



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

TITULO: El juego como estrategia para fortalecer habilidades socioemocionales en un grupo de primero de preescolar.

---

AUTOR: Edith Arredondo Moreno

---

FECHA: 7/4/2019

---

PALABRAS CLAVE: Educación preescolar, Situaciones didácticas, Educación emocional, Habilidades sociales, Juego.

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**

2015



2019

**“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES EN UN GRUPO DE PRIMERO DE PREESCOLAR”**

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

**PRESENTA:**

**EDITH ARREDONDO MORENO**

**ASESORA:**

**MTRA. MARTHA IBÁÑEZ CRUZ**

**SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.**

**JULIO DEL 2019**



**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 Edith Arredondo Moreno  
autorizo a la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, (BECENE) la  
utilización de la obra Titulada:

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES EN  
UN GRUPO DE PRIMERO DE PREESCOLAR**

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

en la generación 2015 -2019 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 24 días del mes de junio de 2019.

ATENTAMENTE.

Edith Arredondo Moreno

Nombre y Firma

**AUTOR DUEÑO DE LOS DERECHOS PATRIMONIALES**



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

BECENE-DSA-DT-PO-01-07

REVISIÓN 7

OFICIO NÚM: Administrativa

DIRECCIÓN:

ASUNTO: Dictamen

San Luis Potosí, S.L.P., a 20 de junio del 2019.

Los que suscriben, integrantes de la Comisión de Exámenes Profesionales y asesor(a) del Documento Recepcional, tienen a bien

**DICTAMINAR**

que el(la) alumno(a): **EDITH ARREDONDO MORENO**

De la Generación: **2015-2019**

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

"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES EN UN GRUPO DE PRIMERO DE PREESCOLAR"

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

**ATENTAMENTE  
COMISIÓN DE TITULACIÓN**

DIRECTORA ACADÉMICA

DIRECTOR DE SERVICIOS ADMINISTRATIVOS



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

MTRA. NAYLA JIMENA TURRUBIARTES GERINO

DR. JESÚS ALBERTO LEYVA ORTIZ.

JEFA DEL DEPARTAMENTO DE TITULACIÓN

ASESOR(A) DEL DOCUMENTO RECEPCIONAL

MTRA. MARTHA IBÁÑEZ CRUZ.

MTRA. MARTHA IBÁÑEZ CRUZ

AL CONTESTAR ESTE OFICIO SÍRVASE USTED CITAR EL NÚMERO DEL MISMO Y FECHA EN QUE SE GIRA, A FIN DE FACILITAR SU TRAMITACIÓN ASÍ COMO TRATAR POR SEPARADO LOS ASUNTOS CUANDO SEAN DIFERENTES.

## *Agradecimientos*

A Dios, por darme la vida y salud, por permitirme llegar a este momento y concluir con esta etapa tan importante para mí, por guiar cada paso que doy y cuidarme siempre, por no abandonarme y fortalecer en mí la fe y la confianza. Gracias por todas las bendiciones que me has brindado, por las oportunidades y por la familia que tengo.

A la virgen de Guadalupe y a la virgen de San Juan, por cuidarme y protegerme en todo momento, por escuchar mis súplicas, bendecirme y no dejarme sola.

A mi mamá, por el ser humano tan maravilloso que es, por su apoyo incondicional, por estar conmigo en todo momento, por sus consejos, por su comprensión, por siempre alentarme a ser mejor persona cada día, por animarme cuando más lo necesito, por todo lo que haces por mí y mis hermanos, por siempre querer lo mejor para nosotros, gracias mami por todo tu esfuerzo para culminar con mi carrera profesional, todo es gracias a ti. Gracias por confiar y creer en mí. Eres mi ejemplo y mi guía, te amo. ¡Gracias por todo lo que has hecho por mí!

A mi papá, por siempre impulsarme a ser alguien en la vida, porque desde pequeña me has alentado a realizar una carrera profesional para tener un futuro mejor, gracias por tus enseñanzas, eres mi ejemplo a seguir, eres un orgullo para mí, gracias por apoyarme siempre y por todo lo que has hecho por mí y por mis hermanos ¡Gracias por todo papá, te amo!

A mis dos hermanos, por todo su apoyo, por los ánimos, por las alegrías de cada día y provocar en mí siempre una sonrisa ¡Los amo!

A la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado, por abrirme sus puertas para estudiar esta profesión tan noble y bonita, por sus herramientas brindadas, por los maestros que fueron parte de mi formación docente y que me brindaron sus enseñanzas y conocimientos necesarios para esta labor.

A mi asesora de documento, la maestra Martha Ibáñez, por compartir conmigo sus amplios conocimientos y enseñanzas en este proceso, gracias por siempre resolver mis dudas, por guiarme en el transcurso de la elaboración de mi trabajo de titulación y por permitirme aprender de usted.

A la maestra Susana Moreno, que en un principio había sido designada como mi asesora de documento, gracias por compartir sus conocimientos conmigo, por su paciencia y consejos.

A la maestra Mimis, por ser mi maestra de prácticas, gracias por todas sus enseñanzas, por ser la maestra de 4° B y compartir buenos momentos juntas.

A mi grupo de prácticas, por permitirme estar con ellos, por depositar en mí confianza y cariño, por las alegrías y las risas, por lo mucho que aprendí de estos pequeños, siempre estarán en mi corazón. También gracias a la maestra titular del grupo, Martha Eugenia, por los ánimos y consejos, gracias por el apoyo brindado.

A mi mejor amiga, Valeria, por ser la amiga que es, y que gracias a esta licenciatura fue que te conocí. Gracias por tus ánimos y apoyo, por tus consejos y buenas vibras ¡Te amo!

A mis amigas de grupo, Esmé, Lupita, Isa, Sarai, Majo y Diana por todos los buenos momentos compartidos en el transcurso de la licenciatura, incluidas las pijamadas, por las risas, alegrías, bromas, consejos, etc., por el trabajo en equipo que logramos consolidar, por compartir juntas las preocupaciones, estrés, frustraciones, pero siempre animándonos unas a otras, aprendí mucho de ustedes  
¡Las quiero mucho!

A mis compañeras de generación preescos 4° B, por mantenernos como grupo a pesar de todo, por las experiencias y todos los momentos que pasamos juntas.

A Gil, por todo tu apoyo, por estar conmigo en todo momento, por tus ánimos y palabras cálidas ¡Te quiero mucho!

A todas las personas que han estado cerca apoyándome en esto, infinitas gracias.

# ÍNDICE

## INTRODUCCIÓN

### I. PLAN DE ACCIÓN

|   |    |
|---|----|
| 1.1 Diagnóstico.....  | 4  |
| 1.1.1 Contexto.....   | 4  |
| 1.1.2 Desarrollo infantil.....                              | 8  |
| 1.1.3 Análisis y valoración de la información recogida..... | 9  |
| 1.2 Descripción del problema.....                           | 24 |
| 1.3 Propósitos de la propuesta curricular.....              | 25 |
| 1.4 Fases del proyecto.....                                 | 25 |
| 1.5 Propuesta curricular.....                               | 26 |
| 1.5.1 Plan de acción.....                                   | 27 |
| 1.6 Fundamentación.....                                     | 27 |
| 1.6.1 Aspectos normativos legales.....                      | 27 |
| 1.6.2 Aspectos metodológicos.....                           | 27 |
| 1.6.3 Aspectos teórico – pedagógicos.....                   | 32 |

### II. DESARROLLO DE LA PROPUESTA DE MEJORA

|   |    |
|---|----|
| 2.1 Descripción y análisis detallado de las secuencias de actividades.... | 44 |
| consideradas para la mejora del problema                                  |    |
| 2.1.1 Actividad 1. Gallos y gallinas.....                                 | 44 |
| 2.1.2 Actividad 2. La casita.....   | 46 |
| 2.1.3 Actividad 3. Manos a la obra.....                                   | 50 |
| 2.1.4 Actividad 4. Tapetes musicales.....                                 | 54 |
| 2.1.5 Actividad 5. Cuentacuentos.....                                     | 56 |
| 2.1.6 Actividad 6. Cuento motor.....                                      | 59 |
| 2.1.7 Actividad 7. Rally cooperativo (reconstrucción).....                | 62 |
| 2.1.8 Actividad 8. Un día de feria.....                                   | 64 |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>III. REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA.....</b> | <b>69</b> |
| 3.1 Resultados de juegos cooperativos.....                        | 69        |
| 3.2 Resultados de juegos de representación.....                   | 76        |
| 3.3 Resultados juegos reglados.....                               | 81        |
| <b>IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>                    | <b>84</b> |
| <b>V. REFERENCIAS.....</b>  | <b>87</b> |
| <b>VI. ANEXOS.....</b>  | <b>89</b> |



## INTRODUCCIÓN

El juego es un medio de gran utilidad en el desarrollo de aprendizajes, pues favorece el desarrollo social, emocional e intelectual, además fomenta las habilidades interpersonales, ya que jugando el niño aprende a establecer relaciones sociales con otras personas, se plantea y resuelve problemas propios de la edad. Así mismo, los tiempos actuales demandan enfocar la educación desde una visión humanista, por ello la importancia de trabajar en el aula la educación socioemocional, donde se integren habilidades que permitan entender y regular emociones y se den relaciones de colaboración entre pares. En otras palabras, en este nivel se busca promover experiencias que permitan al niño desarrollar capacidades y habilidades que influyen a lo largo de su vida, de tal manera que se fortalezca su potencial para el aprendizaje.

En el presente documento recepcional en la modalidad de Informe de Prácticas Profesionales, que consiste en la elaboración de un documento analítico-reflexivo del proceso de intervención que realicé en mi periodo de práctica profesional, en el que se describen las acciones, estrategias, los métodos y los procedimientos llevados a cabo y que tiene como finalidad mejorar y transformar uno o algunos aspectos de mi práctica profesional; en el cual pretendo abordar una problemática educativa relacionada a la necesidad de fortalecer habilidades socioemocionales como la colaboración, regulación de emociones y el propiciar que los alumnos se expresen de manera segura en un ambiente de confianza y de seguridad, lo cual representa de gran impacto para la labor docente, pues se pretende potenciar el desarrollo integral de los alumnos además de reconocer el valor de desarrollar aspectos emocionales de los infantes.

De esta forma, la educación preescolar es una etapa importante en la formación del niño debido a que provee de habilidades, capacidades, actitudes y valores necesarios para la vida, por lo que aporta grandes beneficios a favor del desarrollo infantil y por consiguiente se considera que los niños son sujetos activos,

pensantes, con capacidades y potencial para aprender en interacción con su entorno.

El lugar en el que se desarrolló mi práctica profesional fue en el jardín de niños “Luis G. Medellín Niño” ubicado en la col. Satélite, San Luis Potosí, S.L.P. a cargo de un grupo de primer año, el cual es capaz de desarrollar logros en los aprendizajes y poner en acción habilidades que permitan el desarrollo de aspectos socioemocionales como los ya mencionados.

Este informe, es titulado *El juego como estrategia para fortalecer habilidades socioemocionales en un grupo de primer año* y surge a partir de un interés personal debido a las bondades y naturaleza que tiene el juego por sí mismo, ya que este implica realizar actividades donde haya diversión, valores como la amistad y retos o desafíos por realizar. De igual manera, en el tema de las habilidades socioemocionales surge por la propuesta de convivir con los demás sujetos implicados en un ambiente armónico, por reconocer sentimientos propios y de los demás, y que en muchas ocasiones, como adultos aun nos cuesta trabajo expresar, además de la relevancia, virtudes y repercusión del trabajo colaborativo en diferentes actividades que genera en los alumnos.

El objetivo de éste trabajo es fortalecer y demostrar las competencias del perfil de egreso del Plan de estudios 2012 para profesionales de la educación al elaborar una propuesta curricular para mejorar la calidad del servicio que ofreceré como profesional de la educación al utilizar el juego como estrategia para fortalecer habilidades socioemocionales en un grupo de primer año de preescolar.

Competencias profesionales focalizadas:

- Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco de los planes y programas de educación básica.

Se empleó un diagnóstico para detectar la problemática y necesidades de aprendizaje en los alumnos y partiendo de ahí diseñar actividades a implementar tomando en consideración los aprendizajes esperados y los enfoques pedagógicos, además de seleccionar el juego como estrategia idónea para promover un ambiente afectivo y de confianza, y conjuntamente se llevó a cabo el proceso de evaluación correspondiente.

La estructura de este documento consta de seis apartados, en los cuales se encuentran el plan de acción, que describe el problema, se presenta un diagnóstico que describe características contextuales y educativas, se plantean propósitos para dicho plan, se incluye revisión teórica que lo sustenta y prácticas de interacción en el aula.

En seguida se presenta el desarrollo de la propuesta de mejora, donde se describe un análisis detallado de las secuencias de actividades consideradas para la mejora del problema, así como la pertinencia en el uso de diferentes recursos.

Después se presenta reflexión y evaluación de la propuesta de mejora considerando los resultados obtenidos para la transformación de la práctica profesional.

Además se incluye el apartado de conclusiones y recomendaciones, en el cual se puntualiza el alcance de la propuesta en función de los sujetos, contexto y enfoques. Por su parte el apartado de referencias incluye las fuentes bibliográficas consultadas y utilizadas para el sustento del presente documento.

De igual manera, se presenta un apartado de anexos que incluye evidencias de la propuesta de mejora.

## I.- PLAN DE ACCIÓN

### 1.1 Diagnóstico

#### 1.1.1 Contexto

La institución educativa en la que se llevaron a cabo mis prácticas profesionales fue en el jardín de niños Luis G. Medellín Niño, con clave 24DJN0062C, zona 112, sector 01, turno matutino; que se encuentra ubicado en la calle República de Uruguay #205, colonia Satélite, cp.78380, entre las calles América del Sur y Republica de El Salvador, de la ciudad de San Luis Potosí, San Luis Potosí. (*Anexo 1*)

De acuerdo con Cecilia Fierro (1999) es posible realizar un análisis del contexto que rodea a la institución educativa la que se llevó a cabo mi práctica docente mediante las dimensiones de la práctica que menciona la autora:

**Dimensión institucional.** El jardín de niños cuenta con servicios públicos como energía eléctrica, servicio de agua de la red pública, drenaje, además tiene cisterna o aljibe, servicio de internet, teléfono y las calles que conforman el entorno del jardín cuentan con pavimentación. (*Anexo 2*)

La infraestructura de la institución está construida a base de ladrillo y concreto. La escuela es amplia puesto que cuenta con 9 aulas para clase y se conforman de la siguiente manera, 1 grupo de primero, 4 de segundo y 4 grupos de tercero, así mismo dispone de biblioteca escolar, salón para música, dirección y una bodega. Además, posee áreas deportivas y recreativas como juegos, arenero y chapoteadero, conjuntamente se encuentran algunas áreas verdes; también hay un patio amplio techado y 4 baños, 2 para niñas y 2 para niños. Igualmente, cuenta con señales de protección civil, rutas de evacuación y salidas de emergencia. (*Anexo 3*)

Entre los agentes educativos institucionales, la directora es un agente substancial pues es quien da pauta para la organización del trabajo e interviene de manera oportuna en las situaciones que se presentan en el jardín con acciones

pertinentes para atender los problemas cotidianos del centro escolar, así como la organización para los proyectos educativos y propuestas curriculares.

A su vez, es notorio que hay comunicación y disposición para trabajar colectivamente entre educadoras y directora. También existen algunas rutinas de trabajo, como la organización para salir a las clases de música y educación física, la rotación de seguridad por parte de las educadoras para cada área durante el recreo, los roles de toma de asistencia, honores a la bandera y festivales.

**Dimensión social.** En lo que respecta a la historia del jardín de niños, la Adjudicación del nombre Luis G. Medellín, se realizó en honor del Prof. Del mismo nombre el cual fue director de la Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí y fue un maestro con ideas revolucionarias e innovadoras.

Con fecha 11 de febrero de 1979, aparece publicado en el Diario Oficial el decreto No. 54 en donde se hace la donación del terreno que ocupa el inmueble. El jardín de niños inicio su trabajo en la escuela primaria Elfego Reyes, ocupando cuatro aulas. Un año después en el mes de octubre del ciclo escolar 1980-1981, el jardín de niños pasó a ocupar su propio edificio ya que C.A.P.E.C.E (Comité Administrador del Programa Estatal de Construcción de Escuelas) ya había realizado la primera etapa, que estaba compuesta por cuatro salones, aula de usos múltiples, dirección y baños. (Archivo histórico del jardín de niños)

El contexto que rodea al jardín de niños es urbano, en el cual la colonia se considera con grado de rezago social bajo (INEGI, 2010) donde se encuentra a un costado el colegio de bachilleres plantel 25 y muy cercano el jardín de niños Juan Escutia; también hay servicios públicos como una lechería Liconsa, además de encontrar papelerías, negocios de comida y tiendas de abarrotes. (INEGI, 2010)

**Dimensión interpersonal.** A la institución se presentan aproximadamente 254 niños y actualmente un total del personal de 14 integrantes. Entre ellos una directora, nueve docentes y dos personas de intendencia, donde se identifica un clima de trabajo adecuado. Así mismo, mediante una entrevista realizada al inicio del ciclo escolar (*Anexo 4*) se obtuvo información acerca del grado de escolarización

del personal de la institución, de los cuales el 7.14% cuenta con maestría, el 71.42% con licenciatura en educación, el 14.28% cuentan con el nivel de educación media superior y el 7.14% con educación básica. (*Anexo 5*)

Se puede notar que hay buenas relaciones sociales dentro y fuera del jardín de niños porque se mantiene una oportuna comunicación por parte de directora-docentes, docentes-alumnos, docentes-padres y padres-alumnos, además de existir una participación social por parte de la asociación de padres de familia.

De la misma manera, la mayoría de los padres de familia se muestran responsables pues forman parte de las actividades escolares de la institución, manteniendo buena disposición para participar en acciones que se presentan.

También se identifica que los padres de familia de los alumnos del grupo asignado tienen algún puesto laboral, ya que en una entrevista realizada en base a 25 madres y 25 padres se rescató que el 32% de las mamás se dedican al hogar, aunque algunas tengan alguna carrera, el 16% de los padres se dedican a algún oficio, el 12% son obreros en fábricas, el 10% tienen carrera técnica, el 8% son choferes, ya sea de tracto camiones o de carga pesada y solo el 4% de los padres cuenta con estudios profesionales; igualmente el 18% de los padres desempeña otro tipo de trabajo (*Anexo 6*) y esto implica que sean familiares de algunos niños los que se encargan de dejarlos y recogerlos de la institución.

**Dimensión valoral.** Dentro de la institución educativa se manifiestan un conjunto de actitudes y valores como el respeto, responsabilidad, tolerancia que mantienen entre docentes y directivo, con el personal del aseo, así como con los padres de familia y alumnos. Además, existe responsabilidad y compromiso con el trabajo que ahí se lleva a cabo.

**Dimensión didáctica.** El grupo con el que estuve llevando a cabo mis prácticas fue con 1° A, el cual está a cargo de la educadora Martha Eugenia Hernández Isaás; el aula se encuentra ubicado en frente de la cancha y de los baños, a un lado del grupo de 2° C. El salón de clases tiene iluminación favorable desde las lámparas hasta la luz solar y cuenta con mobiliario suficiente y adecuado

para los alumnos, también hay un escritorio y silla para maestra, material didáctico necesario para el quehacer docente, además de otros recursos como cuentos, material de ensamble, fichas, juguetes, útiles escolares y revistas. Igualmente, dentro del salón se encuentra la biblioteca de aula a la que los alumnos tienen acceso a los libros de texto. El aula no posee recursos tecnológicos, sin embargo, en la institución se cuenta con un proyector y bocinas que están disponibles para actividades en el salón de clases o para apoyar alguna otra actividad. (*Anexo 7*)

El total de alumnos del grupo es de 25, de los cuales 6 son niñas y 19 son niños, con un rango de edad de 2 años 8 meses y 3 años 7 meses. Los alumnos presentan ciertas características como el participar activamente, formar parte de las actividades, se comunican con sus compañeros y docentes estableciendo diálogo, regularmente atienden instrucciones y se adaptan a las pautas de trabajo dentro del aula.

Además, se pudo identificar que los alumnos se interesan por actividades con textos como los cuentos y realizan interpretaciones a partir de las imágenes, también se interesan por actividades que impliquen juego o empleo de material llamativo, de ensamble y algunos juguetes.

A manera de resumen, se puede rescatar que el grupo es susceptible para contribuir al logro de los aprendizajes y poner en juego habilidades que posibiliten la construcción de conocimientos de forma significativa.

A su vez, es conveniente reconocer la importancia que tiene conocer el contexto en el que se desenvuelven los alumnos, pues es pieza fundamental para el proceso de enseñanza- aprendizaje, ya que es importante que el docente considere todos aquellos elementos que puedan influenciar en dicho proceso, al mismo tiempo de posibilitar la toma de decisiones para el trabajo en el aula.

### 1.1.2 Desarrollo infantil

A continuación, se presenta una evaluación diagnóstica del grupo de 1ºA para conocer sus habilidades, actitudes y valores que presentan, basado en la observación y análisis. Cabe mencionar que el diagnóstico es un elemento fundamental en la labor docente, pues da pauta para el trabajo dentro del aula, además de que permite dar un panorama de la situación del grupo con el fin de actuar sobre la misma.

El diagnóstico permite conocer a los alumnos, las características que presentan y el cómo se desenvuelven en su entorno. Por lo que Marí (2007) menciona que “diagnosticar en educación no pretende demostrar o falsar hipótesis o conjeturas, sino encontrar soluciones correctivas o proactivas, para prevenir o mejorar determinadas situaciones de los sujetos en orden a su desarrollo personal en situaciones de aprendizaje”. (p. 611)

Por lo que resulta importante presentar la realidad de las situaciones educativas en el aula para posibilitar una intervención que mejore y potencie capacidades. Por lo tanto, el diagnóstico se debe entender según Marí (2007) como:

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

Igualmente me ayuda a descubrir y explicar de manera objetiva los comportamientos de los alumnos empleando actividades que permitan medir y evaluar con el fin de proponer mejoras al proceso de enseñanza aprendizaje, y es por ello que el autor nos da a conocer una secuencia de los componentes del proceso del diagnóstico, que son los siguientes:

1. Recogida de información



2. Análisis de la información recogida
3. Valoración de la información generada
4. Intervención
5. Evaluación del proceso diagnóstico (Marí, 2007, p. 616)

Por consiguiente, son fundamentales en el proceso del diagnóstico porque me permite tener una organización estructurada sobre las acciones a llevar a cabo en dicho proceso.

A su vez, la Secretaría de Educación Pública a través del Programa de Educación Preescolar Aprendizajes Clave (SEP, 2017) menciona que “El diagnóstico inicial permite saber qué manifiesta cada niño en relación con los Aprendizajes esperados, sus características y rasgos personales, condiciones de salud física y algunos aspectos de su ambiente familiar” (p. 170). Por lo que es sumamente importante conocer a los alumnos con los que se trabajará para identificar lo que pueden y saben hacer, así como aspectos que requieren mayor atención.

El proceso de diagnóstico se dio en dos fases, la primera del 20 al 31 de agosto del 2018, consistió en observación directa de los alumnos mediante actividades propuestas por la educadora titular que permitían detectar ciertas características de cómo se desempeñaban y participaban. La segunda, dio seguimiento con una intervención directa del 01 al 19 de octubre que me permitió identificar con mayor claridad manifestaciones de los niños y recuperar información sobre los conocimientos y actitudes que presentan los alumnos del grupo de 1° A del jardín de niños Luis G. Medellín Niño para posteriormente llevar a cabo una intervención educativa que logrará mejorar la problemática detectada.

### **1.1.3 Análisis y valoración de la información recogida**

Para este proceso se empleó como técnica la observación directa para recabar información de manera concreta, así como la utilización de instrumentos de investigación como las guías de observación por campos de desarrollo (*Anexo 8*) que apoyan a conocer aspectos concretos que muestran los alumnos con relación

a los aprendizajes esperados de los campos de formación académica y áreas de desarrollo personal y social que marca el Programa de Educación Preescolar (SEP 2017).

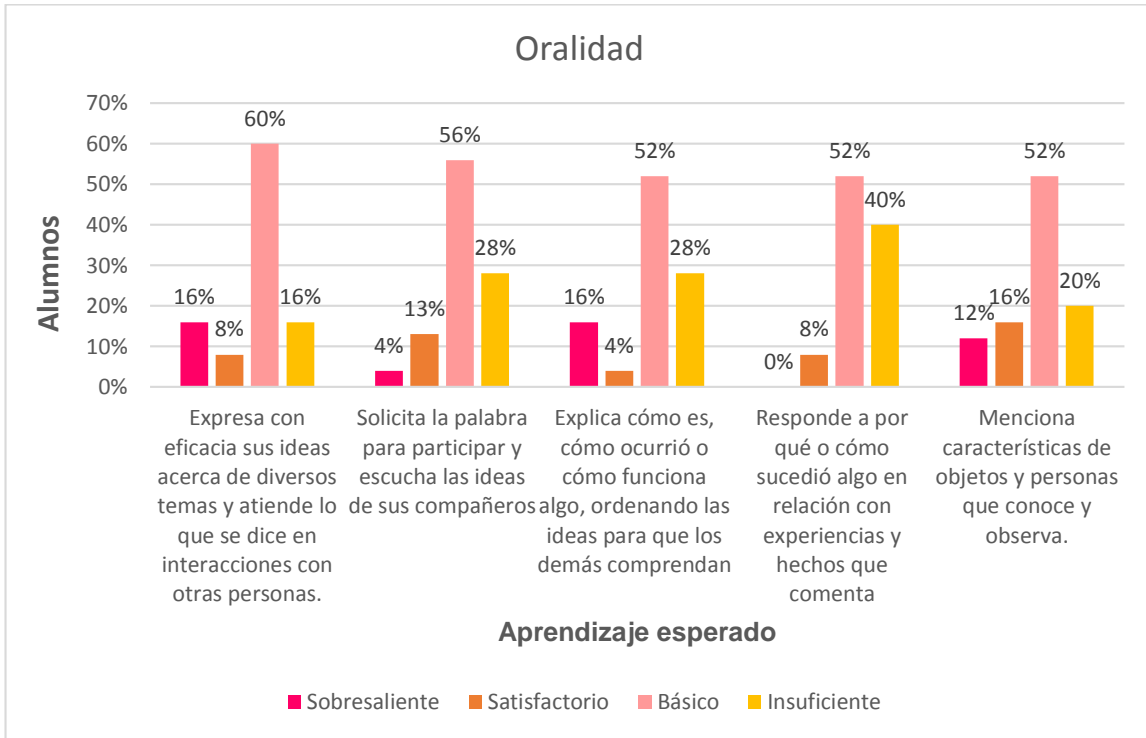
A continuación, se presentan los resultados de la información recogida de acuerdo a las guías de observación antes mencionadas por cada campo de formación académica y área de desarrollo personal y social, para identificar de manera concreta los aspectos que desempeñan los alumnos mediante gráficos que permiten un mejor análisis de la información tomando en cuenta algunos de los aprendizajes esperados que menciona SEP, 2017 para el proceso de valoración de los niños.

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

Con lo anterior rescato la importancia que tiene favorecer el lenguaje oral en el desarrollo de los alumnos y por lo tanto el papel del docente para hacer frente al logro de los aprendizajes de este campo proponiendo situaciones que le demanden al niño hablar y expresarse con mayor seguridad. Con lo que además se menciona que “los Aprendizajes esperados se centran en favorecer que los niños desarrollen sus habilidades para comunicarse a partir de actividades en las que hablar, escuchar, ser escuchados, usar y producir textos (con intermediación de la educadora) tenga sentido.” (SEP, 2017, p. 192)

Es por ello que a continuación se muestran resultados obtenidos del diagnóstico donde se identifican los alcances de un total de 25 alumnos de acuerdo a su desempeño en relación con algunos de los aprendizajes esperados de este campo, agrupando los aprendizajes de acuerdo al organizador curricular 1.

Gráfica 1.



Se logra apreciar de manera general que en los aprendizajes esperados que relacionan al aspecto oral sobresale el nivel básico para cada uno de ellos con el mayor porcentaje.

De manera específica, en el aprendizaje que menciona expresar con eficiencia sus ideas acerca de diversos temas y atender lo que se dice en interacción con otras personas, sobresale el 16% de los alumnos, el 8% lo hace satisfactoriamente, el 60% se encuentra en nivel básico y el 16% en insuficiente. Es notorio que falta favorecer el aspecto de la expresión de ideas en los alumnos, así mismo atender al 16% de los mismos que están en el nivel insuficiente.

Al solicitar la palabra para participar y escuchar ideas, solo el 4% sobresale, el 28% están en el nivel insuficiente y 56% en el básico, donde se ubica más de la mitad de los alumnos, aunado a esto se identificó de manera general que los niños al momento de participar lo hacen al mismo tiempo, sin respetar el turno del habla e incluso a manera de gritos.

