



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

TITULO: Juegos didácticos para fortalecer la convivencia y el aprendizaje en
alumnos de 2.º y 3.º grado de preescolar en un Centro de Atención Múltiple

AUTOR: Ana Vanessa López Meléndez

FECHA: 7/15/2026

PALABRAS CLAVE: Educación inclusiva, Educación preescolar, Juegos educativos,
Convivencia escolar, Aprendizaje

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE GOBIERNO DEL ESTADO
SISTEMA EDUCATIVO ESTATAL REGULAR
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN
INSPECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL

BENEMÉRITA Y CENTENARIA
ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ

GENERACIÓN

2022



2026

**“JUEGOS DIDÁCTICOS PARA FORTALECER LA CONVIVENCIA Y EL
APRENDIZAJE EN ALUMNOS DE 2.º y 3.º GRADO DE PREESCOLAR
EN UN CENTRO DE ATENCIÓN MÚLTIPLE”**

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

PRESENTA:
ANA VANESSA LÓPEZ MELÉNDEZ

ASESORA:
MTRA. VIANEY COVARRUBIAS CERVANTES

SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.

JULIO DE 2026



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

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

**A quien corresponda.
PRESENTE. –**

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

**“JUEGOS DIDÁCTICOS PARA FORTALECER LA CONVIVENCIA Y EL APRENDIZAJE EN
ALUMNOS DE 2.º y 3.º GRADO DE PREESCOLAR EN UN CENTRO DE ATENCIÓN MÚLTIPLE”**

en la modalidad de: Informe de prácticas profesionales para obtener el
Elige Licenciatura en Inclusión Educativa

en la generación 2022-2026 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.

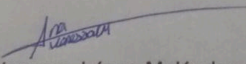
La utilización de la información será durante el tiempo que sea pertinente bajo los términos de los
párrafos anteriores, finalmente manifiesto que cuento con las facultades y los derechos
correspondientes para otorgar la presente autorización, por ser de mi autoría la obra.

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 7 días del mes de Julio de 2026.

ATENTAMENTE.


Ana Vanessa López Meléndez

Nombre y Firma

AUTOR DUEÑO DE LOS DERECHOS PATRIMONIALES

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



BECENE-SA-DSE-RT-PO-01-05

Revisión 2

Administrativa

Dictamen Aprobatorio del
Documento Recepcional

San Luis Potosí, S.L.P.; a 26 de Junio del 2026

Los que suscriben, tienen a bien

DICTAMINAR

que el(la) alumno(a): C. LOPEZ MELENDEZ ANA VANESSA

De la Generación: 2022 - 2026

concluyó en forma satisfactoria y conforme a las indicaciones señaladas en el Documento Recepcional en la modalidad de () Ensayo Pedagógico, (X) Informe de Prácticas Profesionales, () Portafolio Temático, () Tesis de Investigación, () Tesina, () Portafolio de Evidencias.

Titulado:

JUEGOS DIDÁCTICOS PARA FORTALECER LA CONVIVENCIA Y EL APRENDIZAJE EN ALUMNOS DE 2.º Y 3.º GRADO DE PREESCOLAR EN UN CENTRO DE ATENCIÓN MÚLTIPLE

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

ATENTAMENTE COMISIÓN DE TITULACIÓN

DIRECTORA ACADÉMICA

MTRA. VIANEY COVARRUBIAS CERVANTES

DIRECTORA DE SERVICIOS ADMINISTRATIVOS

MTRA. FÁTIMA GUADALUPE FABIÁN VANEGAS

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

RESPONSABLE DE TITULACIÓN

MTRO. GERARDO JAVIER GUELL CABRERA

ASESOR DEL DOCUMENTO RECEPCIONAL

MTRA. VIANEY COVARRUBIAS CERVANTES



Índice

I.- Introducción.....	3
Contexto Externo.....	5
Contexto Interno.....	6
Contexto Áulico.....	8
Justificación.....	9
Interés Personal Por el Tema.....	11
Planteamiento del Problema.....	13
Objetivo General.....	14
Objetivo Específico.....	14
Dominios de Saber y Desempeños.....	15
II.- Plan de acción.....	17
Diagnóstico.....	17
Focalización del Problema.....	23
Propósitos.....	24
Marco Teórico.....	24
Presentación del Plan de Acción.....	43
Acciones, Estrategias e Instrumentos.....	51
III.- Desarrollo, Reflexión y Evaluación de la Propuesta de Mejora.....	52
Enfoques Curriculares y Diseño de las Secuencia de Actividades.....	52
Dominios Desplegadas en la Ejecución del Plan de Acción.....	53
Descripción y Análisis de las Secuencias de Actividades Consideradas para la Solución del Problema, Considerando el Proceso de Transformación.....	55
Actividad 1 “Juguemos a ser doctores”.....	55
Actividad 2 “Me muevo”.....	61
Actividad 3 “Conviértete en detective”.....	64
Actividad 4 “Pescadores de desechos”.....	68
Actividad 5 “Soy chef”.....	71
Actividad 6 “Soy un panadero”.....	74
Pertinencia del Uso de los Diferentes Recursos.....	77
Evaluación de la Propuesta de Mejora.....	78
Replanteamiento de la Propuesta.....	79
IV.- Conclusiones y Recomendaciones.....	81
V.- Referencias.....	82
IV.- Anexos.....	87

I.- Introducción

La actividad lúdica es una característica del ser humano, en todos los ámbitos sociales independientemente de la edad, el contexto, etc., las personas juegan.

A través del juego aprenden a convivir, a seguir reglas, a resolver problemas, etc. como lo menciona Melo Herrera y Hernández Barbosa:

El juego es una actividad que ha aportado a la construcción del individuo y a la sociedad. Es una actividad inherente al ser humano, vinculada al gozo, al placer y a la diversión. Su importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje es reconocida, pues se considera que enmarcado en una actividad didáctica potencia el desarrollo cognitivo, afectivo y comunicativo, que son aspectos determinantes en la construcción social del conocimiento. (2014, p. 1)

También la fundación Bosco Global nos menciona que:

El gusto por el juego es innato, es un instinto que nos permite desarrollar la imaginación, compartir experiencias y practicar una serie de habilidades sociales que necesitamos en la vida cotidiana y en las relaciones interpersonales. Jugamos porque necesitamos descubrir, conocer, aprender historias y, sobre todo, entendernos (2021, p. 22)

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo de las personas, ya que nos permite aprender y adquirir nuevas habilidades. A través de este, se busca que el alumnado mejore su experiencia de aprendizaje y todos se involucren activamente en las actividades. Como lo señala Reactiv en su página web:

Para los niños con discapacidad, el juego puede ser una herramienta poderosa para superar obstáculos y potenciar sus capacidades. A través del juego, pueden mejorar habilidades motoras finas y gruesas, desarrollar habilidades sociales, aprender a resolver problemas y expresar sus emociones. Además, el juego ayuda a reducir la ansiedad y el estrés, promoviendo un ambiente positivo y motivador. Les permite experimentar, cometer errores y aprender de ellos en un entorno seguro, lo que favorece

su autonomía y confianza. (Reactiv, 2025, párr.2)

El presente informe de prácticas profesionales se estructura en seis apartados principales que dan cuenta del proceso de investigación-acción llevado a cabo. A continuación, se describe de manera breve el contenido de cada uno de ellos:

En el Apartado I, Introducción, se presenta el tema central y su justificación, se describe el contexto externo, interno y áulico del CAM “Jesús Silva Herzog”, se plantea el problema identificado en el grupo de preescolar: las dificultades de convivencia y aprendizaje, y se establecen el objetivo general y los objetivos específicos de la intervención, así como los dominios de saber y desempeños del plan de estudios de la licenciatura que se abordan.

El Apartado II, Plan de Acción, detalla el proceso de diagnóstico de los alumnos, la focalización del problema, los propósitos de la intervención y el marco teórico que la sustenta, fundamentado en conceptos como el juego didáctico, el aprendizaje significativo y la convivencia en el marco de la Nueva Escuela Mexicana y la educación inclusiva. Finalmente, se presenta el cronograma de actividades, las estrategias e instrumentos utilizados.

En el Apartado III, Desarrollo, Reflexión y Evaluación de la Propuesta de Mejora, se narra y analiza la implementación de cada una de las seis actividades diseñadas. Cada actividad se examina siguiendo el ciclo reflexivo de Smyth en sus fases de descripción (lo sucedido), inspiración (el sustento teórico), confrontación (tensiones y aciertos entre la teoría y la práctica) y reconstrucción (propuestas de mejora a futuro).

El Apartado IV, Conclusiones y Recomendaciones, sintetiza los hallazgos y el alcance del objetivo general, describe las transformaciones observadas en los alumnos, las competencias docentes fortalecidas y las limitaciones enfrentadas. Con base en ello, se ofrecen recomendaciones concretas para fortalecer la práctica.

En el Apartado V, Referencias, se compila el listado completo de las fuentes bibliográficas, hemerográficas y electrónicas consultadas, en formato APA, que dieron sustento teórico y metodológico al informe.

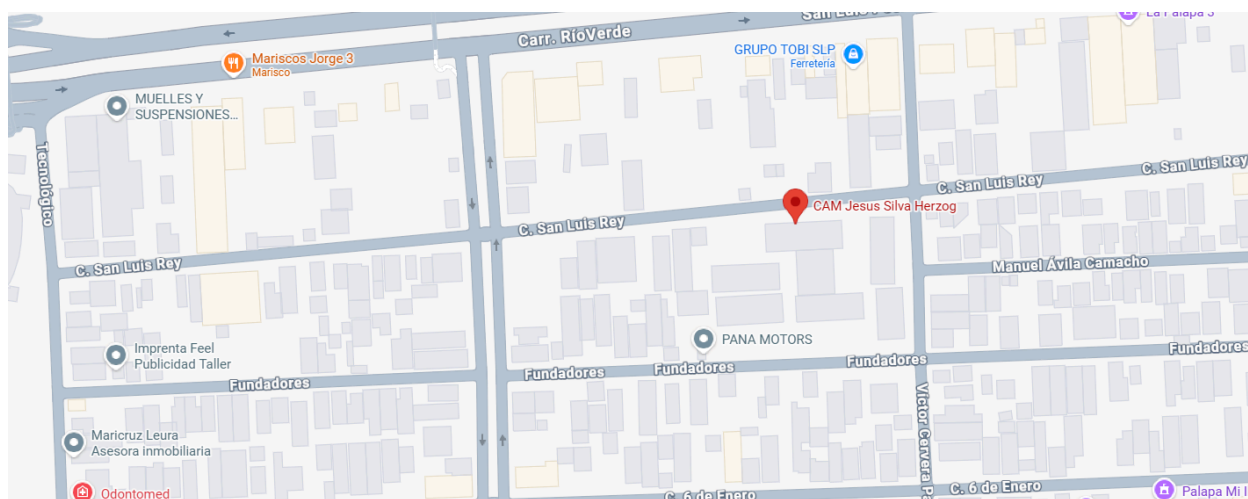
Finalmente, el Apartado VI, Anexos, reúne los materiales de soporte que evidencian el trabajo realizado, incluyendo fotografías de la infraestructura y el aula, instrumentos de diagnóstico, planeaciones didácticas de las seis actividades, listas de cotejo para la evaluación y evidencias fotográficas de su implementación.

Contexto Externo

El Centro de Atención Múltiple (CAM) “Jesús Silva Herzog” se encuentra ubicado en Prolongación San Luis Rey 232, Col. Genovevo Rivas Guillen, Soledad de Graciano Sánchez, S.L.P. con la clave de trabajo 24DML0009GJ.

Figura 1

Mapa de la ubicación del CAM Jesús Silva Herzog



Nota. Ubicación, calles y establecimientos que se encuentran a los alrededores del CAM. Tomado de Google Maps, recuperado el día 14 de noviembre del 2025, de <https://maps.app.goo.gl/cVRAktMDYDeuoyg6>

El entorno inmediato de la institución se caracteriza por ser una zona poco

transitada. En los alrededores se encuentran diversos comercios, tales como Oxxo, puestos callejeros de comida, tiendas de abarrotes, tiendas de refacciones, talleres automotrices, viviendas, etc. Tiene cercanía a avenidas con alto flujo vehicular como la Carretera Río Verde y la Avenida Genovevo Rivas Guillén. La zona es considerada de alto riesgo debido a la frecuencia de robos y actos delictivos, ocurridos en la institución y sus alrededores. Según INEGI 2020 el centro se encuentra en un grado de rezago social bajo

Contexto Interno

Figura 2

Fachada del CAM Jesús Silva Herzog



Nota. Entrada principal del CAM. Tomada de Google Maps recuperado el día 14 de noviembre del 2025, de <https://maps.app.goo.gl/iWiqEUhp262UNZTT6>

El CAM busca brindar atención escolarizada a los alumnos asociados a una discapacidad, formando competencias que permitan desarrollar su independencia e integrarse a los ámbitos familiar, escolar, laboral y social.

Su misión es proporcionar una educación de calidad con equidad y respeto a los alumnos que enfrentan barreras en el aprendizaje y la participación (BAP) promoviendo competencias que les permitirá actuar de manera responsable y autónoma a través de una educación íntegra, comprometida y compartida entre familia y maestros pendiente a favorecer su integración a los diferentes ámbitos.

Su visión es ser un centro educativo de calidad donde en trabajo colegiado y colaborativo favorezca el desarrollo de los seres humanos potenciando sus habilidades, destrezas y aptitudes atendiendo a sus diferencias individuales en un ámbito de libertad y creatividad que le permiten enfrentar la vida de manera satisfactoria.

La institución brinda el servicio escolar en turno matutino, donde preescolar cuenta con un horario de 9:00 a 12:00 hrs, primaria y capacitación laboral de 8:00 a 13:00 hrs y secundaria de 8:00 a 14:00 hrs.

El centro cuenta con una directora, once docentes frente a grupo, cuatro instructores de pretaller, cuatro docentes de taller, tres psicólogas, una maestra de comunicación, una trabajadora social, una terapeuta física, un maestro de musicoterapia, dos docentes de educación física, tres asistentes educativas, tres intendentes y una secretaria. Se cuenta con una población inicial de 130 alumnos distribuidos en 15 grupos: uno de preescolar, seis de primaria, cuatro de secundaria, cuatro de capacitación laboral. Cada grupo cuenta con un aproximado de cinco a quince alumnos.

La infraestructura está conformada por un aula de usos múltiples, sala de música, una bodega de material didáctico, oficinas para dirección y el equipo interdisciplinario, una cancha de básquetbol, un área para fútbol, un área de juegos, un patio cívico techado, áreas verdes, sanitarios para niños y niñas, un espacio destinado para comedor, estacionamiento y aulas para cada grupo. (Anexo 1). Las aulas son amplias, cuentan con un baño, pizarrón, escritorio, mesas, sillas, muebles para guardar materiales y ventanas grandes que permiten una buena iluminación y ventilación

Contexto Áulico

Figura 3

Aula de preescolar



Nota. Fachada del aula de preescolar. Foto tomada por la docente en formación

El aula de preescolar se encuentra ubicado enfrente de la cancha techada y aun lado de primer grado, cuenta con cinco mesas grandes, tres mesas individuales, once sillas y seis sillas especiales para alumnos con dificultades motoras, aunque no se hace uso de todo el mobiliario, por lo que se encuentra alrededor del aula. En el fondo del salón hay un mueble dividido en varias partes, la sección inferior está destinada para que los alumnos coloquen sus loncheras, mientras que en la parte superior se utiliza para organizar materiales como pintura, pinceles, hojas, fomi, jabón, toallitas y gel antibacterial, etc. y en la parte superior se encuentran cajas de cartón con material (moldes de letras, Contact, fomi, cartulinas, decoración, etc.) La sección de lado izquierdo es utilizada para guardar las pertenencias o material de la docente titular, la asistente educativa y la docente en formación y la sección de lado derecho tiene espacios para colgar los delantales

para pintura de los alumnos y para colocar material que los alumnos puedan utilizar. Al lado del baño se encuentra otro mueble donde se coloca más material y juguetes para los alumnos y aun lado del pizarrón se encuentran tres repisas con más material y juguetes. El aula cuenta con un pizarrón, un escritorio con sus respectivas sillas, material en las paredes, como lo es el clima, vocales, agenda de trabajo, carteles y trabajos elaborados por los alumnos y decoración acorde al mes. Hay cuatro ventanas, lo que genera una buena iluminación por lo que los focos instalados suelen permanecer apagados. El aula dispone de una puerta y reja, que generalmente se mantiene cerrada, dentro del salón también se encuentra un baño. (Anexo 2)

Justificación

El presente informe se centra en el análisis e implementación del juego como estrategia para mejorar la convivencia y el aprendizaje en alumnos de nivel preescolar de un centro de atención múltiple. La necesidad de este estudio surge de una problemática observada durante la práctica docente: las conductas de agresión y rechazo entre pares cuando los estudiantes son ubicado en un mismo espacio o al realizar actividades colaborativos, esta situación se manifiesta a través de empujones, jalones, quitar material, etc., no solo representa un riesgo para la integridad de los alumnos, también obstaculiza el desarrollo de las actividades debido a las interrupciones constantes para intervenir evitando que sigan estas agresiones, lo que deriva en un trabajo individualizado. Esta decisión puede resultar contraproducente limitando la oportunidad de interacción entre los alumnos, siendo esto fundamental en el nivel preescolar, así como afectando el aprendizaje, pues como establece la secretaría de educación pública (SEP) El aprendizaje no es un hecho que reside en la mente de las y los estudiantes, ni un proceso individual, sino que es una acción que se ejerce en relación con otras personas, en contextos específicos y mediante el uso de diversos objetos y símbolos culturales (2024a, pp.88-89). En este mismo sentido Vygotsky menciona que el aprendizaje despierta una serie de procesos evolutivos internos capaces de

operar sólo cuando el niño está en interacción con las personas de su entorno y en cooperación con algún semejante. Una vez se han internalizado estos procesos, se convierten en parte de los logros evolutivos independientes del niño (1979, pp. 138-139), algo que se evidencia en el desayuno, donde al observar a sus compañeros comer, los niños permanecían juntos, demostrando que la interacción positiva puede ser posible bajo ciertas condiciones.

Por lo tanto es necesario intervenir con una propuesta de mejora que intervenga la problemática desde un enfoque lúdico. Esta intervención resulta necesaria por tres razones, la primera para garantizar la integridad de todos los alumnos, la segunda para fortalecer la convivencia y el aprendizaje, transformando el aula en un espacio donde la interacción sea positiva y enriquecedora y la tercera se busca innovar con actividades más didácticas. Para abordar esta situación, el enfoque de investigación-acción se presenta como el más pertinente y adecuado, este ciclo continuo de investigación-acción es fundamental para ajustar las estrategias a las necesidades específicas de los alumnos, convirtiendo al docente en un investigador activo y garantizando la mejora.

En el plano teórico, se busca corroborar la relevancia del juego como herramienta de convivencia y aprendizaje, especialmente en contextos de un centro de atención múltiple. Se espera reafirmar la idea de que, para los niños, y en particular para aquellos con discapacidad, el juego es "la manera más natural de aprender" (The LEGO Foundation, 2020) y una actividad que, como menciona Domínguez (2019), "permite al niño aprender y progresar, disfrutando por supuesto". La investigación se nutre de referentes como la SEP (2024b), que destaca la importancia de diseñar ambientes de aprendizaje que animen a los niños a pensar por sí mismos, interactuar con sus pares y desarrollar valores de cooperación (pp. 30-31); así como de la OMS y UNICEF (2013), que afirman que la educación preescolar ofrece a los niños con discapacidad un espacio vital para aprender, jugar e interactuar (p.27). En el plano práctico, se busca proporcionar un repertorio de actividades lúdicas que el docente pueda implementar para mejorar

la convivencia, un clima de aula más positivo, una mayor fluidez en las actividades y, en consecuencia, un aprendizaje más significativo para los alumnos.

Los beneficiarios directos de este estudio son, en primer lugar, los alumnos de preescolar del CAM "Jesús Silva Herzog", quienes, a través del juego, fortalecerán sus habilidades de convivencia, trabajo en equipo y construcción de conocimientos, adquiriendo herramientas sociales para su vida diaria. En segundo lugar, el docente se beneficia al mejorar el clima del aula, reducir las interrupciones y contar con estrategias efectivas que facilitan su labor y aumentan la participación de los estudiantes. En tercer lugar, el centro educativo se ve fortalecido al promover una cultura de innovación e inclusión, alineada con los principios de la Nueva Escuela Mexicana.

La relevancia y vigencia de esta investigación en el contexto educativo actual son innegables, ya que responde a la necesidad de transitar hacia modelos pedagógicos inclusivos que reconozcan el aprendizaje como un proceso social y colaborativo, ofreciendo a otros docentes un referente metodológico innovador para abordar problemáticas de convivencia similares, y validando el juego no como una actividad separada del currículum, sino como una estrategia fundamental para crear espacios seguros, reducir la presión académica y construir aprendizajes verdaderamente significativos para todos.

