



BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ

TITULO: El juego para favorecer el desarrollo de competencias en el niño de preescolar.

AUTOR: Diana Laura Rodríguez Márquez

FECHA: 7/4/2019

PALABRAS CLAVE: Situaciones didácticas, Juegos, Estrategias, Desarrollo de competencias, Aprendizaje basado en proyectos.

**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 PARA FAVORECER EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN EL
NIÑO PREESCOLAR.”**

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

PRESENTA:

DIANA LAURA RODRÍGUEZ MÁRQUEZ

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 Diana Laura Rodríguez Márquez
autorizo a la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, (BECENE) la
utilización de la obra Titulada:

**EL JUEGO PARA FAVORECER EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN EL NIÑO
PREESCOLAR.**

en la modalidad de: Informe de prácticas profesionales para obtener el
Título en Licenciatura 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 21 días del mes de Junio de 2019.

ATENTAMENTE.

Diana Laura Rodríguez Márquez

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): **DIANA LAURA RODRIGUEZ MARQUEZ**

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 (X) Informe de prácticas profesionales () Portafolio Temático () Tesina titulado:

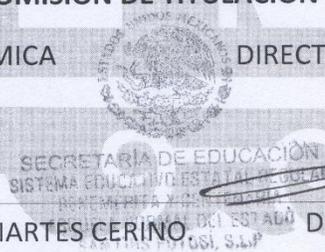
"EL JUEGO PARA FAVORECER EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN EL NIÑO PREESCOLAR"

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



MTRA. NAYLA JIMENA TURRUBIARTES CERINO

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.

DEDICATORIA

Principalmente quiero dar gracias a Dios por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente, por darme fuerzas cada vez que sentía que no podía, por darme la oportunidad de llegar hasta este momento importante de mi vida en con compañía de mi familia y por brindarme una vida llena de aprendizajes, experiencias y sobre todo felicidad.

Quiero dedicar este documento a mi mamá Laura y a mi papá Luis para recordarles que los amo con todo mi corazón y agradecerles:

Que siempre me han estado apoyando en todo momento,

Por los valores que me han inculcado,

Por ser los principales promotores de mis sueños,

Por creer y estar orgullosos de mí,

Por mi carrera que me están dando,

Por estar dispuestos a pasar conmigo largas noches haciéndome compañía o ayudándome en lo más que podían,

Por consentirme y cuidarme a pesar de ser una mujer adulta,

Por regalarme una sonrisa, un beso o un abrazo (sin duda uno de los mejores regalos de la vida) para compartir tristezas, miedos y alegrías,

Por todo ese amor tan incondicional que nunca me falta,

Por haberme dado la oportunidad de tener una excelente educación en el transcurso de mi vida y sobre todo por ser un perfecto ejemplo de vida a seguir, ya que para mí, son los mejores papás del mundo.

También quiero agradecer a mi hermanita Pao por estar conmigo en todo momento, en especial, cuando más la necesito, por quedarse a un lado mío diciéndome "dime en que te ayudo, para irnos juntas" o bien, se queda callada solo para hacerme compañía aunque no esté en un lugar cómodo, por el amor que me demuestra, por escucharme y aconsejarme, ya que a pesar de que es la menor, me ha demostrado lo inteligente, fuerte y valiente que es, lo cual me hace admirarla y ver que en ella siempre tendré a la mejor amiga del mundo, porque a pesar de que la desespero y que en consecuencia a eso recibí un regaño de ella, sé que lo hace para hacerme abrir los ojos.

Así también, agradezco el gran apoyo y guía que ha sido para mí la maestra Martha Ibáñez, que aunque le he dado dolores de cabeza siempre está en la mejor disposición de apoyarme y compartirme gran parte de los conocimientos que tiene, los cuáles se ven reflejados en mi formación como docente.

De manera general, agradezco a cada uno de mis maestros que formaron parte de mi educación dentro y fuera de la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado, ya que cada uno aportó un "*granito de arena*" para lograr llegar a donde estoy, lo cual hace que me quede con un recuerdo especial de todos ellos.