El 16% de los alumnos sobresalen al expresar cómo es, cómo ocurrió o cómo funciona algo, ordenando sus ideas para que los demás comprendan, donde además el 52% se encuentran en un nivel básico y el 28% en insuficiente.

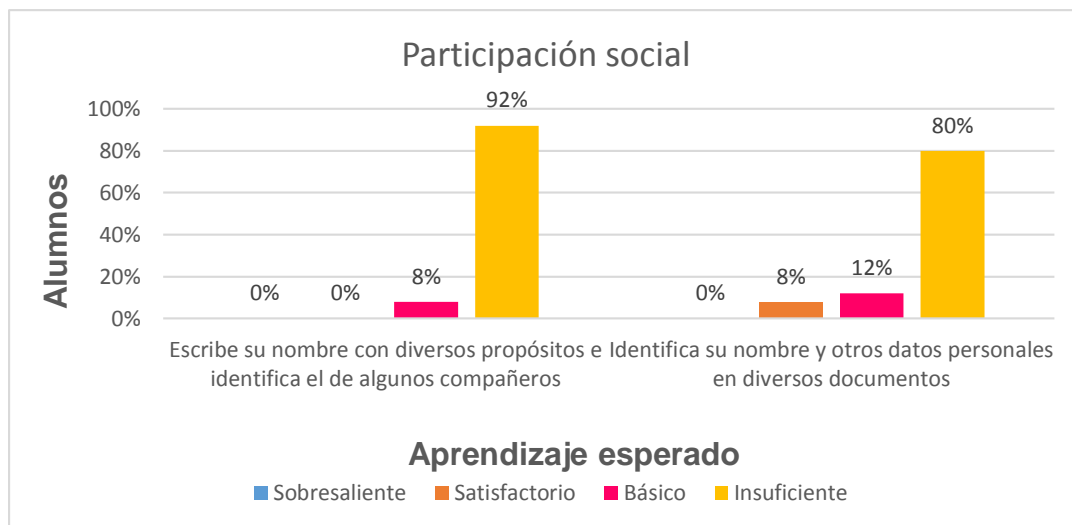
El 40% de los niños no responden a por qué o cómo sucedió algo en relación con experiencias, se logró identificar que al momento de solicitarles que respondan permanecen callados sin dar una respuesta, pero el 52% se encuentra en un nivel básico, aunque en ocasiones proporcionan respuestas que no son acordes a lo planteado.

Conjuntamente el 12% menciona características de objetos y personas que conoce y observa, el 52% se encuentra en un nivel básico, ya que en ocasiones se presenta dificultad para describir lo que conoce y observa y el 20% de los alumnos se sitúa en el nivel insuficiente o no describen lo que observa o conoce.

Por otra parte, es importante mencionar que se presentan dos alumnos que muestran dificultades en el lenguaje oral, los cuales han sido expuestos a canalización en CAPEP (Centro de Atención Psicopedagógica de Educación Preescolar). Agregando a esto, hay casos de otros alumnos que falta estimular su lenguaje oral, pues es poco comprensible.

De manera general, se logra apreciar que es importante llevar a cabo situaciones que permitan un mejor desenvolvimiento en este campo en el aspecto oral, fortaleciendo la oralidad al exponer información y formulando explicaciones y que a su vez respondan a diversos cuestionamientos, animando a los alumnos a que se expresen de manera más clara.

Gráfica 2.



En relación con el lenguaje escrito en el aprendizaje que implica escribir su nombre con distintos propósitos e identificar el de algunos compañeros solo el 8% se encuentra en un nivel básico, lo cual representa el menor porcentaje de alumnos que consiguen escribir su nombre; y por lo tanto el 92% se encuentra en un nivel insuficiente. Además, al identificar su nombre el 8% se encuentra en un nivel satisfactorio, el 12% en nivel básico y el 80% en nivel insuficiente.

Cabe mencionar que en este ámbito es notorio el nivel insuficiente en los alumnos, sin embargo, es importante propiciar actividades donde el alumno se acerque a la escritura, y el nombre puede ser una actividad interesante de manera cotidiana buscando que tenga sentido para él.

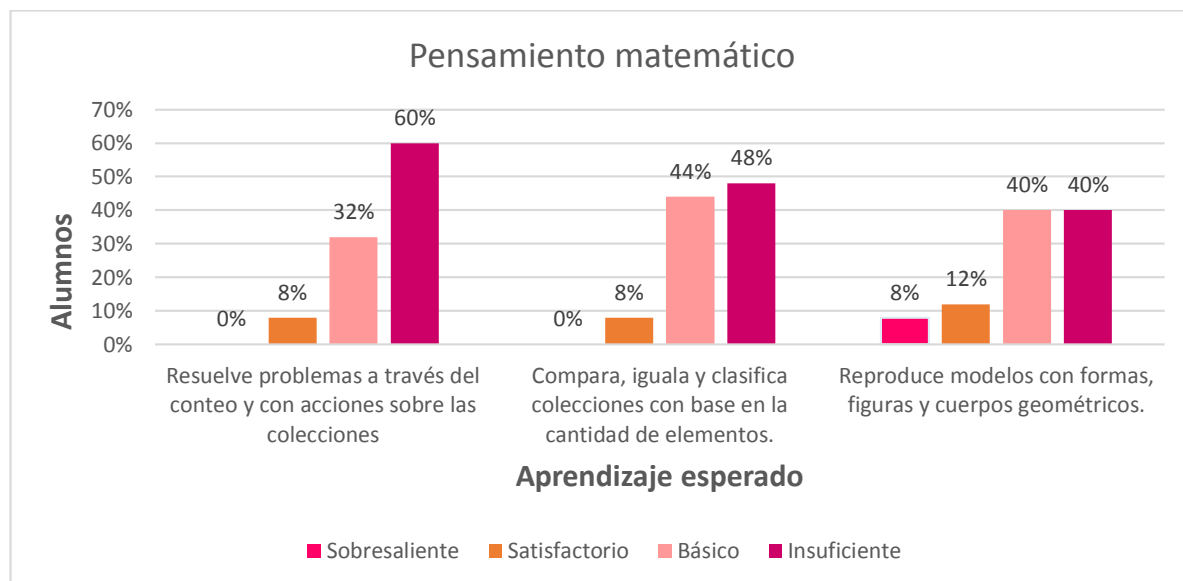
**Pensamiento matemático.** Según el programa (SEP, 2017) este campo de formación académica establece que es necesario que los alumnos realicen diversas actividades y resuelvan numerosas situaciones que representen un problema o un reto, las cuales deben permitir a los niños:

- Razonar y usar habilidades, destrezas y conocimientos de manera creativa y pertinente en la solución de situaciones que implican un problema o reto para ellos;

- Usar recursos personales y conocer los de sus compañeros en la solución de problemas matemáticos;
- Explicar qué hacen cuando resuelven problemas matemáticos;
- Desarrollar actitudes positivas hacia la búsqueda de soluciones y
- Disfrutar al encontrarlas;
- Participar con sus compañeros en la búsqueda de soluciones; ponerse de acuerdo (cada vez con más autonomía) sobre lo que pueden hacer organizados en parejas, equipos pequeños o con todo el grupo.
- Trabajar en equipo implica hacer algo en el sentido en el que se solicita; no es suficiente sentarse juntos y compartir material para considerarlo equipo. (p. 219)

Por lo que resulta importante propiciar situaciones que le permitan al niño usar su razonamiento matemático para la resolución de problemas. A continuación, se muestran resultados estadísticos de los alumnos en este campo, logros y dificultades que presentan.

Gráfica 3.



En la gráfica número 3 se aprecia, de manera general, que en los aprendizajes que se mencionan los alumnos manifiestan un nivel insuficiente con un porcentaje importante de los alumnos representando una problemática

significativa, siendo la resolución de problemas en el que se presenta con mayor incidencia pues sobrepasa la mitad de los alumnos con un 60%.

Se puede notar que el 60% de los alumnos del grupo se encuentra en un nivel insuficiente al resolver problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones; solo el 8% se encuentran en un nivel satisfactorio. Además, al comparar, igualar y clasificar colecciones con base en la cantidad de elementos el 42% se encuentran en el nivel básico y el 48% en el nivel insuficiente, lo que resulta que este campo necesita mejorar dichos aspectos.

Por otra parte, al reproducir modelos con formas, figuras y cuerpos geométricos el 8% de los niños lo hace de forma sobresaliente, el 12% satisfactoriamente, el 40% se ubica en un nivel básico y el 40% en insuficiente.

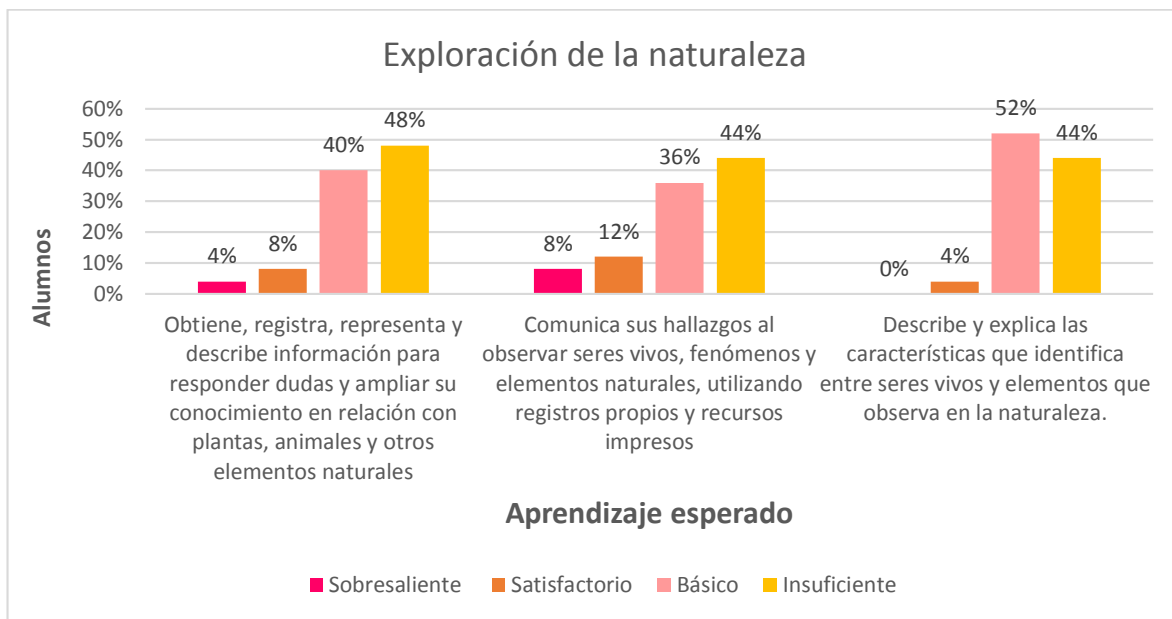
Por lo que puedo concluir que el grupo tiene mayor incidencia al resolver problemas a través del conteo por lo que será indispensable favorecer situaciones que le permitan al niño usar su razonamiento matemático en diversas circunstancias que demanden utilizar el conteo.

**Exploración y comprensión del mundo natural y social.** “Este campo menciona que está orientado a favorecer el desarrollo de las capacidades y actitudes que caracterizan al pensamiento reflexivo.” (SEP, 2017, p. 255)

De esta manera es importante promover en el niño la curiosidad por conocer su entorno y lo que lo rodea, así mismo situaciones en donde le permitan explicarse lo que sucede en su entorno inmediato y por consiguiente, “los Aprendizajes esperados en preescolar contribuyen al desarrollo del pensamiento reflexivo y a la construcción de conceptos como biodiversidad, regularidad, cambio en el tiempo y diversidad cultural.” (SEP, 2017, p. 257)

A continuación, se muestran resultados estadísticos acerca de los aprendizajes presentes en los alumnos de acuerdo al campo de formación académica.

Gráfica 4.



En la gráfica anterior se logra percibir que al obtener, registrar, representar y describir información para responder dudas y ampliar su conocimiento en relación con plantas, animales y otros elementos naturales el 4% de los alumnos del grupo sobresale, el 8% lo hace de manera satisfactoria, el 40% se ubica en un nivel básico y el 48% se encuentra en un nivel insuficiente, lo cual se aprecia que es una cifra importante.

Al comunicar sus hallazgos al observar seres vivos, fenómenos y elementos naturales, utilizando registros propios y recursos impresos el 8 % de los alumnos lo realiza de manera sobresaliente, el 12% de manera satisfactoria, el 36% se encuentra en un nivel básico y el 44% en un nivel insuficiente.

Además, el 52% de los alumnos se encuentran en un nivel básico al describir y explicar las características que identifica entre seres vivos y elementos que observa en la naturaleza, pues lo hace solo algunas veces mencionando información poco detallada. También un 4% lo hace de manera satisfactoria, lo cual representa una baja cantidad de alumnos que logran describir y explicar características comunes de estos; por consiguiente, un 44% lo hace de manera insuficiente, ya que no comunican sus hallazgos y tampoco explican características de seres vivos y elementos de la naturaleza.



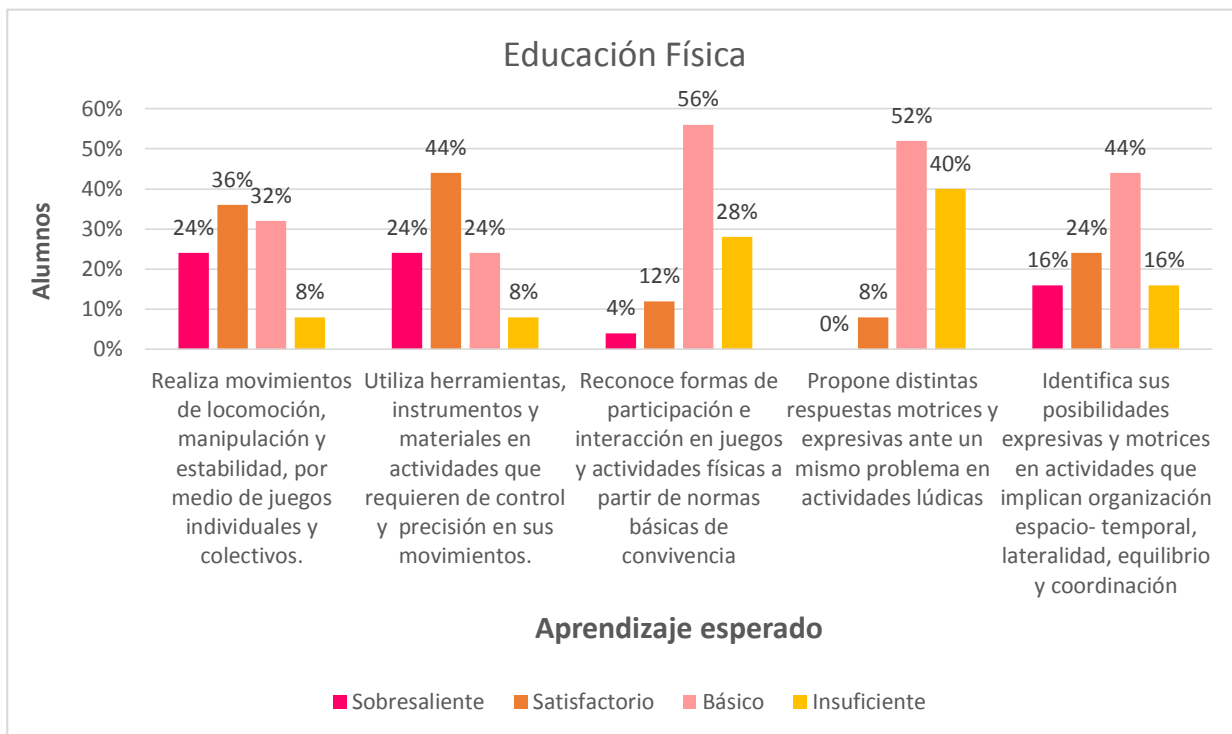
Como resultado del análisis de este campo, el reto es realizar propuestas que propicien experiencias que le permitan al alumno acercarse más a la naturaleza que lo rodea proponiendo acciones de investigación donde obtengan información y exploración de su entorno natural.

**Educación física.** La educación física impacta de manera importante en el desarrollo integral del alumno puesto que permite el desarrollo de sus destrezas y habilidades motrices, propiciando, además, gusto por la activación física y el deporte.

En lo que concierne al plan y programa (SEP, 2017) esta área se centra en las capacidades del desarrollo físico de los niños: locomoción, coordinación, equilibrio y manipulación, así como en la consolidación de la conciencia corporal. Se pretende que de manera progresiva logren un mejor control y conocimiento de sus habilidades y posibilidades de movimiento. (p. 331)

A continuación, se muestran resultados estadísticos del desempeño de los alumnos en esta área de desarrollo personal y social.

Gráfica 5.



En el gráfico anterior se logra apreciar que, al realizar movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos el 4% de los niños sobresalen, el 36% lo hace satisfactoriamente, el 32% de manera básica y el 8% de manera insuficiente.

Además, al utilizar herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos el 24% se sitúa en un nivel sobresaliente, el 44% lo realiza satisfactoriamente, el 24% se encuentra en un nivel básico y solo el 8% se encuentra en un nivel insuficiente.

También al reconocer formas de participación e interacción en juegos y actividades a partir de normas básicas de convivencia el 4% de los niños sobresalen, el 12% lo hace satisfactoriamente, el 56% se encuentra en un nivel básico y el 28% lo realiza de manera insuficiente.

En cambio, al proponer distintas respuestas motrices y expresivas ante un mismo problema en actividades lúdicas el 8% lo hace satisfactoriamente, el 52% de

manera básica y el 40% de los alumnos de manera insuficiente, lo cual es una cifra importante pues casi representa la mitad de los niños.

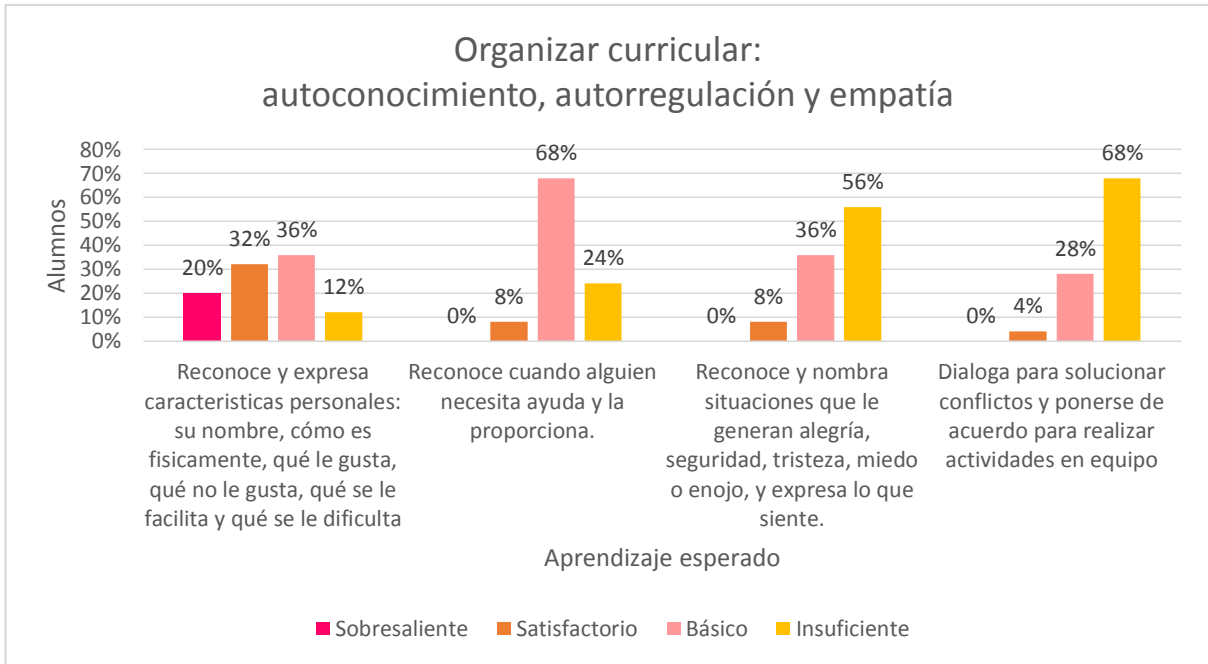
Igualmente, al identificar sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación el 16% de los niños se ubica en un nivel sobresaliente, el 24% en satisfactorio, el 44% en un nivel básico y el 16% en un nivel insuficiente.

Como resultado de esta área me es importante llevar a cabo experiencias donde los alumnos tengan oportunidades de realizar actividades retadoras o desafíos que demanden distintas respuestas motrices a través de juegos y que reconozcan formas de participación entre ellos.

**Educación socioemocional.** Esta área se centra en el proceso de construcción de la identidad y en el desarrollo de habilidades emocionales y sociales; se pretende que los niños adquieran confianza en sí mismos al reconocerse como capaces de aprender, enfrentar y resolver situaciones cada vez con mayor autonomía, de relacionarse en forma sana con distintas personas, de expresar ideas, sentimientos y emociones y de regular sus maneras de actuar. (SEP, 2017, p. 307).

Por lo que me resulta relevante favorecer el ámbito de la socialización, debido a que los niños se encuentran en interacción con otros y es importante que adquieran habilidades para la socialización y sana convivencia. Y es así como se dan a conocer datos estadísticos que manifiestan los alumnos en este campo, organizados por organizadores curriculares con sus respectivos aprendizajes esperados.

Gráfica 6.



En la gráfica 6 se logra rescatar que sobresalen dos de los aprendizajes del organizador curricular de autorregulación, al reconocer emociones y dialogar para solucionar conflictos, es más de la mitad de los alumnos los que se encuentran en un nivel insuficiente, lo cual representa cifras importantes en las formas en que los alumnos se relacionan y actúan.

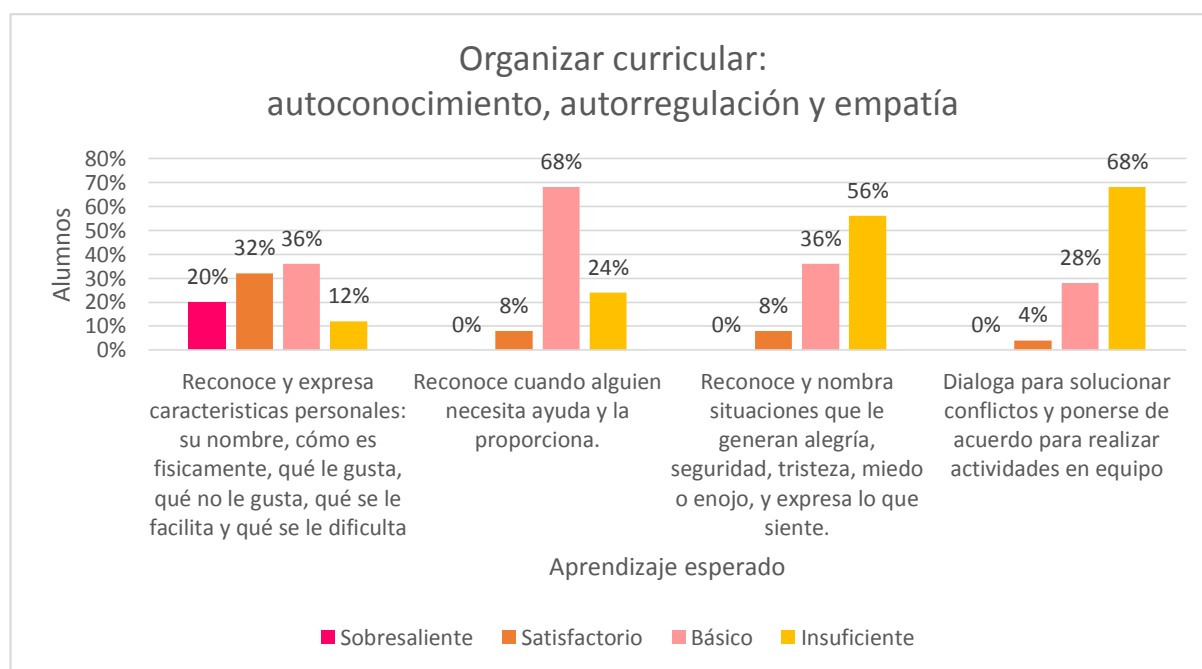
De tal manera que el 32% de los alumnos se encuentra en un nivel satisfactorio al reconocer y expresar características personales como su nombre, como es físicamente, qué le gusta, qué no le gusta, qué se le facilita y qué se le dificulta, el 12% lo hace de manera insuficiente, el 36% se encuentra en un nivel básico al expresar estas características y el 20% en sobresaliente.

Al dialogar para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo solo el 4% lo hace satisfactoriamente, el 28% en un nivel básico y el 68% de manera insuficiente, lo cual resulta importante pues fue notorio que entre los alumnos se presentan conflictos al convivir con los demás y trabajar en equipo, incluso de golpes por no trabajar de manera colaborativa.

Al reconocer y nombrar situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresar lo que siente, el 8% de los niños lo hace de manera satisfactoria, el 36% en nivel básico y el 56% en insuficiente.

En el aprendizaje que menciona reconocer cuando alguien necesita ayuda y la proporciona el 8% se encuentra en nivel satisfactorio, el 68% en un nivel básico y el 24% en insuficiente. Así mismo al proponer acuerdos para la convivencia, el juego y el trabajo, explica su utilidad y actúa con apego a ellos el 12% se encuentra en un nivel satisfactorio, el 20% en un nivel básico y el 68% en nivel insuficiente.

Gráfica 7.



En la gráfica 7 se logra rescatar que sobresalen dos de los aprendizajes del organizador curricular de autorregulación, al reconocer emociones y dialogar para solucionar conflictos, es más de la mitad de los alumnos los que se encuentran en un nivel insuficiente, lo cual representa cifras importantes en las formas en que los alumnos se relacionan y actúan.

De tal manera que el 32% de los alumnos se encuentra en un nivel satisfactorio al reconocer y expresar características personales como su nombre,

como es físicamente, qué le gusta, qué no le gusta, qué se le facilita y qué se le dificulta, el 12% lo hace de manera insuficiente, el 36% se encuentra en un nivel básico al expresar estas características y el 20% en sobresaliente.

Al dialogar para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo solo el 4% lo hace satisfactoriamente, el 28% en un nivel básico y el 68% de manera insuficiente, lo cual resulta importante pues fue notorio que entre los alumnos se presentan conflictos al convivir con los demás y trabajar en equipo, incluso de golpes por no trabajar de manera colaborativa.

Al reconocer y nombrar situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresar lo que siente, el 8% de los niños lo hace de manera satisfactoria, el 36% en nivel básico y el 56% en insuficiente.

En el aprendizaje que menciona reconocer cuando alguien necesita ayuda y la proporciona el 8% se encuentra en nivel satisfactorio, el 68% en un nivel básico y el 24% en insuficiente. Así mismo al proponer acuerdos para la convivencia, el juego y el trabajo, explica su utilidad y actúa con apego a ellos el 12% se encuentra en un nivel satisfactorio, el 20% en un nivel básico y el 68% en nivel insuficiente.

Gráfica 8.



Para continuar, en la gráfica 8 que corresponde al organizador curricular de colaboración, se logra identificar que sobresale el aprendizaje que corresponde a elaborar acuerdos presentándose el nivel insuficiente con mayor incidencia.

. Así mismo los alumnos colaboran en actividades, proponen ideas y consideran las de los demás, pero solo el 16% lo hace satisfactoriamente, el 16% en sobresaliente y a su vez el 16% se encuentra en un nivel insuficiente, presentándose en un nivel básico el 52%.

Además, se aprecia que el 60% del total de niños del grupo se encuentra en un nivel básico cuando convive, juega y trabaja con distintos compañeros, a excepción del 40% que lo hace satisfactoriamente. Sin embargo, hay varios niños que, si lo realizan, pero les ha tomado un poco más de tiempo integrarse al medio escolar y convivir de manera más abierta con sus compañeros.

Sin embargo, el 44% de los niños se encuentra en un nivel insuficiente al expresarse con seguridad ante los demás, por lo que pudiera ser relevante atender a esta situación, pues solo el 16% de los alumnos sobresalen al expresarse con seguridad, por lo que es una circunstancia que requiere atención.

A partir de los datos antes mencionados de las gráficas 6 y 7 en este campo de formación académica será importante favorecer experiencias que permitan a los alumnos fortalecer sus relaciones interpersonales, proponiendo situaciones para el desarrollo de sus habilidades socioemocionales.