Interés Personal Por el Tema

A partir de las experiencias de observación y práctica como estudiante normalista de la licenciatura en inclusión educativa y por el interés de investigar acerca de las necesidades académicas de los alumnos, se desarrollará un plan de acción que atienda la problemática presentada en el grupo de preescolar que incluya el uso de juegos didácticos como herramienta para mejorar la convivencia y los procesos de aprendizaje en el aula ya que, con base en las experiencia como docente en formación, se considera que el juego forma parte esencial del desarrollo humano ya que ayuda a potenciar diferentes habilidades cognitivas, comunicativas y

afectivas. Como lo menciona vizcaíno en su webinar:

Son habilidades que se desarrollan a través del juego, la colaboración, el trabajo en equipo, el esperar turno, el superar retos y aparte todo lo que les involucra a ellos la autorregulación, la autoestima, la seguridad y en la parte cognitiva pues el involucramiento social con otros, mejora significativamente la comunicación, el lenguaje, el vocabulario. (2020, 28m 36s)

Durante el proceso de formación como estudiante se ha observado que al incorporar el juego en el aula los alumnos muestran una actitud más positiva, mayor participación e interés en las actividades y se genera una mejor convivencia en el aula. Sin embargo, estas metodologías no siempre se aplican en las aulas, lo que en ocasiones genera falta de interés de los alumnos hacia metodologías tradicionales de enseñanza.

La elección del uso de juegos didácticos surge además de una vivencia personal, ya que en mis distintas etapas como estudiante, siempre me resultó complicado interactuar con mis pares, sin embargo al relacionarme mediante juegos, me era mucho más fácil interactuar con los demás sin sentir presión por encajar o realizar las cosas de manera perfecta, ya que a lo largo de mi vida durante la participación en el juego he experimentado momentos de entusiasmo, creatividad y fortalecimiento de vínculos, ya que al jugar comparto momentos y me adapto con mayor facilidad.

De igual manera, en el ámbito académico me resultaba más sencillo comprender los contenidos abordados a través del juego, ya que no experimentaba la angustia de no entender o equivocarme, sentía que simplemente estaba jugando.

Ante estas situaciones, he decidido enfocar el trabajo de investigación en el juego para proponer estrategias didácticas para los alumnos que les permita aprender con una metodología innovadora en donde todos se sientan incluidos e interesados por participar en el aula, sin ninguna presión o exigencia, que se puedan sentir libres de explorar y convivir a través de los juegos.

Planteamiento del Problema

Dentro del CAM “Jesús Silva Herzog” se designa la primera semana de clases para la evaluación diagnóstica de cada grupo, durante esta semana en el grupo de preescolar se aplicó una prueba que contenía actividades de dactilopintura, rasgado, boleado, reconocimiento de sí mismos y su nombre, así como actividades en relación con la prueba monterrey y se aplicó una entrevista a padres y madres de familia sobre datos personales de los alumnos e interacción en la familia, así como preguntas en relación con la prueba PAC Primary.

Durante la semana de diagnóstico a partir de las pruebas realizadas se identificó que los alumnos presentan dificultades académicas ya que algunos alumnos no han consolidado conocimientos como colores, figuras, tamaños, clasificación, rasgado, boleado, recorte, reconocimiento de su nombre, etc. Y durante el primer periodo de práctica profesional, en la realización de diversas actividades se observó que los seis alumnos del grupo de preescolar presentan dificultades en la interacción entre pares durante las actividades realizadas en el aula, ya que cuando se les propone trabajo colaborativo, los alumnos no logran interactuar y en ocasiones se agreden lo que genera que se priorice un trabajo individualizado.

Durante el primer periodo de práctica se han implementado algunas actividades grupales, pero los resultados no han sido los esperados, ya que los alumnos continúan mostrando conductas de rechazo o falta de cooperación, debido a que, al tratar de que interactúen no saben esperar turnos, no participan en las actividades, no quieren compartir los materiales con sus pares y por no hacerlo después comienzan a agredirse.

Este problema puede deberse a que es el primer año escolar de la mayoría de los alumnos por lo que no han tenido la oportunidad de interactuar con sus pares, conocer acuerdos de convivencia y consolidar aprendizajes. También puede deberse a las diferentes discapacidades presentes en el aula porque debido a su poco lenguaje dificulta una comunicación efectiva entre los alumnos, así como las dificultades motoras les impide desplazarse con libertad en el aula,

para interactuar con sus compañeros.

De acuerdo con Pedro Covarrubias Pizarro:

Dentro de la escuela inclusiva se prioriza la atención a la diversidad en el aula; por tanto, es el primer contexto en el cual se deben identificar barreras para el aprendizaje y la participación. El aula es el espacio en donde se conjuntan procesos de enseñanza, de aprendizaje, evaluación, interacciones, agrupaciones, colaboración, redes, entre otros (2019, p.147).

Por lo tanto, esta problemática constituye una barrera didáctica en el aula ya que la falta de convivencia afecta el andamiaje entre pares y el aprendizaje en preescolar debido a que un niño no puede aprender de otro si no interactúan. Esta falta de habilidades sociales dificulta el trabajo colaborativo frenando así el desarrollo académico y la oportunidad de fortalecer estas habilidades en el contexto áulico. Por ello se considera que la implementación de juegos didácticos puede abordar ambas problemáticas. Porque de acuerdo con Guitart Aced en su libro jugar y divertirse sin excluir nos menciona que:

El juego es un instrumento que le permite al niño conocer cuáles son sus características, posibilidades y limitaciones, pero al mismo tiempo también facilita el que se conozca en relación con los otros niños (2001, p.10).

Objetivo General

Fortalecer la convivencia y el aprendizaje del grupo de preescolar mediante la implementación de juegos didácticos que promuevan la interacción positiva y el aprendizaje significativo entre pares para que fortalezcan sus habilidades.

Objetivo Específico

- Detectar el nivel de aprendizaje y socialización a través de pruebas y la observación directa en el aula para conocer las necesidades de los alumnos

- Diseñar e implementar actividades lúdicas a través de juegos para favorecer la convivencia y el aprendizaje
- Evaluar los avances en la interacción positiva y el aprendizaje significativo mediante rúbricas de observación para conocer el impacto de los juegos didácticos

Dominios de Saber y Desempeños

En el plan de estudios 2022 de la licenciatura en inclusión educativa se identifican dominios de saber y desempeños que se fueron desarrollando en el presente informe de prácticas.

El siguiente dominio de saber y su desempeño está relacionado con el diagnóstico ya que a través de este se pudo detectar las necesidades específicas de cada alumno, así como las distintas áreas de desarrollo:

Identifica las necesidades específicas y las Barreras para el Aprendizaje y la Participación que enfrenta el alumnado en el marco de la diversidad cultural, en condición de discapacidad o no, con trastornos del neurodesarrollo, y con aptitudes sobresalientes para favorecer su desarrollo biológico, cognitivo, físico, psicológico y socioemocional.

- Plantea las necesidades específicas de las y los alumnos en el marco de la diversidad cultural en condición de discapacidad o no, con trastornos del neurodesarrollo, y con aptitudes sobresalientes de acuerdo con sus procesos de desarrollo y de aprendizaje, con base en los nuevos enfoques psicopedagógicos.

El siguiente dominio del saber y sus desempeños están completamente relacionados con el plan de acción ya que en cada actividad se trabaja con la nueva escuela mexicana a través del uso de contenidos, PDA, ejes articuladores, campos formativos, metodologías y estrategias didácticas.

Analiza y aplica el Plan y programas de estudio para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de las niñas, niños, adolescentes y jóvenes.

- Establece relaciones entre los principios, conceptos disciplinarios y contenidos del Plan y los Programas de Estudio vigente en función de las necesidades específicas educativas de las y los alumnos.
- Utiliza metodologías de atención para la diversidad como el Diseño Universal de Aprendizaje, el Aprendizaje cooperativo, el Diseño estructural de aproximaciones múltiples a la comprensión, Proyectos multidisciplinarios y Ajustes razonables, para promover el aprendizaje en función de las necesidades específicas del alumnado en el marco de la diversidad cultural, en condición de discapacidad o no, con trastornos del neurodesarrollo, y con aptitudes sobresalientes en los diferentes campos, áreas y ámbitos que propone el currículo, considerando los diversos contextos y su desarrollo cognitivo.
- Diseña y emplea los recursos y medios didácticos idóneos para favorecer el aprendizaje de acuerdo con el conocimiento de los procesos de desarrollo cognitivo y socioemocional de las y los alumnos.

El siguiente dominio de saber y su desempeño están relacionados con la problemática identificada porque se busca aplicar conocimientos didácticos para responder a las necesidades del alumnado creando ambientes de aprendizaje incluyentes, por lo cual se diseñará un plan de acción con la finalidad de favorecer en los alumnos una actitud positiva hacia el trabajo colaborativo, la convivencia en el aula y en sus procesos de aprendizaje a través de los juegos didácticos.

Propicia ambientes de aprendizaje incluyentes a través del diseño e implementación de ajustes razonables, aplicando sus conocimientos

psicopedagógicos, disciplinares, didácticos y tecnológicos que respondan a las necesidades del alumnado, en el marco del Plan y Programas de Estudio vigentes.

- Construye escenarios y experiencias educativas utilizando diversos recursos metodológicos y tecnológicos para favorecer la inclusión de todo el alumnado.

II.- Plan de acción

Diagnóstico

Como menciona en el manual de operatividad del servicio escolarizado de educación especial del estado de yucatán:

La intervención en el servicio escolarizado inicia con la Evaluación Diagnóstica (ED), la cual es un proceso cuyo objetivo es indagar los saberes con los que cuentan los alumnos al inicio de un proceso educativo (en este caso, al inicio del curso escolar), asimismo, permite identificar las fortalezas del alumno, lo que se requiere trabajar en cuanto a las necesidades educativas específicas, así como el tipo de actividades, apoyos y/o ajustes razonables que necesita. (SEGEY, 2020, p.85)

El presente diagnóstico surge como resultado de un proceso de evaluación y observación realizado al inicio del ciclo escolar. El grupo está conformado por seis niños, de cinco años, en su mayoría es su primer acercamiento escolar. El aula está conformada por alumnos que presentan una diversidad de diagnósticos, tales como, discapacidad intelectual, discapacidad múltiple y trastorno del espectro autista por lo que se requiere una atención personalizada con cada alumno.

El proceso para obtener la siguiente información se obtuvo en varios periodos. Durante la primera semana de septiembre, se llevó a cabo una

evaluación inicial donde, por día se citaba a un alumno con un familiar. En estas sesiones se aplicó una prueba para evaluar las habilidades de psicomotricidad fina (boleado, rasgado, trazado, dactilopintura) y la clasificación, haciendo uso de la prueba monterrey, de igual manera se realizaron entrevistas a los padres de familia guiadas por los ítems de la prueba PAC Primary, también se realizó un pequeño cuestionario para conocer la información personal del alumno (Anexo 3). Posteriormente, cada familia fue atendida por el equipo interdisciplinario del centro para evaluaciones complementarias.

La siguiente semana se destinó para observar la dinámica en el aula y cómo los alumnos reaccionaban a la dinámica escolar, aunque no se pudo observar debido a las suspensiones en la institución y a la asistencia irregular en los alumnos. Por lo que durante la primera jornada de práctica realizada en el mes de octubre se observó con mayor claridad la dinámica en el aula, la interacción entre los alumnos y sus respuestas a las actividades, lo que me permitió culminar mi diagnóstico grupal.(Anexo 4)

Los resultados que se obtuvieron fueron dificultades en áreas motrices (psicomotricidad fina y gruesa), en habilidades de clasificación (colores, formas, tamaños) y dificultades en la comunicación ya que no todos tienen un lenguaje oral lo que dificulta la interacción entre pares.

Posteriormente en la tercera semana de marzo se incorporaron dos nuevos alumnos, a los cuales no se tuvo oportunidad de realizar un diagnóstico previo, por lo que no se realizó un diagnóstico formal y se evaluó a través del trabajo diario con ellos. Los resultados que se obtuvieron fueron que muestran habilidades de clasificación, uno de los alumnos muestra un mayor lenguaje y conocimientos de números y letras y ambos presentan dificultad en la interacción entre sus pares.

Tabla 1

Manifestaciones en el aula de cada alumno

Alumno	Sexo	Edad	Grado	Condición	Manifestaciones en el aula
--------	------	------	-------	-----------	----------------------------

L	Masculino	5	2	Trastorno del Espectro Autista (TEA)	• Se observa que se obtiene mayor respuesta por parte del estudiante en los días que toma su medicamento • Muestra inquietud y le cuesta permanecer sentado. • Suele reaccionar impulsivamente al interactuar con sus compañeros
SA	Masculino	5	2	Discapacidad Intelectual (DI)	• En ocasiones, no realiza las actividades y manifiesta actitudes de frustración ante las consignas • En momentos se le ayuda a entender la consigna mediante la ejemplificación de la actividad • Manifiesta conductas disruptivas al interactuar con sus

					compañeros.
SE	Masculino	5	2	Discapacidad Múltiple (DM)	• Se resiste a la participación en actividades y, al recibir materiales, suele lanzarlos • Al ingresar al aula muestra frustración, requiriendo un tiempo para calmarse. • Depende de un adulto para la alimentación. • Manifiesta conductas disruptivas ante la interacción con sus compañeros.
C	Masculino	5	3	Trastorno del Espectro Autista (TEA)	• Se muestra cansado y con baja participación durante las actividades. • Explora los materiales llevándolos a la boca. • Ante la demanda de

					una actividad, suele frustrarse, llorar, autolesionarse y pegar a compañeros o docentes. • Manifiesta estereotipias, como agitar cintas o pegar a la mesa.
D	Masculino	6	3	Discapacidad Intelectual (DI)	• Sigue indicaciones, pero necesita supervisión constante o recordatorios para mantener la atención, ya que se pone de pie o se distrae con el material o sus compañeros • Busca interactuar, pero surgen conflictos por la dificultad para compartir materiales con sus compañeros.
A	Masculino	5	3	Discapacidad	• Sigue indicaciones,

				Múltiple (DM)	pero sus periodos de atención son cortos • Es proactivo buscando la interacción con sus compañeros. • La mayoría de las actividades las puede realizar de manera autónoma
DY	Masculino	4	2	Trastorno del Espectro Autista (TEA)	• Le cuesta permanecer sentado, se mantiene constantemente de pie tomando materiales del aula • Presenta un lenguaje que permite comunicar sus necesidades • Cuando se le retira algún material suele frustrarse y comienza a llorar • Busca la manera de acceder al material de su interés

					(arrimando sillas, subiendo a muebles)
MJ	Femenino	4	2	Trastorno del Espectro Autista (TEA)	• Muestra tranquilidad durante las actividades • Evita el contacto físico por parte de pares y docentes • Muestra hipersensibilidad ante estímulos auditivos intensos, generando conductas como cubrirse los oídos con ambas manos o llanto • Busca la manera de acceder al material de su interés (arrimando sillas, subiendo a muebles)

Nota. Esta tabla muestra información acerca de los alumnos del grupo de preescolar, como su edad, grado, sexo, condición y comportamiento en el aula. Elaboración propia

Focalización del Problema

El grupo preescolar del CAM “Jesús Silva Herzog”, conformado por seis alumnos en su mayoría es su primer acercamiento escolar y con distintos diagnósticos (Discapacidad intelectual, Discapacidad múltiple y Trastorno del Espectro autista)

que dificultan la comunicación efectiva y el desplazamiento autónomo dentro del aula. La mayoría de los alumnos muestran dificultad en el desarrollo de habilidades sociales ya que se observó que durante actividades colaborativas o al ubicarlos en un mismo espacio de clase los alumnos presentan conductas de rechazo, agresión, dificultad para compartir y esperar turnos lo que provoca que las actividades se vean constantemente interrumpidas en resolver los conflictos presentados o en prevenir agresiones entre los alumnos, por lo que se presenta un desafío al intentar transitar de un trabajo individualizado a uno colaborativo, pero durante la actividad permanente de juego libre se observó que los alumnos logran interactuar más, por lo que se tomó la decisión de trabajar el juego como herramienta para fortalecer la convivencia y el aprendizaje de los alumnos.

Propósitos

- Fomentar la interacción social y el aprendizaje significativo mediante la implementación de estrategias y actividades didácticas para mejorar la convivencia, fortalecer vínculos entre pares y potenciar el aprendizaje en el aula
- Aplicar juegos didácticos (cooperativos, simbólicos, de roles, motores, de exploración) como herramienta para promover habilidades sociales como la cooperación, la espera de turnos, el respeto y fortalecer su aprendizaje
- Evaluar los resultados obtenidos a través de la observación con la finalidad de analizar la evolución de las interacciones entre pares y el logro de los aprendizajes esperados en cada actividad

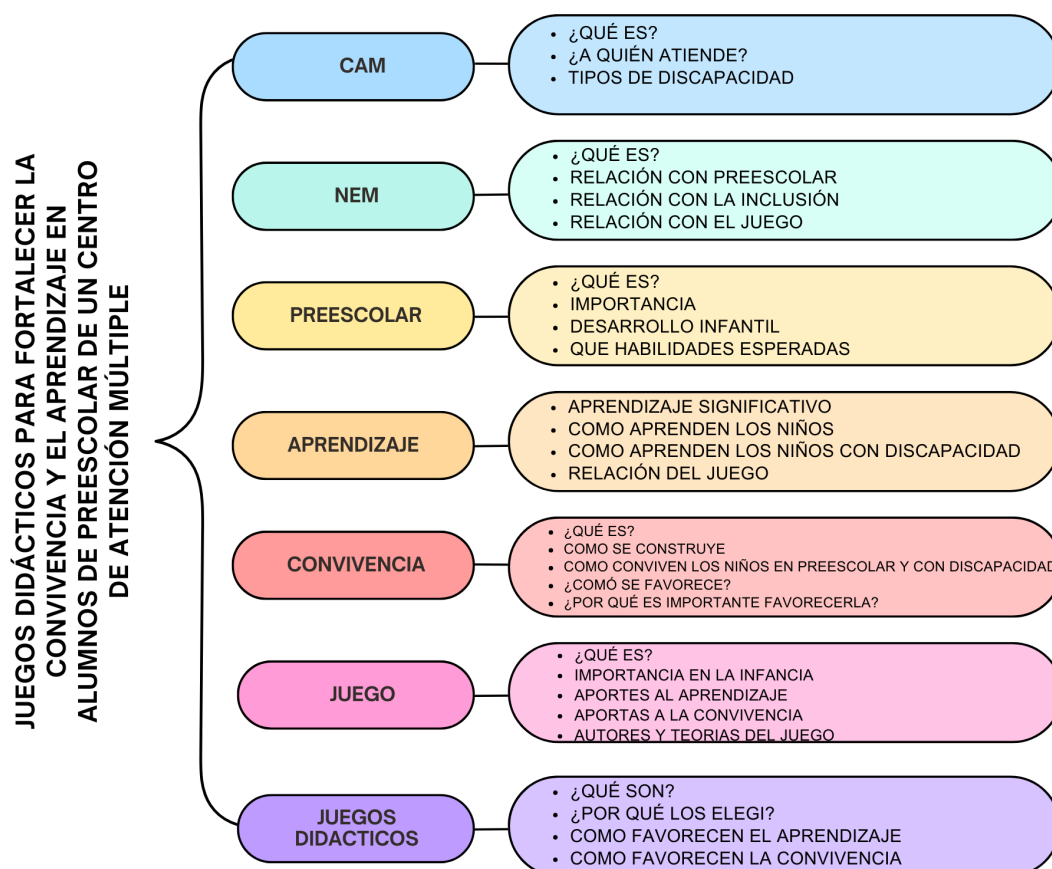
Marco Teórico

El presente marco teórico se desarrolló siguiendo el método de mapeo propuesto por Hernández Sampieri (2014): el cual consiste en “elaborar un mapa conceptual y, con base en éste, profundizar en la revisión de la literatura y el desarrollo del marco teórico.” (p.76). Para esta investigación se consideró las características del

contexto, el modelo educativo vigente y las necesidades de la etapa de desarrollo coinciden en la necesidad de una estrategia pedagógica inclusiva . En este sentido el presente marco teórico analiza el juego, específicamente el juego didáctico como herramienta adecuada para vincular los dos pilares que se busca fortalecer en este estudio: el aprendizaje significativo y la convivencia inclusiva. A continuación, se presentan los conceptos fundamentales que sustentan esta investigación, organizados desde el contexto institucional hasta la estrategia de intervención central.

Figura 4

Método de mapeo



Nota. Elaboración propia con base a Hernández Sampieri (2014)

Centro de Atención Múltiple (CAM). Para contextualizar esta investigación debemos ubicarnos en el espacio donde se desarrolló la práctica educativa.

