la luna llena en cada uno de los puntos establecidos.



**ANEXO 13. Evidencias fotográficas de la secuencia didáctica “Descubriendo las estrellas”.**



Evidencia representativa en donde TA observan y escuchan el video explicativo sobre las estrellas.



Evidencia sobre la búsqueda de estrellas para representar constelaciones.



Evidencia sobre la representación de constelaciones.



Evidencia de dos Aa que lograron representar una constelación observada durante la actividad que se proyectó sobre ejemplos de las mismas.



Evidencia de un Ao que presentó confusión al realizar su hoja de trabajo lo cual dificultó la representación de su constelación.

## ANEXO 14. Planeación de la situación didáctica: “Mi mundo mágico”.

**Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí**  
Licenciatura en Educación Preescolar



**Jardín de Niños: María Montessori**  
Docente en formación: Alondra Guadalupe Ramírez Ramos

**Nombre de la situación didáctica: Vida en mi planeta.**

**Grado al que se aplica: 2ºA**

**Fecha de aplicación: 21 y 23 de febrero de 2022.**

<b>ESTRATEGIA</b>	• Juego simbólico.	
<b>CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA</b>	<b>ORGANIZADOR CURRICULAR 1</b>	<b>ORGANIZADOR CURRICULAR 2</b>
Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social.	Mundo natural.	Cuidado del medioambiente.
<b>PROPÓSITO</b>	<b>APRENDIZAJE ESPERADO</b>	
Adquieran actitudes favorables hacia el cuidado del medioambiente.	Participa en la conservación del medio ambiente y propone medidas para su preservación, a partir del reconocimiento de algunas fuentes de contaminación del agua, aire y suelo.	
<b>TIEMPO</b>	<b>ESPACIO</b>	<b>ORGANIZACIÓN</b>
30 minutos por actividad.	Salón de clase.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grupal.</li> <li>• Individual.</li> </ul>
<b>SITUACIÓN DIDÁCTICA</b>		<b>MATERIALES Y RECURSOS</b>
<p><b>ACTIVIDAD 1: SALVANDO MI PLANETA.</b> <i>Secuencia didáctica: Martes 21 de febrero de 2023.</i></p> <p><b>INICIO:</b> Presentaré un títere en forma del planeta tierra bajo el cual se entablará un diálogo sobre él porque consideran importante cuidar el medio ambiente. Posteriormente proyectaré el vídeo-cuento “La tierra está triste”, disponible en <a href="https://youtu.be/ppuJTNkvCbQ">https://youtu.be/ppuJTNkvCbQ</a>.</p> <p><b>DESARROLLO:</b> Realizaré equipos de 4 integrantes y brindaré una cartulina junto con plumones de colores. Solicitaré a los alumnos realizar un cartel en el cual logren representar a través de un dibujo una propuesta para la preservación del medio ambiente. Al finalizar indicaré que se realizará una pasarela para poder mostrar y explicar su propuesta hacia los compañeros. Ante esto, acomodaré el mobiliario y adecuaré para simular una pasarela. Después, asignaré los lugares a cada uno de los equipos e invitaré a realizar el juego de la pasarela en el cual podrán interpretarse con materiales como corbata, gorros, mascaradas, etc. Al participar los equipos deberán explicar lo que realizaron como propuesta dentro de su cartel y así sucesivamente hasta terminar todos los equipos.</p> <p><b>CIERRE:</b> Proyectaré un juego interactivo el cual consiste en lanzar la pelota al pizarrón sobre la imagen correcta según se indique de acuerdo a las acciones favorables o las acciones desfavorables para el cuidado del planeta. Después explicaré las instrucciones del mismo y brindaré una pelota pequeña a cada alumno. La participación de</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Títere del planeta tierra.</li> <li>• Vídeo-cuento “La tierra está triste”, disponible en <a href="https://youtu.be/ppuJTNkvCbQ">https://youtu.be/ppuJTNkvCbQ</a></li> <li>• Cartulina y plumones.</li> <li>• Material para interpretación en pasarela.</li> <li>• Pelotas pequeñas.</li> </ul>