Desde los resultados obtenidos en el área de educación socioemocional es viable considerar las dificultades que presentan y se desprenden a partir de la necesidad de fortalecer las relaciones interpersonales a través de la colaboración y autorregulación, para atender como problemática de manera específica, pues me es importante promover experiencias que permitan al alumno el desarrollo de habilidades sociales en espacios de interacción con otros niños, por lo que pretendo llevar a cabo situaciones que le permitan al alumno mejorar sus habilidades para trabajar en colaboración regulando sus emociones para interactuar con otros de manera favorable mediante estrategias como el juego; sin dejar de lado las demás

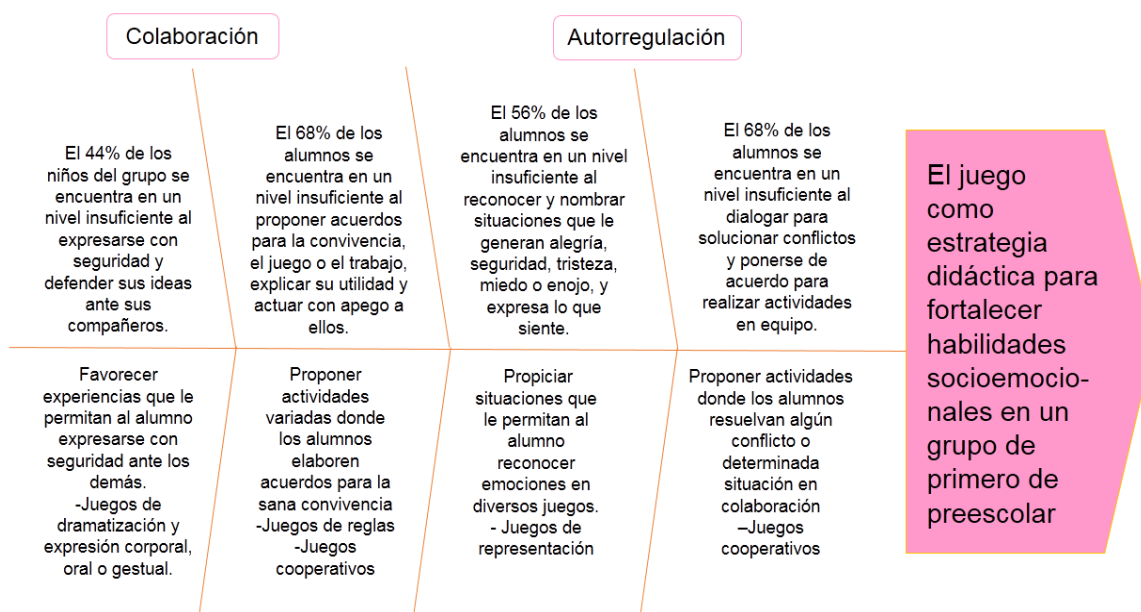
dificultades que presentan los alumnos en los campos de formación académica y áreas de desarrollo personal y social.

## 1.2 Descripción del problema

La problemática principal detectada se ubica en el área de educación socioemocional y a partir de ello, pretendo fortalecer las debilidades presentadas a través del diseño de una propuesta curricular que promueva actividades para fortalecer habilidades socioemocionales en los niños del grupo, específicamente al dialogar para resolver conflictos de manera colaborativa, así como en el aspecto de la autorregulación de emociones al interactuar con los demás. De esta manera, resulta trascendental hablar acerca del tema de habilidades socioemocionales a partir del enfoque del programa Aprendizajes Clave ya que son de gran impacto en el desarrollo pleno de los niños.

A continuación presento un diagrama de Ishikawa que permitirá identificar las principales causas y las posibles propuestas de solución para atender la problemática identificada.

### Diagrama de Ishikawa.







## 1.5 Propuesta curricular

En este espacio presento la organización del trabajo que se llevará a cabo con los alumnos para fortalecer sus habilidades socioemocionales ubicadas en el Área de desarrollo personal y social, que le permitan regular sus emociones, establecer y mantener relaciones positivas así como tomar decisiones responsablemente (SEP, 2017) mediante aprendizajes esperados que se planteen de acuerdo a la necesidad presentada y que resultaron menos favorecidos, indicando los organizadores curriculares a los que pertenecen los aprendizajes y que se pretenden favorecer a través de la propuesta de actividades. El cuadro que se muestra a continuación me permitirá señalar de manera adecuada los aprendizajes esperados con mayor necesidad a trabajar con los alumnos de acuerdo a lo antes mencionado.

### Proyecto “¡A jugar!”

| Campo de formación académica o área de desarrollo personal y social:<br>Educación socioemocional |  |                         |  |
|--|--|-------------------------|--|
| Organizadores curriculares 1 y 2   | Aprendizaje esperado   | Estrategia Didáctica    | Actividades                                    |
| 1. Autorregulación<br>2. Expresión de las emociones  | Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo                        | Juego cooperativo       | Los gallos y las gallinas<br>Tapetes musicales |
|  | Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente. | Juego de representación | La casita<br>Manos a la obra                   |
| 1. Colaboración<br>2. inclusión/<br>Comunicación asertiva  | Propone acuerdos para la convivencia, el juego o el trabajo, explica su utilidad y actúa con apego a ellos         | Juego reglado           | Un día de feria                                |
|  | Se expresa con seguridad y defiende sus ideas ante sus compañeros  | Juego de representación | Cuentacuentos<br>Cuento motor                  |

### 1.5.1 Plan de acción

El plan de acción que se muestra a continuación tiene como finalidad destacar las actividades encaminadas a fortalecer habilidades socioemocionales mediante el juego.

| Actividades               | Participantes  | Organización/ Espacio/ Materiales  | Evaluación |
|---------------------------|--|--|------------|
| Los gallos y las gallinas | Docente en formación<br>Alumnos                      | Equipos /Cancha<br>Pelotas y cajas o canastas  | Rúbrica    |
| La casita                 | Docente en formación<br>Alumnos                      | Equipos/ aula/ trastecitos, material de ensamble, herramientas, algunos disfraces  | Escala     |
| Manos a la obra           | Padres de familia<br>Docente en formación<br>Alumnos | Equipos/ aula/ herramientas, trastes, plastilina, rodillos, esmaltes, peines, espejos, carros, cajas de medicina, juguetes de doctor, etc. | Escala     |
| Canasta musical           | Docente en formación<br>Alumnos                      | Grupal/ cancha/ música, bocina y tapetes   | Rúbrica    |
| Cuenta cuentos            | Docente en formación<br>Alumnos                      | Grupal y equipos/ aula/ disfraces y/o accesorios, tapetes  | Escala     |
| Cuento motor              | Docente en formación<br>Alumnos                      | Grupal/ cancha/ música y audio, bocina, colchonetas, paliacates de colores   | Escala     |
| Un día de feria           | Docente en formación<br>Docente titular<br>Alumnos   | Equipos/ aula de música/ traga bolas, aros de cartón, botellas, peces, cañas de pescar, canastas, pelotas, tabla de acuerdos               | Escala     |

## 1.6 Fundamentación

### 1.6.1 Aspectos normativos legales

La educación preescolar es un nivel educativo fundamental en la formación de los niños debido a que impulsa su desarrollo integral, además de favorecer conocimientos, habilidades, actitudes y valores necesarios para la vida.

Esto significa que el alumno deberá recibir una educación de calidad tal y como lo menciona (SEP, 2017):

El Estado ha de garantizar el acceso a la escuela a todos los niños y jóvenes, y asegurar que la educación que reciban les proporcione aprendizajes y conocimientos significativos, relevantes y útiles para la vida, independientemente de su entorno socioeconómico, origen étnico o género. (p. 23)

Por lo tanto, el alumno tiene derecho a recibir una educación con equidad e inclusiva, donde además se respeten sus derechos y no exista discriminación.

El artículo 3° de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos establece que el sistema educativo deberá desarrollar “armónicamente todas las facultades del ser humano y fomentará en él, a la vez, el amor a la patria, el respeto a los derechos humanos y la conciencia de la solidaridad internacional, en la independencia y en la justicia”. Para hacer realidad estos principios es fundamental plantear qué mexicanos queremos formar y tener claridad sobre los resultados que esperamos de nuestro sistema educativo. (SEP, 2017, p.23)

Además, la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, en su capítulo décimo segundo de los Derechos al Descanso y al Esparcimiento Artículo 60 establece que niñas, niños y adolescentes tienen derecho al descanso, al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad, así como a participar libremente en actividades culturales, deportivas y artísticas, como factores primordiales de su desarrollo y crecimiento.

### **1.8.2 Aspectos metodológicos**

Para llevar a cabo la propuesta elaborada para la realización de actividades en función de fortalecer habilidades socioemocionales como la autorregulación y trabajo colaborativo, se utiliza la metodología de proyecto, entendida como “conjunto de actividades que se proponen realizar de una manera articulada entre

sí, con el fin de producir determinados bienes o servicios capaces de satisfacer necesidades o resolver problemas.” (Ander-Egg, 1989, p. 16)

El plan de acción propuesto anteriormente será basado en una investigación-acción, la cual se define como “Una forma de indagación realizada por el profesorado para mejorar sus acciones docentes o profesionales y que les posibilita revisar su práctica a la luz de evidencias obtenidas de los datos y del juicio crítico de otras personas. (Latorre, 2005, p. 5)

Por lo que, de manera personal podré reconocer aspectos a mejorar de mi práctica docente, además de permitirme reflexionar sobre el trabajo llevado a cabo en el aula para la toma de decisiones en mejora de mi desarrollo profesional. Así mismo podré cuestionarme acerca de mi desempeño como docente y la responsabilidad que estaré asumiendo como tal.

También, Elliot (1993) cit. Por Latorre define la investigación - acción como: “Un estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma. La entiende como una reflexión sobre las acciones humanas y situaciones sociales vividas por el profesorado que tiene como objetivo la comprensión (diagnostico) de los docentes de sus problemas prácticos. Las acciones van encaminadas a modificar la situación una vez que se logre una comprensión más profunda de los problemas” (p.24)

Con ello, debo asumir el papel de futuro docente con compromiso al estar abierta a cambios y mejoras en mi práctica docente, a partir de la reflexión y de acuerdo con Smyth (1991) propone un ciclo reflexivo que consta de cuatro fases que se pondrán en marcha cíclicamente durante mi práctica y que a continuación se muestra:



Ciclo de reflexión profesional de Smyth (1991)

Para continuar, describo cada una de dichas fases de acuerdo con el autor:

1. *Descripción*. Es una fase que pretende recoger relatos de vida profesional, momentos críticos, experiencias... como elemento crucial para identificar y escuchar la propia voz. En esta etapa el profesorado responde a la pregunta ¿qué y cómo lo hago? (p. 28)

En esta fase se rescatan las reflexiones de la práctica, de manera que se logren recuperar las experiencias para valorarlas, haciendo referencia a aspectos relevantes ocurridos en la acción docente e identificando la funcionalidad de la toma de decisiones analizando y reflexionando sobre la misma.

2. *Explicación*. Búsqueda de las teorías que guían las practicas relatadas y que son consideradas como muy significativas para explicarlas [...] Se pretende contestar a la siguiente cuestión ¿qué significa esto y por qué y para qué lo hago? (p. 29)

Esta fase se centra en encontrar teorías que guíen y orienten la práctica para justificar las acciones que se llevan a cabo, por lo tanto, requiere de un análisis, de argumentación y explicación propia.

3. *Confrontación.* Se trata de ver, en un debate abierto, como se ha llegado a ser así, que hay detrás de eso, qué consecuencias comporta, qué grado de coherencia tiene con las tendencias actuales o con las de la propia instrucción/equipo. Es una fase de cuestionamiento de prácticas y teorías implícitas. [...] Esta relación de confrontación implica un nuevo y más argumentado análisis del material expresado en busca de causas, supuestos, valores, creencias, interese... y un consenso dialectico entre ambos. (p. 30)

En esta fase se contrasta la práctica con la teoría, que apoya a tener nuevas visiones y perspectivas de las cosas y que a su vez compara y realiza cuestionamientos para poder analizar, de igual manera la confrontación lleva también al docente a realizar un análisis más profundo de los modelos y prácticas educativas cotidianas y que orientan su labor.

4. *Reconstrucción.* Esta es una fase de planificación de la mejora estipulada. Parte de la construcción de un acuerdo sobre cómo se podría cambiar, qué se podría hacer diferente, qué es lo importante para mantener... y con todo ello reconstruir practicas enfoques y conceptualizaciones. Es un proceso por el que el profesorado inmerso en el ciclo de reflexión reestructura (recomponen, alteran o transforman) su práctica docente, sus visiones y/o los argumentos alegados para justificarlas, estableciendo un nuevo y mejor marco de acción/ comprensión que restablece el equilibrio y el potencial de transformación y configuración futura en el ejercicio de la profesión... (p.30)

Es una fase que da como resultado nuevas vías de solución o alternativas para la mejora de la práctica docente mediante la reflexión, analizando las fortalezas y debilidades presentes con la finalidad de reconstruir la práctica, también se hace referencia a que una vez que se analiza la práctica y se detectan las debilidades dentro de ella se debe hacer una reconfiguración para conseguir una mejora continua del proceso de enseñanza.

En conclusión, este ciclo, como lo dice su nombre, me permitirá reflexionar de manera inmediata en mi práctica docente acerca de las acciones que llevo a cabo a partir de mi propuesta en el plan anterior e identificar qué resultados obtuve a partir de mi intervención, así mismo me permitirá detectar fortalezas y áreas de oportunidad para posteriormente fortalecer y mejorar mi actuar docente, de manera que impactará en mi desarrollo profesional.

### **1.6.3 Aspectos teórico- pedagógicos**

#### **Planificación**

Resulta importante rescatar la importancia que tiene la planificación para el trabajo docente y es así como el programa (SEP 2017) menciona que: “La planificación es un conjunto de supuestos fundamentados que la educadora considera pertinentes y viables para que niñas y niños avancen en su proceso de aprendizaje.” (p. 169). Por lo cual será importante a partir de mi intervención realizar una planificación que me permita intervenir de manera eficaz, tomando decisiones para que los niños aprendan y plantear desafíos para que desarrollen sus habilidades y capacidades. Además, la planificación será de gran apoyo para organizar el trabajo en el aula para tener claridad y precisión en lo que pretendo realizar con los alumnos respecto a la puesta en marcha de la propuesta de mejora.

Es por ello que se tomarán en cuenta ciertos elementos que marca el Programa (SEP 2017) al momento de planificar como “los aprendizajes esperados, actividades que constituyen la situación didáctica, tiempo previsto para su desarrollo y recursos.” (p.173). Es así como pretendo llevar a cabo el trabajo en el aula mediante situaciones didácticas, que (SEP, 2017) menciona que “son un conjunto de actividades articuladas entre sí y que impliquen relaciones claras entre los niños, los contenidos y el docente, con la finalidad de construir aprendizajes”. (p.169). Por lo que es responsabilidad del docente proponer situaciones encaminadas al logro de los aprendizajes, y en este caso, realizando propuestas de actividades que sean



pertinentes para favorecer en los alumnos la colaboración y regulación de sus emociones.

### **Evaluación**

Por su parte, la evaluación juega un papel fundamental para conocer los avances, logros y dificultades de los alumnos, así como conocer su desempeño en las diversas situaciones que se le plantean, por lo que (SEP, 2017) establece que: “La evaluación tiene un sentido formativo con las siguientes actividades: valorar los aprendizajes de los alumnos, identificar las condiciones que influyen en el aprendizaje y mejorar el proceso docente y otros aspectos del proceso escolar”. (p.174).

Con ello rescato la importancia de evaluar para tomar decisiones en cuanto a la mejora de los aprendizajes de los niños, pero cabe mencionar que también es importante identificar los factores que como docente debo mejorar o fortalecer.

Es así como la observación y evaluación son parte esencial en la práctica docente, pues permite recoger información en cuanto al proceso de los alumnos en sus logros y dificultades, de tal manera que se llevarán a cabo rúbricas y escalas en el plan de acción para recoger dicha información con respecto a sus habilidades emocionales.

### **Reflexión**

Un aspecto que vale la pena subrayar, es la importancia de la reflexión en la práctica docente ya que permite analizar determinadas situaciones o problemáticas presentes en el aula y cómo poder enfrentarlas, de igual manera permite identificar fortalezas, debilidades y oportunidades en mi práctica. La reflexión es algo fundamental pues da pauta para la mejora de la práctica, tal y como señala Perrenoud (2005):

Formar a un prácticamente reflexivo es ante todo formar a un profesional capaz de dominar su propia evolución, construyendo competencias y saberes

nuevos o más precisos a partir de lo que ha adquirido y de la experiencia. (p. 23)

De esta manera, la reflexión me apoyara a analizar el trabajo docente que llevo a cabo en el aula para poder actuar con eficacia, destacando los retos a los que me enfrento, así como áreas de oportunidad que me ayudan a enfrentar situaciones de la práctica y a crecer profesionalmente.

### **Estrategia**

Es conveniente hacer referencia a estrategias que el docente puede utilizar para promover aprendizajes y alcanzar logros en los alumnos, definiendo estas como “procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos”. (Mayer, Shuell, West, Farmer y Wolff, citado por Díaz Barriga, 2010). Por lo que es indispensable que el docente conozca estrategias que apoyen a la construcción de aprendizajes en los alumnos y tome decisiones en cuanto a lo que necesitan los niños. “Las estrategias de enseñanza son medios o recursos para prestar la ayuda pedagógica ajustada a las necesidades de progreso de la actividad constructiva de los alumnos”. (Díaz Barriga, 2010, p. 118). En este sentido se trata de proveer de herramientas disponibles para que los docentes potencien el desarrollo de los alumnos, tomando en consideración sus habilidades y necesidades.

De esta manera, propongo el juego como una estrategia para trabajar habilidades socioemocionales que se desprenden a partir de la interacción entre los niños con los demás, para potenciar el desarrollo social de los alumnos ya que provee de normas y comportamientos en interacción con otros.

### **Las habilidades socioemocionales en educación preescolar**

Las habilidades socioemocionales juegan un papel importante en la educación preescolar, definiendo estas como:

Herramientas mediante las cuales las personas pueden entender y regular las emociones; establecer y alcanzar metas positivas; sentir y mostrar

empatía hacia los demás; establecer y mantener relaciones positivas; y tomar decisiones responsablemente. Entre ellas se encuentran el reconocimiento de emociones, la perseverancia, la empatía y la asertividad”. (SEP, 2017, p. 357).

Ya que no solo se debe destacar el desempeño cognitivo, sino también el emocional que apoya al desarrollo integral del niño, donde se busca fortalecer, de manera específica, su desarrollo personal y social, promoviendo que los alumnos mantengan relaciones sociales sanas basadas en la cooperación y la resolución de conflictos, además de la regulación de emociones ante diversas situaciones planteadas. Con ello (SEP, 2017) menciona que:

La Educación Socioemocional es un proceso de aprendizaje a través del cual los niños y los adolescentes trabajan e integran en su vida los conceptos, valores, actitudes y habilidades que les permiten comprender y manejar sus emociones, construir una identidad personal, mostrar atención y cuidado hacia los demás, colaborar, establecer relaciones positivas, tomar decisiones responsables y aprender a manejar situaciones retadoras, de manera constructiva y ética”. (p. 304)

A partir de lo ya mencionado, la responsabilidad como docente es fomentar relaciones interpersonales adecuadas para una mejor convivencia, estableciendo relaciones sanas no solo en la escuela con sus compañeros, sino con la familia y comunidad.

Desde esta perspectiva y como antecedente, la familia es un agente educativo importante dentro de la educación ya que es la primera experiencia de socialización de los niños donde participan y se desarrollan, además como se menciona en (SEP 2017):

El ambiente familiar es fundamental para promover el aprendizaje y el desarrollo de los niños; la tarea de los integrantes de las familias como educadores continúa aun cuando los niños cursen la educación preescolar. (p.167)

Por lo que resulta importante que en la familia se den relaciones sanas que estimulen su desarrollo social, pues este agente influye de manera directa en su desarrollo social y emocional que manifiestan los niños debido al ambiente de convivencia que se da en el mismo. Así, el juego resulta como un reflejo del entorno que rodea al niño y contribuye a su desarrollo infantil por el hecho de que jugando, el niño aprende a establecer relaciones sociales con otras personas, se plantea y resuelve problemas.

Además de que desde el núcleo familiar es donde comienzan estas relaciones, el niño tiene la necesidad de jugar y forma parte de sus actividades cotidianas en casa. Desde este momento, el niño aprende a compartir, a desarrollar nociones de cooperación por medio del juego, además de practicar actitudes y conductas con otros niños.

Por otra parte, la escuela es otro importante agente de socialización que permite a los niños relacionarse con otros y adquirir nuevas formas de interacción que resultan importante para su desarrollo infantil y que, a su vez permite socializar con otros agentes que no sea la familia donde, además, aprenden normas básicas de conducta social.

Así mismo, resulta favorecedor que la escuela brinde al alumno la posibilidad de participar en actividades que le permitan aprender en relación a la convivencia con los demás niños, a trabajar de forma colaborativa para resolver alguna problemática o situaciones que se les presenten en conjunto y/o de manera organizada, además de regular sus emociones y respetar reglas; por lo que el juego podría resultar como un medio para que los alumnos descubran sus habilidades y valoren las de los demás, por lo que es fundamental que la escuela promueva que los alumnos tengan la oportunidad de obtener experiencias sociales y emocionales mientras juegan.

Así mismo la escuela tiene la responsabilidad de proporcionar un ambiente adecuado para que los alumnos fortalezcan esas relaciones interpersonales para dar lugar a la sana convivencia y las demás habilidades socioemocionales.

## El juego

El juego es parte fundamental en la vida de los niños, además de ser una herramienta de aprendizaje, por lo tanto (SEP, 2017) lo define como: “El juego es una forma de interacción con objetos y con otras personas que propicia el desarrollo cognitivo y emocional en los niños. Es una actividad necesaria para que los niños expresen su energía, su necesidad de movimiento y se relacionen con el mundo”. (p. 163)

Con ello, comprendo los beneficios que esta herramienta tiene para los alumnos, dando lugar a desarrollar distintas capacidades tanto cognitivas como emocionales y que a su vez permite a los niños descubrir el mundo a su manera.

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

De esta manera, se considera que el juego es una actividad necesaria y vital para el desarrollo infantil por los beneficios que provee. Vygotsky y otros teóricos de la educación, como Piaget (1945/1951), concuerdan en que el juego propicia en los niños el desarrollo de habilidades mentales y sociales. Vygotsky creía que el juego propicia el desarrollo cognitivo, emocional y social. (Bodrova 2004, p.125)

Consecuentemente, el juego tiene un alto valor en el desarrollo del niño por sus múltiples beneficios, además de ser una actividad característica en los niños de edad preescolar y como menciona Bodrova (2004) “Si un niño no tiene experiencia en el juego, podemos esperar que tanto su desarrollo cognitivo como el socioemocional lo resientan. Debido a que se considera el juego como una actividad conductora, incluso como la actividad más importante para el desarrollo de los niños de tres a seis años”. (p. 127). A partir de lo antes mencionado, reconozco que el juego tiene un efecto positivo en los niños por sus distintos dones.

## **Tipos de juego**

Es necesario reconocer los tipos de juego, así como sus características, que se implementaran en la propuesta de mejora para identificar los beneficios e intenciones que se pretenden rescatar para llevar a cabo con los alumnos, además de tener claridad en lo que se pretende favorecer con cada tipo de juego y que a continuación se mencionan.

### **Juego cooperativo**

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

#### *Características de los juegos cooperativos*

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

A su vez, Pallares (cit. Por Omeñaca, 2013) destaca cuatro características en este tipo de juegos:

- Todos los participantes en lugar de competir aspiran a un fin común: trabajar juntos.
- Todos ganan si se consigue la finalidad y todos pierden en caso contrario.
- Los jugadores compiten contra los elementos no humanos del juego en lugar de competir entre ellos.
- Los participantes combinan sus diferentes habilidades uniendo sus esfuerzos para conseguir la finalidad del juego.

Por su parte Jares (2001) define la *cooperación* como: “Valor y destreza necesaria para resolver tareas y problemas juntos a través de unas relaciones basadas en la reciprocidad y no en el poder o en el control. Las experiencias

cooperativas son la mejor forma de aprender a compartir, a socializarse y a preocuparse por los demás. De esta forma, al colaborar para un fin común, las respuestas destructivas se cambian en constructivas”. (p.5)

De esta manera, resulta importante promover la cooperación en la educación preescolar porque tiene un impacto directo en las actitudes de los niños potenciando sus relaciones interpersonales, y que según T. Orlick (2001) “A través de las aventuras cooperativas, los niños aprenden a compartir, a relacionarse con los otros, a preocuparse por los sentimientos de los demás y a trabajar para superarse progresivamente”. (p. 13) De modo que a través del juego cooperativo pretendo promover la búsqueda de soluciones creativas a determinadas circunstancias de forma que se fortalezcan sus habilidades para las relaciones sociales, y así mismo propiciar actitudes de solidaridad entre los niños.

También, es importante resaltar que la colaboración es parte fundamental para el desarrollo de las relaciones interpersonales que se dan entre los alumnos, ya que propicia a que resuelvan conflictos de manera pacífica trabajando en conjunto por un bien común, además de ayudarse entre sí promoviendo así la solidaridad. Por otra parte (SEP, 2017) define *colaboración* como:

Es la capacidad de una persona para establecer relaciones interpersonales armónicas que lleven a la consecución de metas grupales. Implica la construcción del sentido del “nosotros”, que supera la percepción de las necesidades meramente individuales para concebirse a uno mismo como parte de una colectividad. Se aprende mediante el ejercicio continuo de la comunicación asertiva, la responsabilidad, la inclusión, el manejo de conflictos y la interdependencia, que en conjunto abonan al saber convivir para saber ser y hacer en comunidad”. (p. 352)

A partir de ello, pretendo promover el juego cooperativo como una estrategia enriquecedora para fortalecer habilidades socioemocionales como la colaboración, mediante juegos colectivos o cooperativos, donde los alumnos promuevan y practiquen actitudes de colaboración al resolver algún conflicto, además de respetar

reglas, acuerdos y favorecer la autorregulación al reconocer sus emociones ante esas situaciones propuestas al interactuar con sus compañeros.

### **Juego de reglas**

El juego de reglas da acceso a la realidad social y viaja de la imposición e imitación a la autonomía y a la comprensión del sentido de la regla, como contenido y como medio para la relación entre las personas que juegan. (Navarro, 2002, p. 162). De esta manera, el juego de reglas favorece a que los alumnos comprendan la importancia de convivir de manera agradable para todos en determinado espacio, generando un ambiente de compañerismo, amistad y empatía. También, la regla introduce una forma de juego organizado a partir de la interrelación entre los jugadores, y describe una lógica de comportamientos, que es la del propio juego como sistema. Es decir, el juego condicionará los comportamientos que se harán dependientes del sistema que pertenece. (Navarro, 2002). Así, resulta importante que los alumnos adquieran compromiso y responsabilidad para cumplirlos, y a su vez comprender por qué son importantes.

Conjuntamente, (SEP, 2017) menciona que los juegos de reglas son un recurso muy útil para la comprensión del funcionamiento de reglas, para controlar impulsos, esperar turnos, respetar acuerdos. Favorecen la convivencia y formas de interacción adecuadas. (p. 327). De esta manera, el juego de reglas resulta como un medio de convivencia en un espacio seguro y confiable para los niños de educación preescolar.

Navarro (2002) dice que para Piaget “los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio- motoras (carreras, lanzamientos de canicas o bolas, etc.) o intelectuales (cartas, damas, etc.) con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados.

De este modo pretendo promover en los alumnos su participación en la toma de acuerdos en diversos juegos, su respeto, compromiso y responsabilidad, así



como actuar con apego a ellos, de tal manera que se refleje una sana convivencia entre los alumnos.

### **Juego de representación (simbólico)**

*(También puede presentar otras denominaciones como juego imaginario, de fantasía, dramático o fingido)*

El juego simbólico es una manifestación de la función simbólica, o capacidad descrita por Piaget para utilizar representaciones mentales, las cuales se presentan en el lenguaje, el juego y la imitación diferida (Navarro, 2002).

Con ello, Piaget (cit. Por Bodrova 2004) distinguió que en el juego dramático los niños crean situaciones y papeles ficticios con gestos y lenguaje; crean el papel de cada niño y lo negocian, y proponen un tema o una dirección para el argumento ficticio. Lo cual representa la capacidad de los niños para recrear alguna situación mediante el juego, favoreciendo así, la imaginación y creatividad.

Por otra parte, y desde la perspectiva de Vygotsky, se enuncia lo siguiente:

El juego sirve como una herramienta de la mente que habilita a los niños para regular su conducta. (...) El juego organiza la conducta: en vez de producir una conducta totalmente espontánea, el niño actúa en el juego, por ejemplo, como una mamá o un chofer de camión. (Bodrova, 2004, p.125).