El Centro de Atención Múltiple es un servicio escolarizado de la Dirección de Educación Especial e Inclusiva donde se ofrece Educación Inicial, Básica (preescolar, primaria y secundaria) y formación para la vida de calidad a Niñas, Niños y Jóvenes (NNJ) con diferentes condiciones de vida (como discapacidades físicas, del desarrollo y/o emocionales) que dificultan su ingreso en escuelas regulares. (AEF México y SEP, s.f., párr.1).

Este servicio atiende aquella población con alguna discapacidad o trastorno generalizado en donde se busca realizar adecuaciones y ajustes a los contenidos para fortalecer la autonomía, las habilidades para la vida, etc. Así como lo menciona el Estado de Yucatán en su manual de operatividad del servicio escolarizado de educación especial:

De manera escolarizada, se atienden alumnos con discapacidad, discapacidad múltiple, discapacidad severa o con otra condición que requieren ajustes razonables generalizados, es decir:

- Que los recursos y estrategias que requieren se apliquen de manera constante.
- Que los recursos y estrategias se apliquen en varias áreas de la vida para que los alumnos puedan acceder a información y puedan relacionarse en los diferentes entornos de la vida (algunas veces se requieren para tener calidad de vida).
- Que reciban esos ajustes a largo plazo, inclusive, a lo largo de toda su vida.

(2020, p.47)

Como menciona en el manual de operatividad del servicio escolarizado de educación especial del estado de Yucatán, los recursos y estrategias se aplican de manera constante en busca de que también les sean útiles para su vida diaria. En

el grupo de preescolar del CAM “Jesús Silva Herzog” donde se llevó a cabo esta investigación, estas estrategias se enfocan en desarrollar hábitos de higiene, habilidades motrices y orales, seguimiento de rutinas, hábitos de convivencia, etc. La población atendida este grupo presenta las siguientes condiciones:

- Discapacidad múltiple (DM): Se define como persona con discapacidad múltiple aquella que presenta una combinación de dos o más discapacidades asociadas, ya sea sensorial, física, intelectual y/o mental con necesidades de apoyos y ajustes razonables generalizados y significativos en diferentes áreas de las habilidades adaptativas y del desarrollo, por lo que requieren de una metodología de trabajo, actividades y procesos de acuerdo a sus características y de un abordaje educativo que respete sus condiciones para poder acceder al conocimiento y a una vida autónoma. (SEGEY, 2021, p.7)
- Discapacidad Intelectual (DI): Actualmente, para definir la discapacidad intelectual (DI), existen tres criterios fundamentales:
 1. Criterio psicométrico: impulsado por Binet y Simon (1905), en el que definen que la persona con discapacidad intelectual es aquella que presenta un déficit o disminución en sus capacidades intelectuales.
 2. Criterios sociales: definen a la persona con DI como aquella que manifiesta dificultades para adaptarse al medio en el que se encuentra y que requiere de apoyos de distintos niveles de intensidad para llevar una vida independiente y autónoma.
 3. Criterios médicos: con los que se enfatiza que la DI se adquiere desde el nacimiento o hasta antes de los 18 años y tiene un fundamento biológico, anatómico y fisiológico.(SEGEY, 2022, p.1)
- Trastorno del Espectro Autista (TEA): es un trastorno generalizado del desarrollo, es una condición que se caracteriza por la presencia de alteraciones en tres grandes áreas: (1) en la interacción social, (2) en la comunicación y (3) en la flexibilidad conductual, cognitiva y de intereses. El

autismo es un trastorno muy diverso por la variedad de síntomas y por los múltiples grados de afectación que presentan los sujetos (Vázquez, 2015, p.8).

Nueva Escuela Mexicana (NEM). La nueva escuela mexicana es el modelo educativo actual que se está trabajando en las instituciones de educación básica en México, de acuerdo con la SEP en su documento La Nueva Escuela Mexicana (NEM): Orientaciones para madres, padres y comunidad en general nos explica que es:

Un proyecto educativo con enfoque crítico, humanista y comunitario para formar estudiantes con una visión integral, es decir, educar no solo para adquirir conocimientos y habilidades cognitivas sino también para:

- 1) conocerse, cuidarse y valorarse a sí mismos
- 2) aprender acerca de cómo pensar y no en qué pensar
- 3) ejercer el diálogo como base para relacionarse y convivir con los demás
- 4) adquirir valores éticos y democráticos
- 5) colaborar e integrarse en comunidad para lograr la transformación social.

(2023, p.5)

Como menciona la NEM es importante colaborar y es uno de los principales de este informe que los alumnos colaboren. De acuerdo con la fase que se está trabajando en este informe es importante conocer que se menciona la SEP en los planes y programas, el programa sintético de la fase dos nos menciona que:

Este plan busca la construcción de una ciudadanía democrática, garantizar a niñas, niños y adolescentes el derecho humano a una educación en la que desarrollen aprendizajes significativos para su vida, que los impulse

tanto a aprender, aprender de otras y otros, como a preocuparse por su desarrollo individual y el de su comunidad. (2024b, p.3)

También se menciona que es relevante el diseño de ambientes de aprendizaje en los que niñas y niños tengan oportunidades variadas para jugar y aprender, que los animen a pensar por sí mismos, a involucrarse de manera activa, a tomar la iniciativa, a interactuar con otras y otros, así como a fomentar actitudes positivas hacia los saberes, las matemáticas y la ciencia, al mismo tiempo que desarrollan valores de cooperación, perseverancia, sensibilidad hacia el entorno y empatía por las ideas de sus pares. (2024b, p.30-31)

De acuerdo con la SEP durante las actividades realizadas en el aula de preescolar se busca que los alumnos desarrollen aprendizajes significativos para su vida, en el que a la vez que aprendan jueguen y sean partícipes de interactuar con sus pares. También es importante conocer cómo se plantea el trabajo en esta fase en la educación inclusiva:

Es fundamental que la educación preescolar, primaria y secundaria genere relaciones pedagógicas que vinculen la realidad de las y los estudiantes que tienen alguna discapacidad o aptitudes sobresalientes, con el conjunto de la comunidad escolar y la comunidad local para que en el ejercicio de sus derechos se reconozcan en un marco amplio de diversidad, que fortalezca su dignidad humana, en el concierto de lenguas, culturas, identidades, clases sociales, tareas y saberes (SEP, 2024a, P.108)

Pensar la inclusión desde una cuestión decolonial, como se menciona en la reforma de la NEM, invita a sospechar que el propósito es hablar de una educación que sea inclusiva, lo que implica la transformación de los espacios escolares, pero también de los saberes, conocimientos y visiones que se tienen de los sujetos, los contenidos y las instituciones. (Vadillo, 2023, párr.4)

La nueva escuela mexicana no plantea un plan exclusivo para los centros de atención múltiple del nivel preescolar, sino que presenta un programa sintético para la fase, en la que los centros tendrán autonomía curricular de realizar los ajustes y adecuaciones necesarias para cumplir con las necesidades de los alumnos.

La SEP dentro del libro de texto Modalidades de trabajo para la acción y el codiseño de la fase 2 del ciclo escolar 2024-2025 nos da una definición del aprendizaje basado en juegos:

En la Nueva Escuela Mexicana, el juego se enmarca en el sentido amplio y profundo del derecho humano a la educación, el cual visibiliza sus relaciones pedagógicas en el desarrollo del perfil de egreso de las niñas y los niños. El Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) es una modalidad de trabajo que rescata las acciones de formación lúdicas como estrategia para el fomento de capacidades relacionadas con aspectos individuales y sociales. Desde esta perspectiva, se pretende propiciar el desarrollo y el aprendizaje de las niñas y los niños, con base en un elemento natural e inherente a ellos: el deseo de jugar. (p.34)

También dentro del libro de texto Modalidades de trabajo para la acción y el codiseño de la fase 2, se mencionan los beneficios del juego para las niñas, niños y la comunidad:

Beneficios para las niñas y los niños:

- El juego propicio realizar lecturas de la realidad y poner en práctica la capacidad de dialogar y tomar acuerdos para la construcción de una convivencia pacífica e inclusiva.
- Favorece la resignificación de los lazos establecidos con otros miembros de la comunidad a partir de experiencias sentiludopensantes y la expresión de la propia imaginación.
- Promueve la disposición a la participación, el encuentro y el establecimiento de relaciones sociales con sus pares y adultos, lo que abre paso a obtener

experiencias enriquecedoras en términos de desarrollo, aprendizaje e interacción social.

(p.35)

Beneficios para la comunidad

- Fomenta la participación de las familias al interactuar y compartir sus costumbres y formas de convivencia, propiciando que las niñas y los niños se familiaricen con juegos tradicionales e incluso identifiquen los cambios que éstos han tenido a través del tiempo.
- Por otra parte, se fortalecen las relaciones afectivas entre los adultos y las niñas y los niños, mediante los juegos compartidos en familia, lo que les permite crecer como comunidad, conocerse y reconectarse.
- Al mismo tiempo, les ayuda a reconocer cómo el juego favorece el desarrollo y aprendizaje, valorando de esta manera su potencial educativo.
- A través del juego, las niñas y los niños, en la interacción con sus pares y otros adultos, adquieren aprendizajes sociales que abonan a una cultura de responsabilidad social al aprender a cuidar de uno mismo, del otro, del entorno y a colaborar para un fin común.

(p.36)

Preescolar. La educación preescolar es el primer nivel de la Educación Básica y constituye una etapa importante, de acuerdo con UNICEF en su página web:

La educación preescolar universal es una prioridad mundial, porque:

- Establece bases sólidas para el aprendizaje
- Aumenta la eficacia y la eficiencia de los sistemas educativos
- Es una estrategia eficaz para promover el crecimiento económico.

La importancia del aprendizaje en la primera infancia está arraigada en la segunda meta del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4, que busca garantizar que, para 2030, "todas las niñas y los niños tengan acceso a servicios de desarrollo y atención de la primera infancia y a una educación preescolar de calidad, de modo que estén preparados para la enseñanza primaria". (s.f., párr. 5)

Los años correspondientes a la educación preescolar constituyen la parte central del período de la primera infancia, y son los que fundamentan el éxito tanto en la escuela como después de ésta. (The LEGO Foundation & UNICEF, 2018, p. 6).

En el contexto de CAM, este nivel atiende alumnos de tres a ocho años de edad que presentan necesidades educativas especiales asociadas con discapacidad múltiple, trastornos generalizados del desarrollo o que por la discapacidad que presentan requieren de adecuaciones altamente significativas y de apoyos generalizados o permanentes. La atención educativa que se ofrece en este momento formativo se basa en los principios pedagógicos, en los campos formativos y en las competencias establecidas en el Programa de Educación Preescolar vigente; el personal del servicio escolarizado enriquece dicho programa con propuestas metodológicas y de evaluación específicas en la atención de los alumnos con discapacidad múltiple y/o trastornos generalizados del desarrollo, establecidas en la propuesta curricular del servicio (SEP, 2006, P.71)

Por lo que es importante reconocer que la educación preescolar resulta crucial para el desarrollo futuro de los niños como lo menciona la OMS y UNICEF (2013) en su documento de debate que: "La educación preescolar y los primeros años de escuela primaria ofrecen a los niños con discapacidad un espacio vital que favorece un desarrollo óptimo, dándoles

la oportunidad de aprender, jugar, participar, interactuar con sus compañeros y desarrollar amistades “(p.27)

Conociendo la importancia de esta etapa en el desarrollo de los alumnos es primordial como docente aplicar estrategias que favorezcan el desarrollo de competencias en los alumnos como lo menciona The LEGO Foundation y UNICEF:

De los 3 a los 5 años es la época habitualmente conocida como “período preescolar”. Las competencias lingüísticas, socioemocionales y cognitivas del niño experimentan un rápido desarrollo. Durante este período resultan esenciales la estimulación y el aprendizaje derivados de actividades como jugar, leer o cantar, así como de la interacción con los compañeros y con los adultos que cuidan del niño, tanto en casa como en entornos de educación preescolar de calidad. (2018, p.6).

El plan de estudio para la educación preescolar, primaria, secundaria 2022 menciona que las etapas o estadios de desarrollo no son estructuras estables ni claramente diferenciadas; por lo tanto, no importa si una niña o un niño ha pasado de la etapa simbólica a una preoperacional, sino que lo fundamental es definir cómo cada sujeto atraviesa cada etapa, lo que construyó en ellas, las actividades que realizó, con quién las hizo, en qué contexto lo llevó a cabo y la orientación concreta que le da a su desarrollo. (SEP, 2024a, p.86)

De acuerdo a las ideas presentadas es importante ayudar a cada alumno a potenciar su desarrollo, pero siempre trabajando de acuerdo con sus necesidades sin presionar que se logre de acuerdo con lo esperado.

Durante la primera infancia, se espera un desarrollo integral que abarque habilidades físicas, cognitivas, emocionales, sociales y creativas (Colectivo Primera Infancia & MACIA Estudio, 2019, p.14). Específicamente, el programa de preescolar busca desarrollar habilidades sociales que permitan a niñas y niños relacionarse positivamente con personas de

distintas edades y contextos, adoptando conductas prosociales como proponer normas de convivencia, tomar turnos, resolver conflictos y comprender cómo sus acciones afectan a los demás (SEP, 2024b, p. 55).

Partiendo de la idea anterior cada alumno se encuentra en una etapa de desarrollo distintos, cada uno presenta habilidades distintas en las áreas físicas, cognitivas, emocionales, sociales y creativas pero creo que es más importante conocer qué fue lo que logró desarrollar, que lo que no realizó o le hizo falta.

Aprendizaje. El aprendizaje, como uno de los dos pilares a fortalecer en los alumnos de preescolar del CAM, se concibe desde una perspectiva constructivista y sociocultural

El aprendizaje verdaderamente significativo se realiza cuando las y los estudiantes perciben información de su mundo inmediato en función de su proyecto personal, y la interacción del contenido abstracto, simbólico, material y afectivo. (SEP, 2024a, p. 88)

David P. Ausubel (2002) postula que la esencia de este proceso reside en la adquisición de nuevos significados, que son el producto final del aprendizaje cuando el nuevo contenido se relaciona de manera no arbitraria y sustancial con los conocimientos previos del estudiante (p. 122).

El aprendizaje no es un hecho que reside en la mente de las y los estudiantes, ni un proceso individual, sino que es una acción que se ejerce en relación con otras personas, en contextos específicos y mediante el uso de diversos objetos y símbolos culturales. (SEP, 2024a, pp.88-89)

La teoría sociocultural de Vygotsky explica que esta construcción es posible gracias a la interacción social, que actúa como mediadora del aprendizaje, llevando al estudiante de su zona de desarrollo próximo a su zona de desarrollo real (Vigotsky, 1999, citado en Ramírez Díaz, 2021, p. 38).

Para Vygotsky (1979), "lo que se encuentra hoy en la zona de desarrollo próximo, será mañana el nivel real de desarrollo; es decir, lo que un niño es capaz de hacer hoy con ayuda de alguien, mañana podrá hacerlo por sí solo" (p. 134). En este sentido, el aprendizaje despierta una serie de procesos evolutivos internos capaces de operar sólo cuando el niño está en interacción con las personas de su entorno y en cooperación con algún semejante. Una vez se han internalizado estos procesos, se convierten en parte de los logros evolutivos independientes del niño (Vygotsky, 1979, pp. 138-139).

Esta teoría se observa dentro del aula de preescolar ya que los alumnos tienen un aprendizaje más significativo al interactuar con el otro desarrollando habilidades que trabajando solos no es posible, una situación que sucede es que los alumnos al observar a sus compañeros trabajar se sientan en el mismo espacio para interactuar y compartir el material.

Los niños aprenden de una manera "práctica": adquieren conocimientos mediante la interacción lúdica con los objetos y las personas, y necesitan mucha práctica con objetos sólidos para entender los conceptos abstractos. (The LEGO Foundation & UNICEF, 2018, p. 8)

El aprendizaje activo, donde niños y niñas aprenden mediante la manipulación activa de materiales y el uso de diversas estrategias y distintos sentidos, es crucial para los programas preescolares de alta calidad. Los niños y niñas no deben ser receptores pasivos de la información, por lo que las actividades deben ser diseñadas para que ellos puedan resolver problemas, ampliar conocimientos, pensar y razonar, recopilar información, explicar sus actividades, y pensar y aprender de múltiples maneras. (UNICEF, 2014, p.20)

El establecimiento de una atmósfera cooperativa, de colaboración y fructífera es una parte esencial del aprendizaje escolar" (Vosniadou, 2006, p. 11).

Para los niños con discapacidad, el aprendizaje puede requerir apoyos y ajustes razonables. La metodología Van Dijk, por ejemplo, basa el aprendizaje en las experiencias motoras y la interacción sistémica entre el niño y su ambiente, donde el movimiento es la base para asignar significado a los objetos y comunicarse (SEP, 2011, p.69 como se citó en SEGEY, 2020, p. 17).

Es fundamental adaptar las reglas, el material y el ritmo del juego a sus necesidades, asegurando que puedan participar de manera activa y sin frustraciones (GERIAYUDA, 2023, párr. 29).

Una práctica fundamental es observar sus intereses naturales, ya que un interés específico, como los trenes, puede ser la chispa para fomentar la interacción social y construir un entramado de actividades curriculares de alfabetización y juego, promoviendo así la inclusión y la amistad (UNICEF, 2014, p. 17).

De acuerdo con estas ideas cuando se presenta el interés de los alumnos en las actividades, así como cuando se consideran sus necesidades es más notable la participación e interacción de los alumnos en las actividades

El juego es la manera más natural de aprender (The LEGO Foundation 2020, p. 3). Cuando los niños deciden jugar, no piensan que van a aprender, pero su juego crea potentes oportunidades para el desarrollo de todas las áreas (The LEGO Foundation & UNICEF, 2018, p. 8). A través del juego, los niños pueden mejorar habilidades motoras, desarrollar habilidades sociales, aprender a resolver problemas y expresar sus emociones, en un entorno seguro que favorece su autonomía y confianza, ya que les permite experimentar y aprender de sus errores (ReActiv, s.f., párr. 2).

El juego, además, permite capturar la atención del niño y mantenerlo en un nivel de alerta a su entorno óptimo, de manera que su sistema nervioso podrá establecer nuevas conexiones neuronales, cada vez más complejas,

que darán lugar a nuevos conocimientos e irán conformando su base de experiencias de aprendizaje a las que podrá acudir frente a nuevos desafíos (Centro Sentidos, 2022, párr. 2).

Convivencia. El segundo pilar a fortalecer, la convivencia, se entiende como una construcción social y un aprendizaje en sí mismo, vital para el desarrollo humano y la vida en comunidad.

La convivencia en el aula es la interacción diaria entre los miembros de la comunidad educativa que influye en el desarrollo ético, social, afectivo e intelectual de los estudiantes (Ruiz y Coquelet, 2013, p.46 como se citó en Ramírez Díaz, 2021, p.39). En un sentido más amplio, es aprender a vivir juntos, demandando compromisos para aprender a respetarse (UNESCO, 2008, p.53 como se citó en Ramírez Díaz, 2021, pp. 39-40).

La convivencia en el aula de preescolar del CAM “Jesús Silva Herzog” ha sido un proceso que se ha ido desarrollando poco a poco, ya que al inicio los alumnos no podían convivir en un mismo espacio sin pelear y ahora cada día se ve un avance desde compartir material, esperar turnos, etc. y aunque en ocasiones estas acciones todavía se modelan en ocasiones los alumnos lo realizan por sí solos.

La convivencia se construye a través de la socialización, el mecanismo por el cual una comunidad enseña a sus nuevos integrantes las normas, valores y creencias (De los Campos, 2007, p.28, como se citó en Ramírez Díaz, 2021, p. 44). La escuela, como espacio de amplia convivencia y diversidad, es fundamental para este aprendizaje, ya que en ella los estudiantes aprenden valores, saberes y habilidades para ejercer su ciudadanía de manera crítica y solidaria (SEP, 2024a, p. 25). La teoría sociocultural de Vygotsky explica que esta construcción es posible gracias a la interacción social, que actúa como mediadora del aprendizaje, llevando al

estudiante de su zona de desarrollo próximo a su zona de desarrollo real (Vigotsky, 1999, p.55 como se citó en Ramírez Díaz, 2021, p. 38).

Como se menciona la convivencia es algo que se construye en comunidad ya que esta se da entre la docente y los alumnos y de alumno a alumno.

Es fundamental el desarrollo de habilidades sociales que permitan a niñas y niños, relacionarse positivamente con personas de distintas edades y contextos culturales; favorecer la adopción de conductas prosociales, lo que implica la elaboración de reglas para participar de manera igualitaria en juegos y actividades; proponer normas de convivencia como tomar turnos, resolver conflictos, compartir material, entre otros; comprender cómo sus acciones pueden afectarles a sí mismas, a sí mismos y a los demás, y que las necesidades de cada quien son igual de importantes. (SEP, 2024b, p. 55).