<p>los alumnos será moderada por tiempos establecidos para lanzar y tomar la pelota, así como para regresar a su lugar para seguir el juego.</p>	
<p><b>ACTIVIDAD 2: GUARDIANES DEL PLANETA.</b>  <i>Secuencia didáctica: Jueves 23 de febrero de 2023.</i>  <b>INICIO:</b>  Retomaré el títere sobre el planeta tierra y bajo su acompañamiento conversaremos sobre:  · ¿Por qué es importante tirar la basura en su lugar?,  · ¿La basura debe clasificarse en distintos botes?,  ¿Sabes cuál es esa clasificación?  Después mostraré el video “Aprende a reciclar con Eddie” disponible en: <a href="https://youtu.be/2ACfY-1IJAK">https://youtu.be/2ACfY-1IJAK</a> y dialogaremos sobre ello.  <b>DESARROLLO:</b>  Plantearé una problemática la cual consiste en explicar que se realizó una kermesse en el Jardín de Niños la cual dejó basura en el suelo y para ayudar al planeta se necesita depositarla en su lugar. Ante esto, invitaré a los alumnos a ser guardianes del planeta tierra; quienes ayudarán a depositar dicha basura en su lugar. Para ello, indicaré poner su capa de material reciclado (solicitada de tarea) y haré entrega de un antifaz junto con una corona representativa para ser un guardián del planeta. Posteriormente presentaré cuatro contenedores y explicaré que para resolver el problema tendrán que observar la basura que está sobre el suelo y depositarla en contenedor correspondiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Verde: Basura orgánica.</li> <li>● Amarillo: Botellas de plástico y latas,</li> <li>● Azul: Papel y bricks.</li> <li>● Rojo: Vidrio.</li> </ul> <p>Después de ello, daré comienzo al juego.  <b>CIERRE:</b>  Invitaré a realizar una exploración en el patio del preescolar con la cual se logre realizar la búsqueda de basura para posteriormente depositarla en donde corresponde. De acuerdo a esto, indicaré realizar una fila y solicitaré pasar al patio, durante la búsqueda de basura realizaré acompañamiento durante el juego. Al finalizar, conversaremos sobre las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● ¿Para ustedes qué significa participar en acciones favorables para el medio ambiente?</li> <li>● A partir de hoy, ¿Serán niños que clasifican la basura?</li> <li>● ¿A quiénes les podemos compartir esta información?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Vídeo “Aprende a reciclar con Eddie” disponible en: <a href="https://youtu.be/2ACfY-1IJAK">https://youtu.be/2ACfY-1IJAK</a></li> <li>● Títere del planeta tierra.</li> <li>● Capa, antifaz y corona de guardián del planeta.</li> <li>● Imágenes de ejemplos de basura y contenedores de color amarillo, verde, azul y rojo.</li> </ul>
<b>EVALUACIÓN</b>	
<b>INSTRUMENTO:</b> Guía de observación.	
<b>OBSERVACIÓN:</b>	

**DOCENTE EN FORMACIÓN**  
Alondra Guadalupe Ramírez Ramos.

**MAESTRA RESPONSABLE DE PRÁCTICA**  
Mtra. Martha Ibáñez Cruz.

**Vo.Bo.**  
**DOCENTE TITULAR DEL PREESCOLAR**  
Mtra. Sandra Carolina Gallegos Gómez y Ciprés.



**ANEXO 16. Evidencias fotográficas de la secuencia didáctica “Salvando mi planeta”.**



Evidencias representativas de la elaboración de los carteles por los alumnos de los distintos equipos (integrados de 4 a 5 integrantes).



Evidencia en la cual una Aa ilustra una propuesta para salvar al planeta tierra de la contaminación.



Evidencia donde los integrantes del equipo número 1 realizaban la pasarela para presentar su propuesta hacia sus compañeros.



Evidencia del juego “la pasarela” en donde los integrantes del equipo lograron dar a conocer sus compañeros la propuesta para ayudar a cuidar el planeta tierra.



**ANEXO 18. Evidencias fotográficas de la secuencia didáctica “Guardianes del planeta”.**



Evidencia de TA siendo guardianes del planeta con capas de material reciclado para jugar y cumplir con la misión de recoger y clasificar la basura del suelo.



Evidencia representativa del grupo en donde los alumnos logran recoger la basura del suelo para posteriormente tirarla en donde corresponde.



Evidencia donde TA realizaron la clasificación correspondiente de la basura.



Evidencia donde TA realizaron una exploración en el patio del Jardín de Niños en la búsqueda de basura para cumplir con la misión del juego “Guardianes salvando el planeta”.