Por lo que desde este enfoque el niño tiene la habilidad para representar un personaje y actuar como tal, llevando a cabo determinadas conductas de acuerdo a su papel. Estas son situaciones imaginarias que los mismos niños crean pero no pueden actuar como quieran, y de acuerdo con Bodrova, 2004, “las reglas se expresan como el patrón de conducta asociado a un papel determinado; en una situación imaginaria de juego, cada papel impone sus reglas a la conducta del niño.” (p. 125). Por lo que estas “reglas” dan pauta para el comportamiento del niño durante el juego, donde incluye control de impulsos y emociones, favoreciendo así su capacidad de autorregulación; por lo que Bodrova, 2004 menciona que:

Como el juego de representación exige que los niños inhiban y contengan su conducta de acuerdo con los papeles y las reglas del tema de la representación, esta ayuda a practicar la autorregulación. En la dramatización los niños no pueden actuar como se les antoje; deben actuar de acuerdo con el escenario de la representación. (p. 128)

Con ello, se comprende la importancia del juego de representación, ya que puede ser una experiencia significativa para los niños, pues posibilita a crear otros mundos, formas de pensar y sentir diferentes a las propias, además de favorecer el lenguaje al interactuar con otros, a lo que Vygotsky (cit. Por Bodrova, 2004) menciona que el lenguaje se convierte en la herramienta del juego porque permite a los niños pequeños compartir significados reales e imaginarios.

Además de favorecer la creatividad, curiosidad, empatía, estrategias para resolver algún problema, asumir el papel de otros, establecer relaciones sociales con los demás, atener reglas y pautas de comportamiento, por lo que este tipo de juego impacta de manera significativa en ellos y refleja un medio enriquecedor para el desarrollo del niño. Conjuntamente se puede destacar los logros en el desarrollo que el juego propicia y que de acuerdo con Bodrova, 2004:

Los logros en el desarrollo del periodo preescolar y del jardín de niños son la imaginación, la función simbólica (los niños son capaces de utilizar objetos, acciones, palabras y personas para representar lo que no son) y la integración del pensamiento y las emociones. Los niños son capaces de crear por medio del juego situaciones imaginarias y de actuar como si su entorno fuera distinto. (p. 57)

A partir de lo antes mencionado, resulta relevante crear en el aula situaciones inmediatas a las cuales los niños puedan reaccionar y experimentar emociones, de esta manera es que pretendo llevar a cabo determinados juegos de representación para favorecer la autorregulación, propiciando a que los niños expresen sus emociones al interactuar entre ellos. Así mismo tomo a consideración algunas recomendaciones que plantea Bodrova, 2004, al momento de llevar a cabo el juego

con los alumnos para un mejor resultado. Para asistir la dramatización, los maestros pueden hacer lo siguiente:

1. Cerciórese de que los niños tienen el tiempo suficiente para la representación
2. Ayude a los niños a planear su representación
3. Revise el desarrollo de la representación
4. Elija el apoyo y los juguetes apropiados
5. Proporcione temas que puedan prolongarse de un día para otro
6. Asesore a los niños que necesitan ayuda
7. Sugiera entrelazar los temas o haga una demostración de cómo hacerlo
8. Muestre formas apropiadas para resolver las discusiones (p. 132)

## II.- DESARROLLO DE LA PROPUESTA DE MEJORA

En éste capítulo se presenta la descripción y análisis de las secuencias de actividades consideradas en el plan de acción para la mejora de la propuesta, en función de la reflexión sobre mi práctica docente de acuerdo al ciclo de Smyth (1991) que consta de cuatro fases que se ponen en marcha de manera cíclica y constante. De esta forma, me permitirá analizar mis secuencias de actividades propuestas detectando fortalezas y mejoras, debilidades, así como áreas de mejora.

### 2.1 Actividad 1. “Gallos y gallinas”

La primera actividad se llevó a cabo el día 12 de febrero del presente año. (*Anexo 9*). El aprendizaje esperado a fortalecer fue: dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo, del área de educación socioemocional.

Los recursos materiales utilizados apoyaron para la realización de la actividad, empleando pelotas de plástico (simulando que eran huevos de gallina) y canastas o cajas para depositarlas, que a su vez, representaban el nido de la gallina participando un total de 24 alumnos en la realización de la actividad propuesta.

En un primer momento, la organización del grupo fue en equipos de 4 integrantes indicando que los mismos alumnos se organizarían, con la finalidad de darles mayor autonomía y libertad para elegir con quien deseaban llevar a cabo la actividad. Al iniciar en el aula mencioné a los alumnos la actividad que realizaríamos, comentando que se llevaría a cabo en el patio de la escuela, por lo que iba a ser necesario proponer acuerdos, de manera oral, para poder jugar en orden, a lo que de inmediato algunos de ellos comentaron “no empujar a mis amigos”. En seguida les dije “para jugar nos iremos a ese patio (señalando con el dedo)” delimitando el espacio a utilizar, les indiqué que primero se sentarían en el escalón que ahí se encuentra para escuchar las indicaciones del juego, debido a que dentro del aula se habían distraído un poco por la idea de salir a jugar. Al

momento de ir al patio, solicité que realizaran una fila y en orden, ya que otro de los patios estaba ocupado y evitar interrumpir su trabajo y además permitir el orden.

Al sentarse, les dije “chicos vamos a jugar Gallos y gallinas” de inmediato un niño comentó “yo soy el gallo” y otro respondió “yo el conejito”, por lo que les pedí que primero escucharan para entender cómo se iba a jugar y que en este juego no había conejos ni otros animales más que gallos y gallinas. Procedí a explicar en qué consistía el juego, organizados en equipos de cuatro integrantes en tres filas, llevarían sus pelotas a la canasta a manera de relevo, por lo que tenían que esperar a que el primer equipo de cada fila regresara. En seguida les dije que se reunieran con sus equipos en lo que yo acomodaba las canastas, una en cada fila y empecé a sacar las pelotas del costal para colocarlas en dichas canastas y mientras ellos se acomodaban en las tres filas, pregunté ¿Cómo podemos hacer para llevar este huevo hasta su nido sin utilizar las manos y sin que caiga al piso? De inmediato un niño mencionó:

Alumno 1: -“Con la mano”. Le recordé que no podían utilizar las manos y en seguida dijo:

Alumno 1: - “Con el cuerpo”. A lo que le respondí:

DF: - ¿Con qué parte del cuerpo? El alumno se mostró apenado diciendo:

Alumno 1: - “Amm amm ammm”, con un poco de risa. En seguida otro de los alumnos dijo:

Alumno 2: “Con la espalda” y le dije:

DF: - “A ver, muéstranos como le harían” y en ese momento junto con otra niña pusieron el ejemplo (*Anexo 10*).

Seguí cuestionando de qué otra manera podrían realizarlo de forma diferente a sus compañeros, pero en ese momento me di cuenta de que los alumnos se organizaron en parejas, en las tres filas, debido al ejemplo que dieron los compañeros y estaban comenzando a avanzar con su pelota, algunos reproducían

lo que sus compañeros anteriores hicieron con la espalda y el pecho. Cuando pasaron tres parejas a dejar sus pelotas, otra pareja propuso llevar “el huevo” con la frente (*Anexo 11*) y otros dos alumnos propusieron los brazos (sin llegar a utilizar las manos).

Decidí permitirles que continuaran jugando de esa manera porque a los alumnos les agradó y tomaron la decisión, además consideré que aun así se favoreció el aprendizaje esperado debido a la interacción que se dio entre ellos y que de cierta manera resolvieron la situación y fue una actividad compartida dando como resultado un ambiente colaborativo y de confianza.

## **Actividad 2. La casita**

La segunda actividad se llevó a cabo el día jueves 28 de febrero del año en curso con la finalidad de fortalecer la autorregulación en los alumnos de primer año con la propuesta de juego de representación del área de desarrollo personal y social de educación socioemocional. (*Anexo 12*)

Organizador curricular 1: Autorregulación

Organizador curricular 2: expresión de las emociones

El aprendizaje esperado a fortalecer fue: Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente.

Para este juego participaron 22 alumnos. Los materiales que se utilizaron durante la actividad fueron algunos juguetes como trastecitos, accesorios de casa como floreros, manteles, etc.

Para comenzar la actividad cuestioné a los alumnos si recordaban lo que habíamos trabajado antes con respecto a los espacios de casa y lo que realizan los miembros de la familia en las tareas del hogar. Después les comenté que realizaríamos un juego:

DF: - ¿Qué necesitamos para jugar a la casita?

Alumno 1: -La mamá y el papá

Alumna 2: - Yo quiero ser la mamá

Alumna 3: - ¡No! Yo quiero ser la mamá

DF: -Pero no les he dicho como le vamos a hacer para poder jugar.

Después les expliqué que se organizarían 3 equipos, de manera que cada uno sería una familia, por lo que traté de distribuir a cada una de las niñas en un equipo, me acerqué a cada equipo para organizar los papeles que tendría cada uno preguntando quien sería la mamá, papá, etc. tratando de que hubiera conformidad con los roles asignados. En seguida les asigné diversos materiales para que cada equipo pudiera acomodar su espacio para su “casita”, aclarando que el material era para compartirlo con su equipo y era para todos. Pude notar que las niñas, al ver que era material como trastecitos deseaban todo para ellas por lo que tuve que intervenir comentando que era un juego donde todos podían participar y que, además, los niños también podían jugar con ese material. Cada equipo comenzó a jugar de acuerdo a sus roles con el material asignado: (*Anexo 13*)

Alumno 1: - (Al ver que la niña hacía como si prepara comida) tengo que almorzar porque tengo que ir a mi trabajo que está muy lejos (dijo con voz apresurada)

Alumna 2: -Ten tu comida

Alumno 1: -Ya me voy (cambió de lugar mientras llevaba herramientas)

Pude percatarme que en los otros equipos se presentaban algunos problemas, pues comenzaban a pelear por el material, entre ellos discutían por los trastecitos y las herramientas, los niños querían tener todas las herramientas e incluso dejaron de jugar porque se enojaron.

Alumno 1: - Mira maesta no me pesta esas (ya tenía dos en las manos)

Alumno 2: - Son millas (tenía más de 3)

Alumno 3: -Yo no tengo ninguna

DF: -¿En qué habíamos quedado? El material no era para uno solo y tenían que compartirlo, tú ya tienes muchos, refiriéndome al alumno 2, puedes compartir con él (alumno 3) le prestó dos herramientas. Y tú (alumno 1) si ya tienes debes dejar que los que no tienen tomen una. ¿De acuerdo?

En ese momento me di cuenta que era necesario desde el principio establecer acuerdos para evitar algunos de estos inconvenientes, e incluso dedicar tiempo al inicio para tomar esos acuerdos. De igual manera sucedió algo parecido pero con tres de las niñas, pues una de ellas tenía un bloque como si fuera un labial y con un espejo simulaba como si estuviera maquillándose (*Anexo 14*), las otras dos niñas al ver, querían hacer lo mismo y comenzaron a pelear por el “labial” por lo que también tuve que intervenir.

Al continuar el juego, me pude dar cuenta de que algunos de los niños ya no estaban en su papel que habían dicho al principio, pues al acercarme con ellos comentaban que estaban cocinando cuando me habían dicho que eran bebés a lo que les preguntaba ¿Apoco los bebés cocinan? Solo me veían y continuaban jugando. Ese momento también me sirvió para reflexionar acerca de lo que estaba ocurriendo y que según Bodrova, 2004:

Para que la conducta se convierta en un juego de representación, el niño debe etiquetar la acción con palabras; de aquí que el lenguaje cumpla un papel importante en la transformación de la conducta manipuladora. (p. 129)

Lo cual representa que no solo se trataba de jugar y manipular el material, sino emplear el lenguaje, de manera que hubiera mayor interacción entre los alumnos, pues parecía, en algunos casos, que cada quien estaba jugando por sí solo. Por otra parte, al acercarme a otro de los equipos, noté que estaban jugando sin problemas, pude observar que entre ellos hablaban y realizaban algunas acciones como cocinar y comer, otros simulaban que estaban en su trabajo utilizando algunas herramientas y bloques, cuando me acercaba detenían el juego:

DF: -¿Qué están haciendo? ¿Qué estas cocinando?



Alumno 1: -Le estoy preparando la comida a ese niño, es mi hijo, porque su mamá se está viendo en el espejo

Alumno 2: -Estoy tabajando maesta, pero ya me cansé de componer ese carro (que en realidad era la mesa). Había como tres niños arreglando ese “carro”.

De acuerdo a lo anterior Bodrova, 2004, dice que:

Para calificar como juego de representación, la exploración de objetos debe incluir la representación simbólica. [...] Solamente cuando el niño usa el objeto, por ejemplo, como si fuera un pato, lo hace nadar sobre la mesa y picotear migajas de pan, sus acciones se vuelven juego. (p. 129)

Tal fue el caso del alumno 2, al imaginar que la mesa era un carro que estaba arreglando, incluso, se ponía debajo de la mesa utilizando sus herramientas y haciendo algunos ruidos como “shshshshs” al manipular su juguete. Después, los alumnos seguían jugando simulando ser algunos integrantes de la familia, a lo que pude identificar que solo querían ser mamá o papá y algunos solo querían ser hermanos. Al terminar con la actividad acomodamos todo en su lugar y nos reunimos nuevamente para comentar acerca de lo realizado:

DF: -¿Cómo se sintieron al jugar?

Alumnos: bien

DF: -¿Cómo se sintieron siendo papa, mamá...?

Alumnos: -Bien

Alumno 1: -Cansado de trabajar

Alumna 2: -Si me gustó maesta

DF: -¿Creen que estuvo bien pelear por el material?

Alumna 2: -Nooo, porque se deben de compartir y no pelearse

DF: -¿Qué podemos hacer para que no vuelva a pasar?

Alumno 3: -Compartir

Alumno 4: -Usar más, mira ahí hay más juguetes (señalaba el material de ensamble)

De esta manera concluyó la actividad, tomando lo relevante de esta actividad para mejorar aspectos de mi intervención durante la práctica, y que más adelante en el apartado de reflexión y evaluación, explico de manera específica.

### **Actividad 3. Manos a la obra**

La tercera actividad para fortalecer la autorregulación mediante el juego de representación fue “Manos a la obra” que se llevó a cabo el día miércoles 03 de abril del presente año, tomando el mismo aprendizaje esperado de la actividad anterior. (Anexo 15). Cabe destacar que en esta actividad participaron los 25 alumnos del grupo, lo cual es importante para observar su interacción con sus compañeros en el juego e identificar fortalezas y aspectos a mejorar. Asimismo, aclaro que esta actividad está relacionada con oficios y profesiones de la comunidad.

De esta manera, comencé la actividad dando la bienvenida al padre de familia invitado como especialista, que en su caso eran tres padres y que por causas laborales no pudieron asistir dos. Después pregunté a los alumnos si recordaban qué estábamos trabajando días antes y si recordaban qué oficios y/o profesiones habíamos visto.

DF: ¿Recuerdan de qué oficios y profesiones hemos estado hablando?

Alumno 1: -Del panadero

Alumno 2: -Del policilla que atapa los ladones

Alumno 3: -El bombero

Alumno 2: -Y del cocinero

Alumno 4: -Del doctor

Alumno 2: -Y del mecánico que adegla los carros

DF: -¡Muy bien! Pues miren hoy nos acompaña el papá de tal niño, que viene a platicarnos lo que hace en su trabajo. Él es mecánico.

El padre de familia se presentó con los alumnos y les comentó a lo que se dedicaba, comenzamos a realizarle preguntas, principalmente entre la educadora titular y la docente en formación y solo uno de los alumnos se animó a participar, para que nos platicara acerca del material que utiliza, su vestimenta, qué y cómo

hace su trabajo, donde trabaja, de igual manera el padre de familia cuestionaba a los alumnos y respondían favorablemente, se mostraron atentos e interesados con la plática, incluso, estaban en total silencio escuchando y observando atentamente al papá mientras explicaba. Finalmente se dio la despedida y agradecimiento por asistir con nosotros.

Posteriormente les comenté que jugaríamos a ser mecánicos como el papá que nos acompañó, doctores, cocineros y estilistas, en ese momento los niños mostraron cierta alegría ante el hecho de jugar. Les comenté que se organizarían en equipos, de tal manera que cada uno jugaría a un oficio o profesión, ya que fue a modo de estaciones y comencé a mostrarles algunos materiales a utilizar en cada estación de acuerdo a cada profesión u oficio. También les dije que en cada estación durarían aproximadamente 10 minutos para poder jugar y que después cambiaran de estación, asimismo les hice el comentario que de que no se podrían cambiar de estación si les había tocado en otra y tenían que permanecer con su equipo hasta que cambiaran de lugar.

Solicité su ayuda para acomodar el espacio y mover sillas y mesas para comenzar a acomodar los materiales, en seguida les pregunté que podíamos hacer para poder jugar en orden, de inmediato una alumna contestó:

Alumna 1: -No pegarles a sus compañeros

Alumno 2: -No empujarlos

Alumno 3: -Tampoco rasguñar

Alumna 1: -Compartir los juguetes

Continué comentándoles que lo que habían dicho estaba bien, posteriormente les planteé a los niños algunas situaciones problemáticas, como con qué persona podía acudir en algún caso, por ejemplo, la casa de mi vecina se estaba incendiando, o si se descompuso mi carro. Después iniciamos con el juego, en la primer estación había un salón de belleza donde había material como esmaltes, cepillos, espejos, ligas, entre otros y les comenté a todos alumnos antes de jugar

que ahí llegarían 3 personas que quieren que los dejen bien arreglados porque tienen una fiesta y no pueden llegar tarde. El primer equipo que pasó al principio no estaba muy convencido de querer jugar, en ese momento pensé que habría problemas por el hecho de que los niños no querrían utilizar ese material o por pensar que era algo de niña. Ante tal hecho los animé mencionándoles que en los salones de belleza también había hombres y empezaron a interactuar con el material, al principio solo estaban jugando con los objetos sin algún dialogo entre ellos, por lo cual les recordé la situación que les había mencionado.

Alumno 1: -A ver señora le voy a pintar las uñas para que vaya a su fiesta

Alumna 2: -Si, me gusta ese color

Alumno 3: -Yo le pinto la otra mano para acabar rápido y le van a quedar bien

Alumna 2: -También me pintas los ojos de rosa porque me voy a poner un vestido

Los alumnos siguieron jugando por un rato utilizando el material que se les presentó. (Anexo 16). Después que pasaron otros equipos invitaron a la maestra titular y la docente en formación para pintar las uñas y “arreglarnos” (Anexo 17) esto debido a que solo hay cuatro niñas, mientras los niños se peinaban entre sí.

La segunda estación era un taller mecánico donde se encuentran arreglando el carro en el que asistirán a la fiesta, ya que estaba ponchado y otras cosas más. Entre el material a utilizar les presté tres carros y había más niños por lo que hubo problema y comenzaron a pelear por los carros, en ese momento les recordé los acuerdos y seguían insistiendo en todos querer tener un carro.

Alumno 1: -Maestra es que yo no tengo carro

DF: -Pues es que solo hay tres ¿Cómo les podemos hacer?

Alumno 2: -Yo te lo comparto

DF: -Ya ves, él te está invitando a jugar con él y el carro para los dos, entre los dos lo pueden arreglar.

El alumno no se mostraba muy convencido pero no le quedó otra opción, los demás niños que ahí se encontraban utilizaban las herramientas para arreglar los carros.

Alumno 3: rápido tenemos que arreglarlo antes de que sea tarde

Alumno 2: si, nosotros ya casi terminamos con esta cosa que ni sirve

Alumno 4: este carro no funciona

De esta manera, pasaban todos los alumnos a la estación, cuando era el turno de algunas de las niñas tampoco se mostraban convencidas, sin embargo al observar a sus compañeros se dejaban llevar por el juego e interactuaban con ellos.

La tercera estación consistió en ser doctores, donde atendían a pacientes que se encontraban enfermos. Este fue uno de los juegos que mayor interacción tuvo, pues había mayor diálogo entre ellos y por lo regular se acomodaban en parejas para jugar, además, como menciona Bodrova (2004) “el lenguaje les permite coordinar y negociar los papeles, las reglas y las metas del juego” (p. 57).

Alumna 1: -Hola soy la doctora Gema y yo te voy a curar

Alumna 2: -(se acuesta sobre la mesa) es que me duele la pancita

Alumna 1: -A ver abre la boca

Y comenzaba a revisarla, y como los demás niños que ahí se encontraban la vieron acostada sobre la mesa, entre todos la revisaban. (*Anexo 18*). Este fue uno de los juegos en donde más negociaban los papeles para ser doctores y pacientes, y sobre todo lo aceptaban, pues no hubo peleas por querer ser alguno de los dos.

Alumno 3: -Ten te tienes que tomar ese jarabe

Alumno 4: -Y estas inyecciones, a mí no me dan miedo.

La cuarta estación era de cocineros, consistía en hacer comida para la gran fiesta, los alumnos tomaron su papel y cada uno preparaba alimentos diferentes, algunas pizzas, otros pasteles y otros preparaban huevo.

En esta actividad pude darme cuenta que hubo menos incidentes debido a la organización, cada 10 minutos cambiaban de estación y no se presentaban problemas al cambiarse, también hubo menos discusiones por el material y también pude observar que los alumnos tomaron más su papel del juego, si eran estilistas,

mecánicos, cocineros y doctores actuaban con tal y entre ellos negociaban sus papeles e incluso integraron simultáneamente varios papeles y no se limitaron a ser solamente los cocineros o doctores. Así mismo hubo mayor interacción con el lenguaje, pues el plantearles alguna situación propició que los alumnos tuvieran un antecedente para jugar y hablar. Con ello, Bodrova (2004) dice que “en la dramatización de orientación social, los papeles se negocian y actúan durante un buen rato; el niño se convierte en el personaje que representa. Este tipo de dramatización es típico en los niños de cuatro a seis años. (p. 129).

#### **Actividad 4. Tapetes musicales**

La cuarta actividad propuesta considerada para la mejora del problema fue “tapates musicales”, que se llevó a cabo el día miércoles 13 de marzo donde participaron 20 alumnos y que esta corresponde a la habilidad socioemocional de trabajar en colaboración, utilizando la estrategia del juego cooperativo, empleando el aprendizaje esperado que se mencionó con anterioridad para este tipo de juego. (Anexo 19). Cabe mencionar que esta actividad fue tomada de una propuesta del autor Terry Orlick (2001) llamada *sillas musicales no eliminatorias* realizando algunas modificaciones como el utilizar tapetes en lugar de sillas.

Inicié la actividad en el salón de clases comentando a los alumnos que llevaríamos a cabo un juego llamado “Tapetes musicales” y expliqué que era en equipo y en qué consistía (Anexo 20), bailando alrededor de los tapetes mientras sonaba la música y cuando se detuviera tenían que correr a los tapetes y subir todos encima sin quedarse ningún niño fuera, conforme sucedía esto iba quitando tapetes y continuaba el juego. Después les mencioné que el juego iba a ser afuera por lo que era necesario respetar algunos acuerdos, de los cuáles los alumnos propusieron “no empujar” a lo que respondí que esto era importante ya que tenían que ver la forma de caber todos en los tapetes sin que nadie quedara fuera. Otro de los acuerdos fue “no rasguñar” o patear a los compañeros. Posteriormente les mencioné el área de juego para ir saliendo del salón.

Comencé a acomodar algunos tapetes, mientras los alumnos estaban sentados en el escalón del patio porque creí que de esta manera se agilizaría la actividad, pero al ver decidieron ayudarme, con lo que he podido percatarme de que les gusta cooperar. Un primer inconveniente fue el clima, debido a que hacia aire y algunos tapetes se volaron pero aun así continúe con la actividad, pues los alumnos me ayudaron a acomodarlos de nuevo y ya no volvió a suceder. Les solicité colocarse al centro sin pisar todavía los tapetes y les dije que bailaríamos alrededor de todos los tapetes y cuando empezó a sonar la música los alumnos empezaron a bailar y caminar alrededor y lo realicé junto con ellos (*Anexo 21*), al detener la música corrieron a los tapetes pero quedaron dos alumnos fuera que solo se quedaron parados a lo que les dije:

DF: -¿Por qué no buscaron espacio en los tapetes?

Alumno 1: -Aaaaaah siiii. Mientras se dirigió con algunos compañeros que de inmediato le hicieron espacio.

DF: Y tú, ¿Por qué no?

Alumna 2: -Porque ya no hay lugar. En eso un alumno le gritó:

Alumna 3: -Vente acá. Y se fue hacia ellos.

Les pedí que bajaran de los tapetes y quité cuatro, volví a poner música mientras los alumnos bailaban y reían. Cuando paró la música volvieron a correr hacia los tapetes, pero esta vez ocurrió que en un espacio un alumno se sentó y comenzó a empujar a algunos de los demás niños. Le recordé en lo que habíamos quedado y se puso de pie y tomó de la mano a uno de esos niños para acomodarlo en su espacio. Este juego era sin perdedores, donde todos cooperan y todos ganan y nadie pierde, tal y como dice Orlick (2001):

Estos juegos eliminan el miedo al fallo y al sentimiento de fracaso. También reafirman la confianza del niño en sí mismo como una persona aceptable y digna. (p. 10)

Poco a poco quedaban menos tapetes y se volteaban a ver unos a otros con expresión de preocupación por no caber todos, algunos alumnos se mostraban como líderes para organizarse y proponían ideas de cómo hacerlo, e incluso invitaban a los que se quedaban fuera para acomodarse ya fuera de lado o tomados de la mano; al quedar solo unos pocos tapetes finalizó la actividad porque ya no cabrían más, ya para finalizar la actividad solicité que se sentaran nuevamente en el escalón del patio y mientras otros alumnos decidieron ayudar a levantar y juntar los tapetes en un solo lugar, y antes que nada les pregunté si les había gustado a lo que respondieron que sí y podía notarse que se estaban divirtiendo y casi no ocurrieron incidentes de peleas o discusiones.

### **Actividad 5. Cuentacuentos**

La quinta actividad que se llevó a cabo fue “cuentacuentos”, la cual fue propuesta para favorecer experiencias que le permitan al alumno expresarse con seguridad ante los demás mediante el juego de representación, y en este caso un juego dramático. (*Anexo 22*)

Organizador curricular 1: colaboración

Organizador curricular 2: comunicación asertiva

Aprendizaje esperado: se expresa con seguridad y defiende sus ideas ante sus compañeros.

La actividad se aplicó el día miércoles 27 de marzo del presente año, en la cual participaron 22 alumnos, utilizando material como disfraces o accesorios, coronas, lentes, corbatas, sombreros, etc. Inicié la actividad organizando a los alumnos en medio círculo sobre tapetes en el suelo para darles la indicación de pasar por sus disfraces o lo que iban a utilizar, mientras ellos se preparaban, me puse también un disfraz. Posteriormente los volví a organizar en medio círculo para empezar a contarles un cuento, a los alumnos les causaba curiosidad el que estuviera disfrazada, comencé a narrar el cuento y a realizar movimientos



corporales y gestuales para atrapar la atención de los niños, la historia era de una vaca que tenía una mosca en el oído y no podía sacarla de ahí. En ese momento los alumnos se reían por lo que estaba realizando y tenía su atención por completo, pues fue una manera distinta de llevar a cabo un cuento.

Cuando terminé de narrar el cuento, les propuse que ahora ellos realizarían algo similar utilizando su disfraz, pregunté quien quería pasar primero y todos querían participar, después les propuse esperar turno y pasaron seis alumnos, de los cuales sobresalía uno por animarse a relatar la historia, sin que nadie se lo dijera, mientras los demás intentaban imitar lo que él decía o agregar algo a la historia:

Alumno 1: -Había una vez (se acercaba a los alumnos espectadores) un superhéroe que tenía que salvar a la princesa (*Anexo 23*)

Alumno 2: -Yo soy el vaquero que va a rescatar a la princesa, ella es la princesa (señalando a la única niña que participaba y estaba vestida de Catarina)

Alumno 2: -Yo soy Hulk y voy a pelear con mis puños

Alumno 1: -Y luego, y luego se puso en su castillo porque iban a pelear...