La presencia del alumnado con discapacidad en el aula, sus relaciones con los compañeros, su proyección social, en definitiva, nos obliga a pensar en la necesidad de elaborar un marco de reflexión acción, de forma que sus relaciones y actividades sean de verdadera integración, compensándose creencias previas, estereotipos, desconocimientos y resistencias. (Luque Parra & Luque-Rojas, 2011, p. 4). A menudo la convivencia se ve afectada por las barreras para el aprendizaje y la participación que aparecen en la interacción del alumno en los diferentes contextos: con las personas, con las políticas, con las instituciones, con las culturas y con las circunstancias sociales y económicas. (Booth, 2000, como se citó en SEGEY, 2020, P.3). La utilización de intereses naturales del niño, como se mencionó, puede ser un puente para crear vínculos de amistad con sus compañeros (UNICEF, 2014, p.17).

La convivencia se favorece al fomentar la cooperación, el diálogo, el aprecio a la diversidad y la creación de ambientes de aprendizaje incluyentes. El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) es una

herramienta fundamental, ya que propone crear currículos flexibles que se adapten a la diversidad del alumnado, fomentando la colaboración y el aprendizaje colectivo (CAST, 2024).

Una convivencia sana influye directamente en un clima propicio para el aprendizaje, en el desarrollo personal y social del alumnado (Luque Parra & Luque-Rojas, 2011) y en la construcción de una comunidad basada en la cooperación y la solidaridad, tal como lo demanda la NEM (SEP, 2024a, p. 26).

Juego. El juego es la categoría central, entre el mundo interno del niño y la realidad externa, y la estrategia perfecta para el aprendizaje y la convivencia.

El juego es una actividad inherente al ser humano, vinculada al gozo, al placer y a la diversión (Melo Herrera & Hernández Barbosa, 2014, p. 1). Es un modo de interactuar con la realidad que está determinado por factores internos de quien juega, es intrínsecamente placentera y es la mejor manera que tienen los niños para aprender, desarrollar la creatividad y fomentar el desarrollo socioemocional (Gallardo López & Gallardo Vázquez, 2018, p. 43). Es una actividad seria que, como señala Domínguez (2019), permite al niño aprender y progresar, disfrutando por supuesto. No se trata solo de esparcimiento, sino que hay juegos con reglas y estructuras que llevan a los niños a desarrollar la tolerancia a la frustración y la negociación (Vizcaíno, 2020, 27m43s).

Jugar es un derecho universal de todas las niñas y los niños, y es relevante no sólo por los beneficios en su salud, sino porque ellos mismos lo refieren como una actividad imprescindible (Gobierno de México, 2020, párr. 3). Es la actividad central de la primera infancia y la manera más natural de aprender (The LEGO Foundation, 2020). Al elegir jugar, los niños desarrollan competencias en todas las áreas del desarrollo: intelectual, social, emocional y físico (The LEGO Foundation & UNICEF, 2018, p. 8).

El juego es un potente motor de aprendizaje. Potencia el desarrollo cognitivo, afectivo y comunicativo (Melo Herrera & Hernández Barbosa, 2014). La neurociencia respalda esto, ya que cuando un niño juega y siente felicidad, su cerebro libera dopamina, un neurotransmisor que mejora procesos cognitivos como la atención, la memoria y la motivación (Vizcaíno, 2020, 9m30s). Para los niños con discapacidad, el juego es una herramienta poderosa para superar obstáculos y potenciar sus capacidades en un entorno seguro de ensayo y error (ReActiv, s.f.).

El juego es intrínsecamente social. El juego es socialmente interactivo y es mucho más significativo cuando involucra la conexión con otro (Vizcaíno, 2020, 27m29s). A través del juego, los niños aprenden habilidades sociales cruciales como la colaboración, el trabajo en equipo, esperar turnos, superar retos y desarrollar la autorregulación y la seguridad (Vizcaíno, 2020, 28m36s). El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave, cómo aprender a controlar sus emociones, interactuar con los demás y resolver conflictos (The LEGO Foundation & UNICEF, 2018, p. 8).

Diversos autores han fundamentado la importancia del juego:

- Montessori postulaba que el niño se desenvuelve espontáneamente en un ambiente adecuado, gracias a su capacidad natural de autodesarrollo. Consideraba que el aprendizaje es un proceso que involucra cerebro, sentidos y músculos, todos cooperando a través de la actividad, que en el niño es el juego (Britton, 2017).
- Claparède consideraba el juego como "el puente que va a unir la escuela y la vida" (1983, p. 157, citado en Gallardo López & Gallardo Vázquez, 2018, p. 43).
- Piaget (1945) vinculó el juego con el desarrollo cognitivo, estableciendo una estrecha relación entre los estadios evolutivos y los tipos de juego: el juego de ejercicio en el período sensoriomotor,

el juego simbólico en el preoperacional y el juego de reglas en el de operaciones concretas. Para Piaget, el juego es una forma de asimilación de la realidad al yo, un espacio donde el niño transforma lo real en función de sus propios esquemas mentales

- Vygotsky (1979) enfatiza la naturaleza social del juego, siendo la interacción el centro de su teoría, donde el juego simbólico crea una Zona de Desarrollo Próximo en el niño.
- Bruner (1986), por su parte, concibe el juego como "una forma de usar la inteligencia o, mejor dicho, una actitud con respecto al uso de la inteligencia. Es un banco de prueba, un vivero en el que se experimentan formas de combinar el pensamiento, el lenguaje y la fantasía". El juego libre ofrece al niño la oportunidad inicial y más importante de atreverse a pensar, a hablar y quizás incluso de ser él mismo (p. 85). Asimismo, señala que el juego sirve como medio de exploración y también de invención, y que aunque sea espontáneo, a veces se utiliza para lograr otros fines que se pueden tener en mente (p. 80).
- La perspectiva de la Fundación LEGO y UNICEF sintetiza la investigación contemporánea, definiendo que el aprendizaje a través del juego debe ser una experiencia significativa, alegre, socialmente interactiva, con involucramiento activo e iterativa (Colectivo Primera Infancia & MACIA Estudio, 2019).

Juegos didácticos. el juego didáctico, fusiona lo lúdico con una intención pedagógica para alcanzar los objetivos planteados

Los juegos didácticos son aquellos que, con una intención clara, nos llevan a desarrollar muchas habilidades (Vizcaíno, 2020, 25m15s). Son una modalidad de trabajo que rescata las acciones de formación lúdica como estrategia para el fomento de capacidades relacionadas con aspectos

individuales y sociales (SEP, 2024 -2025, p. 34). Según López Aranaz (2021), el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) es una metodología que aumenta la motivación, mejora las habilidades mentales y la creatividad, y permite al alumnado descubrir el aprendizaje mediante la interacción social. Dentro de la amplia clasificación de juegos (populares, tradicionales, de construcción, de mesa, cooperativos, etc.), los didácticos se seleccionan y diseñan específicamente para cumplir un objetivo curricular.

La elección de los juegos didácticos como estrategia central para esta investigación radica en que compagina con los principios de la NEM, las necesidades del CAM y los beneficios documentados para el preescolar. Así como por mi experiencia personal ya que, si el juego fue un espacio seguro de aprendizaje y socialización para mí, creo que también puede ser de utilidad para mis alumnos.

Los juegos didácticos favorecen el aprendizaje al convertir el contenido abstracto en una experiencia concreta y placentera. Siguiendo los principios del DUA, incorporan múltiples formas de motivación, representación y acción-expresión (CAST, 2024). Permiten el aprendizaje activo, donde el alumno aprende haciendo, utilizando el ensayo-error para obtener un aprendizaje duradero (López Aranaz, 2021). Además, crean un ambiente de seguridad psicológica donde el niño se siente libre para cometer errores y volver a intentarlo, lo cual es fundamental para el aprendizaje (Vizcaíno, 2020, 20m40s), especialmente en niños con discapacidad que pueden haber desarrollado miedo al fracaso. El juego con intención clara es una herramienta para el desarrollo de funciones ejecutivas como la atención y la memoria (Vizcaíno, 2020).

Los juegos didácticos, particularmente los colaborativos y de reglas, son un laboratorio de habilidades sociales. Fomentan la cooperación, el respeto de turnos, la negociación y la escucha activa (López Aranaz, 2021). El juego permite a los niños con y sin discapacidad interactuar en un plano de

igualdad, compartir un objetivo común y desarrollar empatía. Es en este intercambio lúdico donde se fortalecen los lazos afectivos, se aprende a ganar y perder, y se construye, en la práctica cotidiana, una comunidad inclusiva y respetuosa de la diversidad, tal como lo promueven las directrices del DUA al fomentar la colaboración y la interdependencia (CAST, 2024) y el espíritu de la NEM

Presentación del Plan de Acción

Con el presente plan de acción se busca atender la problemática presente en el aula de preescolar del CAM “Jesús Silva Herzog”, este plan se estructura en tres momentos de intervención el primero en el periodo de noviembre-diciembre, el segundo en el periodo de enero-febrero y el tercero en el periodo de marzo-abril del ciclo escolar 2025-2026, con el propósito principal de fortalecer el aprendizaje y la convivencia a través del juego. Las actividades parten de un enfoque lúdico y didáctico, haciendo uso de juego de roles, motores, exploración del entorno y juego simbólico para potenciar el aprendizaje significativo y la interacción social.

Tabla 2

Cronograma de actividades

ACTIVIDADES	NOVIEMBRE - DICIEMBRE Independencia personal y cuerpo humano	ENERO - FEBRERO Impacto de la tecnología en la sociedad, ecología y medio ambiente	MARZO - ABRIL Oficios y Profesiones
Actividad 1 Juguemos a ser doctores	25/11/25		
Actividad 2 Me nuevo	4/12/26		
Actividad 3 Conviértete en detective		19/02/26	

Actividad 4 Pescadores de desechos		20/02/26	
Actividad 5 Soy chef			17/03/26
Actividad 6 Soy un panadero			19/03/26

Nota. Esta tabla muestra las actividades aplicadas en el plan de acción y su fecha de aplicación.
Elaboración propia

En la segunda jornada se implementaron las actividades “juguemos a ser doctores” y “me muevo” con estas actividades se buscaba conocer cómo era la interacción de los alumnos de preescolar mediante el juego y de igual manera trabajar con el proyecto solicitado por el centro: Independencia personal y cuerpo humano

Tabla 3

Aprendiendo y jugando

Actividad	Fecha	Propósito	Materiales	Evaluación
“Juguemos a ser doctores” La actividad consiste en la proyección de un video cuento para la recuperación de conocimientos previos, para	25/11/2025	Que los alumnos fortalezcan el trabajo cooperativo a través de un juego de roles para fortalecer la interacción	Maletín de doctor y sus instrumentos (Estetoscopio, termómetro, otoscopio, jeringa, venda, medicina, martillo, etc.)	Lista de cotejo para evaluar las interacciones entre los alumnos. (Anexo 6)

posteriormente los alumnos participen en un juego de roles de un consultorio médico en el que exploren distintos instrumentos y materiales que utiliza un doctor y finalizar con la elaboración de un cartel de acciones saludables (Anexo 5)		entre pares y un clima de respeto en el aula.		
“Me muevo” La actividad consiste en que los alumnos participen en distintos juegos de movimientos, como golpear un globo, lanzar y atrapar, encestar y finaliza con un juego de imitación de gestos y movimientos corporales (Anexo 7)	4/12/2025	Que los alumnos fortalezcan el trabajo en equipo mediante juegos motores para conocer la interacción entre pares y la espera de turnos	Globos Pelotas Canastas	Lista de cotejo para evaluar el trabajo en equipo y la espera de turnos (Anexo 8)

Nota. Esta tabla muestra algunas de las actividades aplicadas durante la jornada del 18 de noviembre al 5 de diciembre del 2025 de acuerdo al tema de investigación. Elaboración propia

En la tercera jornada se aplicaron las actividades “conviértete en detective” y “pescadores de desechos” con estas actividades se buscaba que los alumnos fortalecieron su convivencia y aprendizaje en el aula y de igual manera se buscaba trabajar con el proyecto solicitado por el centro: Impacto de la tecnología en la sociedad, ecología y medio ambiente

Tabla 4

Aprendiendo y Jugando

Actividad	Fecha	Propósito	Materiales	Evaluación
“Conviértete en detective” La actividad consiste en que los alumnos visualicen un video de como convertirse en detectives para recuperar conocimientos previos para posteriormente que participen en un juego de exploración y	19/02/2026	Que los alumnos fortalezcan la convivencia grupal y el aprendizaje a través de un juego de detectives para mejorar el trabajo en equipo, el respeto entre pares y construyan su	Lupas Cámara Marcos	Lista de cotejo para evaluar el trabajo en equipo (Anexo 10)

descubrimiento, en el cual utilizaran lupas para observar y recolectar elementos de interés en los espacios verdes de la escuela, para luego compartir sus elaboraciones mediante la creación de marcos con los elementos recolectados. (Anexo 9)		propio conocimiento		
“Pescadores de desechos” La actividad consiste en que los alumnos visualicen un video de la contaminación al medio ambiente para rescatar	20/02/2026	Que los alumnos fortalezcan la colaboración a través de un juego de pesca para fortalecer la cooperación, la espera de	Cañas Recipientes Peces Desechos	Lista de cotejo para evaluar la cooperación y la clasificación (Anexo 12)

conocimiento previos y que participen en un juego simbólico de limpieza del mar, en el cual utilizan cañas de pescar para extraer desechos de un recipiente que representa el océano contaminado, para luego clasificar los residuos en los recipientes correspondientes. (Anexo 11)		turnos, el apoyo entre pares y la clasificación		
--	--	--	--	--

Nota. Esta tabla muestra algunas de las actividades aplicadas durante la jornada del 16 al 27 de febrero del 2026 de acuerdo al tema de investigación. Elaboración propia

En la cuarta jornada de prácticas se implementaron las actividades “soy chef” y “soy un panadero” con estas actividades se buscaba evaluar los avances de los alumnos si mejoró su interacción y si sus aprendizajes fueron más significativos de igual manera se buscó trabajar con el proyecto implementado en el centro: oficios y profesiones

Tabla 5

Aprendiendo y jugando

Actividad	Fecha	Propósitos	Materiales	Evaluación
“Soy chef” La actividad consiste en inicialmente rescatar conocimientos previos de la profesión del chef a través de imágenes para que después los alumnos participen en un juego simbólico de cocina, en el cual elaborarán de manera colaborativa una sopa de frutas, a partir de la lectura del cuento “la sopa de piedra” para luego degustar su preparación y finalizar con la elaboración de un	17/03/2026	Que los alumnos trabajen de manera colaborativa a través del juego simbólico de chef para fortalecer la convivencia, la espera de turnos y el trabajo en equipo	Imágenes de chef Cuento de la sopa de piedra Recipiente Cuchara Frutas e ingredientes	Lista de cotejo para evaluar el trabajo colaborativo (Anexo 14)

cartel sobre la profesión de chef (Anexo 13)				
“Soy un panadero” La actividad consiste en inicialmente rescatar saberes previos sobre el oficio de panadero a través de imágenes para que después los alumnos participen en un juego simbólico de la elaboración de pan y galletas y finalizará con la elaboración de una cartel de este oficio. (Anexo 15)	19/03/2026	Que los alumnos participen en la elaboración colaborativa de preparaciones de panadería, manipulando masa y mezclando ingredientes de manera colectiva, respetando los turnos para intervenir y compartiendo el proceso con sus pares, con el fin de fomentar la cooperación, la interacción grupal	Masa para galletas, huevo, leche, mantequilla, harina, horno	Lista de cotejo para evaluar el trabajo colaborativo (Anexo 16)

Nota. Esta tabla muestra algunas de las actividades aplicadas durante la jornada del 2 al 20 de marzo del 2026 de acuerdo al tema de investigación. Elaboración propias

Acciones, Estrategias e Instrumentos

Para la elaboración de estas reflexiones se hizo uso del ciclo reflexivo de smyth, el cual se compone de cuatro fases: descripción, inspiración, confrontación y reconstrucción

Figura 5

Ciclo reflexivo de smyth



Nota. Elaboración propia con base a información del ciclo reflexivo de smyth

III.- Desarrollo, Reflexión y Evaluación de la Propuesta de Mejora

Enfoques Curriculares y Diseño de las Secuencia de Actividades

Mi propuesta de intervención se fundamenta en vario enfoques:

1. Enfoque Sociocultural (Vygotsky): Este enfoque se trabajó en las distintas actividades con el concepto de la zona del desarrollo de próximo ya que con el apoyo de docentes y sus pares lograron realizar distintas actividades. El juego, siendo una actividad social por naturaleza, se convirtió en el vehículo perfecto para que esta interacción y andamiaje ocurrieran.
2. Enfoque Constructivista (Piaget, Ausubel): Parte de mi propuesta se basa en la idea de que los alumnos construyen su propio conocimiento a partir de sus experiencias. El "aprendizaje significativo" de Ausubel fue fundamental, ya que en las actividades partieron de la activación de saberes previos y buscaron conectar los nuevos contenidos con el mundo inmediato de los niños
3. Enfoque Humanista e Inclusivo: En cada una de las actividades se trabajó con la Nueva Escuela Mexicana (NEM) y los principios de la educación inclusiva y humanista. El centro de mi propuesta fue el alumno, reconociendo su diversidad (discapacidad intelectual, múltiple y TEA) y partiendo de sus intereses y capacidades para eliminar barreras al aprendizaje y la participación. Busqué crear un ambiente seguro, libre de presiones y de juicios, donde el error fuera parte del aprendizaje, en línea con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

Mi intervención se diseñó con el plan de estudios 2022, en donde se observa en la planeación de cada actividad.

Los campos formativos, contenidos y PDA, fueron otorgados por la docente titular del grupo de preescolar y los ejes articuladores se trabajaron de manera transversal siendo el eje de inclusión el principal entre todas las actividades, buscando la participación de todos los alumnos.

Todas las secuencias se diseñaron en una estructura de tres momentos:

1. Inicio: Se buscaba la activación de saberes previos de los alumnos a través de la visualización de un video o la observación de imágenes para posteriormente rescatar sus conocimientos a través de preguntas, se tomó la decisión de trabajar así los saberes previos ya que la docente titular y la asistente me comentaron que los alumnos mostraban emoción por los video y esto también tuve oportunidad de observar en algunas actividades que cuando se les ponía un video se captaba la atención del alumno desde el momento que se acercaba la computadora hasta la finalización del video.
2. Desarrollo: Aquí se realizaba la actividad central, que eran los juegos didácticos
3. Cierre: en este momento se buscaba consolidar lo aprendido y reflexionar sobre las experiencias a través de preguntas o la realización de productos, aunque creo que esta en ocasiones fue la más complicada de llevar a cabo ya que los alumnos se encontraban muy atentos o felices trabajando en la actividad de desarrollo que ya no querían realizar la actividad de cierre ya que no todos participaban respondiendo las preguntas o en ocasiones también por cuestión de tiempo no se realizaba el producto

Dominios Desplegadas en la Ejecución del Plan de Acción

- Identifica las necesidades específicas y las Barreras para el Aprendizaje y la Participación que enfrenta el alumnado en el marco de la diversidad cultural, en condición de discapacidad o no, con trastornos del neurodesarrollo, y con aptitudes sobresalientes para favorecer su desarrollo biológico, cognitivo, físico, psicológico y socioemocional.

Este dominio se llevó a cabo cuando se realizó el diagnóstico y se analizó la problemática que necesidades específicas o BAP enfrentaban los alumnos

- Analiza y aplica el Plan y programas de estudio para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de las niñas, niños, adolescentes y jóvenes.

Este dominio se llevó a cabo durante cada planeación de la actividad ya que se consideró cada campo formativo, contenido, PDA y eje articulador con la finalidad de contribuir al desarrollo de aprendizaje de los alumnos

- Propicia ambientes de aprendizaje incluyentes a través del diseño e implementación de ajustes razonables, aplicando sus conocimientos psicopedagógicos, disciplinares, didácticos y tecnológicos que respondan a las necesidades del alumnado, en el marco del Plan y Programas de Estudio vigentes.

Este dominio se llevó a cabo a través de cada una de las actividades del plan de acción

- Emplea la evaluación integral y formativa como recurso estratégico para profundizar en el conocimiento del alumnado, mejorar los aprendizajes, a fin de fortalecer su práctica profesional en el marco del enfoque de la inclusión educativa en el aula, la escuela y la familia

Este dominio se llevó a cabo al final de cada actividad analizando las fortalezas y dificultades de cada alumno en las actividades para en las próximas actividades realizar los ajustes necesarios para la participación de todos los alumnos.