Estoy muy orgullosa de ser normalista, ya que cuando pasaba por ahí estando en la primaria, soñaba con poder estar algún día estudiando en esa escuela para ser maestra, así que cuando entré, me sentí feliz de haber podido lograr ese sueño, aunque ahora me faltaba alcanzar un reto más grande que era el graduarme, y ahora que lo estoy logrando, es una infinidad de sentimientos encontrados y una satisfacción tan grande que me hace sentir tan afortunada por tener la oportunidad de vivir esta etapa de mi vida a lado de mis seres queridos.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

I. PLAN DE ACCIÓN	5
1.1. Diagnóstico educativo	6
1.2. Descripción de la problemática	16
1.3. Propósito del plan de acción	16
1.4. Argumentación teórica	17
1.4.1. Normatividad	17
1.4.2. El juego y el desarrollo infantil	19
1.4.3. Metodología de diagnóstico y proyecto	21
1.4.4. Aspectos didácticos	24
1.5. El plan de acción	27
1.6. Propuesta curricular	29
II. DESARROLLO DE LA PROPUESTA DE MEJORA	32
2.1. Situación: “¡jugar a ser pintores!”	32
2.1.1. Actividad “¿Qué nos gusta?”	32
2.1.2. Actividad “Pintores cubistas”	35
2.1.3. Actividad “Conociendo el puntillismo”	37
2.1.4. Actividad “Observo para ser impresionista”	40
2.2. Situación “Cuidando a nuestra mascota”	44
2.2.1. Actividad “Jugando con mi mascota”	45

2.2.2. Actividad “Diario viajero”	46
2.2.3. Actividad “Juguemos memorama”	50
2.2.4. Actividad “Es hora de jugar rompecabezas”	54
2.2.5. Actividad “A jugar todos”	58
2.3. Situación: “Es tiempo de construir”	62
2.3.1 Actividad ¿Qué podemos construir?.....	62
2.3.2 Actividad “La construcción”.....	65
2.3.3 Actividad “Construyo y me divierto”.....	68
2.3.4 Actividad “Construyamos entre todos”.....	70
III. ANÁLISIS Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA	73
3.1 Juego simbólico.....	73
3.2 Juego reglado.....	73
3.3 Juego de construcción	73
3.3 Autoevaluación.....	74
3. 4 Evaluación de la educadora.....	75
3.5 Evaluación de proyecto.....	75
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	77
REFERENCIAS.....	82
ANEXOS	

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo contiene el informe con el análisis y reflexión de la aplicación del proyecto realizado en el grupo de 2°B del Jardín de niños “Herculano Cortes”, ubicado en la ciudad de San Luis Potosí, en el que se llevó a cabo la práctica profesional en el ciclo escolar 2018-2019. La mayoría de los niños son de nuevo ingreso, cabe mencionar que está formado por una educadora titular y 23 alumnos, de los cuales, ocho son niñas y quince son niños con edades entre los 4 y 5 años.

Como resultado del diagnóstico realizado, se encontró que tienen dificultad para escuchar y atender indicaciones, resuelven sus conflictos mediante agresiones físicas, frecuentemente prefieren trabajar con niños del mismo sexo y se observó desfavorecido el juego dentro del aula, por lo que se eligió el tema El juego para favorecer el desarrollo de competencias en el niño preescolar.

El juego es una estrategia que permite que el niño logre aprender significativamente debido a que está basado en el interés superior del niño, lo cual permite mantenerlo interesado durante la jornada escolar, ya que como lo menciona Torres (2001):

El juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos – los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa. (p.216)

Considerando la anterior cita, estoy de acuerdo con la autora debido a que el juego permite un desarrollo integral de los alumnos, además, las relaciones interpersonales también se ven favorecidas, ya que implica que se trabaje en conjunto para obtener un mismo fin y divertirse.

Mi interés personal sobre el tema, consiste en que me parece de gran importancia utilizar el juego dentro de las aulas para causar un impacto en el aprendizaje de los niños, de manera que se logren los propósitos establecidos para la educación preescolar mediante esta estrategia, ya que por experiencias de prácticas pasadas, he observado que logro alcanzar los propósitos y aprendizajes esperados de manera favorable, especialmente he logrado ver cambios en la convivencia de los alumnos, ya que en esta etapa preescolar es complicado favorecerla por el egocentrismo que los caracteriza.