Seguía narrando su historia, pero no lograba concentrarse por completo pues los demás alumnos comenzaban a platicar entre ellos. En ese momento tuve que intervenir porque se estaba perdiendo la atención y a pesar de que el alumno 1 intentaba llamar su atención, los alumnos se distraían por los disfraces, los niños siguieron relatando su historia y cuando terminaron, los demás querían pasar al frente y pasó otro grupo de alumnos, pero les recordé la importancia de escuchar y respetar turnos, se acomodaron para escuchar otra historia, solo que este equipo en un primer momento se quedó sin saber que hacer al frente y por lo tanto comencé a intervenir realizando preguntas sobre cómo iban disfrazados y qué hacían y empezaban a realizar más participaciones. Después de un rato la actividad pasó a ser de menor interés por los alumnos debido a la distracción de los disfraces, por lo tanto tomé la decisión de realizar un cambio por la situación que se presentaba y les di cierto tiempo para que pudieran jugar con sus disfraces con sus compañeros

en un espacio del aula que ellos eligieran, estableciendo que debían evitar lastimarse entre ellos. Logré observar que interactuaban de manera diferente a como lo hacían al frente, pero empezaron algunos inconvenientes ya que varios de los alumnos iban vestidos de superhéroes comenzaban a jugar a pelear representando situaciones imaginarias a partir de la temática presentada, como utilizar puños e imitar golpearse. Mientras tanto, tres niñas jugaban a ser princesas invitando a otros de los alumnos y asignándoles roles como el payaso, que en realidad solo tenía una diadema que les parecía graciosa. Ante tal situación tuve la necesidad de suspender la actividad debido a su seguridad, pues se podía generar un accidente por la forma en que estaban jugando y que a pesar de que los alumnos no lo realizan de manera intencional se podían lastimar sin querer por la intensidad del juego y mi preocupación giró en torno a mantener su seguridad.

Sin embargo, considero que a pesar de los incidentes que se presentaron, hubo juego, pues los alumnos representaban una situación imaginaria interactuando entre ellos, de manera oral y en sus acciones, y aunque no haya podido concluir la actividad, demostraron su habilidad para imaginar e interactuar, por lo tanto, considero para una próxima vez, el tomar en cuenta el contexto en el que están inmersos los alumnos, pues el hecho de ir disfrazados de superhéroes demuestra sus gustos a los que pueden tener accesibilidad e incluso, plantear la situación de manera que se susciten acciones positivas como los valores dentro del juego evitando la violencia. Además, de seguir planteando la realización de acuerdos con los alumnos, donde se establezcan acciones positivas para la sana convivencia entre el grupo. Aunado a esto, en cuanto a mi intervención, plantear el juego de diferente manera en la que se pueda apreciar de manera más precisa la participación de cada uno de los alumnos y que a la vez realicen o tengan asignado otro papel para no perder su atención; una propuesta podría ser realizarlos a manera de estaciones, donde hubiera una problemática o situación a representar en cada una, presentándoles material que les ayudara a su participación en el juego, por ejemplo, una estación llamada “las princesas y la bruja”, “los superhéroes al rescate” y en vez de pelear todos contra todos, unirse y formar un solo equipo para

la realización de algo en común entre otros, tomando de referencia sus gustos e intereses, e incluso trabajarlo algunos días antes para elaborar y elegir entre todas las estaciones que deseaban para el juego.

Otra propuesta, podría ser a partir de cuentos o videos, realizar equipos de 6 u 8 alumnos donde eligieran qué situación deseaban representar, e incluso ellos mismo realizar sus disfraces.

Por lo tanto, esta actividad me ayuda para reflexionar acerca de la posibilidad de llevar a cabo otras actividades que pueden resultar divertidas y que favorezcan aprendizaje en los alumnos favoreciendo su creatividad e imaginación, además de favorecer el expresarse de manera segura ante los demás donde ellos se involucren en la toma de decisiones de acuerdo a sus gustos e intereses, así como a sus posibilidades y contexto.

### **Actividad 6. Cuento motor**

Esta sexta actividad se llevó a cabo el día viernes 29 de marzo del año en curso con el mismo aprendizaje esperado de la actividad anterior (*Anexo 24*) y mediante el juego de representación, utilizando la expresión oral, gestual y corporal con la finalidad de apoyar a que los alumnos se expresen con seguridad ante los demás, debido a que en el diagnóstico realizado al inicio se identificó esta debilidad y que en ocasiones se mostraban tímidos al interactuar entre ellos. En esta actividad participaron 23 alumnos.

Comencé la actividad platicando a los alumnos que trabajaríamos con un cuento, de inmediato algunos alumnos empezaron a comentar el cuento que deseaban tomar de la biblioteca del aula, en seguida les hice la aclaración de que sería un cuento diferente, un cuento en el íbamos a jugar, brincar y demás, recordándoles que días antes habían trabajado un cuento parecido en educación física. También les comenté que esta actividad se llevaría a cabo en el patio, por lo que íbamos a realizar acuerdos, de los cuáles algunos de ellos fueron “no pelearse”

y “respetar”. Dicho esto, nos dirigimos al patio y les dije que debían escuchar con atención ya que utilicé un audio para narrar el cuento motor. En seguida les mostré el material diciendo para qué iba a ser utilizado y en qué momento.

El cuento comenzó y la primera indicación a realizar fue estar acostados porque nos íbamos a levantar para ir a la escuela (*Anexo 25*) sonó un despertador y nos levantamos simulando pararnos de la cama realizando algunos estiramientos y comenzar la aventura, para continuar simulamos manejar un auto, sentarnos y tomar el volante, cantando una canción y ante ello los alumnos se mostraron dispuestos y emocionados al realizarlos, continuamos y ahora era algo parecido pero en una moto y al final simulamos chocar y estar algo heridos, logré observar sus expresiones y todos los alumnos se encontraban participando. Después llegamos a un lago donde tuvimos que simular que estábamos nadando, cuando en realidad estaban reptando sobre unas colchonetas mientras sonaba una canción relacionada con esto, en seguida tuvimos que remar para llegar a tierra y nos encontramos con una tribu de indios bailando como ellos realizando sonidos como haaaaao hao hao. La aventura continuó cuando encontramos a unos futbolistas que se encontraban celebrando un campeonato y con apoyo de paliacates y música brincamos y festejamos, también nos abrazamos, con música más tranquila, moviendo nuestro cuerpo de izquierda a derecha. Otra cosa que realizamos fue ir a un karaoke, donde utilicé canciones del gusto de los alumnos como “baby shark” la cual la cantamos con apoyo de nuestra mano simulando un micrófono mostrándose con gran motivación y seguridad de expresión (*Anexo 26*). Para finalizar, se terminó el día y tuvimos que regresar a casa nos acostamos y a dormir antes de que llegaran nuestros papás.

Como cierre de la actividad cuestioné a los alumnos si les había gustado y por qué y cómo se habían sentido, además de cuestionarlos acerca de las acciones que realizamos.

DF: -¿Les gustó el juego?

Alumnos: -Siiiiiii

DF: -¿Por qué?

Alumno 1: -Porque hicimos muchas cosas y me cansé

Alumno 2: -A mí me gustó cuando cantamos, esa es mi canción

Alumna 3: -A mí también me gusta maesta

Con esta actividad, logré identificar que los alumnos no mostraron dificultad para interactuar y relacionarse al realizar alguna de las acciones propuestas en este cuento motor, por lo que los alumnos se integraron sin mi intervención. Así mismo, al proponer este cuento, traté de buscarlo de acuerdo a las características de los alumnos de modo que representaran acciones de manera segura, ya fuera oral, corporal o gestualmente, debido a que había alumnos que se manifestaban con timidez y dificultad para integrarse. Así mismo, durante el juego hubo expresión de emociones y un clima de confianza y seguridad, pues lo realizamos en conjunto y esto propició una forma de interacción adecuada.

De acuerdo con Conde (2001) “Este tipo de cuento podemos clasificarlo como una variante del cuento cantado y del cuento representado, podríamos denominarlo cuento jugado”. (p. 14). Lo cual es importante porque la edad preescolar es una etapa en la que el niño demuestra su necesidad de juego y constante movimiento, y por lo tanto se puede aprovechar al máximo esa expresión corporal para convertirla en un elemento hacia la educación integral del alumno entendiendo que el juego es el más valioso instrumento educativo en esta etapa. Con ello, es importante mencionar algunas virtudes del cuento motor que menciona Conde (2001) como:

- El niño, antes de llegar al cuento escrito y paralelamente al cuento narrado, debería pasar por el cuento jugado o motor pudiendo así expresar *in situ* las fantasías que suscita su contenido.
- Siempre que entendamos que el niño en su primera etapa es un cuerpo deseoso de expresarse, nuestra atención para su desarrollo irá enfocada hacia su capacidad expresiva y nada mejor para

desarrollarse ésta, que hacerlo a través de los cuentos motores, donde el niño interpreta cognitivamente y traduce motrizmente esta interpretación. (p. 17)

Por lo tanto, el cuento motor es una herramienta valiosa para favorecer en los alumnos el juego y hacer al niño protagonista, dueño del relato, desarrollando su conducta cognitiva afectiva social y motora, así como su capacidad creativa al interpretar corporal y gestualmente lo que se le está verbalizando.

### **Actividad 7. Rally cooperativo**

Este juego se llevó a cabo el día jueves 04 de abril del año en curso para fortalecer la cooperación en los alumnos, tomando como referencia los juegos cooperativos llevados a cabo con anterioridad de manera que se reestructura la visión de la situación sobre cómo podría hacer las cosas de diferente manera para mejorar la propuesta en función de los aprendizajes de los alumnos. (*Anexo 27*)

Para este juego participaron los 25 alumnos del grupo y se llevó a cabo en colaboración con los alumnos de tercer año para identificar las formas de interacción dadas entre sí, además de percibir cómo se apoyan en diferentes actividades que se les plantean con el fin de apoyar a que los alumnos reflexionen y dialoguen para resolver diversos tipos de situaciones en equipo.

Organizador curricular 1: autorregulación

Organizador curricular 2: expresión de las emociones

El aprendizaje esperado: dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo.

Los materiales que se utilizaron fueron globos, aros, conos, paliacates, colchonetas, pelotas, y rompecabezas de cubos.

Primeramente, en el aula, comenté a los alumnos sobre la actividad que llevaríamos a cabo y comencé a organizar los equipos utilizando paliacates de

colores para acomodarlos en equipos con el grupo de tercero. En ese momento los alumnos se mostraron un poco desconcertados, debido a que no sabían aun lo que realizarían con sus compañeros. Al salir a la cancha, les di la indicación de sentarse en las escaleras mientras mi compañera y yo terminábamos de acomodar el material, en seguida les mencionamos las reglas del juego, y una de ellas era participar en parejas, un alumno de tercero y uno de primero, se organizaron de acuerdo al mismo color de paliacates.

Las estaciones del rally eran 6, la primera consistía en tomar en pareja un globo de la alberca y transportarlo con alguna parte del cuerpo sin utilizar las manos hasta un aro, al llegar ahí, se colocarían los dos en un aro y avanzarían juntos hasta el área de conos donde caminarían en zigzag, después dejarían ese aro y empezarán a saltar juntos en la fila de aros que se encontraba delante de ellos, al terminar, llegarían a una colchoneta, donde los dos darían una maroma apoyándose entre sí, después llegarían a un aro con pelotas y en frente un rompecabezas de cubo, los cuales tenían que armar de acuerdo a su figura y encima ponerle un cono y realizar un lanzamiento para tirarlo.

Dimos la indicación de comenzar el juego con las primeras parejas, los alumnos de tercero apoyaban ágilmente a los alumnos de primero y dialogaban para realizar la actividad, se pudo observar que fue de interés para ellos, además de trabajar colaborativamente para un bien en común resolviendo las situaciones que les planteamos sobre cómo transportar el globo, cómo hacer para caminar juntos en el aro, o dar la maroma, etc. (*Anexo 28*).

Sin embargo, un incidente que se presentó fue el clima pues hacia aire, los globos comenzaron a volarse y a los niños les causó curiosidad ver todos los globos volándose y de inmediato, la mayoría se levantó de sus lugares para apoyar a juntarlos y debido a esto, por un momento se perdió la atención. El aire continuaba así que acomodamos los globos que quedaron en una bolsa grande para que los alumnos participantes los tomaran de ahí, de igual manera para evitar que siguieran parándose de lugar les mencionamos que al término de la actividad podrían tomar

uno. La docente titular de primer año estuvo apoyando en este y otros momentos del juego.

Para poder continuar con el juego debido a las incidencias, cantamos una canción, después los participantes seguían jugando y se logró identificar que en la mayoría de los casos los alumnos de tercer año tenían el liderazgo y los alumnos de primero colaboraban con ellos mostrando participación y aceptación, además de que aun así eran responsables del resultado satisfactorio del juego porque hubo sensación de contribuir a la actividad formando parte de esta acción, además de ser divertido para ellos. Orlick (2001) menciona que:

En las aventuras cooperativas el elemento de diversión es potenciado para que los niños puedan jugar libremente con otros para divertirse, sin temor al fallo o al rechazo y sin ninguna necesidad de destruir. Compartir aumenta la experiencia de diversión (p. 14).

Así, resulta importante implementar este tipo de juegos para favorecer en los el diálogo para que en conjunto logren una meta en común, en este caso el pasar por las pruebas o desafíos de manera cooperativa.

### **Actividad 8. Un día de feria**

Esta actividad se llevó a cabo el día jueves 02 de mayo del presente año, la cual consistía en realizar juegos de feria con la finalidad de elaborar y seguir acuerdos para la sana convivencia en juegos (*Anexo 29*), utilizando el juego reglado, en el cual participaron 22 alumnos.

Para iniciar con la actividad les comenté a los alumnos que sería un día de feria, pues llevaríamos a cabo juegos como pescar, traga bolas, aros, etc. también les pregunté si alguna vez han asistido a una feria y qué juegos han observado o jugado. En un primer momento mencionaban juegos mecánicos, pero un alumno mencionó la pesca de patos.



DF: -¿Qué juegos han visto en la feria?

Alumno 1: -Los caballitos

Alumnos 2: -La reda de la fortuna

Alumno 3: -El que se hace así y luego así

Alumno 4: -El gusanito

Alumno 5: -El del agua

Alumno 6: -De pescar los patitos

DF: -¿Han visto el juego de las canicas?

Alumno 1: -Si, y el del chunky que le avientas una pelota

En ese momento les aclaré que eran juegos así como el que mencionó su compañero y les mencioné a grandes rasgos de qué juegos se trataban. Para continuar nos dirigimos al aula de música para realizar el juego y el material a utilizar fue una lámina de registro de acuerdos, traga bolas, pelotas, peces de fomy, cañas de pescar, recipientes, dos botellas de plástico con arena, aros de cartón, dos mesas, vasos o canastillas y pelotas.

En seguida les expliqué en qué consistía cada estación de juego, estación 1: traga bolas, estación 2: la pesca, estación 3: los minion y los aros y la estación 4: canasta de pelotas. Les expliqué las reglas que tenía cada uno para poder jugar, y les mencioné que sería en equipos de tres, los cuales comencé a organizar para agilizar la actividad, tenía pensado utilizar listones para diferenciar cada equipo, pero debido a la falta de tiempo los olvidé en el salón y no me fue posible regresar por ellos. También les dije que solo debían permanecer con su equipo y no se podían cambiar a la hora que quisieran, sino cuando fuera indicado, y algo esencial para este juego que era esperar turno para participar. Los alumnos se mostraban emocionados y lo que querían rápidamente era comenzar a jugar, les recordé que también necesitábamos elaborar acuerdos para poder jugar en orden.

DF: -¿Qué acuerdos podemos hacer para jugar de manera ordenada?

Los alumnos no respondieron, por lo que les pregunté

DF: -Entonces ¿Qué son los acuerdos?

Alumna 1: -No pegar (movía su dedo índice de un lado a otro)

Alumno 2: -Formarse en esos (señalaba los traga bolas)

DF: -¡Exacto! ¿Qué más?

Alumno 3: -No empujar así (mostró sus manos hacia adelante)

Alumno 4: -No cambiarse de equipo

En seguida les mostré unas imágenes, que era lo que mencionaron, y les cuestioné qué observaban y comenzaron a describir, entonces les pregunté si era adecuado o no lo que habían comentado, las pegue en la tabla de acuerdos y les dije que al final revisaríamos qué alumnos si cumplieron con los acuerdos.

Posteriormente, realicé una demostración de cada juego para que pudieran observar el ejemplo para realizarlo y comprender mejor las reglas de cada juego (*Anexo 30*), los alumnos se dispusieron a participar en equipo y realizamos filas para esperar turno, en cada juego había dos equipos y pasaban a participar dos contrincantes.

En la primera ronda de participación se presentaron algunos inconvenientes, pues todos querían participar al mismo tiempo, los integrantes de un equipo solo se quedaban observando y no participaban, tal parecía que tenían un poco de sueño, y otros se peleaban por las cañas de pescar, por lo que tuve que intervenir de forma inmediata recordándoles lo que habíamos comentado con respecto a los acuerdos y les volví a explicar en qué consistían los juegos. Al realizar esto, quedó más claro para los alumnos y comenzaron a jugar (*Anexo 31*), apoyé al equipo que solo observaba mencionándoles de qué manera podían participar y cuando acertaban los felicitaba y motivaba por lo que de cierta manera esto influyó para animar a los alumnos en el juego. La docente titular formó parte del juego, pues estuvo apoyando también a los alumnos en los juegos, en determinado momento apoyaba al equipo que más presentaba dificultades en algún juego.

Las manifestaciones de los alumnos eran de emoción y diversión, algunos otros estaban algo molestos porque no lograban pescar, se presentó el caso de un alumno que al no lograrlo comenzó a llorar, por lo que me acerqué con él para explicarle que el juego era en equipo y que si no podía a la primera vez podía seguir intentándolo en eso un compañero se acercó y lo ayudó.

También pude observar, que con los alumnos que más inconvenientes hay en algunas actividades, en este juego se mostraron como líderes de los equipos y regularon su conducta al participar, lo cual es importante porque demuestra que la actividad resultó favorable para ellos. A su vez, se observó la motivación con la que jugaban los alumnos, pues al acertar en un logro todo el equipo se alegraba y estaban respetando los acuerdos, pues había respeto y cooperación entre ellos. Además, se logró la sana convivencia en un espacio seguro y confiable, donde los alumnos interactuaron entre sí de manera lúdica y que además regularon su conducta.

A su vez, es importante mencionar la relevancia que tiene el elaborar acuerdos con los alumnos, pues comprenden para qué pueden ser importantes y se comprometen a cumplirlos, tal y como menciona (SEP, 2017)

Es importante que los niños participen en la elaboración de acuerdos porque eso les ayuda a entender por qué son importantes y se comprometan a cumplirlos. Durante los juegos hágales notar que no podrían jugar si cada quien hace lo que quiere. (p.325)

Para terminar con la actividad, les indiqué que el tiempo de juego había terminado, pues ya todos los equipos habían pasado a todas las estaciones de juego, sin embargo algunos alumnos insistían en continuar jugando pero les mencioné que era hora de descansar un poco por lo que los reuní en un espacio frente a la lámina de registro de acuerdos y realizamos una técnica de relajación como el inflar un globo, la cual ayudó para que los alumnos se calmaran un poco, también cantamos una canción para atraer su atención y poder comenzar con el registro. Les pregunté si les había gustado la actividad, a lo que los alumnos respondieron que sí, de igual manera les pregunté si habían respetado los acuerdos y si recordaban lo que habíamos propuesto.

Realicé este registro debido a que pretendía que los alumnos identificaran por sí mismos si habían logrado actuar con apego a los acuerdos propuestos, además (SEP, 2017) menciona que “Es recomendable acordar y registrar los acuerdos en sentido positivo, de modo que permitan ver qué comportamientos se

espera". (p. 325) Sin embargo, al comenzar con el registro de cada alumno, se puso un poco tedioso para los alumnos estar escuchando que acuerdos respetó cada alumno, además de que los niños comenzaban a platicar entre ellos. Aun así, logramos identificar dos de los cuatro acuerdos propuestos en cada alumno que participó. (*Anexo 32*)

## **VII. REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA**

A continuación se presenta la reflexión en cuanto a mi intervención y la evaluación de la propuesta de mejora y la propia práctica profesional, considerando también los resultados de los alumnos en cuanto a los aprendizajes esperados, sus logros y dificultades mediante instrumentos de evaluación como rúbricas y escalas estimativas por actividad, y se organiza de acuerdo al tipo de juego implementado.

### **3.1 Resultados de juegos cooperativos**

#### **Gallos y gallinas.**

Para este tipo de juego se empleó una rúbrica como instrumento de evaluación, el cual permitió detectar el nivel de logro alcanzado de acuerdo con el aprendizaje esperado indicado.

De acuerdo a la actividad descrita anteriormente y conforme a las situaciones que se presentaron durante el desarrollo, (SEP, 2017) dice que:

El trabajo y juego en pequeños equipos propicia que los alumnos aprendan a interactuar de manera correcta con otros, trabajar en forma cooperativa, escucharse unos a otros, negociar y resolver conflictos. (p. 325)

Cuando ellos deciden jugar en parejas y no en equipos de cuatro se propició a que participaran y tomaran decisiones en conjunto, e incluso al ponerse de acuerdo para resolver la situación de manera equitativa y pacífica. Sin embargo, lo que pudo haber hecho diferente esta práctica, es la organización, desde el inicio cuando estábamos dentro del aula, al dar indicaciones, además de elaborar acuerdos funcionales que realmente tuvieran impacto y que se promovieran y sobre todo propiciar que el juego tuviera más sentido para los alumnos aprovechando lo enriquecedor que es para los niños y el material a utilizar.

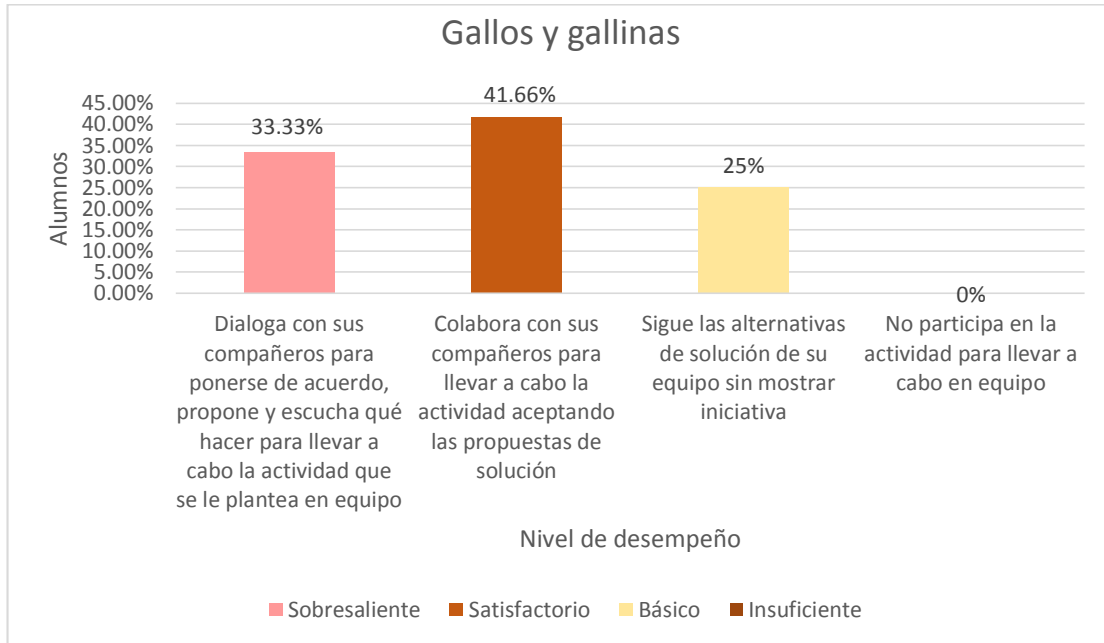
También, es importante considerar los resultados de los alumnos, para lo cual se empleó una rúbrica que se muestra a continuación para valorar su desempeño durante la actividad llevada a cabo.

En la rúbrica de acuerdo a los indicadores, permitió identificar el nivel de participación de los alumnos durante la actividad; en un sobresaliente, los alumnos que dialogaron y escucharon a otros de manera respetuosa y se pusieron de acuerdo para llevar a cabo el juego de manera colaborativa; en nivel satisfactorio, los niños que comentaron algunas propuestas de solución y colaboraron para llevar a cabo el juego; en un nivel básico, los alumnos que solamente siguieron las propuestas de solución planteadas y en un nivel insuficiente, los alumnos que no participaron en el juego en equipo.

| Actividad: "Gallos y gallinas"  |  |  |   |
|---|--|--|---|
| Organizador curricular 1: autorregulación   |  | Organizador curricular 2: expresión de las emociones |   |
| Aprendizaje esperado: dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo   |  |  |   |
| Nivel de desempeño  |  |  |   |
| Sobresaliente   | Satisfactorio  | Básico   | Insuficiente  |
| Comenta con sus compañeros propuestas de solución, mostrando respeto a lo que dicen otros y los escucha para ponerse de acuerdo y llevar a cabo el juego que se le plantea de manera colaborativa | Comenta algunas propuestas de solución con sus compañeros y colabora para llevar a cabo el juego en equipo | Colabora en el juego que se lleva a cabo en equipo   | No participa en el juego para llevar a cabo en equipo |

En la siguiente gráfica se puede observar el nivel de desempeño que obtuvieron los alumnos de acuerdo a la rúbrica empleada para evaluar esta primera actividad para favorecer el aprendizaje considerado.

Grafica 9.



En la gráfica se identifica que el 33.33% de los alumnos alcanzó un nivel sobresaliente al comentar con sus compañeros propuestas de solución, mostrando respeto a lo que dicen otros y escuchándolos para ponerse de acuerdo y llevar a cabo el juego que se le plantea de manera colaborativa.

Así mismo, el 41.66% comentó algunas propuestas de solución con sus compañeros y colaboró para llevar a cabo el juego en equipo. De igual manera, el 25% solo colabora en el juego que se lleva a cabo en equipo.

En esta actividad se implementó la estrategia de juego cooperativo, determinado por la propuesta de soluciones para una meta en común, para favorecer el trabajo colaborativo entre los alumnos a partir de situaciones que se le plantean, además de propiciar relaciones de convivencia sana entre ellos.

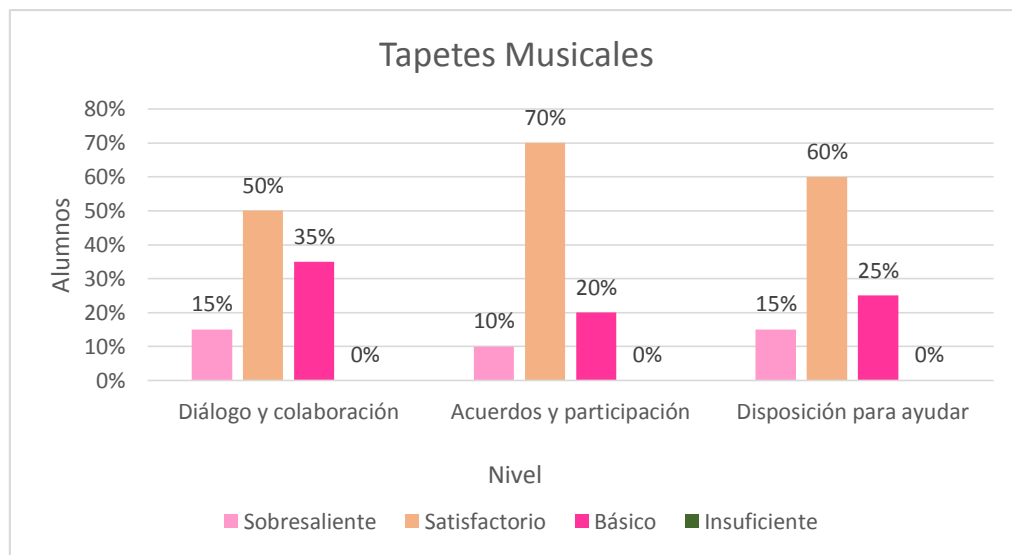
De igual manera, es importante mencionar cómo fue mi intervención durante la práctica, debido a que estos resultados dan pauta para la transformación de la práctica profesional. Por lo cual, considero que faltó motivar un poco más a los alumnos de manera que el juego resultara más atractivo para ellos utilizando medios

como la música, así como el plantearles adecuadamente la organización del juego desde el principio.

### Tapetes musicales

Con esta actividad considero que mi intervención impactó de manera directa, pues a los alumnos les agrada que participe con ellos y más que eso, los alumnos se motivan a participar, por lo tanto mi papel se dirigió hacia la participación y motivación, más que nada con los alumnos que aún se les dificulta el interactuar en este tipo de actividades, así como al intervenir cuando ocurre algún incidente para poder resolverlo. Así mismo, se obtuvo una evaluación de esta propuesta de mejora que pone en evidencia el desempeño de los niños durante el juego así como su participación, con apoyo de una rúbrica (*Anexo 33*). Así mismo se presentan los resultados de los alumnos de manera gráfica, donde se aprecia el nivel de logro de los niños de acuerdo a la rúbrica anterior.

Grafica 10.



En breve, se describen los logros de los alumnos y se identifica que observando la gráfica sobresale el criterio de acuerdos y participación en un nivel satisfactorio, lo que significa que tuvo mayor incidencia.