- Integra recursos de la investigación educativa para enriquecer su práctica profesional, expresando su interés por el conocimiento, la ciencia y la mejora de la educación a través del pensamiento y la práctica reflexiva

Este dominio se llevó a cabo durante la elaboración de este informe y para la elección de actividades ya que se busco información que fueran de ayuda para mejorar la práctica

- Actúa de manera ética y crítica ante la diversidad de situaciones y dilemas que se presentan en la práctica profesional.

Este dominio lo pude llevar a cabo a través del apoyo de la docente titular y la asistente educativa ya que cuando se me presentaban situaciones que no podía resolver, me apoyaban a resolverla o me orientaban de que realizar

- Trabaja de manera colaborativa con la comunidad escolar, orienta a los padres de familia, autoridades y docentes, para favorecer el aprendizaje y la participación de las y los alumnos en el contexto áulico, escolar y sociofamiliar.

Este dominio se llevó a cabo durante toda la jornada de práctica ya que se buscó trabajar de manera conjunta con las docentes y las familias de los alumnos en las distintas actividades realizadas para favorecer su aprendizaje y participación.

Descripción y Análisis de las Secuencias de Actividades Consideradas para la Solución del Problema, Considerando el Proceso de Transformación

Actividad 1 “Juguemos a ser doctores”

Descripción. La planeación de la actividad se diseñó a partir del plan y programas de estudio vigentes de la Nueva Escuela Mexicana, atendiendo el campo formativo De lo humano a lo comunitario y los ejes articuladores de inclusión y vida saludables. El contenido abordado fue “la Interacción con personas de diversos contextos, que contribuyan al establecimiento de relaciones positivas y a una convivencia basada en la aceptación de la diversidad” y el proceso de desarrollo de aprendizaje (PDA) fue “Participa y respeta acuerdos de

convivencia en juegos y actividades que implican compartir materiales, establecer turnos, seguir reglas, escuchar con atención, entre otros.” La actividad tuvo como propósito que los alumnos fortalezcan el trabajo cooperativo a través de un juego de roles para fortalecer la interacción entre pares y un clima de respeto en el aula.

Esta intervención se llevó a cabo en el Centro de Atención Múltiple (CAM) “Jesús Silva Herzog” en el grupo multigrado de preescolar, el día 25 de noviembre del 2025, en un horario de 11:00 a 11:50, con la asistencia de dos de los seis alumnos del grupo.

La actividad inició en el aula moviendo a los alumnos, para sentarlos uno a lado del otro y posteriormente colocando la computadora en el centro de la mesa para que ambos alumnos pudieran visualizar el video que se le iba a reproducir, se les mencionó a los alumnos que se les pondría un cuento sobre una visita al doctor, inició el video y los alumnos se mostraron atentos durante la reproducción, el alumno D que tiene mayor lenguaje oral me cuestionaba sobre lo que ocurría en el video y yo trataba de responderle, al finalizar el cuento les hice algunas preguntas a los alumnos sobre lo visto en el cuento como:

DF: ¿Ustedes han ido al doctor?

D: Si

DF: Y saben ¿Por qué Flor fue al doctor?

D: Porque se sentía mal

DF: y se acuerdan de que le dio el doctor para sentirse mejor

D: mmm...

DF: Medicinas, como las que hicimos en la mañana

D: si

DF: Y al final flor si se sintió mejor

D: si

...

Después se les dijo a los niños que ahora nosotros jugaríamos a ser doctores, pero primero les iba a enseñar los instrumentos que un doctor necesita, así que les mostré el maletín de doctor, lo abrí y dentro traía los instrumentos de un doctor así que los alumnos al verlos comenzaron a tomarlo inmediatamente, pero se los retiré y les dije que me permitieran explicarles para que se utilizaban, los alumnos esperaron y les mostré cada instrumento modelando su uso en mí y en ellos y luego invitándolos a usarlos entre ellos, con preguntas como las siguientes, ¿Cómo está el corazón de tu compañero?, ¿Cómo está su boca? Y ¿Sus oídos? etc., esto se hizo debido a que a los alumnos se les dificultaba interactuar entre pares. Comenzaron a interactuar conmigo "revisándome", pero se les fue invitando a jugar entre ellos, después se les prestó un muñeco que sería su "paciente" y ellos lo tenían que revisar, los dos alumnos interactuaron con el muñeco, pero después de unos minutos uno de los alumnos comenzó a querer quitarle el muñeco al otro alumno, para después jugar el solo con él muñeco en su lugar, se le indico al alumno que colocara el muñeco en el centro para que ambos pudieran "revisarlo" los alumnos lograron interactuar juntos con el muñeco ya que mientras uno revisaba el corazón, otro le revisaba el oído, después, el alumno A se retiró, por lo que continuamos jugando al doctor con el alumno D y el alumno interactuaba con la docente titular y la docente en formación, al final hicimos un cartel pero el alumno no le prestó mucha atención ya que solo pegaba la imágenes una encima de otra y decía que quería continuar jugando al doctor, por lo que se dejó así el cartel y se continuó jugando al doctor.

Esta actividad se tuvo la oportunidad de aplicarla toda la semana con diferentes alumnos, según los días en que asistieron durante la actividad permanente de juego libre, en cada ocasión se pudo adaptar la actividad a las necesidades que

requería el grupo, se permitió a los alumnos explorar los materiales y que comenzarán a interactuar por sí solos, y sólo se intervenía en los momentos que se creía pertinentes como cuando un alumno se metía a la boca los materiales o cuando comenzaban a discutir por un material. (Anexo 17)

Inspiración. Las decisiones pedagógicas que se tomaron para esta actividad estuvieron inspiradas en diversos referentes teóricos y enfoques educativos que destacan el valor del juego como herramienta de aprendizaje y desarrollo social. En primer lugar, se recuperaron las ideas de Vizcaíno, quien en su webinar señala que habilidades como la colaboración, el trabajo en equipo, la espera de turnos, la superación de retos, la autorregulación, la autoestima y la seguridad se desarrollan fundamentalmente a través del juego; además, subraya que cuando el juego involucra la conexión social con otro, se vuelve mucho más significativo que cuando se da de forma individual (2020). Esta idea resultó especialmente relevante para atender la problemática central del grupo: la falta de interacción entre pares.

De acuerdo con la perspectiva de Vygotski, quien reconoce al juego como un promotor del desarrollo, porque al jugar, los niños construyen activamente la realidad de su entorno social y se desenvuelven en lo que denomina “zona de desarrollo próximo”, donde el adulto o un compañero más experimentado actúa como mediador para potenciar aprendizajes que aún no logran realizar de manera independiente (1979). Esta noción de andamiaje fue fundamental para diseñar una intervención en la que inicialmente se modelaba y guiaba, para luego ir cediendo progresivamente el trabajo individual y colectivo a los alumnos.

Por otra parte como señala Reactiv en su página web, para los niños con discapacidad el juego se convierte en una herramienta poderosa para superar obstáculos y potenciar capacidades: a través de él, mejoran habilidades motoras, desarrollan competencias sociales, aprenden a resolver problemas, expresan emociones y reducen la ansiedad, todo ello en un entorno seguro que favorece su autonomía y confianza (2025). Finalmente, los propios lineamientos de la

Secretaría de Educación Pública (SEP, 2024) sostienen que, mediante el juego en interacción con pares y adultos, las niñas y los niños adquieren aprendizajes sociales que contribuyen a una cultura de responsabilidad, aprendiendo a cuidar de sí mismos, de los demás y del entorno, así como a colaborar para fines comunes.

Fue así como la elección del juego de roles como estrategia central, el uso del maletín con instrumentos realistas, la progresión desde la observación del cuento hasta la simulación lúdica, y la flexibilidad para adaptar la actividad a lo largo de la semana en el contexto del juego libre, respondieron a esta base teórica que coloca al juego como eje articulador entre el aprendizaje y el desarrollo integral de los alumnos.

Confrontación. Al revisar de manera crítica mi práctica, encuentro tanto aciertos como tensiones que merecen ser analizados. Entre los aciertos, creo que la actividad logró generar momentos genuinos de interacción entre los alumnos, en la revisión del muñeco simultáneamente revisaron diferentes partes del cuerpo. También considero que implementé estrategias de andamiaje al modelar inicialmente el uso de los instrumentos, luego guiar la interacción y finalmente ceder espacios para que los niños actuarán con mayor autonomía. Asimismo, la decisión de extender la actividad a lo largo de la semana dentro del juego libre me permitió ajustar mi intervención de manera más respetuosa, observando primero cómo exploraban los materiales y participando solo cuando era estrictamente necesario.

Al confrontar mi práctica, se logran identificar algunas tensiones significativas. Al inicio de la actividad, cuando los alumnos tomaron los instrumentos del maletín con entusiasmo, la reacción inmediata fue retirarles los materiales para explicarles su uso, esta acción fue tomada desde el impulso de no perder el interés y atención de los alumnos por la actividad. Esta acción, aunque pretendía garantizar que comprendieran la función de cada objeto, revela una postura autoritaria que limitó la oportunidad de que los niños explorarán por sí mismos, contradiciendo el

principio de autonomía que promueve el juego libre. Si bien a lo largo de la semana fui corrigiendo esta tendencia al permitir mayor libertad exploratoria, en esta primera sesión actúe más como controladora que como mediadora ya que como menciona Bruner en su ejemplo:

sí como pedagogos teóricos estamos convencidos de que el mejor aprendizaje ocurre cuando la maestra ayuda a guiar a la alumna a descubrir generalizaciones ella sola, es probable que topemos con una creencia cultural establecida de que una maestra es una autoridad de quien se espera que le diga a la niña cuál es el caso general, mientras que la niña debería ocuparse de memorizar los casos particulares. (1997, pp. 102-103)

Otra tensión se presentó en el manejo del conflicto por el muñeco. Ante la disputa, intervine directamente indicando cómo debían compartir, en lugar de ofrecerles la oportunidad de negociar entre ellos. Desde la perspectiva Vygotsky un conflicto entre pares puede convertirse en una valiosa situación de aprendizaje si se les da espacio para resolverlo con apoyo gradual; mi intervención resolutoria, aunque práctica, pudo haber limitado el desarrollo de habilidades de autorregulación y negociación que el juego precisamente busca promover.

Reconstrucción. A partir de este proceso reflexivo, visualizo oportunidades para reconstruir y mejorar futuras intervenciones permitir una exploración libre de los materiales antes de intervenir, permitir la resolución de conflictos entre pares e intervenir sólo cuando sea necesario e incorporar apoyos visuales sencillos para reforzar reglas de convivencia

Evaluación. Para evaluar los resultados obtenidos se utilizó una lista de cotejo (anexo 6), en la cual cada indicador fue diseñado para valorar si se alcanzó el propósito de la actividad: fortalecer el trabajo cooperativo a través de un juego de roles para fortalecer la interacción entre pares y un clima de respeto en el aula.

La evaluación permite observar que la actividad favoreció el desarrollo de interacciones sociales básicas entre pares y generó oportunidades para practicar

habilidades de convivencia como compartir, esperar turnos y colaborar. Aunque varios indicadores aún se encuentran en proceso, se observaron avances importantes dentro del juego compartido y en la interacción conjunta con materiales. Asimismo, los resultados evidencian la necesidad de continuar implementando actividades lúdicas y de juego de roles que permitan fortalecer la autorregulación, la resolución de conflictos y la convivencia positiva entre los alumnos, respetando sus ritmos y necesidades individuales.

Actividad 2 “Me muevo”

Descripción. La planeación de la actividad se diseñó a partir del plan y programas de estudio vigentes de la nueva escuela mexicana, atendiendo el campo formativo de lo humano a lo comunitario y los ejes articuladores de inclusión y vida saludables. El contenido abordado fue “Precisión y coordinación en los movimientos al usar objetos, herramientas y materiales, de acuerdo con sus condiciones, capacidades y características” y el proceso de desarrollo de aprendizaje (PDA) fue “Participa en juegos y actividades que involucran la coordinación de movimientos, usando los sentidos, en acciones como lanzar, amasar, patear, entre otras.” La actividad tuvo como propósito que los alumnos fortalezcan el trabajo en equipo mediante juegos motores para conocer la interacción entre pares y la espera de turnos.

Esta intervención se llevó a cabo en el centro de atención múltiple (CAM) “Jesús Silva Herzog” en el grupo multigrado de preescolar, el día 4 de diciembre del 2025, en un horario de 11:00 a 11:50, con la asistencia de tres de seis alumnos del grupo.

La actividad inicio en el aula, moviendo a los alumnos de sus lugares para colocarlos en un misma espacio uno a lado del otro y posteriormente se colocó la computadora en el centro de la mesa para que los alumnos pudieran observar los movimientos que se tenían que realizar de la canción que se les iba a reproducir,

se les indico a los alumnos que se escucharía una canción y que tendríamos que seguir los movimientos que se indicaban en el video, a continuación se reprodujo la canción pero solo el alumno D realizo los movimientos de la canción los demás no los realizaron, posteriormente se les entrego un globo a cada alumno para que los fueran lanzando y luego alguien mas lo atrapaba, pero no resulto de acuerdo a lo planeado ya que el alumno D quería los globos para el solo y se los quitaba a sus compañeros, el alumnos SE golpeaba los globos cuando los tenia cerca pero cuando se le lanzaba para atraparlo no lo hacia y el alumno C no mostro interés en atrapar o lanzar el globo, debido a que la actividad no estaba funcionando se tomó la decisión de avanzar a la siguiente actividad, la actividad consistía en encestar y aventar pelotas trabajando en equipo donde uno de los alumnos tomaría la canasta y el otro intentaría encestar, pero desde la entrega de materiales sucedió la misma dinámica que la actividad anterior uno el alumno D empezó a quitarle las canastas a sus compañeros, el alumno SE aventaba las pelotas por todo el salón y el alumno C si le dabas una pelota o canasta se las metía a la boca y las mordía, debido a esta situación ya no continue con la siguiente actividad ya que los alumnos no seguían las indicaciones y preferían continuar jugando con los materiales de manera individual. (Anexo 18)

Inspiración. Las decisiones pedagógicas que se tomaron para esta actividad estuvieron inspiradas en diversos referentes teóricos y enfoques educativos que destacan el valor del juego como herramienta de aprendizaje y desarrollo social. En primer lugar se recuperan las ideas de vizcaíno quien menciona que el juego no es nada más un espacio para el recreo, el juego con una intención clara nos lleva a desarrollar muchas habilidades en el (2020, 25m15s). Además, para alumnos con discapacidad, el juego es una herramienta para superar obstáculos, mejorar habilidades motoras, desarrollar habilidades sociales y aprender en un entorno seguro que favorece su autonomía (ReActiv, 2025, párr.2). La teoría sociocultural de Vigotsky respalda la importancia de la interacción social, donde el trabajo cooperativo entre estudiantes es el centro para

que el aprendizaje transite de una zona de desarrollo próximo a una zona de desarrollo real (1999, citado en Ramírez Díaz, 2021, p.38).

El diseño de la actividad buscaba ser un espacio para “la colaboración, el trabajo en equipo, el esperar turno” (Vizcaíno, 2020, 28m36s), en línea con la idea de que el juego con reglas ayuda a desarrollar la tolerancia a la frustración y la negociación. Sin embargo, también es importante mencionar la teoría de Montessori en la que dice que el niño se desenvolverá espontáneamente en un ambiente adecuado y sin las restricciones absurdas de los adultos (Zapata, 2002, p.8), un principio que, aunque no apliqué conscientemente al inicio, sucedió al final de la sesión.

Confrontación. Al revisar de manera crítica mi práctica, encuentro tanto aciertos como tensiones que merecen ser analizados. Al confrontar mi actuar, identifiqué que mis acciones revelan una contradicción fundamental entre mi planeación y la realidad del aula. Mi deseo de implementar una actividad estructurada, apegada a un PDA “participar en juegos y actividades que involucran la coordinación de movimientos”, me llevó a adoptar una postura que inicialmente podría describirse como autoritaria. Al sentirme frustrada, cambié de actividad sin percatarme si los alumnos estaban disfrutando, ya que solo quería que se llevara de acuerdo a lo planeado. Esta actitud choca directamente con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), que me recuerdan la variabilidad de cada estudiante y la importancia de incorporar opciones y flexibilidad para que encuentren su propia alegría (CAST, 2024).

La estructura que propuse se convirtió en una barrera didáctica, ya que estaba priorizando el trabajo colaborativo planeado sobre las adecuaciones necesarias que demandaba la situación,forcé una colaboración para la que mis alumnos no estaban preparados sin los apoyos adecuados.

Bruner (1997) advertía sobre el choque entre la convicción del pedagogo de que el mejor aprendizaje ocurre al guiar al alumno a descubrir, y la creencia cultural de que el maestro es una autoridad que dicta el caso general. En ese momento, quise

imponer una única forma de jugar, olvidando que, para un alumno como C, la exploración oral de la canasta era su forma de interacción activa y significativa con el mundo, así como con cada uno de los alumnos cada uno interactuó o jugó de acuerdo con sus posibilidades y conocimiento

Reconstrucción. A partir de este proceso reflexivo, visualizo oportunidades para reconstruir y mejorar futuras intervenciones, iniciando en permitirme ser más flexible con mi planeación. Observar las necesidades de ese momento de los alumnos, si el alumno C interactúa con el mundo mordiendo y el alumno demuestra un deseo de posesión, puedo diseñar experiencias de juego que partan de esas conductas para modelar habilidades sociales. Pude iniciar la actividad con un juego donde los alumnos primero explorarán de manera individual el material, después poco a poco irán pasando a un juego colectivo, participando primero con los alumnos hasta que lo lograrán por sí solos

Evaluación. Para evaluar los resultados obtenidos se utilizó una lista de cotejo (anexo 8), en la cual cada indicador fue diseñado para valorar si se alcanzó el propósito de la actividad: fortalecer el trabajo en equipo mediante juegos motores para conocer la interacción entre pares y la espera de turnos.

La evaluación permite observar que la actividad no logró su propósito de fortalecer el trabajo en equipo mediante juegos motores. La actividad no se desarrolló conforme a lo planeado inicialmente; sin embargo, brindó información importante sobre las necesidades reales de los alumnos y las formas en las que interactúan con el entorno y los materiales. Aunque los indicadores relacionados con el trabajo colaborativo y la espera de turnos aún se encuentran mayormente en proceso, la actividad permitió reconocer que los alumnos participan desde sus propias posibilidades e intereses sensoriales y motrices.

Actividad 3 “Conviértete en detective”

Descripción. La planeación de la actividad se diseñó a partir del plan y programas de estudio vigentes de la nueva escuela mexicana, atendiendo el

campo formativo Ética naturaleza y sociedad y los ejes articuladores de Inclusión y pensamiento crítico. El contenido abordado fue “Interacción, cuidado, conservación y regeneración de la naturaleza, que favorece la construcción de una conciencia socioambiental.” y el proceso de desarrollo de aprendizaje (PDA) fue “Convive con su entorno natural, con plantas y animales; expresa lo que percibe y disfruta acerca de ellos.” La actividad tuvo como propósito que los alumnos fortalezcan la convivencia grupal y el aprendizaje a través de un juego de detectives para mejorar el trabajo en equipo, el respeto entre pares y construyan su propio conocimiento.

Esta intervención se llevó a cabo en el centro de atención múltiple (CAM) “Jesús Silva Herzog” en el grupo multigrado de preescolar, el día 19 de febrero, en un horario de 10:30 a 11:50, con la asistencia de cuatro de seis alumnos del grupo.

La actividad inició en el aula, moviendo a los alumnos de sus lugares para colocarlos en un mismo espacio uno a lado del otro y posteriormente se colocó la computadora en el centro de la mesa para que los alumnos pudieran visualizar el video que se les iba a proyectar “conviértete en detective”, en donde en este se muestra la exploración de un bosque y la búsqueda de insectos, al finalizar el video se les realizaron algunas preguntas a los alumnos:

DF: En donde se encontraba la niña del video

D: En el bosque

DF: Sí, ¿y qué fue lo que encontró en este?

D y A: Insectos

...