En cuanto a dialogo y colaboración, el 15% logró un nivel satisfactorio al dialogar propuestas de solución con sus compañeros y colaborar para llevar a cabo el juego en equipo, el 50% consiguió un nivel satisfactorio al proponer ideas cuando participa y colabora para llevar a cabo el juego en equipo, además el 35% alcanzó un nivel básico por colaborar en el juego que se lleva a cabo en equipo.

También, en el criterio de acuerdos y participación el 10% de los alumnos lograron un nivel sobresaliente al establecer acuerdos y participar de manera respetuosa y tolerante en equipo, considerando las ideas de otros. Por su parte, al participar de manera respetuosa y tolerante en equipo y considerar las ideas de otros el 70% logró un nivel satisfactorio y el 20% consiguió un nivel básico por escuchar las propuestas de otros y llevarlas a cabo con disposición.

En el criterio de disposición para ayudar, el 10% logró un nivel sobresaliente al siempre mostrar disposición para dar y recibir ayuda así como actitudes flexibles al participar en el juego; el 60% un nivel satisfactorio al casi siempre mostrar disposición para ayudar a quien lo necesita y actitudes flexibles durante el juego y el 25% por algunas veces ofrecer apoyo a los compañeros que lo necesitan.

Por consiguiente, algo que es importante mencionar de acuerdo con Orlick (2001) es que:

Lo que está claro de estas experiencias es que con los niños hay que saber esperar. Las cosas no siempre ocurren instantáneamente. Debes luchar contra tu propia desilusión cuando los cambios no ocurren de la noche a la mañana. Lleva tiempo aprender a ser cooperativo y generoso, particularmente cuando las otras fuerzas sociales están empujando en otra dirección. Lleva tiempo desarrollar los sentimientos de confianza y aceptación, y más para algunos niños que para otros. (p. 19)

Concluyo que para favorecer la cooperación en los niños se debe tener paciencia, pues no es una habilidad que se lleve a cabo de manera rápida, mucho menos que resulte tan fácil para los niños, sin embargo se puede seguir

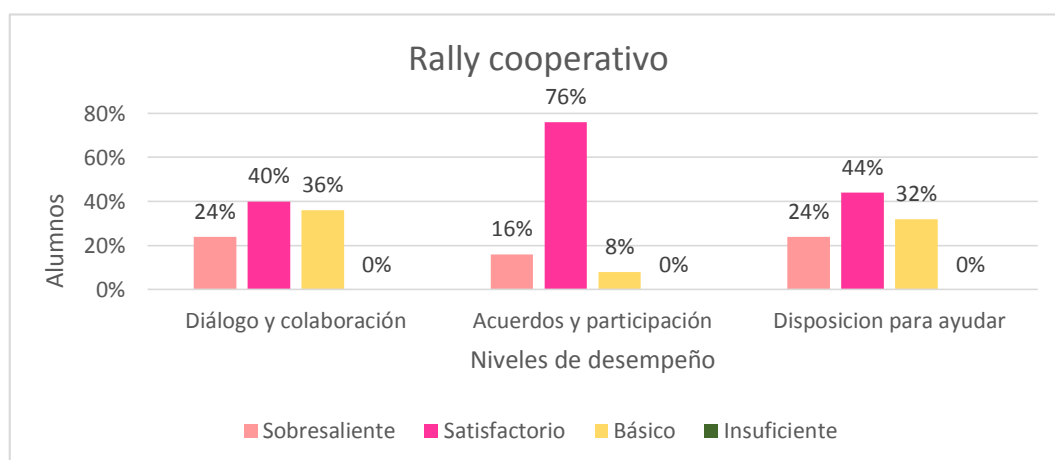
fortaleciendo mediante situaciones compartidas para que logren participar de manera equitativa.

### Rally cooperativo

Durante la actividad “Rally cooperativo” la participación de los alumnos fue activa, pues el hecho de que fuera en parejas ayudó a que se pudieran poner de acuerdo de manera adecuada para resolver las pruebas propuestas y pudieran ayudarse colaborando como un conjunto porque cada jugador es necesario y tienen algo con lo que puede contribuir, además de generar en los niños la sensación de ganar y no de perder al tirar los cubos de rompecabezas.

De esta manera, resulta importante considerar la evaluación de esta propuesta para identificar los logros y desempeño de los alumnos, pero también sus dificultades al interactuar con otros compañeros para un bien común mediante una rúbrica (*Anexo 34*). De acuerdo a los criterios y niveles de desempeño se identifican los resultados de manera gráfica los resultados de cada uno de los alumnos en cuanto a su participación durante el rally cooperativo y se presentan a continuación con la finalidad de destacar los resultados obtenidos e identificar logros y debilidades.

Gráfica 11.



Se puede identificar que sobresale el criterio de acuerdos y participación, lo que corresponde a establecer acuerdos y participar de manera respetuosa y tolerante en equipo, considerando las ideas de otros.

En cuanto a diálogo y participación, el 24% los alumnos alcanzaron un nivel sobresaliente y que corresponde a dialogar propuestas de solución con sus compañeros y colaborar para llevar a cabo el juego en equipo. El 40% logró un nivel satisfactorio al proponer ideas cuando participa y colaborar para llevar a cabo el juego en equipo. Así mismo, el 36% alcanzó un nivel básico al colaborar en el juego que se lleva a cabo en equipo.

Por otras parte, en acuerdos y participación, el 16% de los alumnos logró un nivel sobresaliente al establecer acuerdos y participar de manera respetuosa y tolerante en equipo, considerando las ideas de otros, el 76% alcanzó un nivel satisfactorio al participar de manera respetuosa y tolerante en equipo y considerar las ideas de otros; además un 8% alcanzó un nivel básico al escuchar las propuestas de otros y llevarlas a cabo con disposición.

A manera de conclusión, en cuanto a mi intervención, considero para una próxima ocasión contemplar el clima o tener en cuenta qué otro material emplear en caso de presentar problemas, además esta actividad favoreció el trabajo en equipo para la resolución de una situación planteada, con lo que se favoreció en los alumnos la cooperación, participación, aceptación y diversión.

Por último, cabe destacar que la estrategia de juego cooperativo fue favorable debido a que los alumnos permitieron el trabajo colaborativo para un bien en común, además de poner en marcha valores como la amistad y la solidaridad para la sana convivencia utilizando el diálogo para tomar decisiones y resolver desafíos o retos que se les presentó. Además, con respecto a las evaluaciones, se pudo notar que los resultados variaron un poco, pues su desempeño no fue el mismo en todas las actividades, sin embargo se logró favorecer el aprendizaje esperado correspondiente.

## **3.2 Resultados de juegos de representación**

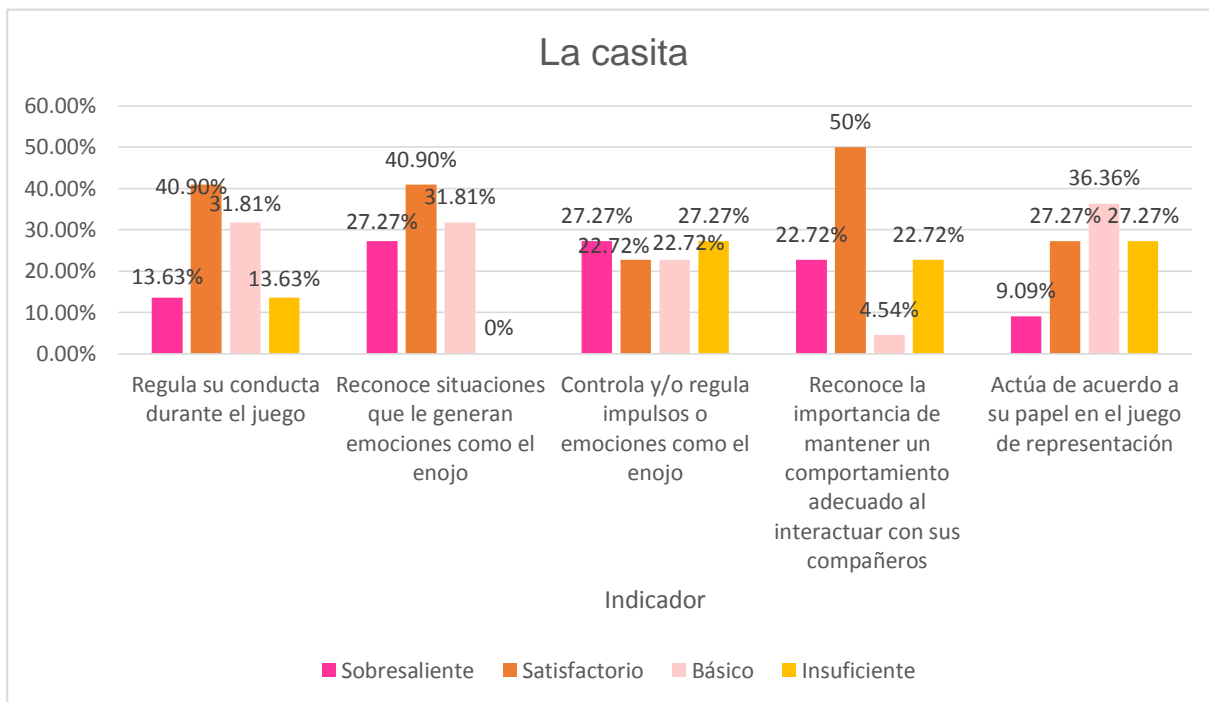
### **La casita**

Al concluir con la actividad me percaté que no había sido lo que esperaba, pues la finalidad era que los alumnos mostraran y reconocieran emociones durante el juego de manera un poco más clara, sin embargo, mi intervención pudo haber sido diferente desde el momento de diseñar la actividad, quizá lo conveniente era problematizar el juego, plantear algunas situaciones para cada equipo de manera que hubiera mayor reconocimiento de las emociones y que las dramatizaran en su juego de manera explícita. También me di cuenta de la importancia que tienen los acuerdos, pues faltó plantearlos de manera precisa desde el inicio de la actividad.

También, logré reconocer el nivel de participación de los alumnos mediante una escala estimativa que me permitió identificar las actitudes de los niños durante el juego y cómo fue su participación de acuerdo con los indicadores para ubicar su nivel de desempeño (*Anexo 35*). Asimismo, muestro resultados de la misma para evaluar a los alumnos de acuerdo al aprendizaje esperado, tomando en consideración lo ocurrido durante el juego

A continuación se muestra una gráfica general que permite apreciar de manera precisa los datos obtenidos y que se diferencian con mayor facilidad.

Gráfica 12.



En el indicador regula su conducta durante el juego, solo el 13.63% de alumnos que participaron en la actividad lograron un nivel de desempeño sobresaliente, 40.90% un nivel satisfactorio, 31.81% un nivel básico y el 13.63% alcanzaron un nivel insuficiente. Por su parte, en el indicador reconoce situaciones que le generan emociones como el enojo el 27.27% de los niños lograron un nivel sobresaliente, 40.90% un nivel satisfactorio y 31.81% un nivel básico.

Al continuar con el indicador controla y/o regula impulsos o emociones como el enojo, el 27.27% lograron un nivel sobresaliente, el 22.72% un nivel satisfactorio, el 22.72% un nivel básico y 27.27% un nivel insuficiente. Lo cual representa cifras importantes, pues durante el juego se suscitaron acontecimientos conflictivos a lo que los alumnos respondieron con enojo.

En el indicador reconoce la importancia de mantener un comportamiento adecuado al interactuar con sus compañeros en el juego, los alumnos lograron un nivel sobresaliente con un 22.72%, el 50% un nivel satisfactorio, el 4.54% un nivel básico y el 22.72% un nivel insuficiente. Además en el último indicador, actúa de

acuerdo a su papel en el juego de representación, el 9.09% alcanzaron el nivel sobresaliente, el 27.27% un nivel satisfactorio, el 36.36% un nivel básico y el 27.27% un nivel insuficiente.

Con los datos mencionados y a manera de conclusión, en esta actividad ocurrieron varios incidentes que dificultaron la actividad, sin embargo se logró rescatar algunos detalles relevantes, con respecto a mi intervención, tener mayor claridad hacia lo que se pretende fortalecer y qué haré para que suceda, y que en una próxima actividad con el mismo fin pueda tomar en cuenta lo sucedido para realizar una mejora de mi intervención de manera que repercuta positivamente en mi práctica docente y en el desempeño de los niños.

### **Manos a la obra**

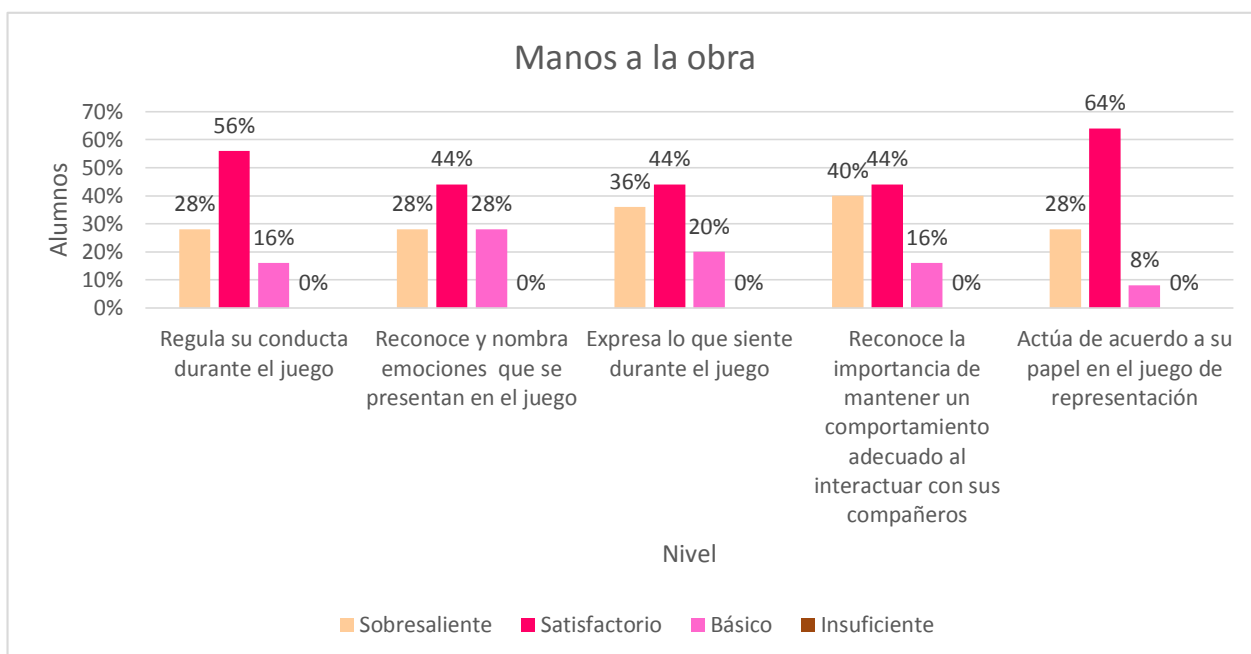
Durante la actividad “Manos a la obra” mi intervención docente influyó en el desarrollo de la actividad, pues ante hechos anteriores me di a la tarea de mejorar la situación, detectando las dificultades como el hecho de establecer las reglas que tenía el juego, el proponer con los alumnos acuerdos haciéndoles notar que no podrían jugar si cada quien hace lo que quiere, así mismo el plantearles alguna situación problemática ayudó a que los alumnos pudieran empezar el juego.

Sin embargo, aunque considere que la actividad funcionó, siempre existen cosas que seguir mejorando en el papel del profesor, una de ellas es proponerles elegir el material a utilizar, y si estamos utilizando juego simbólico, propiciar que los alumnos utilicen otros objetos para representarlos, no solo enfocarlo a las acciones simbólicas, sino también los objetos. De igual manera, el apoyar a los alumnos que juegan únicamente con el objeto y se podría ayudar si se le proporciona el contexto imaginario que él todavía no pone en palabras, quizá mediante preguntas sobre lo que está realizando.

Otro punto a mejorar, es el cómo resolver dificultades o discusiones entre los alumnos, ya que en varios casos tuve esos inconvenientes ya fuera por el material

o por la misma interacción entre ellos, por lo que una propuesta podría ser utilizar mediadores o herramientas para mejorar esa conducta y a su vez ayudarlos a resolver la situación de manera apropiada y que exista conformidad entre los alumnos. La evaluación de la actividad se presenta a continuación con apoyo de un gráfico que muestra de manera general el desempeño, logros y/o dificultades durante este juego y fue realizada mediante una escala estimativa (Anexo 36).

Gráfica 13.



En el gráfico se puede observar que el 28% del grupo alcanzó un nivel sobresaliente al regular su conducta durante el juego, el 56% un nivel satisfactorio y el 16% un nivel básico.

Al reconocer y nombrar emociones que se presentaron durante el juego, el 28% de los alumnos logró un nivel sobresaliente, el 44% un nivel satisfactorio y el 20% un nivel básico. Además, al expresar lo que siente durante el juego el 36% consiguió un nivel sobresaliente, el 44% un nivel satisfactorio y el 20% un nivel básico. Lo cual representa que la mayoría de los niños reconoció y expresó emociones durante el juego.

En cambio, al reconocer la importancia de mantener un comportamiento adecuado al interactuar con sus compañeros el 40% logró un nivel sobresaliente, el 44% un nivel satisfactorio y el 16% un nivel básico.

Al actuar de acuerdo a su papel en el juego de representación, el 28% del grupo alcanzó un nivel sobresaliente, el 64% un nivel satisfactorio y el 8% un nivel básico.

Con los resultados obtenidos, puedo realizar una comparación con respecto a la evaluación en la actividad “La casita” y “Manos a la obra”, pues se presentaron menos incidentes que favorecieron a que la actividad tuviera mejores resultados, de manera que hubo mayor interacción entre los alumnos y reconocieron emociones durante el juego.

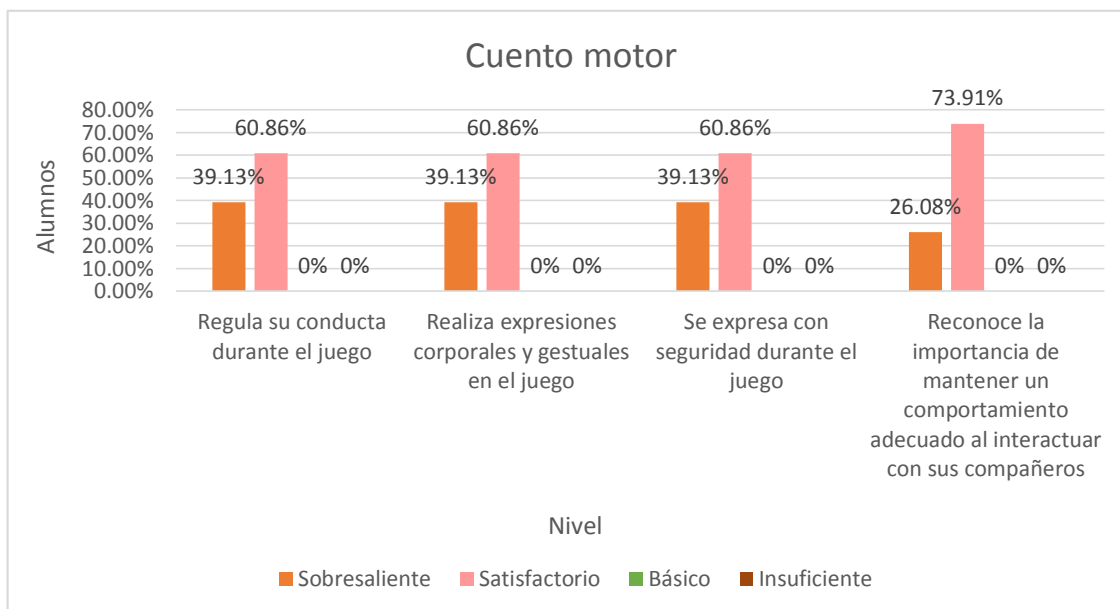
### **Cuento motor**

Puedo mencionar que esta actividad resultó favorable, tomando a consideración mi papel en la práctica, pues los niños observan lo que la educadora realiza y esto influye en la motivación del alumno para llevar a cabo las actividades, en este caso con los alumnos que manifestaban inseguridad y timidez al interactuar con sus compañeros. Por lo tanto, los resultados se muestran en una escala estimativa que se empleó como instrumento de evaluación (*Anexo 37*)

De los cuáles a continuación se observan los resultados de manera gráfica, detectando el nivel de desempeño de los alumnos durante el juego de acuerdo a los indicadores mencionados anteriormente.



Grafica 14.



De esta manera, se aprecia que prevalece el nivel satisfactorio obteniendo resultados favorables en la actividad donde el 60.86% de los alumnos alcanzaron un nivel satisfactorio y el 39.13% un nivel sobresaliente. Así mismo, al realizar expresiones corporales y gestuales en el juego el 60.86% los alumnos lograron un nivel satisfactorio y el 39.13% un nivel sobresaliente.

De igual manera, al expresarse con seguridad durante el juego el 60.86% del grupo logró un nivel satisfactorio y el 39.13% un nivel sobresaliente. Sin embargo, al reconocer la importancia de mantener un comportamiento adecuado al interactuar con sus compañeros durante este juego el 73.91% alcanzó un nivel satisfactorio y el 26.08% un nivel sobresaliente.

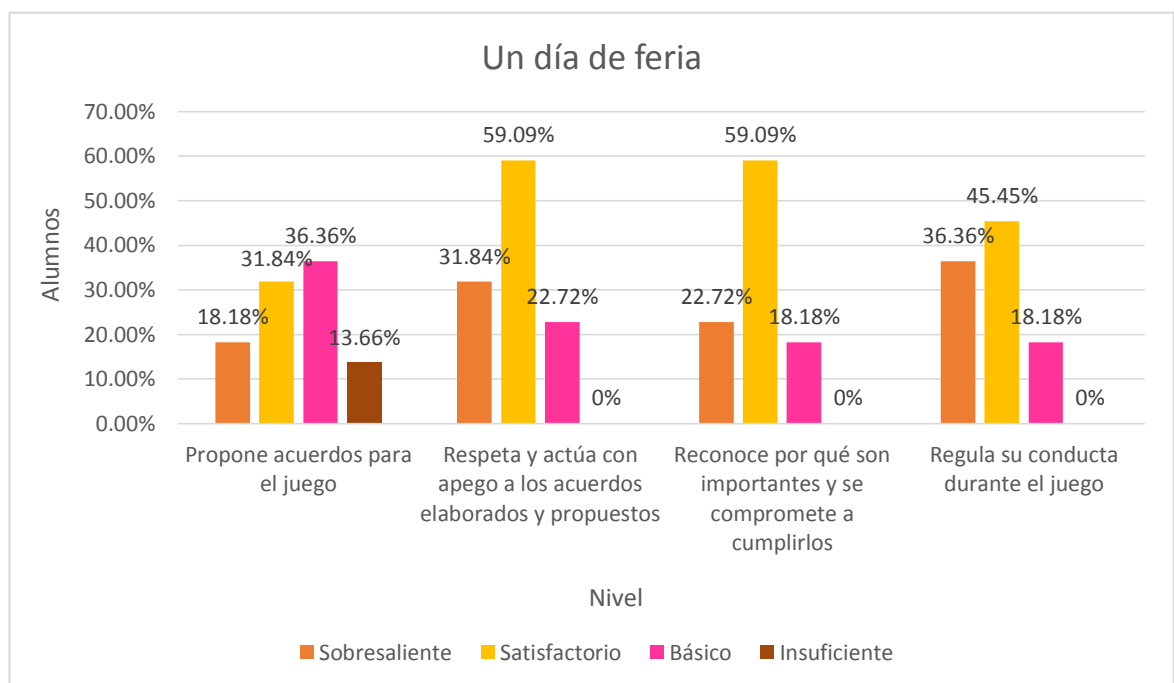
Lo cual representa datos importantes porque se demuestran los alcances de los alumnos en este juego y la pertinencia de la propuesta para la mejora de la problemática detectada en este aspecto.

### 3.3 Resultados de juegos reglados

## Un día de feria

De igual manera, se elaboró una escala estimativa (*Anexo 38*) para valorar de manera formal el desempeño de los alumnos en el juego y detectar logros y alcances, así como debilidades y dificultades y que a continuación se presentan los resultados, de manera gráfica, obtenidos en esta actividad de acuerdo al desempeño de los alumnos en el juego reglado, detectando logros y dificultades en los niños.

Gráfica 15.



En el gráfico se logra apreciar que sobresale el nivel satisfactorio al respetar y actuar con apego a los acuerdos elaborados y al reconocer por qué son importantes y se compromete a cumplirlos. De esta manera, el 18.18% de los alumnos alcanzó un nivel satisfactorio al proponer acuerdos para el juego, el 31.84% un nivel satisfactorio, el 36.36% logró un nivel básico y un 13.66% un nivel insuficiente. Lo cual es un punto importante a considerar ya que hay varios alumnos que se les dificulta proponer acuerdos para determinadas actividades y aunque es minoría es importante seguir atendiéndolo.

En cuanto a respetar y actuar con apego a los acuerdos elaborados el 31.84% de los niños logró un nivel sobresaliente, el 50.09% un nivel satisfactorio y el 22.72% un nivel básico.

De igual manera al reconocer por qué son importantes y se compromete a cumplirlos el 22.72% de los alumnos logró un nivel sobresaliente, el 59.09% un nivel satisfactorio y el 18.18% alcanzó un nivel básico. Por otra parte, al regular su conducta durante el juego el 36.36% logró un nivel sobresaliente, el 45.45% un nivel satisfactorio y el 18.18% un nivel básico.

De tal manera, se aprecia que la actividad promovió a proponer acuerdos que favorezcan la sana convivencia mediante el juego. Por lo que a manera de conclusión, considero que un aspecto a mejorar de esta actividad podría ser el registro de los acuerdos, donde los alumnos participen, formar conciencia en cuanto a la decisión de autoevaluarse, logrando así mayor reflexión en los alumnos y lograr mayor atención por parte de ellos, empleando stickers que los apoyen a evaluarse.

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

La elaboración del presente informe de prácticas me permitió demostrar mis conocimientos, habilidades, actitudes y valores involucrados en la profesión docente en un escenario de la vida real. De tal modo, el diseño y propuesta de un plan de mejora me permitió actuar ante una determinada problemática para buscar mejoras y favorecer aprendizajes en los alumnos, en este caso, el fortalecimiento de habilidades socioemocionales como el trabajo colaborativo, la regulación de emociones y la expresión segura de los alumnos mediante el juego. La propuesta de mejora que realicé me permitió reflexionar acerca de mi práctica docente expresando mi desempeño y demostrando mis competencias profesionales, tales como el diseño de planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco de los planes y programas de educación básica; y genera ambientes formativos para propiciar la autonomía y promover el desarrollo de las competencias en los alumnos de educación básica; además de fortalecer necesidades detectadas en los alumnos mediante esta propuesta considerando su pertinencia para tal efecto.

De tal manera, la propuesta de mejora permitió detectar alcances de esta en función del aprendizaje de los niños por medio del juego, ya que desde mucho tiempo, este es considerado una herramienta valiosa para el aprendizaje de los alumnos en etapa preescolar.

Por lo que, considero que esta propuesta fortaleció de manera importante en los alumnos habilidades socioemocionales como la regulación de emociones en situaciones inmediatas desarrollando un sentido positivo de sí mismo, tal fue el caso en la actividad “Manos a la obra” donde los alumnos manifestaron un desempeño favorable, al igual que en el cuento motor, donde además de regular sus emociones al interactuar se expresaron de manera segura y con confianza. También, el trabajar en colaboración para solucionar o enfrentar situaciones, utilizando el diálogo, la participación y valores como la tolerancia, la amistad y el respeto en el caso de la

actividad “Gallos y gallinas” y “Tapetes musicales”. Así mismo, se favoreció el respeto de acuerdos para la sana convivencia en las distintas situaciones de juego, y específicamente en “Un día de feria”, donde sobresalió el caso de un alumno con el que en la mayoría de los casos, se presentaban dificultades durante las actividades, ya que se mostró participativo y con respeto a los acuerdos, reguló su conducta e incluso estuvo como líder de su equipo, además de ayudar a sus compañeros cuando no lograban acertar en un juego, por lo que esta situación demuestra la asertividad de la actividad ya que resultó favorable, no solo para él, sino para los demás alumnos.

De esta manera, mi papel como docente consistió en ofrecer tipos de experiencias adecuadas a las habilidades, intereses y necesidades de los alumnos para el desarrollo de sus capacidades en el área socioemocional. Con lo que se logró que los alumnos utilizaran el diálogo para ponerse de acuerdo ante situaciones de juego que implicaban un reto para ellos, el reconocer sus emociones y lo que están sintiendo ante determinada situación presentada a través del juego, el favorecer el respeto a las normas de convivencia y proponer acuerdos para actuar con apego a ellos, de igual forma se favoreció que los alumnos logran expresarse con mayor seguridad ante los demás en juegos y al expresar sus emociones.

Como cualquier situación que se nos presenta en la vida, esta también tuvo algunas limitaciones o dificultades, sin embargo estas me permitieron analizar y reflexionar para realizar un cambio en mi práctica y buscar la manera de seguir mejorando. Durante las actividades de la propuesta, hubo limitaciones como la organización del tiempo dedicado a cada actividad, dificultades como la pérdida de atención en algunos momentos por parte de los alumnos, sin embargo, esta es una situación que en muchas ocasiones suele presentarse, pues un niño está en constante movimiento y deseo de jugar, y que con apoyo de diversas estrategias se puede mejorar, esto debido a que predecimos las reacciones de los niños pero es necesario considerar sus gustos e intereses así como su contexto.

Por tal motivo, los materiales que se emplean en las actividades de aprendizaje juegan un papel fundamental, pues pueden resultar de manera beneficiosa pero también pueden ser contraproducentes.

Por tanto, es necesario que como futura docente siga mejorando, buscando siempre integrar nuevos significados a partir de la reflexión que se genera de los aspectos de la práctica profesional, buscando la posibilidad de integrar nuevos saberes al enfrentar una problemática, con el fin de demostrar mi capacidad para tomar decisiones al resolver o mejorar situaciones que se presentan durante mi práctica.

De esta forma, mediante la labor realizada se contribuye a la mejora y fortalecimiento de mi práctica docente, debido a que se despliegan competencias profesionales a partir de experiencias en el aula que asumen significados por las situaciones y acciones realizadas que contribuyen a la tarea docente de manera efectiva. Igualmente, mediante las acciones realizadas en esta propuesta percibo mejora en mi práctica docente porque demostré habilidades para atender a una problemática en un contexto dado a partir de un diagnóstico, favorecer el aprendizaje en los alumnos propiciando su desarrollo integral a través de la implementación de situaciones didácticas pertinentes y realizando una evaluación de las mismas, además de emplear estrategias en el aula, como el juego, así como fortalecer actitudes y valores que son necesarios dentro de la labor docente como el trabajo colaborativo, la tolerancia, el respeto, la responsabilidad y el apoyo.

Finalmente, recomiendo utilizar la estrategia del juego por la importancia que tiene para el desarrollo integral de los niños, además de ser una fuente de aprendizaje y una herramienta indispensable en preescolar para la socialización e integración de actitudes y valores que son necesarios para vivir en sociedad y conjuntamente el abordar las habilidades socioemocionales para fortalecer las relaciones interpersonales en los alumnos de preescolar.

## REFERENCIAS

- Ander- Egg, E. & Aguilar, M. (2005). Cómo elaborar un proyecto. Argentina: LUMEN/HVMANITAS. 18ª edición, p. 16.
- Bodrova, E. & Leong D. J. (2004). Herramientas de la mente. México. SEP- Pearson Educación de México, p. 57, 125, 127, 128, 129, 132.
- Conde Caveda, José. (2001). Cuentos motores. Barcelona. Paidotribo. Segunda edición, p. 14 y 17
- Díaz, F. & Hernández, G. (2010). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. México: Tercera edición, p. 118.
- Domingo, J. & Fernández, C. (1999). Cuadernos monográficos del ICE. Técnicas para el desarrollo personal y formación del profesorado. Recuperado de: <http://benu.edu.mx/wp-content/uploads/2016/03/Domingo-y-Fernandez.pdf>
- Fierro, C., Fortoul, B. & Rosas, L. (1999). Transformando la práctica docente. México. Paidós, p. 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35 y 36.
- INEGI (2010). Recuperado de: <http://cemabe.inegi.org.mx/>
- Jares, R. Xesús (2001). El placer de jugar juntos. Madrid. CCS. Cuarta edición, p. 5.
- Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes (2018) recuperado de: [https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/339082/LGDNNA\\_Con\\_ltimas\\_reformas\\_2018\\_hasta\\_la\\_del\\_20\\_de\\_junio\\_.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/339082/LGDNNA_Con_ltimas_reformas_2018_hasta_la_del_20_de_junio_.pdf)
- Latorre, A. (2005). La investigación – acción. Barcelona: Graó, p. 5 y 24.
- Marí, R. (2007). Propuesta de un modelo de diagnóstico en educación, 611, 615, 616. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2582783.pdf>

Navarro Adelantado, Vicente. (2002). El afán de jugar. España. INDE. Primera edición, p. 162.

Omeñaca, R. & Ruiz, J. V. (2013). Juegos cooperativos y educación física. España. Paidotribo. Tercera edición, p. 47 y 48.

Orlick, T., (2001). Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición. España: popular. Tercera edición, p. 10, 13, 14 y 19.

Perrenoud, P. (2007). Desarrollar la práctica reflexiva en el oficio de enseñar. México: Graó. Primera edición, p. 23.

SEP. (2017). Aprendizajes Clave para la Educación Preescolar. Ciudad de México. Primera edición, p. 23, 163, 167, 169, 170, 173, 174, 189, 192, 219, 255, 257, 304, 307, 325, 327, 352 y 357.



**ANEXOS**



### Anexo 3. Infraestructura del jardín de niños Luis G. Medellín Niño

Área verde



Cancha techada



Área de juegos



## Anexo 4. Entrevista a personal de la institución educativa



Benemérita y centenaria escuela Normal del estado  
Licenciatura en educación Preescolar  
Ciclo escolar 2018-2019  
Jardín de niños "Luis G. Medellín Niño"



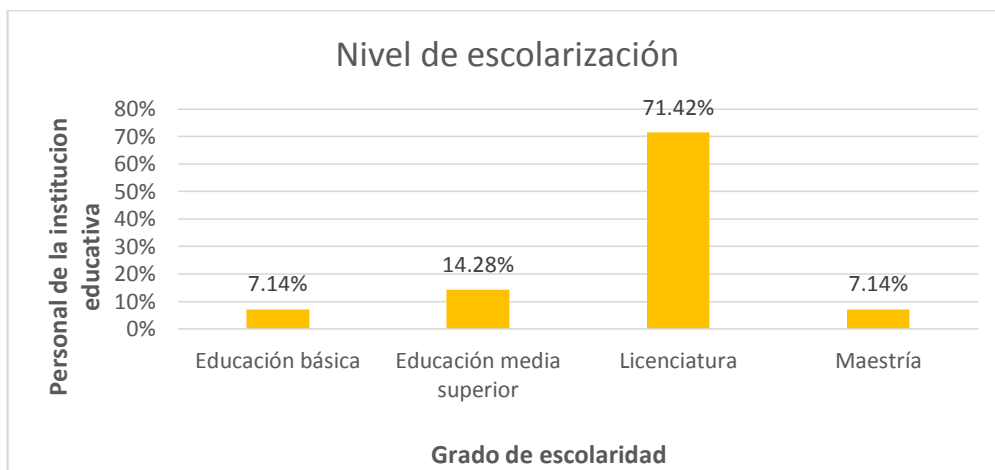
### Entrevista

Propósito: obtener información sobre la escolaridad de los diferentes actores escolares del jardín de niños Luis G. Medellín Niño para el proceso de elaboración del contexto de mi documento de titulación

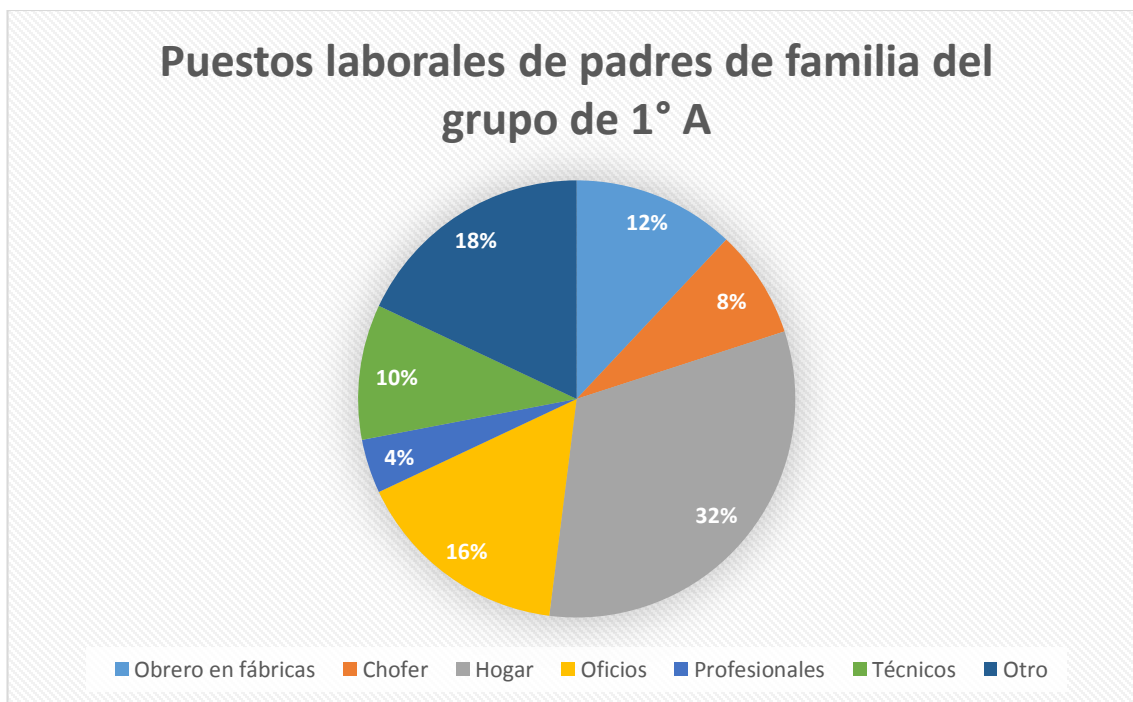
Nombre: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

1. ¿Qué puesto laboral desempeña actualmente en la institución?
2. ¿Cuánto tiempo tiene laborando en la institución?
3. ¿Con qué grado de escolaridad cuenta?
4. ¿De qué escuela egresó?
5. ¿Cuántos años de servicio tiene?

## Anexo 5. Gráfico de escolarización del personal del jardín de niños



## Anexo 6. Grafica de resultados de entrevista a padres de familia



## Anexo 7. Aula 1° A



## Anexo 8. Guía de observación por campos de desarrollo

### Guía de observación



**Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado  
de San Luis Potosí**  
**Licenciatura en Educación preescolar**  
**Docente en Formación: Edith Arredondo Moreno**  
**Grupo: 1° A**



Alumno(a): \_\_\_\_\_

| <b>Campo o área:<br/>Educación socioemocional</b>   | <b>Sobresaliente</b> | <b>Satisfactorio</b> | <b>Básico</b> | <b>Insuficiente</b> |
|---|----------------------|----------------------|---------------|---------------------|
| Reconoce y expresa características personales: su nombre, cómo es físicamente, qué le gusta, qué no le gusta, qué se le facilita y qué se le dificulta. |                      |                      |               |                     |
| Reconoce lo que puede hacer con ayuda y sin ayuda. Solicita ayuda cuando la necesita.   |                      |                      |               |                     |
| Colabora en actividades del grupo y escolares, propone ideas y considera las de los demás cuando participa en actividades en equipo y en grupo.         |                      |                      |               |                     |
| Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente.                                      |                      |                      |               |                     |
| Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo.  |                      |                      |               |                     |
| Reconoce cuando alguien necesita ayuda y la proporciona   |                      |                      |               |                     |
| Convive, juega y trabaja con distintos compañeros.  |                      |                      |               |                     |
| Propone acuerdos para la convivencia, el juego o el trabajo, explica su utilidad y actúa con apego a ellos.   |                      |                      |               |                     |
| Se expresa con seguridad y defiende sus ideas ante sus compañeros.  |                      |                      |               |                     |

| <b>Campo o área:<br/>Lenguaje y comunicación</b>   | <b>Sobresaliente</b> | <b>Satisfactorio</b> | <b>Básico</b> | <b>Insuficiente</b> |
|--|----------------------|----------------------|---------------|---------------------|
| <u>Oralidad</u><br>Expresa con eficacia sus ideas acerca de diversos temas y atiende lo que se dice en interacciones con otras personas. |                      |                      |               |                     |
| Solicita la palabra para participar y escucha las ideas de sus compañeros.   |                      |                      |               |                     |

|   |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|
| Explica como es, como ocurrió o como funciona algo, ordenando las ideas para que los demás comprendan.          |  |  |  |  |
| Responde a por que o como sucedió algo en relación con experiencias y hechos que comenta.                       |  |  |  |  |
| Menciona características de objetos y personas que conoce y observa.  |  |  |  |  |
| <u>Participación social</u><br>Escribe su nombre con diversos propósitos e identifica el de algunos compañeros. |  |  |  |  |
| Identifica su nombre y otros datos personales en diversos documentos.   |  |  |  |  |

| <b>Campo o área</b><br><b><u>Exploración y comprensión del mundo natural y social</u></b>   | <b>Sobresaliente</b> | <b>Satisfactorio</b> | <b>Básico</b> | <b>Insuficiente</b> |
|---|----------------------|----------------------|---------------|---------------------|
| <u>Exploración de la naturaleza</u><br>Describe y explica las características comunes que identifica entre seres vivos y elementos que observa en la naturaleza.          |                      |                      |               |                     |
| Comunica sus hallazgos al observar seres vivos, fenómenos y elementos naturales, utilizando registros propios y recursos impresos.  |                      |                      |               |                     |
| Obtiene, registra, representa y describe información para responder dudas y ampliar su conocimiento en relación con plantas, animales y otros elementos de la naturaleza. |                      |                      |               |                     |

| <b>Campo o área:</b><br><b><u>Pensamiento matemático</u></b>                  | <b>Sobresaliente</b> | <b>Satisfactorio</b> | <b>Básico</b> | <b>Insuficiente</b> |
|---|----------------------|----------------------|---------------|---------------------|
| Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones.  |                      |                      |               |                     |
| Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos. |                      |                      |               |                     |
| Reproduce modelos con formas, figuras y cuerpos geométricos.                  |                      |                      |               |                     |

| <b>Aspecto</b><br><b><u>Educación Física</u></b>  | <b>Sobresaliente</b> | <b>Satisfactorio</b> | <b>Básico</b> | <b>Insuficiente</b> |
|---|----------------------|----------------------|---------------|---------------------|
| Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos. |                      |                      |               |                     |

|   |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|
| Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos.                               |  |  |  |  |
| Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia.                             |  |  |  |  |
| Propone distintas respuestas motrices y expresivas ante un mismo problema en actividades lúdicas  |  |  |  |  |
| Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación. |  |  |  |  |



## Anexo 9. Planeación gallos y gallinas.



Benemérita y centenaria escuela Normal del estado  
Licenciatura en educación Preescolar  
Jardín de niños "Luis G. Medellín Niño" 1° "A" Edith Arredondo Moreno  
Planeación diaria



| Campo o área:<br>Educación socioemocional  | Gallos y gallinas   | Recursos   |
|--|---|--|
| <p><b>Organizador curricular 1:</b><br/>Autorregulación</p> <p><b>Organizador curricular 2:</b><br/>Expresión de las emociones</p> <p><b>Aprendizaje esperado:</b><br/>Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo</p> | <p><b>Inicio:</b> se comenzará explicando a los alumnos que realizaremos una actividad en el patio y en equipo pero necesitaremos realizar acuerdos para que la actividad funcione, ¿para qué nos servirá realizar acuerdos? ¿Qué acuerdos crees que debemos realizar para poder jugar afuera?</p> <p><b>Desarrollo:</b> Después, se explicará que la actividad consiste en que serán gallos y gallinas en el juego y que tienen como misión transportar huevos de un lugar a otro en equipo. Se cuestionará cómo podrían hacerlo de manera que los huevos no caigan al suelo sin utilizar las manos. Después se organizará al grupo en equipos de 4 participantes dando la consigna de transportar los huevos a su nido sin utilizar las manos. Los niños se pondrán de acuerdo para buscar la manera de que la pelota (huevo) no caiga al suelo.</p> <p><b>Cierre:</b> para terminar se cuestionará ¿Cómo le hicieron para que la pelota no cayera? ¿Les funcionó la manera en que lo hicieron? ¿Cuál fue la mejor manera de transportar los huevos a sus nidos? O por qué creen que se les cayó, en dado caso que así fuera. Recuerdan qué acuerdos propusieron para poder participar.</p> | <p><b>Organización:</b><br/>Grupal</p> <p><b>Tiempo aproximado:</b><br/>30 minutos</p> <p><b>Espacio:</b><br/>Aula de clase</p> <p><b>Recursos materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelotas</li> <li>• Canastas o cajas</li> </ul> |

#### Anexo 10.



Se observa a los alumnos jugando de manera cooperativa al poner el ejemplo de cómo hacer para llevar su huevo sin utilizar las manos y sin caerse, el niño utiliza la espalda y la niña el pecho, apoyándose con sus brazos. Fueron los primeros en participar.

#### Anexo 11.



En la imagen se observa que transportan la pelota por medio de la frente, utilizaron las manos al principio para sujetar la pelota frente a frente y después la soltaron y avanzaron haciendo presión en la pelota con su frente.

## Anexo 12. Planeación la casita



Benemérita y centenaria escuela Normal del estado  
Licenciatura en educación Preescolar  
Jardín de niños “Luis G. Medellín Niño” 1° “A” Edith Arredondo Moreno  
Planeación diaria



| Jueves 28 de febrero del 2019  |   |   |
|--|---|---|
| La casita  |   |   |
| <p><b>Campo o área:</b><br/>Educación socioemocional</p> <p><b>Organizador curricular 1:</b> Autorregulación</p> <p><b>Organizador curricular 2:</b> Expresión de las emociones</p> <p><b>Aprendizaje esperado:</b><br/>Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente.</p> | <p><b>Inicio:</b> se comenzará cuestionando a los alumnos si recuerdan lo que trabajamos con anterioridad con respecto a los espacios de casa, como se llaman y qué objetos hay, así como las acciones que realizan algunos miembros de la familia en las tareas del hogar. Comentare que realizaremos un juego ¿Qué necesitamos para jugar a la casita? Escucharé sus comentarios y/o propuestas. Así mismo se destacarán las características y acciones que realizan los miembros de la familia.</p> <p><b>Desarrollo:</b> propondré a los alumnos realizar 3 o 4 equipos para organizar el juego. Cada equipo elegirá roles como papá, mamá, etc., para representarlos; en seguida se les asignará diversos materiales para que cada equipo pueda ambientar su espacio y se comentará si desean tener algo más para su “casita” podrán utilizar algún otro material del aula.</p> <p><b>Cierre:</b> se reunirá nuevamente al grupo en medio círculo y comentaremos acerca de lo realizado ¿Cómo se sintieron? ¿Qué fue lo que hicieron? ¿Cómo se sintieron siendo papa, mamá...? ¿Por qué?</p> | <p style="text-align: center;"><b>Recursos</b></p> <p><b>Organización:</b><br/>individual</p> <p><b>Tiempo aproximado:</b><br/>30 minutos</p> <p><b>Espacio:</b> salón de clases</p> <p><b>Materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Material para ambientar su espacio como manteles, floreros, trates, etc.</li> <li>• Algunos disfraces como faldas, mandiles, sombreros, etc.</li> </ul> |

### Anexo 13. Juego “La casita”



Se puede observar en las imágenes el juego de representación “La casita” que llevan a cabo los alumnos, empleando juguetes y realizando acciones de casa como cocinar o comer

### Anexo 14. Juego de representación “La casita”



En la imagen se puede observar a la alumna empleando material para jugar con un espejo y material de ensamble (morado) simulando un labial. En ese momento comentaba a las demás niñas que el material era de ella y no deseaba compartirlo.

## Anexo 15. Planeación “Manos a la obra”



Benemérita y centenaria escuela Normal del estado  
Licenciatura en educación Preescolar  
Jardín de niños “Luis G. Medellín Niño” 1° “A” Edith Arredondo Moreno  
Planeación diaria



| Miércoles 03 de abril del 2019  |   |   |
|---|---|---|
| Manos a la obra   |   |   |
| <p><b>Campo o área:</b></p> <p>Educación socioemocional</p> <p><b>Organizador curricular 1:</b> autorregulación</p> <p><b>Organizador curricular 2:</b> expresión de las emociones</p> <p><b>Aprendizaje esperado:</b></p> <p>Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo y expresa lo que siente.</p> | <p><b>Inicio:</b> comenzaremos la actividad dando la bienvenida a padres de familia, en seguida preguntaré a los niños si recuerdan lo que estamos trabajando. También les cuestionaré acerca de las oficios o profesiones a los que se dedican los papás ¿Cómo creen que sea el trabajo de...? ¿Qué es lo que hace? En seguida los alumnos seleccionados podrán realizar las preguntas de modo que los padres de familia nos platicarán en qué consiste el trabajo que desempeñan haciendo uso de sus herramientas o una pequeña demostración de algo que realice y la importancia de su labor, además de compartimos alguna experiencia que él o ella desee. También se abrirá un espacio para dudas por parte de los alumnos, finalmente agradecemos de manera grupal a la persona por asistir.</p> <p><b>Desarrollo:</b> posteriormente a la plática con padres de familia, plantearé a los niños algunas situaciones problemáticas y ellos mencionarán a que persona puedo acudir, por ejemplo, la tía Lulú está muy preocupada puesto que Miku, su perrita se ha enfermado en repetidas ocasiones. En seguida, realizaremos un juego en el que se organizará por estaciones, donde los alumnos tendrán la oportunidad de jugar a algunos oficios o profesiones de los que hemos estado conociendo y utilizar herramientas.</p> <p>La primera estación será un salón de belleza, donde habrá material que podrán utilizar, además de plantearles al inicio alguna situación para resolver, por ejemplo, llegan 3 personas que quieren que los dejen bien arreglados porque tienen una fiesta y no pueden llegar tarde, pero se les presenta un</p> | <p><b>Organización:</b> Grupal</p> <p><b>Tiempo aproximado:</b> 50 minutos</p> <p><b>Espacio:</b> Aula de clase</p> <p><b>Recursos materiales:</b></p> <p>material de juego para cada estación:</p> <p>Salón de belleza: esmaltes de uñas, manos de cartón, tijeras de juguetes, atomizadores, maquillajes de juguete, espejo, peines, ligas, etc.</p> <p>Mecánico: carros de juguete, herramientas, cascos, etc.</p> <p>Cocineros: trastecitos, gorros, mandiles, charolas, etc.</p> <p>Veterinario o médico: animales de peluche,</p> |

|  |  |                    |
|--|--|--------------------|
|  | <p>problema, pues le han cortado de más el cabello a una de las personas, a la otra le hicieron un peinado horrible, etc.</p> <p>La segunda estación, consiste en jugar a ser mecánicos, donde se encuentran arreglando el carro en el que asistirán las personas que están en el salón de belleza a la fiesta, solo que tuvieron un gran problema y deben solucionarlo rápido antes de los clientes lleguen.</p> <p>La tercera estación consiste en ser veterinarios, donde tendrán que atender a animalitos que se encuentran enfermos.</p> <p>La cuarta estación, será de cocineros que se encuentran preparando la comida para la fiesta, y de pronto su cocina se incendia. Los alumnos podrán cambiar de estación, ya que solo se dará cierto tiempo para que todos puedan participar en todas las estaciones.</p> <p><b>Cierre:</b> finalmente, realizaremos un ejercicio de relajación, posteriormente sentados en medio círculo les preguntaré ¿qué les pareció la actividad? ¿Les gustó que asistieran sus papás? ¿Por qué? ¿Cómo se sintieron al jugar en las estaciones? ¿Qué oficios/profesiones estaban jugando? ¿Qué emoción les provocó ser estilista, cocinero, mecánico, veterinario, etc.? ¿Cómo te hubieras sentido si hubiera pasado esto...?</p> | juguetes de doctor |
|--|--|--------------------|



## Anexo 16. Juego de representación “Manos a la obra”



En las siguientes imágenes se observa cómo los alumnos llevan a cabo el juego “Manos a la obra” en la estación del salón de belleza y en la cocina, utilizando material diverso, donde además se aprecia la organización para el juego y se percibe la interacción de los alumnos al jugar a diferencia del juego “La casita”.



### Anexo 17. Juego “Manos a la obra” salón de belleza



En la imagen se observa cómo los alumnos invitan al juego a la docente titular, el alumnos le está poniendo labial. Como resultado fue un juego placentero que todos disfrutamos.

### Anexo 18. Juego “Manos a la obra” Estación el hospital.



Se aprecia en la imagen la interacción que se da entre los alumnos al jugar al doctor, usando material diverso para atender a la paciente.



## Anexo 19. Planeación tapetes musicales



Benemérita y centenario escuela Normal del estado  
Licenciatura en educación Preescolar  
Jardín de niños "Luis G. Medellín Niño" 1° "A" Edith Arredondo Moreno  
Planeación diaria



| Miércoles 13 de marzo de 2019  |   |   |
|--|---|---|
| Tapetes musicales  |   |   |
| <p><b>Campo o área:</b><br/>Educación socioemocional</p> <p><b>Organizador curricular 1:</b><br/>autorregulación/ colaboración</p> <p><b>Organizador curricular 2:</b> expresión de las emociones/ inclusión</p> <p><b>Aprendizaje esperado:</b><br/>dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo.<br/><br/>Propone acuerdos para la convivencia, el juego o el trabajo, explica su utilidad y actúa con apego a ellos.</p> | <p><b>Inicio:</b> se iniciará la actividad organizando al grupo en un círculo de manera que quede un espacio al centro, se comenzará comentando que jugaremos canasta musical y preguntaré ¿De qué creen que se trate? Posteriormente se les explicará en que consiste el juego y las reglas que tiene, a lo que se les cuestionará ¿Son importantes las reglas en un juego? Si o no ¿Por qué? ¿Qué proponen para poder jugar en orden? Escucharé sus comentarios.</p> <p><b>Desarrollo:</b> se explicará en que consiste el juego y que es una actividad en equipo, en la que jugaran todos juntos. Se debe ir caminando o bailando alrededor de los tapetes mientras suena la música, cuando se pare la música deberán correr a los tapetes y subir todos encima sin quedarse ningún niño fuera. Después se van quitando tapetes y continúa el juego. Los participantes siguen dando vueltas hasta que se pare la música. El juego se acaba cuando es imposible se suban todos en los tapetes que quedan.</p> <p><b>Cierre:</b> para finalizar nos sentaremos en los tapetes y comentaremos lo sucedido en la actividad ¿qué hicieron para que nadie quedara fuera de los tapetes? ¿Se ayudaron entre sí? ¿Eso fue fácil o difícil? ¿Por qué?</p> | <p><b>Organización:</b> equipos</p> <p><b>Tiempo:</b> 30 minutos</p> <p><b>Espacio:</b> patio</p> <p><b>Material:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tapetes</li> <li>• Grabadora o bocina</li> <li>• Música</li> </ul> |

## Anexo 20.



En la imagen, estoy en el salón dando indicaciones de cómo llevar a cabo el juego “Tapetes musicales”, recuperando la importancia al mejorar la explicación de la consigna del juego, logrando atraer la atención e interés de los alumnos.

## Anexo 21. Jugando “Tapetes musicales”



En las imágenes se observa la realización del juego y como la organización permitió que los alumnos se desarrollaran de manera favorable.

## Anexo 22. Planeación cuentacuentos



Benemérita y centenaria escuela Normal del estado  
 Licenciatura en educación Preescolar  
 Jardín de niños "Luis G. Medellín Niño" 1° "A" Edith Arredondo Morer  
 Planeación diaria



| Miércoles 27 de marzo del 2019   |  |  |
|--|--|--|
| Cuenta cuentos   |  |  |
| <p><b>Campo o área:</b><br/>Educación socioemocional</p> <p><b>Organizador curricular 1:</b><br/>colaboración</p> <p><b>Organizador curricular 2:</b><br/>comunicación asertiva</p> <p><b>Aprendizaje esperado:</b><br/>Se expresa con seguridad y defiende sus ideas ante sus compañeros.</p> | <p><b>Inicio:</b> iniciaré la actividad organizando a los alumnos en medio círculo y narraré una historia, utilizando un disfraz y realizando expresiones corporales y gestuales y algunos movimientos para que los alumnos se interesen. Al terminar les preguntaré si les gustó y por qué, además de cuestionarlos acerca de lo que trató la historia</p> <p><b>Desarrollo:</b> en seguida, les mencionaré que jugaremos a contar historias parecidas a lo que realicé, les mostraré prendas de vestir, disfraces, antifaces, sombreros, etc. para representar alguna historia con apoyo de tarjetas de personajes, por lo que se realizarán equipos de 4 integrantes para hacerlo y cada uno tomará una tarjeta para caracterizarse de ese personaje y contar la historia. En caso de que se muestren tímidos, los apoyaré comenzando a narrar una historia para que los alumnos la continúen.</p> <p><b>Cierre:</b> comentaremos si les gustó lo que realizamos, además de mencionar como se sintieron durante su participación.</p> | <p><b>Organización:</b><br/>equipos</p> <p><b>Tiempo aproximado:</b><br/>30 minutos</p> <p><b>Espacio:</b> salón de clase o de música</p> <p><b>Materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Disfraces (súper héroes, princesas, animales, hadas, brujos, etc.)</li> </ul> |

## Anexo 23. Actividad cuentacuentos



Se observa en la imagen como el alumno vestido de negro es el que sobresale de los demás al contar la historia.