A continuación se les dijo a los alumnos que nosotros también nos convertimos en detectives, pero para serlo íbamos a necesitar un instrumento que nos ayudará a observar, posteriormente se les hizo entrega de una lupa a cada uno de los alumnos y se les explicó que este instrumento nos iba permitir ver mas a detalle

los elementos que encontramos, luego se les presentó una tableta que fungirá como cámara y se les dijo que esta nos permitirá fotografiar los elementos encontrados, después retiramos a los alumnos del aula, el alumno C se encontraba dormido por lo que se le habló a su mamá para que se quedara con él y en ese momento vinieron por el alumno A ya que se tenía que retirar, así que salió del salón con los alumnos SE y D a explorar las áreas verdes de la escuela, se les pidió a los alumnos que observaran lo que se encontraba en cada espacio y que recolectaran las hojas del suelo que más les gustaron o llamaron su atención, al terminar de recorrer todas las áreas verdes de la institución regresamos al salón y a continuación se les hizo entrega de unos marcos a los alumnos, se les explicó que íbamos a crear una obra de arte con las hojas recolectadas colocándolas en los marcos, al comenzar al alumno D se le tenía que repetir varias veces la indicación ya que se distraía fácilmente observando las hojas o tomando la tableta para ver las fotografías, el alumno SE no quería realizarlo ya que al entregarle el marco y las hojas las aplastaba o aventaba, así que lo ayude tomando el marco y le entregaba una hoja, dejaba que la aplastara y colocaba el marco para que se pegara en este, repetí esto hasta que se terminaron las hojas recolectadas y el alumno C se despertó y la docente titular estuvo ayudando al alumno a colocar las hojas en el marco ya que solo jugaba con ellas pero no las colocaba, al finalizar les mostre a los alumnos las fotos tomadas. (Anexo 19)

Inspiración. Las decisiones pedagógicas que se tomaron para esta actividad estuvieron inspiradas en diversos referentes teóricos y enfoques educativos que destacan el valor del juego como herramienta de aprendizaje y desarrollo social. Como lo señala la Fundación LEGO, “jugar es un derecho y es, además, la manera más natural de aprender” (The LEGO Foundation, 2020, p. 3). Esta idea resuena con la esencia de la actividad, que buscó que los alumnos construyeran conocimiento a partir de la exploración activa y sensorial, lo cual se vincula con el principio de que “el juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave” (The LEGO Foundation en apoyo de UNICEF, 2018, p. 8).

La decisión de usar el rol de detectives no fue ajena, sino que está inspirada en el juego simbólico. El plan de estudios de la Nueva Escuela Mexicana respalda este tipo de prácticas, definiendo los “Juegos de roles o simulación” como “aquéllos a través de los cuales se puedan emular aspectos de la vida real” (SEP, 2024-2025, p. 35). Esta perspectiva se enriquece con la visión de Domínguez, quien afirma que “el juego es una actividad seria que permite al niño aprender y progresar, disfrutando por supuesto” (Domínguez, 2019, 1m50s). La intención fue convertir el juego en un transmisor para la exploración y el descubrimiento, ya que, como señala Melo Herrera y Hernández Barbosa, el juego “favorece la creatividad, el espíritu investigativo y despierta la curiosidad por lo desconocido, lo cual es un factor fundamental a la hora de generar preguntas” (2014, p. 1).

Confrontación. Al revisar de manera crítica mi práctica, encuentro tanto aciertos como tensiones que merecen ser analizados. Entre los aciertos, creo que se mostró interés por parte de los alumnos al observar su entorno.

Al confrontar mi actividad creo que fui poco flexible con la actividad, buscando que los alumnos solo terminaran el producto, sin dejar que exploraran libremente las hojas y decidieran como acomodarlas.

También aquello que se tenía pensado como una propuesta de juego colectivo se transformó, por necesidad, en una intervención casi individualizada con los alumnos D y SE, quitando la intención original de construir conocimiento a través de la interacción social. La dinámica limitó las oportunidades de negociación, diálogo y colaboración que se pretendían fomentar, como el compartir descubrimientos o acordar qué fotografiar.

Otra confrontación fue que no se cumplió completamente con el contenido trabajado.

Reconstrucción. A partir de este proceso reflexivo, se visualizaron oportunidades para reconstruir y mejorar futuras intervenciones, se reconoce que la actividad fue beneficiosa en el juego y en despertar el interés y el disfrute de los alumnos, lo cual es un componente indispensable para cualquier aprendizaje

significativo en la primera infancia. No obstante, para que el juego se convierta en un instrumento didáctico, es necesario reconstruir la práctica sobre una planificación más flexible y consciente de las barreras contextuales.

Para mejorar el contenido, se puede incorporar un elemento de juego simbólico con una pregunta que guíe la exploración. En lugar de solo recolectar, la consigna podría ser: “Como detectives de la naturaleza, ¿pueden encontrar pistas que nos digan cómo llegó esta hoja hasta aquí?” o “Vamos a crear un mural que cuente la historia del jardín que exploramos”.

Evaluación. Para evaluar los resultados obtenidos se utilizó una lista de cotejo (anexo 10), en la cual cada indicador fue diseñado para valorar si se alcanzó el propósito de la actividad: fortalecer la convivencia grupal y el aprendizaje a través de un juego de detectives para mejorar el trabajo en equipo, el respeto entre pares y construyan su propio conocimiento.

La evaluación permite observar que la actividad logró parcialmente su propósito. Los indicadores relacionados con la atención al video, la exploración del entorno sin conflictos, la identificación y muestra de hallazgos, la tolerancia a la espera, la aceptación de ayuda y la atención a las fotos de los compañeros fueron logrados por los alumnos que participaron activamente, sin embargo, la ausencia de participación del alumno C y el retiro temprano del alumno A limitaron el alcance grupal del trabajo en equipo y la convivencia entre todos los pares.

Actividad 4 “Pescadores de desechos”

Descripción. La planeación de la actividad se diseñó a partir del plan y programas de estudio vigentes de la nueva escuela mexicana, atendiendo el campo formativo saberes y pensamiento científico y los ejes articuladores de inclusión y pensamiento crítico. El contenido abordado fue “Saberes familiares y comunitarios que resuelven situaciones y necesidades en el hogar y la comunidad” y el proceso de desarrollo de aprendizaje (PDA) “Identifica saberes familiares que son útiles para la vida, sin poner en riesgo su integridad física y la de las otras

personas”. La actividad tuvo como propósito que los alumnos fortalezcan la colaboración a través de un juego de pesca para fortalecer la cooperación, la espera de turnos, el apoyo entre pares y la clasificación.

Esta intervención se llevó a cabo en el centro de atención múltiple (CAM) “Jesús Silva Herzog” en el grupo multigrado de preescolar, el día 20 de febrero, en un horario de 10:30 a 11:50, con la asistencia de cuatro de seis alumnos del grupo.

La actividad inició en el aula, moviendo a los alumnos de sus lugares para colocarlos en un mismo espacio uno a lado del otro y posteriormente se colocó la computadora en el centro de la mesa para que los alumnos pudieran visualizar el video que se les iba a proyectar “Contaminación del medio ambiente”, durante la reproducción del video los alumnos mostraron poca atención ya que se distrajeron con el material que se encontraba en el aula, al terminar el video se les realizaron algunas preguntas sobre este pero los alumnos no respondieron, así que tome la decisión de explicarles lo ocurrido en el video para posteriormente proseguir con la explicación de la actividad, se les presentó recipientes con “pescados y desechos” que simulaban un mar contaminado, se les dijo a los alumnos que igual como se mencionaba en el video el mar se encontraba contaminado por desechos, así que nosotros teníamos que limpiarlo “pescando” todos los desechos que se encontraban en el mar y desechándolos a la basura, a continuación se le entregó una caña de pescar a cada alumno, comenzamos la actividad y los alumnos se encontraban muy emocionados por utilizar las cañas, el alumno C requirió apoyo en pescar los desechos ya que solo jugaba con el listón de la caña y la docente titular lo estuvo ayudando, los alumnos D y A no tuvieron ninguna dificultad y el alumno SE no mostro interés en la actividad, aunque la asistente lo estuvo ayudando no quiso y aventaba la caña, al terminar de pescar todos los desechos del mar, se revisó con los alumnos que desechos fueron los que se encontraban en el mar, el alumno D y A fueron los únicos que respondieron a la actividad, los alumnos C y S se encontraban jugando con las cañas. (Anexo 20)

Inspiración. Las decisiones pedagógicas que se tomaron para esta actividad estuvieron inspiradas en diversos referentes teóricos y enfoques educativos que destacan el valor del juego como herramienta de aprendizaje y desarrollo social. Al reflexionar sobre la actividad, se reconoce que la decisión de utilizar el juego como estrategia central se alinea con los principios fundamentales de la educación preescolar y la atención a la diversidad.

La emoción observada en los alumnos al usar las cañas de pescar confirma lo expuesto por Vizcaíno: “cuando vemos a un niño jugar siempre vemos sensaciones positivas, alegría, disfrute, sorpresa, motivación” (Vizcaíno, 2020, 9:02 – 9:11. Desde esta perspectiva, la actividad cumplió con la importante función de generar un ambiente positivo. Se entiende que, para los niños con discapacidad, "el juego puede ser una herramienta poderosa para superar obstáculos y potenciar sus capacidades. La actividad de "Pescadores de desechos", al ser un juego colaborativo, se inspiró en la idea de que "el juego es socialmente interactivo... cuando el juego involucra la conexión social con otro es mucho más significativo" (Vizcaíno, 2020, 27:29 – 27:40), buscando fomentar no solo un aprendizaje, sino también el desarrollo de habilidades para la convivencia.

Confrontación. Al revisar de manera crítica mi práctica, encuentro tanto aciertos como tensiones que merecen ser analizados. El principal choque surge al analizar la primera parte de la sesión. La elección de un video para introducir el tema, generó desatención y no logró conectar con los conocimientos previos de los alumnos. En contraste, la fase del juego de pesca fue motivante, pero su potencial pedagógico se vio limitado por la falta de una estructura clara que mediara la participación de todos. Se observa aquí una barrera didáctica (Covarrubias, 2019, p.151), al no haberse previsto adecuaciones o apoyos específicos para que alumnos con diferentes niveles de atención y participación, como el alumno C y el alumno S, se involucraron de manera activa y significativa. Aunque se ofreció ayuda, esta no fue suficiente para despertar el interés del alumno S. Y al final aunque el juego era colaborativo en su diseño, en la práctica

derivó en una participación individual donde solo algunos alumnos completaron el ciclo de aprendizaje esperado (responder a las preguntas de cierre)

Reconstrucción. A partir de este proceso reflexivo, se visualizaron las oportunidades para reconstruir y mejorar futuras intervenciones, creo que lo principal sería cambia el inicio de la actividad por uno más atractivo que capte la atención de los alumnos, la segunda es organizar mejor la participación de la actividad o buscar una “pecera mas grande” ya que los alumnos terminaban amarrando sus cañas y eso interrumpió en momentos la actividad y por último buscar un cierre donde se puedan observar los aprendizajes adquiridos y que todos participen

Evaluación. Para evaluar los resultados obtenidos se utilizó una lista de cotejo (anexo 12), en la cual cada indicador fue diseñado para valorar si se alcanzó el propósito de la actividad: fortalecer la colaboración a través de un juego de pesca para fortalecer la cooperación, la espera de turnos, el apoyo entre pares y la clasificación.

La evaluación permite observar que la actividad logró parcialmente su propósito. Ya que los indicadores fueron logrados por los alumnos que participaron, aunque se muestra que algunos lograron los aprendizajes esperados y otros no

Actividad 5 “Soy chef”

Descripción. La planeación de la actividad se diseñó a partir del plan y programas de estudio vigentes de la nueva escuela mexicana, atendiendo el campo formativo ética, naturaleza y sociedad y los ejes articuladores de inclusión e interculturalidad crítica. El contenido abordado fue “Labores y servicios que contribuyen al bien común de las distintas familias y comunidades” y el proceso de desarrollo de aprendizaje (PDA) “Observa y conoce las labores y actividades que desarrollan los integrantes de su familia, e identifican que tienen un impacto en la comunidad”. La actividad tuvo como propósito que los alumnos trabajen de

manera colaborativa a través del juego simbólico de chef para fortalecer la convivencia, la espera de turnos y el trabajo en equipo.

Esta intervención se llevó a cabo en el centro de atención múltiple (CAM) “Jesús Silva Herzog” en el grupo multigrado de preescolar, el día 17 de marzo, en un horario de 11:00 a 11:50, con la asistencia de seis de ocho alumnos, ya que se integraron dos alumnos nuevos.

Al intentar iniciar con la actividad no se podía comenzar ya que los alumnos nuevos permanecen de pie constantemente y quería tomar los materiales y juguetes que se encontraban en el aula, la maestra titular trato de calmarlos cantándoles y funcionó ya que se mantuvieron sentados pero duraron un momento aun llorando, después se comenzó con la actividad iniciando con la lectura del cuento “la sopa de piedra” pero no se termino de leer ya que aunque algunos alumnos mostraban interes por las imagenes otros alumnos volteaban a otros lados o observaban a los alumnos que se encontraban llorando, despues se les mostraron imagenes de chef y se les fueron diciendo los elementos que se observaba como por ejemplo: “mira en su cabeza tiene un gorro y mira que utiliza para cocinar una cuchara y un sarten”, los alumnos se mostraron atentos observando las imagenes, a continuación se les menciono que nos convertimos en chef, pero al igual que en el cuento tendriamos que trabajar en equipo para lograr la receta, enseguida se le entrego a cada alumno una fruta distinta y se coloco una recipiente grande en el centro y se les dio la indicación a los alumnos de que de uno en uno fueran vaciando en el recipiente del centro la fruta que se les dio, al vaciarla algunos alumnos comenzaban a comerlas, asi que tuve que apoyarlos para que la vaciaran, al terminar ayude a mezclar toda la fruta y agregar un poco de lechera y se les dijo a los alumnos que nuestra sopa de fruta estaba lista, asi que era de comer y posteriormente se les entrego un plato a cada alumno y se les sirvio sopa de fruta todos los alumnos y luego comenzamos a comer.

Inspiración. Las decisiones pedagógicas que se tomaron para esta actividad estuvieron inspiradas en diversos referentes teóricos y enfoques

educativos que destacan el valor del juego como herramienta de aprendizaje y desarrollo social. El uso del juego simbólico se sustenta en que "el juego no es nada más un espacio para el recreo, el juego con una intención clara nos lleva a desarrollar muchas habilidades" (vizcaíno, 2020, 25m 15s). Al proponer una actividad culinaria se buscó que los niños se involucraran en una experiencia significativa que reflejará las labores familiares que impactan en la comunidad. La decisión de trabajar en equipo se inspiró en la idea de que " cuando el juego involucra la conexión social con otro es mucho más significativo" (Vizcaíno, 2020, 27m29s) ya que es a través de esta interacción se desarrollan habilidades como "la colaboración, el trabajo en equipo, al esperar turnos, al superar retos [...] la autorregulación, la autoestima y la seguridad (Vizcaíno, 2020, 28m36s). A través de esta simulación de chef, no solo se identificó un labor, sino que también construyera un trabajo colaborativo.

Confrontación. Al revisar de manera crítica mi práctica, encuentro tanto aciertos como tensiones que merecen ser analizados. Durante el desarrollo de la actividad sentí la primera tensión al no contar con las estrategias necesarias para ayudar a los nuevos alumnos a tranquilizarse, lo que impactó en la dinámica grupal y aunque la actividad al final se logró me costó manejar la situación, por lo que la docente titular fue la que intervino.

Reconstrucción. A partir de este proceso reflexivo, se visualizaron las oportunidades para reconstruir y mejorar futuras intervenciones, creo que para futuras intervenciones buscaría estrategias para calmar a los alumnos, también que el inicio de la actividad fuera más atractivo, involucrar más a los alumnos en el proceso de lavar la fruta, pelarla, etc.

Evaluación. Para evaluar los resultados obtenidos se utilizó una lista de cotejo (anexo 14), en la cual cada indicador fue diseñado para valorar si se alcanzó el propósito de la actividad: trabajar de manera colaborativa a través del juego simbólico de chef para fortalecer la convivencia, la espera de turnos y el trabajo en equipo.

La evaluación permite observar que la actividad logró su propósito. Ya que la mayoría de los indicadores fueron logrados por los alumnos que participaron, aunque con sus excepciones como en la lectura del cuento que la convivencia no sucedió y en otros indicadores que a pesar de ser logrados aún se necesita apoyo por parte de las docentes.

Actividad 6 “Soy un panadero”

Descripción. La planeación de la actividad se diseñó a partir del plan y programas de estudio vigentes de la nueva escuela mexicana, atendiendo el campo formativo ética, naturaleza y sociedad y los ejes articuladores de inclusión e interculturalidad crítica. El contenido abordado fue “Labores y servicios que contribuyen al bien común de las distintas familias y comunidades” y el proceso de desarrollo de aprendizaje (PDA) “Observa y conoce las labores y actividades que desarrollan los integrantes de su familia, e identifican que tienen un impacto en la comunidad”. La actividad tuvo como propósito que los alumnos participen en la elaboración colaborativa de preparaciones de panadería, manipulando masa y mezclando ingredientes de manera colectiva, respetando los turnos para intervenir y compartiendo el proceso con sus pares, con el fin de fomentar la cooperación, la interacción grupal.

Esta intervención se llevó a cabo en el centro de atención múltiple (CAM) “Jesús Silva Herzog” en el grupo multigrado de preescolar, el día 19 de marzo, en un horario de 11:00 a 11:50, con la asistencia de cuatro de ocho alumnos.

La actividad inició mostrando a los alumnos imágenes de panaderos mientras se les explicaba lo que se encontraban realizando en cada imagen, después se movió a los alumnos de sus lugares para colocarlos en un mismo espacio y se les explicó que ahora nos convertimos en panaderos, primero elaboraríamos galletas y después pan. A continuación se llevó a los alumnos a lavarse las manos ya que manipularíamos alimentos, posteriormente se colocó un recipiente en el centro y se hizo entrega de un ingrediente a cada alumno, al alumno SA se le dio la harina,

al alumno D se le dio el huevo y a los alumnos S y A se les dio una cucharada de mantequilla, se les indico que de uno por uno, vaciaran sus ingrediente en el recipiente, a lo cual se les estuvo apoyando a que lo realizaran de uno en uno y con cuidado para no derramarlo, luego se les pidio que mezclaran los ingredientes con sus manos, mientras ellos revolvian la docente en formación precalentaba el horno, cuando la masa tuvo la consistencia que se esperaba, se les pidio que la vaciaran en los moldes de galletas, una vez llenos la docente en formación los llevo al horno, posteriormente se les limpio las manos y se les entrego ingrediente para la siguiente receta, de igual manera se coloco un recipiente en el centro y se entrego un ingrediente a cada alumno, al alumno SE se le entrego la harina, al alumno SA la leche, al alumno A el huevo y al alumno D la mantequilla, luego cada uno fue vaciando los ingredientes con apoyo, a continuación lo mezclaron con sus manos, cuando la mezcla estuvo lista, la docente titular y la docente en formación la vaciaron en la sartén para elaborar panecillos, una vez estuvieron listos, se les dio un plato a los alumnos y se les sirvió, finalmente comenzamos a comer. (Anexo 21)

Inspiración. Las decisiones pedagógicas que se tomaron para esta actividad estuvieron inspiradas en diversos referentes teóricos y enfoques educativos que destacan el valor del juego como herramienta de aprendizaje y desarrollo social. La planeación buscaba ser un escenario de aprendizaje significativo, ya que, como señala el Plan de Estudios 2022, “el aprendizaje verdaderamente significativo se realiza cuando las y los estudiantes perciben información de su mundo inmediato en función de su proyecto personal, y la interacción del contenido abstracto, simbólico, material y afectivo”. La intención era que la actividad “Soy un panadero” conectara con el mundo inmediato de los niños a través de una experiencia lúdica. Se buscaba que la actividad se apoyara en la firme convicción de que “el juego no es nada más un espacio para el recreo, el juego con una intención clara nos lleva a desarrollar muchas habilidades en él” (Vizcaíno, 2020, 25m15s) y que es la “manera más natural de aprender” (The LEGO Foundation, 2020, p. 3). El propósito central era, justamente, que a través

del juego simbólico de ser panaderos, los niños desarrollarán habilidades sociales como la cooperación y el respeto de turnos, entendiendo que “el juego es socialmente interactivo... cuando el juego involucra la conexión social con otro es mucho más significativo” (Vizcaíno, 2020, 27m29s). La aspiración era crear un ambiente donde, como menciona Vizcaíno (2020), el niño “se siente en un ambiente en donde tiene seguridad de que si comete un error no pasa nada de que puede volver a intentarlo” (20m40s), fomentando así su autonomía.

Confrontación. Al revisar de manera crítica mi práctica, encuentro tanto aciertos como tensiones que merecen ser analizados. Aunque la actividad era colectiva en su diseño, la dinámica de entregar un ingrediente a cada alumno para que lo vaciara por turnos, con la docente regulando fuertemente la interacción, pudo haber fragmentado la experiencia. La intervención, al querer asegurar el orden, puede haber coartado la esencia misma del aprendizaje colaborativo que se buscaba.

Se pretendía que el juego simbólico de ser panaderos fomentará la colaboración, pero la estructura de la actividad y el nivel de apoyo necesario pusieron de manifiesto que no se estaba logrando una verdadera interdependencia positiva entre los alumnos.