Alumno acercándose a sus compañeros para llamar su atención y lo escuchen contar su historia. Los alumnos que se encuentran detrás de él, esperaban su turno para actuar.



En la imagen se observa cuando los alumnos juegan con sus compañeros de manera libre de acuerdo a la temática de sus disfraces

## Anexo 24. Cuento motor



Benemérita y centenaria escuela Normal del estado  
Licenciatura en educación Preescolar  
Jardín de niños "Luis G. Medellín Niño" 1° "A" Edith Arredondo Morer  
Planeación diaria



| Viernes 29 de marzo del 2019   |   |   |
|--|---|---|
| Cuento motor "De excursión"  |   |   |
| <p><b>Campo o área:</b><br/>educación socioemocional</p> <p><b>Organizador curricular 1:</b> colaboración</p> <p><b>Organizador curricular 2:</b> comunicación asertiva</p> <p><b>Aprendizaje esperado:</b><br/>Se expresa con seguridad y defiende sus ideas ante sus compañeros.</p> | <p><b>Inicio:</b> comenzaré la actividad explicando a los alumnos que les contaré un cuento, pero de una manera diferente... por lo que será necesario salir al patio ya que en este cuento nos estaremos moviendo de lugar y jugaremos, por lo que será necesario realizar acuerdos que serán registrados en una cartulina.</p> <p><b>Desarrollo:</b> para continuar, solicitaré salir del salón de manera ordenada al patio y sentarse recargados en la barda para dar indicaciones y delimitar el área de juego. Después les pediré colocarse en el suelo para empezar con la primera actividad del cuento motor.</p> <p><b>Cierre:</b> se cuestionará que fue lo que más les gustó de lo que se realizó, qué fue, lo más fácil, etc. además de cómo se sintieron al realizar cada uno de las acciones que realizamos.</p> | <p><b>Organización:</b> grupal</p> <p><b>Tiempo aproximado:</b><br/>30 minutos</p> <p><b>Materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Grabadora</li><li>• Música</li><li>• Paliacates de colores</li><li>• Colchonetas</li></ul> |



## Anexo 25. Cuento motor “De excursión”



Inicio de la actividad, me encuentro dando indicaciones para el juego y alumnos están sentados en el escalón.



En la imagen se observa cómo damos inicio al juego, acostados en el suelo porque apenas vamos a despertar y suena la alarma para empezar la aventura.

## Anexo 26. Actividades realizadas en el cuento motor “De excursión”



En la imagen se observa cuando llegamos a un karaoke y comenzamos a cantar canciones como Baby shark con apoyo de nuestro micrófono (la mano).



En esta imagen se observa cuando utilizamos los paliacates de colores para unirnos a la celebración de unos futbolistas que habían ganado un partido de futbol.

## Anexo 27. Planeación Rally cooperativo



Benemérita y centenaria escuela Normal del estado  
 Licenciatura en educación Preescolar  
 Jardín de niños "Luis G. Medellín Niño" 1° "A" Edith Arredondo Moreno  
 Planeación diaria



| Jueves 04 de abril del 2019   |   |  |
|---|---|--|
| Actividad<br>"Rally Cooperativo"  |   |  |
| <p><b>Campo o Área:</b><br/>Educación<br/>Socioemocional</p> <p><b>Organizador curricular 1:</b><br/>Autorregulación y Colaboración</p> <p><b>Organizador curricular 2:</b><br/>Expresión de las emociones e Inclusión</p> <p><b>Aprendizajes esperados:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo.</li> </ul> | <p><b>Inicio:</b> Iniciaremos la actividad por separado, cada una introduciendo a sus alumnos desde su aula y repartiendo los paliacates. Al momento de salir a la cancha deberán buscar una pareja de acuerdo al color de paliacate que traen y sentarse juntos.</p> <p><b>Desarrollo:</b> Con anterioridad estará formado el circuito con los materiales necesarios, una vez que todos hayan encontrado su pareja, mi compañera y yo pasaremos a mostrar cómo se debe hacer el circuito. Una vez que hayan comprendido la indicación se irán pasando de cuatro en cuatro parejas a competir, al final del circuito deberán formar el rompecabezas y derribar el cono colocado encima de él, la primer pareja en derribarlo es la ganadora. (Así consecutivamente hasta pasar todos).</p> <p><b>Cierre:</b> Para finalizar se realizará una relajación por medio de la canción "Rompo un huevo" en donde iremos mostrando los movimientos, después haremos una retroalimentación de lo que se hizo, cuestionando acerca de los acuerdos y los roles que tomaron cada uno de ellos.</p> | <p style="text-align: center;"><b>Recursos</b></p> <p><b>Organización:</b><br/>Grupal y parejas</p> <p><b>Tiempo aproximado:</b><br/>60 minutos</p> <p><b>Espacio:</b><br/>Aula de música y cancha</p> <p><b>Materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Paliacates</li> <li>• Aros</li> <li>• Pelotas</li> <li>• Globos</li> <li>• Colchonetas</li> <li>• Conos</li> <li>• Rompecabezas de cubo</li> </ul> |



## Anexo 28. Rally cooperativo



Mi compañera y yo dando indicaciones para comenzar el rally.



Alumnos participando en el rally, un alumno de primero y uno de tercero, se observa que se encuentran en la estación del aro, donde tienen que caminar en zigzag dentro del aro.

## Anexo 29. Planeación un día de feria



Benemérita y centenaria escuela Normal del estado  
Licenciatura en educación Preescolar  
Jardín de niños "Luis G. Medellín Niño" 1° "A" Edith Arredondo Moreno  
Planeación diaria



| Jueves 02 de mayo del 2019  |  |  |
|---|--|--|
| Un día de feria   |  |  |
| <p><b>Campo o área:</b><br/>Educación Socioemocional</p> <p><b>Organizador curricular 1:</b><br/>Colaboración</p> <p><b>Organizador curricular 2:</b><br/>Inclusión</p> <p><b>Aprendizaje esperado:</b><br/>Convive, juega y trabaja con distintos compañeros.<br/><br/>Propone acuerdos para la convivencia, el juego o el trabajo, explica su utilidad y actúa con apego a ellos.</p> | <p><b>Inicio:</b> para iniciar con la actividad les diré a los alumnos que será un día de feria, pues llevaremos a cabo juegos que puede haber en una feria. Les cuestionaré si alguna vez han asistido a una feria y qué juegos han observado o jugado. En seguida les mostraré los juegos en los que podrán participar y haré mención de las reglas de cada uno y también les preguntaré qué acuerdos creen que debemos realizar para poder participar en orden, los registraré en una tabla y les ayudaré a redactarlos de manera positiva además de llevar imágenes. Así mismo se presentará una lámina de registro de los logros de los equipos para definir el equipo ganador.</p> <p><b>Desarrollo:</b> se organizarán equipos de tres integrantes y se explicará la dinámica de participación: se acomodarán dos equipos en cada juego en filas para poder competir, donde deberán esperar su turno para competir cada uno contra su contrincante. Cada equipo tendrá un listón de un color.<br/><br/>Las estaciones de juego serán:<br/><br/>Estación 1: Traga bolas. Consiste en lanzar pelotas a una caja o cartón, a cada equipo se le dará la misma cantidad de pelotas y cada alumno podrá lanzar una pelota en cada turno de participación, ya sea que la enceste o no, y se podrá volver a formar para seguir participando. El equipo que termine primero de encestar sus pelotas será el ganador.</p> | <p><b>Recursos</b></p> <p><b>Organización:</b><br/>Equipos</p> <p><b>Tiempo aproximado:</b><br/>minutos</p> <p><b>Espacio:</b> Salón de música o aula de clase</p> <p><b>Materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lámina de registro de acuerdos</li> <li>• Caritas</li> <li>• Lámina de registro de equipos</li> <li>• Material para decorar cada estación: banderines, papel crepé</li> <li>• Listones de colores para los equipos</li> <li>• Traga bolas</li> <li>• Pelotas</li> <li>• Peces de foami</li> <li>• Cañas de pescar</li> </ul> |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  | <p>Estación 2: La pesca. Se colocarán peces de foami en el piso, delimitando el espacio, de igual manera se realizaran dos filas y pasarán a pescar los contrincantes, solo podrán pescar un pez en cada turno de participación el cual llevaran a su equipo y pondrán en un recipiente, el equipo que junte más peces será el ganador. El juego termina cuando no quede ningún pez.</p> <p>Estación 3: Los minion y sus aros. Para este juego se colocarán dos botellas (con dibujo de minion) en frente de los contrincantes, se trata de lanzar aros y que caigan en la botella desde determinada distancia, el equipo que logre ensartar más aros será el ganador.</p> <p>Estación 4: Canasta de pelotas. Este juego consiste en colocar dos mesas frente a los competidores, cada mesa tendrá en un extremo vasos o canastillas en las que deberán rodar las pelotas y encestar. Cada participante de cada equipo podrá lanzar una pelota en cada turno, el equipo que más pelotas enceste será el ganador.</p> <p>Al término de cada juego se registrará en la lámina el equipo ganador.</p> <p><b>Cierre:</b> realizaremos la suma total de puntos para ver qué equipo ganó más juegos. Para finalizar realizaremos el registro del cumplimiento de los acuerdos, donde se destacará la participación de cada alumno, se realizará una evaluación utilizando caritas de acuerdo a su desempeño.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Papel o tela para simular agua</li> <li>• 2 recipientes para los peces</li> <li>• 2 botellas de plástico</li> <li>• Aros de cartón</li> <li>• 2 mesas</li> <li>• Vasos o canastillas</li> <li>• Pelotas pequeñas o bolas de unicel</li> </ul> |
|--|--|--|

### Anexo 30.



En la imagen se puede observar que realizo una demostración o ejemplo de las actividades a realizar en el juego.

### Anexo 31. Juegos de feria



En las imágenes se observa la participación de los alumnos en los juegos propuestos para proponer y seguir acuerdos como la pesca, el traga bolas, y los aros en las botellas, donde los alumnos tomaban su turno de participación.



## Anexo 32. Registro de acuerdos



Registro de acuerdos con los alumnos, sentados en medio círculo después de realizar una dinámica de relajación.

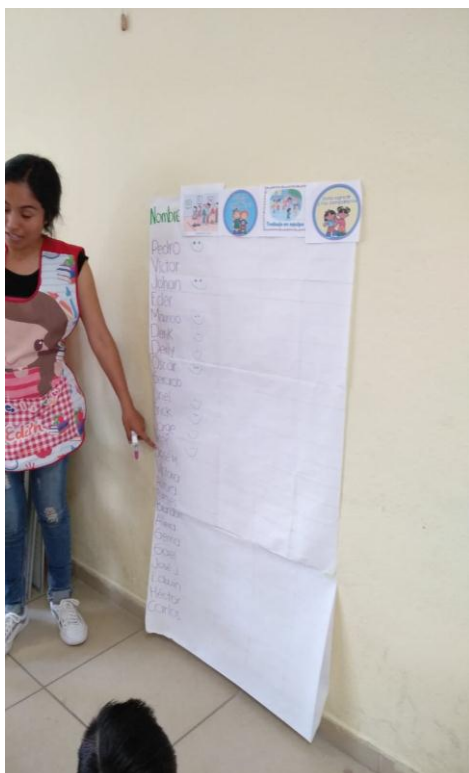


Tabla de registro de acuerdos propuestos por los alumnos.

### Anexo 33. Rúbrica “Tapetes musicales” y “Rally cooperativo”

| “Tapetes musicales” y “Rally cooperativo”  |                          |   |   |  |  |
|--|--------------------------|---|---|--|--|
| Aprendizaje esperado   | Criterio                 | Sobresaliente (4)   | Satisfactorio (3)   | Básico (2)   | Insuficiente (1)   |
| Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo. | Diálogo y colaboración   | Dialoga propuestas de solución con sus compañeros y colabora para llevar a cabo el juego en equipo          | Propone ideas cuando participa y colabora para llevar a cabo el juego en equipo                         | Colabora en el juego que se lleva a cabo en equipo                 | Muestra dificultad al dialogar y colaborar en la solución de los desafíos que se le plantean |
|  | Acuerdos y participación | Establece acuerdos y participa de manera respetuosa y tolerante en equipo, considerando las ideas de otros  | Participa de manera respetuosa y tolerante en equipo y considera las ideas de otros                     | Escucha las propuestas de otros y las lleva a cabo con disposición | Muestra dificultad al dialogar y participar de manera respetuosa y tolerante                 |
|  | Disposición para ayudar  | Siempre muestra disposición para dar y recibir ayuda así como actitudes flexibles al participar en el juego | Casi siempre muestra disposición para ayudar a quien lo necesita y actitudes flexibles durante el juego | Algunas veces ofrece apoyo a los compañeros que lo necesitan       | Muestra dificultad en actitudes flexibles al participar en juegos con sus compañeros         |



## Anexo 34. Rúbrica Rally cooperativo



**Benemérita y centenaria escuela Normal del estado  
Licenciatura en educación Preescolar  
Jardín de niños “Luis G. Medellín Niño” 1° “A” Edith Arredondo Moreno  
Rúbrica**



### Actividad “Rally cooperativo”

Niveles de desempeño: 4) Sobresaliente 3) Satisfactorio 2) Básico 1) Insuficiente

| Nombre del alumno | Diálogo y colaboración |   |   |   | Acuerdos y participación |   |   |   | Disposición para ayudar |   |   |   |
|-------------------|------------------------|---|---|---|--------------------------|---|---|---|-------------------------|---|---|---|
|                   | 4                      | 3 | 2 | 1 | 4                        | 3 | 2 | 1 | 4                       | 3 | 2 | 1 |
| Pedro             |                        |   | X |   |                          |   | X |   |                         |   | X |   |
| Víctor            |                        | X |   |   |                          | X |   |   |                         | X |   |   |
| Johan             |                        |   | X |   |                          | X |   |   |                         |   | X |   |
| Eder              |                        |   | X |   |                          | X |   |   |                         | X |   |   |
| Mauricio          |                        | X |   |   |                          | X |   |   |                         | X |   |   |
| Derik             |                        | X |   |   | X                        |   |   |   |                         | X |   |   |
| Derly             |                        |   | X |   |                          | X |   |   |                         | X |   |   |
| Óscar             |                        | X |   |   | X                        |   |   |   | X                       |   |   |   |
| Gerardo           |                        |   | X |   |                          | X |   |   |                         | X |   |   |
| Uriel             |                        |   | X |   |                          | X |   |   |                         |   | X |   |
| Erick             |                        |   | X |   |                          | X |   |   |                         |   | X |   |
| Jorge             |                        | X |   |   |                          | X |   |   | X                       |   |   |   |
| Iker              |                        | X |   |   |                          | X |   |   |                         |   | X |   |
| José              | X                      |   |   |   |                          | X |   |   | X                       |   |   |   |
| Victoria          | X                      |   |   |   |                          | X |   |   | X                       |   |   |   |
| Aurora            |                        | X |   |   |                          | X |   |   |                         | X |   |   |
| Ramses            | X                      |   |   |   |                          |   | X |   |                         |   | X |   |
| Brandon           |                        | X |   |   |                          | X |   |   |                         |   | X |   |
| Alexa             | X                      |   |   |   | X                        |   |   |   | X                       |   |   |   |
| Gema              |                        | X |   |   |                          | X |   |   |                         |   | X |   |
| Gael              |                        |   | X |   |                          | X |   |   |                         | X |   |   |
| Jesús             | X                      |   |   |   |                          | X |   |   |                         | X |   |   |
| Edwin             | X                      |   |   |   | X                        |   |   |   | X                       |   |   |   |
| Héctor            |                        | X |   |   |                          | X |   |   |                         | X |   |   |
| Carlos            |                        |   | X |   |                          | X |   |   |                         | X |   |   |



## Anexo 35. Escala estimativa “La casita”



**Benemérita y centenaria escuela Normal del estado**  
**Licenciatura en educación Preescolar**  
**Jardín de niños “Luis G. Medellín Niño” 1° “A” Edith Arredondo Moreno**  
**Rúbrica**



### Actividad “La casita”

Niveles de desempeño: 4) Sobresaliente 3) Satisfactorio 2) Básico 1) Insuficiente

| Nombre del alumno | Regula su conducta durante el juego |   |   |   | Reconoce situaciones que le generan emociones como el enojo |   |   |   | Controla y/o regula impulsos o emociones como el enojo |   |   |   | Reconoce la importancia de mantener un comportamiento adecuado al interactuar con sus compañeros |   |   |   | Actúa de acuerdo a su papel en el juego de representación |   |   |   |
|-------------------|-------------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|--|---|---|---|--|---|---|---|---|---|---|---|
|                   | 4                                   | 3 | 2 | 1 | 4   | 3 | 2 | 1 | 4  | 3 | 2 | 1 | 4  | 3 | 2 | 1 | 4   | 3 | 2 | 1 |
| Pedro             |                                     |   | X |   |   |   | X |   |  |   | X |   |  |   | X |   |   |   | X |   |
| Víctor            |                                     | X |   |   |   | X |   |   | X  |   |   |   | X  |   |   |   |   | X |   |   |
| Johan             |                                     |   |   |   |   |   |   |   |  |   |   |   |  |   |   |   |   |   |   |   |
| Eder              |                                     |   | X |   |   |   | X |   |  | X |   |   |  | X |   |   | X   |   |   |   |
| Mauricio          |                                     | X |   |   |   | X |   |   | X  |   |   |   |  | X |   |   | X   |   |   |   |
| Derik             |                                     | X |   |   | X   |   |   |   | X  |   |   |   | X  |   |   |   |   | X |   |   |
| Derly             |                                     | X |   |   |   | X |   |   | X  |   |   |   | X  |   |   |   | X   |   |   |   |
| Óscar             |                                     | X |   |   | X   |   |   |   |  | X |   |   | X  |   |   |   | X   |   |   |   |
| Gerardo           |                                     | X |   |   |   | X |   |   | X  |   |   |   | X  |   |   |   | X   |   |   |   |
| Uriel             |                                     |   | X |   |   |   | X |   |  | X |   |   | X  |   |   |   |   |   | X |   |
| Erick             |                                     |   |   | X |   | X |   |   |  |   | X |   |  |   | X |   |   |   | X |   |
| Jorge             |                                     | X |   |   |   | X |   |   |  | X |   |   | X  |   |   |   |   | X |   |   |
| Iker              |                                     |   |   | X |   | X |   |   |  |   | X |   |  |   | X |   |   |   | X |   |
| José              |                                     |   |   |   |   |   |   |   |  |   |   |   |  |   |   |   |   |   |   |   |
| Victoria          |                                     |   | X |   | X   |   |   |   |  | X |   |   | X  |   |   |   |   | X |   |   |
| Aurora            |                                     | X |   |   |   |   | X |   |  | X |   |   | X  |   |   |   | X   |   |   |   |
| Ramses            |                                     |   | X |   |   | X |   |   |  |   | X |   |  | X |   |   |   |   | X |   |
| Brandon           |                                     | X |   |   |   | X |   |   | X  |   |   |   | X  |   |   |   |   | X |   |   |
| Alexa             | X                                   |   |   |   | X   |   |   |   |  | X |   |   | X  |   |   |   | X   |   |   |   |
| Gema              |                                     |   |   | X |   | X |   |   |  |   | X |   |  | X |   |   | X   |   | X |   |
| Gael              |                                     |   | X |   |   | X |   |   |  | X |   |   | X  |   |   | X |   |   | X |   |
| Jesús             | X                                   |   |   |   | X   |   |   |   |  |   | X |   | X  |   |   | X |   |   |   |   |
| Edwin             | X                                   |   |   |   | X   |   |   |   | X  |   |   |   | X  |   |   |   |   | X |   |   |
| Héctor            |                                     |   |   |   |   |   |   |   |  |   |   |   |  |   |   |   |   |   |   |   |
| Carlos            |                                     |   | X |   |   |   | X |   | X  |   |   |   |  | X |   |   |   | X |   |   |

## Anexo 36. Escala estimativa “Manos a la obra”



**Benemérita y centenaria escuela Normal del estado**  
**Licenciatura en educación Preescolar**  
**Jardín de niños “Luis G. Medellín Niño” 1° “A” Edith Arredondo Moreno**  
**Rúbrica**



### Actividad “Manos a la obra”

Niveles de desempeño: 4) Sobresaliente 3) Satisfactorio 2) Básico 1) Insuficiente

| Nombre del alumno | Regula su conducta durante el juego |   |   |   | Reconoce y nombra emociones que se presentan en el juego |   |   |   | Expresa lo que siente durante el juego |   |   |   | Reconoce la importancia de mantener un comportamiento adecuado al interactuar con sus compañeros |   |   |   | Actúa de acuerdo a su papel en el juego de representación |   |   |   |
|-------------------|-------------------------------------|---|---|---|--|---|---|---|--|---|---|---|--|---|---|---|---|---|---|---|
|                   | 4                                   | 3 | 2 | 1 | 4  | 3 | 2 | 1 | 4                                      | 3 | 2 | 1 | 4  | 3 | 2 | 1 | 4   | 3 | 2 | 1 |
| Pedro             |                                     | X |   |   |  |   | X |   |  | X |   |   |  |   | X |   |   |   |   |   |
| Víctor            |                                     | X |   |   |  | X |   |   | X                                      |   |   |   | X  |   |   |   |   |   | X |   |
| Johan             |                                     | X |   |   |  |   | X |   |  | X |   |   |  |   | X |   |   |   | X |   |
| Eder              |                                     | X |   |   |  |   | X |   |  | X |   |   |  | X |   |   |   |   | X |   |
| Mauricio          |                                     | X |   |   |  | X |   |   | X                                      |   |   |   |  | X |   |   |   |   | X |   |
| Derik             | X                                   |   |   |   | X  |   |   |   | X                                      |   |   |   | X  |   |   |   |   |   | X |   |
| Derly             | X                                   |   |   |   | X  |   |   |   | X                                      |   |   |   | X  |   |   |   |   |   | X |   |
| Óscar             |                                     | X |   |   | X  |   |   |   | X                                      |   |   |   | X  |   |   |   |   | X |   |   |
| Gerardo           | X                                   |   |   |   | X  |   |   |   | X                                      |   |   |   | X  |   |   |   |   |   | X |   |
| Uriel             |                                     | X |   |   |  | X |   |   |  |   | X |   |  | X |   |   |   |   | X |   |
| Erick             |                                     | X |   |   |  | X |   |   |  | X |   |   |  | X |   |   |   | X |   |   |
| Jorge             |                                     | X |   |   |  | X |   |   |  | X |   |   |  | X |   |   |   |   | X |   |
| Iker              |                                     |   | X |   |  | X |   |   |  | X |   |   |  | X |   |   |   |   |   | X |
| José              |                                     | X |   |   | X  |   |   |   |  | X |   |   |  | X |   |   |   |   | X |   |
| Victoria          |                                     | X |   |   | X  |   |   |   | X                                      |   |   |   | X  |   |   |   |   |   | X |   |
| Aurora            |                                     | X |   |   |  | X |   |   |  |   | X |   |  | X |   |   |   |   | X |   |
| Ramses            |                                     |   | X |   |  |   | X |   |  |   | X |   |  |   | X |   |   |   | X |   |
| Brandon           | X                                   |   |   |   |  | X |   |   | X                                      |   |   |   | X  |   |   |   |   |   | X |   |
| Alexa             | X                                   |   |   |   | X  |   |   |   | X                                      |   |   |   | X  |   |   |   |   |   | X |   |
| Gema              |                                     | X |   |   |  | X |   |   |  | X |   |   | X  |   |   |   |   |   | X |   |
| Gael              |                                     |   | X |   |  |   | X |   |  |   | X |   |  |   | X |   |   |   |   | X |
| Jesús             | X                                   |   |   |   | X  |   |   |   | X                                      |   |   |   | X  |   |   |   |   |   | X |   |
| Edwin             | X                                   |   |   |   | X  |   |   |   | X                                      |   |   |   | X  |   |   |   |   |   | X |   |
| Héctor            |                                     |   | X |   |  | X |   |   |  | X |   |   |  | X |   |   |   |   | X |   |
| Carlos            |                                     | X |   |   |  |   | X |   |  |   | X |   |  | X |   |   |   |   | X |   |

## Anexo 37. Escala “Cuento motor: De excursión”



**Benemérita y centenaria escuela Normal del estado  
Licenciatura en educación Preescolar  
Jardín de niños “Luis G. Medellín Niño” 1° “A” Edith Arredondo Moreno  
Rúbrica**



### Actividad “Cuento motor: De excursión”

Niveles de desempeño: 4) Sobresaliente 3) Satisfactorio 2) Básico 1) Insuficiente

| Nombre del alumno | Regula su conducta durante el juego |   |   |   | Realiza expresiones corporales y gestuales en el juego |   |   |   | Se expresa con seguridad durante el juego |   |   |   | Reconoce la importancia de mantener un comportamiento adecuado al interactuar con sus compañeros |   |   |   | Actúa de acuerdo a su papel en el juego. |   |   |   |
|-------------------|-------------------------------------|---|---|---|--|---|---|---|---|---|---|---|--|---|---|---|--|---|---|---|
|                   | 4                                   | 3 | 2 | 1 | 4  | 3 | 2 | 1 | 4   | 3 | 2 | 1 | 4  | 3 | 2 | 1 | 4  | 3 | 2 | 1 |
| Pedro             |                                     | X |   |   |  | X |   |   |   | X |   |   |  |   | X |   |  | X |   |   |
| Víctor            |                                     |   |   |   |  |   |   |   |   |   |   |   |  |   |   |   |  |   |   |   |
| Johan             |                                     | X |   |   |  | X |   |   |   | X |   |   |  | X |   |   |  | X |   |   |
| Eder              |                                     | X |   |   |  | X |   |   |   | X |   |   |  | X |   |   |  | X |   |   |
| Mauricio          | X                                   |   |   |   | X  |   |   |   |   | X |   |   |  | X |   |   |  | X |   |   |
| Derik             | X                                   |   |   |   | X  |   |   |   |   | X |   |   | X  |   |   |   |  | X |   |   |
| Derly             |                                     | X |   |   |  | X |   |   |   | X |   |   | X  |   |   |   |  | X |   |   |
| Óscar             |                                     | X |   |   | X  |   |   |   |   | X |   |   |  | X |   |   |  | X |   |   |
| Gerardo           |                                     | X |   |   |  | X |   |   |   | X |   |   |  | X |   |   |  | X |   |   |
| Uriel             |                                     | X |   |   |  | X |   |   |   | X |   |   |  | X |   |   |  | X |   |   |
| Erick             |                                     |   |   |   |  |   |   |   |   |   |   |   |  |   |   |   |  |   |   |   |
| Jorge             | X                                   |   |   |   | X  |   |   |   |   | X |   |   |  | X |   |   |  | X |   |   |
| Iker              |                                     | X |   |   |  | X |   |   |   | X |   |   |  |   | X |   |  | X |   |   |
| José              |                                     | X |   |   |  | X |   |   |   | X |   |   |  | X |   |   |  | X |   |   |
| Victoria          | X                                   |   |   |   | X  |   |   |   |   | X |   |   |  | X |   |   |  | X |   |   |
| Aurora            |                                     | X |   |   |  | X |   |   |   | X |   |   |  | X |   |   |  | X |   |   |
| Ramses            | X                                   |   |   |   | X  |   |   |   |   | X |   |   |  |   | X |   |  | X |   |   |
| Brandon           | X                                   |   |   |   |  | X |   |   |   | X |   |   |  | X |   |   |  | X |   |   |
| Alexa             | X                                   |   |   |   |  | X |   |   |   | X |   |   |  | X |   |   |  | X |   |   |
| Gema              |                                     | X |   |   |  | X |   |   |   | X |   |   |  | X |   |   |  | X |   |   |
| Gael              |                                     | X |   |   |  | X |   |   |   | X |   |   |  |   | X |   |  | X |   |   |
| Jesús             | X                                   |   |   |   | X  |   |   |   |   | X |   |   |  | X |   |   |  | X |   |   |
| Edwin             | X                                   |   |   |   | X  |   |   |   |   | X |   |   |  | X |   |   |  | X |   |   |
| Héctor            |                                     | X |   |   |  | X |   |   |   | X |   |   |  | X |   |   |  | X |   |   |
| Carlos            |                                     | X |   |   |  | X |   |   |   | X |   |   |  | X |   |   |  | X |   |   |