Reconstrucción. A partir de este proceso reflexivo, se visualizaron las oportunidades para reconstruir y mejorar futuras intervenciones, en lugar de asignar un ingrediente para una acción aislada, se podrían diseñar roles interdependientes, por ejemplo, un “mezclador”, un “vertidor” y un “decorador”, donde el producto final solo es posible con la participación secuenciada y consciente de cada rol. Asimismo, se buscará fomentar la alegría y la experimentación, disminuyendo la presión por un resultado “correcto”. Se propone, para una próxima ocasión, una fase de juego exploratorio previo con los ingredientes, reduciendo la instrucción directa y permitiendo que el juego simbólico emerja de forma más natural.

Evaluación. Para evaluar los resultados obtenidos se utilizó una lista de cotejo (anexo 16), en la cual cada indicador fue diseñado para valorar si se alcanzó el propósito de la actividad: participar en la elaboración colaborativa de preparaciones de panadería, manipulando masa y mezclando ingredientes de manera colectiva, respetando los turnos para intervenir y compartiendo el proceso con sus pares, con el fin de fomentar la cooperación, la interacción grupal.

La evaluación permite observar que la actividad logró su propósito. Ya que la mayoría de los indicadores fueron logrados por los alumnos que participaron, aunque con sus excepciones como en la participación en la conversación y que en algunos indicadores con algunos alumnos aún se necesita apoyo por parte de las docentes

Pertinencia del Uso de los Diferentes Recursos

Recursos utilizados:

1. Maletín de doctor y sus instrumentos (Estetoscopio, termómetro, otoscopio, jeringa, venda, medicina, martillo, etc.)
2. Globos, Pelotas y Canastas
3. Lupas, Cámara y Marcos
4. Cañas, Recipientes, Peces y Desechos
5. Imágenes de chef, Cuento de la sopa de piedra, Recipiente, Cuchara y Frutas e ingredientes
6. Masa para galletas, huevo, leche, mantequilla, harina, horno

Estos recursos fueron adecuados para el grupo ya que permitieron a los alumnos manipularlos e interactuar con ellos y favorecieron el aprendizaje de los alumnos permitiendo conocer en qué contextos serían de utilidad cada instrumento utilizado

Procedimientos Realizados para el Seguimiento de la Propuesta de Mejora

Instrumentos utilizados:

Listas de Cotejo: Diseñe una por cada actividad, cada lista contiene indicadores que se alineaban con el propósito de la actividad y los PDA

Observación Directa: Durante cada sesión, observé las interacciones y los logros de los alumnos. Anoté pequeñas anécdotas significativas en el diario de campo

Cómo registré avances y verifiqué el logro de objetivos:

Al final de cada actividad, cotejaba los indicadores de la lista para determinar si cada alumno había logrado o necesitaba apoyo en alguna actividad.

Al comparar los resultados de las listas de cotejo a lo largo de las seis actividades, pude ver una evolución. Por ejemplo, en las primeras actividades, indicadores como "espera turnos" o "comparte materiales" estaban mayormente en proceso o no logrados. En las actividades finales estos mismos indicadores fueron logrados por la mayoría de los alumnos.

Momentos de evaluación formativa:

La evaluación no fue un evento final, sino un proceso. La usé para tomar decisiones en el momento y para reconstruir la práctica, la observación durante el desarrollo de las actividades fueron momentos que me ayudaron a analizar lo que tenía que cambiar o mejorar.

Evaluación de la Propuesta de Mejora

En la Convivencia: Se logró un avance significativo, los alumnos pasaron de un trabajo mayormente individualizado y con frecuentes conflictos, a participar en juegos colectivos y colaborativos.

En el Aprendizaje: Se logró un avance, los alumnos pasaron de pocos conocimiento a una mayor participación e involucramiento donde los alumnos retuvieron información de las experiencias de cada actividad

Las mejoras que se observaron fueron:

- Mayor disposición para interactuar con compañeros.
- Avances en el seguimiento de indicaciones (aunque no siempre constante).
- Desarrollo progresivo de la espera de turnos
- Fortalecimiento de habilidades de clasificación y reconocimiento de colores.
- Disminución de conductas disruptivas en el juego
- Mayor participación e involucramiento activo en la actividad
- Mayor atención durante las actividades
- Cooperación en actividades

Replanteamiento de la Propuesta

Qué modificaría si volviera a implementar la propuesta:

Modificaría los inicios de las actividades para que fueran más atractivos y sensoriales, evitando el uso exclusivo de videos que no siempre captan la atención.

Qué aspectos fortalecería:

La observación antes de intervenir, permitiendo que los alumnos resuelvan pequeños conflictos entre ellos antes de que la docente actúe como mediadora directa

Qué estrategias nuevas incorporaría:

- Rutinas de regulación emocional al inicio de cada jornada (canciones, respiraciones, masajes) para alumnos con dificultades de autorregulación.
- Registros visuales de turnos y logros para favorecer la autonomía y la espera.
- Juegos de exploración sensorial previos a cualquier actividad estructurada, respetando los estilos de aprendizaje de cada alumno

Aprendizajes profesionales obtenidos:

Como docente en formación, esta experiencia representó un crecimiento significativo en múltiples dimensiones:

- A nivel teórico: El informe permitió recuperar y profundizar en conceptos clave como el juego didáctico, la zona de desarrollo próximo, el DUA y los principios de la Nueva Escuela Mexicana, vinculados con la práctica cotidiana en el aula.
- A nivel práctico: Se logró desarrollar una mayor flexibilidad sin perder de vista los objetivos. Se comprendió que aferrarse a una planeación rígida puede convertirse en una barrera didáctica, por lo que se aprendió a realizar ajustes al momento y a no sentir culpa por modificar lo planeado si eso beneficiaría a los alumnos.
- En la comunicación con los alumnos: Al inicio hubo dificultades para entender o relacionarme con los alumnos, pero durante el trabajo diario se aprendió a observar sus gestos, sus tiempos de respuesta y sus formas de interactuar
- En el trabajo colaborativo: Se aprendió a trabajar de manera conjunta con la docente titular y la asistente educativa, a solicitar ayuda y a no querer realizarlo todo de manera individual. Se reconoció que la intervención educativa en un CAM es necesariamente un esfuerzo de equipo.
- Con las familias: Se logró aprender a dirigirse y dialogar con los padres de familia, así como a compartir avances y dificultades

IV.- Conclusiones y Recomendaciones

El objetivo general “fortalecer la convivencia y el aprendizaje del grupo de preescolar mediante la implementación de juegos didácticos” se alcanzó de manera parcial, pero con avances significativos. Si bien se lograron mejoras en la interacción entre pares, en la espera de turnos y en la disposición hacia el trabajo colaborativo, factores como las inasistencias constantes, los cambios de medicación en algunos alumnos, las suspensiones institucionales y, sobre todo, la integración tardía de dos nuevos alumnos limitó la consolidación plena de los aprendizajes y las conductas sociales. No obstante, el plan de acción cumplió con su propósito de movilizar la dinámica del aula hacia un modelo más lúdico e inclusivo.

El diagnóstico inicial evidenció dificultades generalizadas en habilidades motrices finas y gruesas, clasificación de colores, formas y tamaños, así como una marcada limitación en la comunicación oral, lo que obstaculizaba la interacción entre pares. Durante la intervención, se observó un cambio progresivo: los alumnos comenzaron a realizar actividades de juego con mayor autonomía, sin necesidad de acompañamiento constante. Sus tiempos de atención se volvieron más prolongados, su interés por las actividades aumentó y, en actividades, lograron esperar turnos y colaborar en un producto común. Estos avances no solo fueron exclusivos al plan de acción, sino también al trabajo conjunto entre la docente titular, la asistente educativa y la docente en formación, lo que refuerza la importancia del acompañamiento colaborativo en contextos de educación especial.

Las transformaciones que se observaron en los estudiantes es que se pasó de un trabajo predominantemente individualizado y con frecuentes conflictos a momentos concretos de juego compartido, donde los alumnos podían revisar un mismo muñeco, compartir una sopa de frutas o mezclar ingredientes juntos. Aunque estas conductas aún requieren modelado y supervisión, representan un cambio cualitativo en la dinámica del aula.

V.- Referencias

- AEF México & SEP. (s. f.). Centro de Atención Múltiple CAM.
<https://sites.google.com/aeefcm.gob.mx/cam-deei-cdmx/inicio>
- Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva*. Ediciones Paidós Ibérica.
<https://es.scribd.com/document/406280078/Ausubel-adquisicion-y-retencion-del-conocimiento-pdf-pdf>
- Bosco Global. (2021). *Manual de aprendizaje basado en juegos: Jóvenes por la transformación social a través de procesos de gamificación y aprendizaje basado en juegos* [Manual].
<https://boscoglobal.org/wp-content/uploads/2021/12/manual-abj-1.pdf>
- Britton, L. (2017). *Jugar y aprender con el método Montessori: Guía de actividades educativas desde los 2 a los 6 años*.
https://proassetspdlcom.cdnstatics2.com/usuarios/libros_contenido/arxius/37/36433_jugar_y_aprender_con_el_metodo_montessori.pdf
- Bruner, J. (1986). *Juego, pensamiento y lenguaje. Perspectivas: Revista trimestral de educación*, UNESCO.
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000069210_spa
- Bruner, J. (1997). *La educación, puerta de la cultura*. Volumen 3 de la colección Machado Nuevo Aprendizaje.
https://www.academia.edu/90398470/BRUNER_JEROME_La_Educaci%C3%B3n_Puerta_de_la_Cultura
- CAST. (2024). *Directrices de diseño universal para el aprendizaje de CAST (versión 3.0)*. <https://udlguidelines.cast.org>
- Centro Sentidos. (2022, 24 de abril). *Integración sensorial y juego* [Blog].
<https://www.centrosentidos.cl/blog/integracion-sensorial-y-juego-4>
- Colectivo Primera Infancia, & MACIA Estudio. (2019). *Jugando en colectivo*.
https://consejosescolares.sep.gob.mx/work/models/conapase/Resource/821/4/images/2_%20Jugando%20en%20colectivo.pdf
- Covarrubias Pizarro, P. (2019). Barreras para el aprendizaje y la participación: Una propuesta para su clasificación. En J. A. Trujillo Holguín, A. C. Ríos Castillo, & J. L. García Leos (Coords.), *Desarrollo profesional docente: Reflexiones de maestros en servicio en el escenario de la Nueva Escuela Mexicana* (pp. 133–155), Chihuahua, México: Escuela Normal Superior Profr. José E. Medrano R.

- Domínguez, M. (2019, 6 de diciembre). *La importancia del juego para el desarrollo de los niños con discapacidad* [Video]. Guía Infantil; YouTube.
<https://youtu.be/0UIfaGXQYuY>
- Gallardo López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 41–51.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- GERIAYUDA. (2023, 26 de mayo). *Juegos para personas con discapacidad física e intelectual* [Blog].
<https://geriayuda.com/juegos-para-personas-con-discapacidad-fisica-e-intellectual/>
- Gobierno de México. (2020). *Derecho al juego y su importancia para el aprendizaje en la primera infancia*. Sistema Nacional de Protección de Niñas, Niños y Adolescentes.
<https://www.gob.mx/sipinna/articulos/derecho-al-juego-y-su-importancia-para-el-aprendizaje-en-la-primera-infancia>
- Guitart Aced R. (2001), *Jugar y divertirse sin excluir* Recopilación de juegos no competitivos
- Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). McGraw-Hill.
- López Aranaz, Y. (2021). *La agenda 2030 en la educación a través del juego* (Cuaderno 04). Fundación Paz y Solidaridad Navarra.
https://escuelasdesarrollosostenible.org/wp-content/uploads/2021/04/metodologia-4_CAST.pdf
- Luque Parra, D. J., & Luque-Rojas, M. J. (2011). *Conocimiento de la discapacidad y relaciones sociales en el aula inclusiva: Sugerencias para la acción tutorial*. *Revista Iberoamericana de Educación*.
<https://share.google/4fkfsnvmZQdUlvuFO>
- Melo Herrera, M. P., & Hernández Barbosa, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación Educativa*, 41–63.
<https://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v14n66/v14n66a4.pdf>
- OMS, & UNICEF. (2013). *El desarrollo del niño en la primera infancia y la discapacidad: Un documento de debate*.
<https://iris.who.int/server/api/core/bitstreams/80be0053-09f0-4ffc-b0c8-8cfa3a3cf95e/content>

- Piaget, J. (1945). *La formación del símbolo en el niño*.
<https://es.scribd.com/document/480440647/Piaget-La-formacion-del-simbolo-en-el-nino-pdf>
- Ramírez Díaz, Y. J. (2021). *Juego simbólico y la convivencia en el aula de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular “Virgen del Rosario de Yauca”* [Tesis de licenciatura]. (Universidad alas peruanas).
https://repositorio.uap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12990/12864/Tesis_juego_simbolico_convivencia_aula_ninos_I.E.P.%20Virgen%20del%20Rosario%20de%20Yauca_distrito_San%20Luis_provincia_Lima_región_Lima.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- ReActiv S.A. de C.V. (21 abril del 2025). *Importancia del juego en niños con discapacidad, juguetes terapéuticos y herramientas útil*.
<https://reactiv.com.mx/blog/detalle/importancia-del-juego-en-ninos-con-discapacidad-juguetes-terapeuticos-y-herramientas-util>
- Secretaría de Educación Pública [SEP] (2006). *Orientaciones generales para el funcionamiento de los servicios de educación especial*.
<https://subeducacionbasica.edomex.gob.mx/sites/subeducacionbasica.edomex.gob.mx/files/files/libromorado.pdf>
- SEP. (2022). Anexo 7 plan de estudio de la licenciatura en inclusión educativa.
https://www.dof.gob.mx/2022/SEP/ANEXO_7_DEL_ACUERDO_16_08_22.pdf
- SEP. (2023). *La Nueva Escuela Mexicana (NEM): Orientaciones para madres, padres y comunidad en general*.
<https://desarrolloprofesionaldocente.sems.gob.mx/convocatorias%202025/docs/La%20NEM/NEM%20Orientaciones%20padres%20y%20comunidad.pdf>
- SEP. (2024a). *Plan de estudio para la educación preescolar, primaria y secundaria 2022*.
<https://educacionbasica.sep.gob.mx/wp-content/uploads/2024/06/Plan-de-Estudio-ISBN-ELECTRONICO.pdf>
- SEP. (2024b). *Programa de estudio para la educación preescolar: Programa sintético de la fase 2*.
https://educacionbasica.sep.gob.mx/wp-content/uploads/2024/06/Programa_Sintetico_Fase-2.pdf

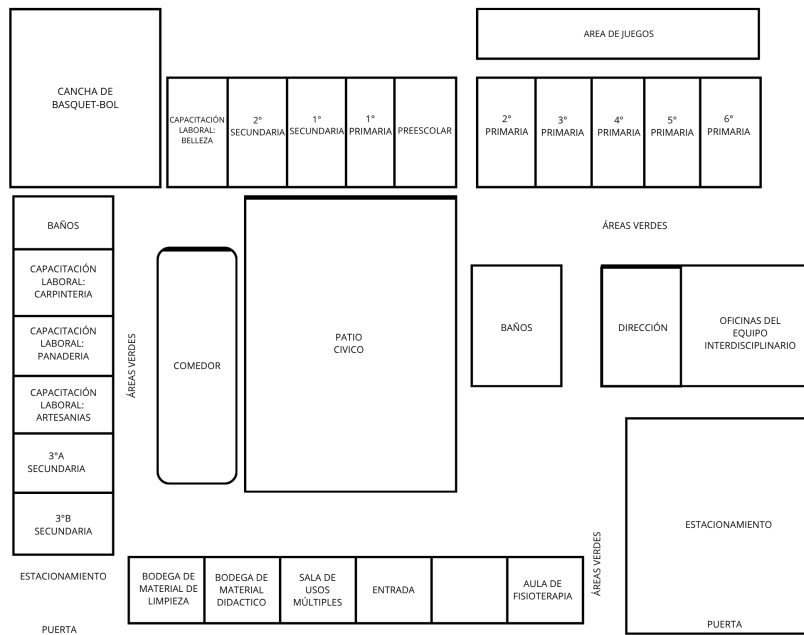
- SEP. (2024-2025). *Libro de texto Modalidad de trabajo para la acción y el codiseño de la fase 2*. <https://libros.conaliteg.gob.mx/2025/K0MTM.htm>
- Secretaría de Educación del Estado de Yucatán [SEGEY]. (2020). Manual de Operatividad del Servicio Escolarizado de Educación Especial del Estado de Yucatán. https://educacion.yucatan.gob.mx/multimedia/publicaciones/220121_Manual_CAM.pdf
- SEGEY. (2021). *Tomo 1 Discapacidad múltiple Colección “Juntos trabajamos por la inclusión”*. https://educacionespecial.sep.gob.mx/storage/recursos/2023/05/giuQ9JTzGw-220126_Tomo1_DiscapacidadMultiple.pdf
- SEGEY. (2022). *Tomo 5 Discapacidad intelectual Colección “Juntos trabajamos por la inclusión”*. https://educacionespecial.sep.gob.mx/storage/recursos/2023/07/wf3WmLZrUk-230301_Tomo5_DiscapacidadIntelectual.pdf
- The LEGO Foundation. (2020). *Cuaderno de juegos*. https://mexicojuega.org.mx/home/wp-content/uploads/2021/04/cuaderno-de-juegos_mx.pdf
- The LEGO Foundation, & UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego: Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- UNICEF. (2014). *Programas preescolares inclusivos* (Cuadernillo 9). <https://www.unicef.org/lac/media/7426/file/9.%20Programas%20preescolares%20inclusivos.pdf>
- UNICEF. (s. f.). *Educación de la primera infancia (preescolar)*. <https://www.unicef.org/lac/educaci%C3%B3n-de-la-primer-infancia-preescolar>
- Vadillo Cruz, R. (2023, 2 de agosto). La inclusión desde la Nueva Escuela Mexicana: ¿Cuáles son sus implicaciones en materia de discapacidad y justicia social? [Artículo de opinión]. UPRESS Media UPAEP. <https://upress.mx/desarrollo-humano-y-social/10939-la-inclusion-desde-la-nueva-escuela-mexicana-cuales-son-sus-implicaciones-en-materia-de-discapacidad-y-justicia-social-2>

- Vázquez Ramírez, M.A. (2015). *La atención educativa de los alumnos con trastorno del espectro autista intervención en centros de atención múltiple*. Instituto de Educación de Aguascalientes.
https://educacionespecial.sep.gob.mx/storage/recursos/2023/05/pc2cJuWof6-1Libro_Autismo.pdf
- Vigotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*.
<https://share.google/CZWYf6Xrlhexq9rx4>
- Vizcaíno, A. B. (2020, 26 de junio). *La importancia del juego en el desarrollo de los niños* [Webinar]. Red de Colegios Semper Altius; YouTube.
https://youtu.be/pozdE_3RvpM
- Vosniadou, S. (2006). *Cómo aprenden los niños*. (Serie prácticas educativas-7).
<https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Como-aprenden-los-ninos.pdf>

IV.- Anexos

Anexo 1

Infraestructura del CAM “Jesús Silva Herzog”



Anexo 2

Aula de preescolar del CAM “Jesús Silva Herzog”



Anexo 3

Aplicación de diagnóstico



Anexo 4

Lista de cotejo de la dinámica en el aula

INDICADORES	Alumno L				Alumno SA				Alumno SE				Alumno O				Alumno A																	
	I	AP	AT	N	I	AP	AT	N	I	AP	AT	N	I	AP	AT	N	I	AP	AT	N														
Responde a su nombre o a un llamado de atención		✓				✓					✓			✓				✓																
Establece contacto visual o dirige la mirada hacia la persona que le habla o interactúa		✓				✓					✓			✓				✓																
Utiliza alguna forma de comunicación (verbal, señas, gestos naturales) para expresar una necesidad básica (hambre, sed, baño)		✓									✓			✓				✓																
Responde a un saludo ("Hola", "buenos días") de un adulto o compañero con un gesto		✓					✓				✓			✓				✓																
Muestra reciprocidad en una interacción lúdica simple			✓				✓				✓			✓				✓																
Persistencia en una actividad de su interés o de la rutina grupal por al menos unos minutos		✓					✓				✓			✓				✓																
Acepta la proximidad física de otros compañeros durante el juego o la actividad.		✓					✓				✓			✓				✓																
Comparte un espacio u objeto de trabajo con un compañero sin presentar una conducta disruptiva			✓				✓				✓			✓				✓																
Responde a instrucciones sencillas en contexto social ("ven", "séntate", "guarda", "dame")		✓					✓				✓			✓				✓																
Identifica y respeta límites físicos básicos		✓					✓				✓			✓				✓																
Observaciones:	Se observó del periodo del 6 al 17 de octubre																																	
I: Lo realiza de forma independiente																																		
AP: Lo realiza con apoyo parcial																																		
AT: Lo realiza con apoyo total																																		
N: No lo realiza																																		

Anexo 5

Planeación de la actividad 1 “Juguemos a ser doctores”

ACTIVIDAD JUGUEMOS A SER DOCTORES			
GRADO Y GRUPO	2. ° Y 3. ° de Preescolar	FASE	2
CAMPO FORMATIVO	CONTENIDO	PROCESOS DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE (PDA)	AJUSTES RAZONABLES (DUA)
De lo humano a lo comunitario	La Interacción con personas de diversos contextos, que contribuyan al establecimiento de relaciones positivas y a una convivencia basada en la aceptación de la diversidad	Participa y respeta acuerdos de convivencia en juegos y actividades que implican compartir materiales, establecer turnos, seguir reglas, escuchar con atención, entre otros	▪ Fomenta la alegría y el juego. ▪ Fomentar la colaboración, la interdependencia y el aprendizaje colectivo.
EJES ARTICULADORES		Inclusión Vida Saludable	
PROYECTO		METODOLOGIA	
Independencia personal y cuerpo humano		Aprendizaje basado en proyectos	
PROPOSITO	Que los alumnos fortalezcan el trabajo cooperativo a través de un juego de roles para fortalecer la interacción entre pares y un clima de respeto en el aula.		
ACTIVIDADES PERMANENTES	▪ Música de bienvenida ▪ Días de la semana ▪ Fecha ▪ Juego libre: Ejercicios de psicomotricidad fina y gruesa ▪ Ejercicios oro faciales ▪ Hábitos de higiene ▪ Reglas de convivencia ▪ Control de esfínteres		
SECUENCIA DIDÁCTICA	ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS/EVALUACIÓN FORMATIVA	
INICIO: Se iniciará la sesión mostrándoles un cuento sobre acudir al doctor cuando nos sentimos enfermos, a continuación, se harán preguntas sobre este. DESARROLLO: Después se les presentara un consultorio con peluches, se les ira mostrando los distintos instrumentos y como utilizarlos para que posteriormente lo apliquen en sus peluches como lo es colocar una vacuna, vendar una mano, dar medicamento, elaborar una receta, escuchar su corazón, tomar temperatura, etc. CIERRE: Para finalizar se elabora un cartel sobre acciones saludables.	❖ Cuento sobre acudir al doctor ❖ Juego simbólico de un consultorio ❖ Elaboración de cartel de acciones saludables	❖ Cuento: https://youtu.be/thC1dF_Phil?si=5HZcQtlclKg9m3h ❖ Maletín de doctor y sus instrumentos (Estetoscopio, termómetro, otoscopio, jeringa, venda, medicina, martillo, etc.) ❖ Pacientes (muñecos) ❖ Cartulina, recortes de acciones saludables, pegamento, crayolas	

Anexo 6

Evaluación de la actividad 1 “Juguemos a ser doctores”

25 de noviembre													
INDICADORES	ALUMNO L		ALUMNO C		ALUMNO A		ALUMNO S		ALUMNO D		ALUMNO SA		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Tolera la proximidad de compañeros durante el cuento sin conducta disruptiva.						✓			✓				
Se acerca o permanece en el espacio de juego compartido con otros compañeros.					✓				✓				
Comparte o intercambia un instrumento médico con un compañero					✓					✓			
Espere su turno para usar un instrumento sin arrebatarse						✓			✓				
Tolera la frustración si otro compañero usa el instrumento que desea					✓				✓				
Trebeja junto a otros en el cartel sin invadir su espacio o material.						+				+			
Observaciones: El alumno D en ocasiones no quería prestar el material, el alumno A cuando está jugando tiende a querer quitar o aumentar el material de su compañero El alumno A se retira temprano y no realiza la actividad del cartel													

Anexo 7

Planeación de actividad 2 “Me muevo”

ACTIVIDAD ME MUEVO			
GRADO Y GRUPO	2. ° Y 3. ° de Preescolar	FASE	2
CAMPO FORMATIVO	CONTENIDO	PROCESOS DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE (PDA)	AJUSTES RAZONABLES (DUA)
De lo humano a lo comunitario	Precisión y coordinación en los movimientos al usar objetos, herramientas y materiales, de acuerdo con sus condiciones, capacidades y características	Participa en juegos y actividades que involucren la coordinación de movimientos, usando los sentidos, en acciones como lanzar, amasar, patear, entre otras	- Fomenta la alegría y el juego. - Fomentar la colaboración, la interdependencia y el aprendizaje colectivo.
EJES ARTICULADORES		Inclusión Vida Saludable	
PROYECTO		METODOLOGIA	
Independencia personal y cuerpo humano		Aprendizaje basado en proyectos	
PROPOSITO	Que los alumnos fortalezcan el trabajo en equipo mediante juegos motores para conocer la interacción entre pares y la espera de turnos.		
ACTIVIDADES PERMANENTES	- Música de bienvenida - Días de la semana - Fecha - Juego libre: Ejercicios de psicomotricidad fina y gruesa - Ejercicios oro faciales - Hábitos de higiene - Reglas de convivencia - Control de esfínteres		
SECUENCIA DIDÁCTICA	ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS/EVALUACIÓN FORMATIVA	
INICIO: Se iniciará la sesión poniéndoles la canción "me muevo" a los alumnos	- Canción - Ejercicio del globo - Lanzar y atrapar - Encestar - Imitar	- Canción: https://youtu.be/1zP0Vnhd95E?si=qzyFQqh_En-SK6G9 - Globos - Pelotas - Cestas	
DESARROLLO: Después se realizarán diferentes ejercicios: - Se les entregara un globo a los alumnos y estos tendrán que darles pequeños golpes evitando que se les caiga - En parejas se les entregara una pelota a los alumnos y estos tendrán que lanzarla y atraparla - Se les entregara pelotas a algunos alumnos y estos tendrán que encestarlas en la canasta y a los demás alumnos se les entregaran las canastas y estos tendrán que apoyar a encestar a sus compañeros y posteriormente cambiara los alumnos de las pelotas ahora tendrán la canasta y los alumnos de la canasta ahora tendrán las pelotas			
CIERRE: Para finalizar en parejas un alumno hace un gesto con la cara (sacar la lengua, guiñar un ojo, etc.) o un movimiento grande (levantar brazos, agacharse, etc.) y el otro alumno debe imitarlo. Luego cambian.			

Anexo 8

Evaluación de actividad 2 “Me muevo”

4 de diciembre												
INDICADORES	ALUMNO L		ALUMNO C		ALUMNO A		ALUMNO S		ALUMNO D		ALUMNO SA	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Sigue el ritmo de la canción sin chocar con compañeros				✓				✓				
Comparte el espacio de juego			✓					✓		✓		
Acepta formar una pareja con un compañero				✓				✓		✓		
Lanza la pelota al compañero con intención de que la reciba				✓				✓		✓		
Espera su turno para lanzar a la canasta mientras su otro compañero lo hace				✓				✓		✓		
Presta atención al gesto o movimiento que realiza su compañero para imitarlo.				✓				✓		✓		
Observaciones: El alumno C no se movió o todo se lo llevó a la boca, el alumno S todo lo que se le daba le pegaba o lamaba y si no se lo daban le pegaban a su compañero, el alumno D no quería prestar el material a ninguno de sus compañeros y cuando se le decía que lanzara el globo a sus compañeros el decía que quería otro globo de otro color, no se realizó la última actividad												

Anexo 9

Planeación de actividad 3 “Conviértete en detective”

ACTIVIDAD CONVIÉRTETE EN DETECTIVE			
GRADO Y GRUPO	2. ° Y 3. ° de Preescolar	FASE	2
CAMPO FORMATIVO	CONTENIDO	PROCESOS DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE (PDA)	AJUSTES RAZONABLES (DUA)
Ética naturaleza y sociedad	Interacción, cuidado, conservación y regeneración de la naturaleza, que favorece la construcción de una conciencia socioambiental	Convive con su entorno natural, con plantas y animales; expresa lo que percibe y disfruta acerca de ellos	▪ Fomenta la alegría y el juego. ▪ Fomentar la colaboración, la interdependencia y el aprendizaje colectivo.
EJES ARTICULADORES		Inclusión Pensamiento critico	
PROYECTO		METODOLOGIA	
Impacto de la tecnología en la sociedad, ecología y medio ambiente		Aprendizaje basado en proyectos	
PROPOSITO	Que los alumnos fortalezcan la convivencia grupal y el aprendizaje a través de un juego de detectives para mejorar el trabajo en equipo, el respeto entre pares y construyan su propio conocimiento.		
ACTIVIDADES PERMANENTES	▪ Música de bienvenida ▪ Dias de la semana ▪ Fecha ▪ Juego libre: Ejercicios de psicomotricidad fina y gruesa ▪ Ejercicios oro faciales ▪ Hábitos de higiene ▪ Reglas de convivencia ▪ Control de esfínteres		
SECUENCIA DIDÁCTICA	ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS/EVALUACIÓN FORMATIVA	
INICIO: Se iniciará la sesión presentándoles a los alumnos el video “conviértete en detective”	❖ Video ❖ Exploración del jardín ❖ Presentación de imágenes	❖ Video: https://youtu.be/HUMz6pQ7ixU?si=raQ58YqhglgUp85U ❖ Lupa ❖ Computadora ❖ Tablet	
DESARROLLO: Después se les entregara a los alumnos una lupa y se les indicara que esto nos permitirá explorar el jardín de la escuela, posteriormente se llevara los alumnos al jardín y se les pedirá que exploren los elementos que se encuentran, luego se ayudara a cada alumno a tomar fotos de lo que encontraron o de lo que más les haya gustado CIERRE: Para finalizar se les presentaran a los alumnos las fotos tomadas y se les ira describiendo lo que se observa en cada imagen.			

Anexo 10

Evaluación de actividad 3 “Conviértete en detective”

19/02/20														
INDICADORES	ALUMNO L		ALUMNO C		ALUMNO A		ALUMNO S		ALUMNO O		ALUMNO SA			
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
Se sienta o permanece con el grupo para ver el video sin dispersarse					✓			✓	✓					
Camina o se desplaza junto al grupo hacia el jardín sin separarse.							✓		✓					
Explora el jardín en proximidad con otros sin molestarlos.								✓	✓					
Identifica un elemento del jardín como una 'pista' o hallazgo importante								✓	✓					
Muestra a un compañero o adulto lo que encontró (señala, levanta el objeto, emite sonido).								✓	✓					
Tolera la espera mientras se ayuda a otro compañero a tomar su foto.							✓		✓					
Permite que el adulto u otro compañero se acerque para ayudarlo con la foto sin rechazo.							✓		✓					
Atiende cuando se muestran las fotos de sus compañeros (no solo las propias).								✓	✓					
Observaciones: El alumno C no participo en la actividad ya que se encontraba dormido y el alumno A se retiro temprano														

Anexo 11

Planeación de actividad 4 “Pescadores de desechos”

ACTIVIDAD PESCADORES DE DESECHOS			
GRADO Y GRUPO	2. ° Y 3. ° de Preescolar	FASE	2
CAMPO FORMATIVO	CONTENIDO	PROCESOS DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE (PDA)	AJUSTES RAZONABLES (DUA)
Saberes y pensamiento científico	Saberes familiares y comunitarios que resuelven situaciones y necesidades en el hogar y la comunidad	Identifica saberes familiares que son útiles para la vida, sin poner en riesgo su integridad física y la de las otras personas	- Fomenta la alegría y el juego. - Fomentar la colaboración, la interdependencia y el aprendizaje colectivo.
EJES ARTICULADORES		Inclusión Pensamiento crítico	
PROYECTO		METODOLOGIA	
Impacto de la tecnología en la sociedad, ecología y medio ambiente		Aprendizaje basado en proyectos	
PROPOSITO		Que los alumnos fortalezcan la colaboración a través de un juego de pesca para fortalecer la cooperación, la espera de turnos, el apoyo entre pares y la clasificación	
ACTIVIDADES PERMANENTES		- Música de bienvenida - Días de la semana - Fecha - Juego libre: Ejercicios de psicomotricidad fina y gruesa - Ejercicios oro faciales - Hábitos de higiene - Reglas de convivencia - Control de esfínteres	
SECUENCIA DIDÁCTICA		ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS/EVALUACIÓN FORMATIVA
INICIO: Se iniciará la sesión presentándoles a los alumnos el video de “Contaminación del medio ambiente” DESARROLLO: Después se les presentara a los alumnos un recipiente que simulara el mar contaminado y se les entregarán cañas de pescar, se les explicara que tendrán que sacar los desechos que se encuentran en este CIERRE: Para finalizar los alumnos tendrán que tirar los desechos encontrados en los recipientes que corresponden		- Video “Pesca” de desechos - Clasificación de desechos	- Video: https://youtu.be/qJmsQ00hGEI?si=Ad0C8yPNvqCPORXG - Recipiente de mar con desechos - Cañas de pescar

Anexo 12

Evaluación de actividad 4 “Pescadores de desechos”

20/02/20												
INDICADORES	ALUMNO L		ALUMNO C		ALUMNO A		ALUMNO S		ALUMNO D		ALUMNO SA	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Permanece con el grupo durante el video sin levantarse constantemente.			✓		✓		✓		✓		✓	
Tolera que otro compañero esté pescando cerca de él sin empujar o alejarse.			✓		✓		✓		✓		✓	
Muestra a un compañero o adulto el desecho que pescó (lo levanta, señala, vocaliza).			✓		✓		✓		✓		✓	
Acepta ayuda de un compañero o adulto si se le dificulta pescar.			✓		✓		✓		✓		✓	
Deposita los desechos en el recipiente junto a otros sin conflicto.			✓		✓		✓		✓		✓	
Observaciones: El alumno A buscaba que su caña se enredara con la de su compañero, de igual manera el alumno D												

Anexo 13

Planeación de actividad 5 “Soy chef”

ACTIVIDAD SOY CHEF			
GRADO Y GRUPO	2. ° Y 3. ° de Preescolar	FASE	2
CAMPO FORMATIVO	CONTENIDO	PROCESOS DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE (PDA)	AJUSTES RAZONABLES (DUA)
Ética, naturaleza y sociedad	Labores y servicios que contribuyen al bien común de las distintas familias y comunidades	Observa y conoce las labores y actividades que desarrollan los integrantes de su familia, e identifican que tienen un impacto en la comunidad	▪ Fomenta la alegría y el juego. ▪ Fomentar la colaboración, la interdependencia y el aprendizaje colectivo.
EJES ARTICULADORES		Inclusión Interculturalidad crítica	
PROYECTO		METODOLOGIA	
Oficios y profesiones		Aprendizaje basado en proyectos	
PROPOSITO	Que los alumnos trabajen de manera colaborativa a través del juego simbólico de chef para fortalecer la convivencia, la espera de turnos y el trabajo en equipo		
ACTIVIDADES PERMANENTES	▪ Música de bienvenida ▪ Días de la semana ▪ Fecha ▪ Juego libre: Ejercicios de psicomotricidad fina y gruesa ▪ Ejercicios oro faciales ▪ Hábitos de higiene ▪ Reglas de convivencia ▪ Control de esfínteres		
SECUENCIA DIDÁCTICA	ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS/EVALUACIÓN FORMATIVA	
INICIO: Se iniciará la sesión mostrando una imagen de un chef y se les preguntara a los alumnos que si conocen quien es y qué es lo que hace, después se les leerá el cuento de "la sopa de piedra" DESARROLLO: Después se elaborará una ensalada de frutas, cada alumno colocara una fruta en el recipiente (previamente lavada y cortada), entre todos mezclaran las frutas del recipiente, a continuación, se servirá a cada alumno la ensalada realizada para que degusten sus sabores CIERRE: Para finalizar se les entregara material a los alumnos para elaborar un cartel de la profesión de chef	❖ Presentación de imagen de chef ❖ Lectura de cuento ❖ Elaboración de ensalada de frutas ❖ Elaboración de cartel	❖ Imagen de chef ❖ Cuento ❖ Fruta ❖ Cartulina, imágenes, colores, plumones, etc.	

Anexo 14

Evaluación de actividad 5 “Soy chef”

17/03/2026													
INDICADORES	ALUMNO L		ALUMNO C		ALUMNO A		ALUMNO S		ALUMNO D		ALUMNO SA		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Responde a la pregunta sobre el chef dirigiendo la mirada o gesto al adulto o compañeros.		✓	✓		✓						✓		
Escucha el cuento junto al grupo sin interrumpir de forme constante.		✓		✓	✓						✓	En momentos	
Espera su turno para colocar su fruta en el recipiente común.		✓	con ayuda		con ayuda						✓	con ayuda	
Permite que otros compañeros coloquen su fruta sin molestarlos.		✓	✓		✓						✓		
Acepta que le sirvan la ensalada y espera a que sirvan a los demás.		✓	✓		✓						✓		
Expresa a un compañero o adulto si le gustó o no (gesto, palabra)		✓	✓		✓						✓		
Colabora en el cartel junto a otros sin conflicto por el espacio.		✓	✓		✓						✓		
Observaciones: Los alumnos se estaban comiendo la fruta antes de servirla y se les estuvo apoyando en usar la fruta, No se realizó la ultima actividad													

Anexo 15

Planeación de actividad 6 “Soy un panadero”

ACTIVIDAD SOY UN PANADERO				
GRADO Y GRUPO		2. ° Y 3. ° de Preescolar	FASE	2
CAMPO FORMATIVO		CONTENIDO	PROCESOS DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE (PDA)	AJUSTES RAZONABLES (DUA)
Ética, naturaleza y sociedad		Labores y servicios que contribuyen al bien común de las distintas familias y comunidades	Observa y conoce las labores y actividades que desarrollan los integrantes de su familia, e identifican que tienen un impacto en la comunidad	- Fomenta la alegría y el juego. - Fomentar la colaboración, la interdependencia y el aprendizaje colectivo.
EJES ARTICULADORES			Inclusión Interculturalidad crítica	
PROYECTO			METODOLOGIA	
Oficios y profesiones			Aprendizaje basado en proyectos	
PROPOSITO		que los alumnos participen en la elaboración colaborativa de preparaciones de panadería, manipulando masa y mezclando ingredientes de manera colectiva, respetando los turnos para intervenir y compartiendo el proceso con sus pares, con el fin de fomentar la cooperación, la interacción grupal.		
ACTIVIDADES PERMANENTES		- Música de bienvenida - Días de la semana - Fecha - Juego libre: Ejercicios de psicomotricidad fina y gruesa - Ejercicios oro faciales - Hábitos de higiene - Reglas de convivencia - Control de esfínteres		
SECUENCIA DIDÁCTICA		ACTIVIDADES		RECURSOS DIDÁCTICOS/EVALUACIÓN FORMATIVA
INICIO: Se inicia la sesión presentándoles pan a los alumnos y se les preguntara saben que es esto y conocen quien lo hace y a continuación se les mostrara una imagen de un panadero, se les explicara los utensilios que se utilizan DESARROLLO: Después se les dirá a los alumnos que nos convertiremos en panaderos, se les entregará un pedazo de masa de galletas para que la manipulen y luego elaboraremos mezcla para preparar pan, a continuación, meteremos nuestras preparaciones en el horno y posteriormente los alumnos los decoraran CIERRE: Para finalizar se les entregara material a los alumnos para que elaboren un cartel del oficio de panadero		- Presentación de un panadero - Elaboración de pan - Decoración de pan - Elaboración de cartel		- Imagen de un panadero - Pan - Masa de galletas - Ingrediente para elaborar y decorar pan - Horno - Cartulina, colores, plumones, etc.

Anexo 16

Evaluación de actividad 6 “Soy un panadero”

19/03/20												
INDICADORES	ALUMNO L		ALUMNO C		ALUMNO A		ALUMNO S		ALUMNO D		ALUMNO SA	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Participa en la conversación grupal sobre el panadero (mira al adulto, señala, responde).					✓			✓	✓		✓	
Espera su turno para tocar o señalar los utensilios del panadero que se muestran.					✓		✓		✓		✓	
Acepta recibir su porción de masa sin arrebatársela de otros.					✓		✓		✓		✓	
Tolera trabajar con masa cerca de otros compañeros sin molestarlos.					✓		✓		✓		✓	
Participa en la mezcla colectiva de ingredientes (verter, revolver, pasar el bol)					✓		✓		✓		✓	
Espera con tolerancia a que su preparación se hornee					✓		✓		✓		✓	
Se integra al trabajo colectivo del cartel					✓		✓		✓		✓	
Observaciones:												

Anexo 17

Evidencia de actividad 1 “Juguemos a ser doctores”



Anexo 18

Evidencia de actividad 2 “Me muevo”



Anexo 19

Evidencia de actividad 3 “Conviértete en detective”



Anexo 20

Evidencia de actividad 4 “Pescadores de desechos”



Anexo 21

Evidencia de actividad 6 “Soy un panadero”