Mi responsabilidad asumida como docente en formación se basa en lo que menciona Torres (2001):

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. (p.128)

En referencia a esta cita me propongo cambiar la idea de algunos adultos que opinan que al jugar “el niño solo pierde tiempo” y demostrar cuál es el impacto que tiene en los niños. Así mismo, fortalecer dicha estrategia en mi grupo de práctica por la problemática detectada de la escasa frecuencia del juego como estrategia en las áreas de desarrollo y campos de formación.

Contextualizando la problemática planteada a nivel nacional, en el Programa de Educación Preescolar (SEP, 2004) se menciona el juego dentro de los principios pedagógicos relacionados con las características infantiles y los procesos de aprendizaje de la siguiente manera “El juego potencia el desarrollo y aprendizaje en las niñas y los niños.” (p. 151)

Considerando lo mencionado, asumo que el juego tiene una gran importancia dentro de la educación debido a que desde programas anteriores ya ha estado presente para propiciarlo en las aulas con una finalidad similar a la que actualmente tiene.

Cabe mencionar, que el juego no solo es un tema importante y conocido a nivel nacional sino también internacional, debido a que como menciona Martínez Criado (2012) de influencia internacional:

En los seres humanos, las actividades próximas al juego aparecen cuando existe la necesidad de compartir estados de ánimo extremos o inusuales y sentimientos muy profundos e íntimos. Las manifestaciones sociales compartidas de tales estados de ánimo están en el origen de las celebraciones (fiestas, dramatizaciones, juegos). A partir de aquí, se puede establecer el origen social del juego humano. (p.16)

Al revisar la anterior cita me doy cuenta de que el juego es reconocido desde tiempos prehistóricos y no solo es una estrategia actual, sino que ha prevalecido con el paso del tiempo con algunos enfoques diferentes debido a que antes se utilizaba especialmente como una celebración o actividad placentera, mientras que actualmente se favorece el aprendizaje en los niños de manera transversal y significativa, es por ello que se menciona que el educador necesita abordar dicha estrategia de manera atractiva para los alumnos, dejando atrás rutinas tradicionales que obstruyen el proceso del aprendizaje.

La realización de este presente trabajo tiene como objetivo

- Elaborar un documento analítico-reflexivo del proceso de intervención para atender el problema identificado en el diagnóstico.
- Diseñar y desarrollar un plan de acción con las actividades, estrategias, métodos y procedimientos utilizados para favorecer el desarrollo de competencias en los niños del grupo mediante el juego.
- Valorar las capacidades y desempeños que tengo como estudiante en ámbitos reales donde se integran las competencias y conocimientos utilizándolos para resolver las tareas que la profesión requiere, mejorando y transformando la calidad de mi práctica profesional.

La competencia genérica que pretendo poner en evidencia es la siguiente:

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

Y la competencia profesional que ha sido favorecida es:

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

Este documento lo conforma el diagnóstico realizado al grupo de práctica, así como la descripción y contextualización de la problemática detectada en dicho proceso, la relevancia e interés del tema “El juego para favorecer el desarrollo de competencias en el niño preescolar” que se eligió.

También se encuentra un plan de acción propuesto por la docente en formación, con el cual se buscó dar solución a la problemática, es por ello que se planteó un propósito a alcanzar, la revisión teórica de presupuestos psicopedagógicos, metodológicos y técnicos que argumenten y sustenten lo que se realizó durante la ejecución del plan de acción, las acciones y estrategias que se eligieron, las prácticas de intervención docente en el aula y referentes teóricos que permitieron explicar situaciones relacionadas con el aprendizaje.

I. PLAN DE ACCIÓN

Para el diseño aplicación y evaluación de éste Informe de Prácticas Profesionales, se siguió la guía para diseñar proyectos sociales y culturales de Ander Egg (1998). Presento el esquema general para el diseño de un proyecto educativo:

- 1.- Denominación del proyecto
- 2.- Naturaleza del proyecto:
 - Descripción del proyecto
 - Fundamentación o justificación
 - Marco institucional
 - Finalidad del proyecto
 - Objetivos
 - Metas
 - Beneficiarios
 - Productos
 - Localización física y cobertura espacial
- 3.- Especificación operacional de las actividades y tareas a realizar
- 4.- Métodos y técnicas a utilizar
- 5.- Determinación de los plazos o calendario de actividades
- 6.- Determinación de los recursos necesarios:
 - Humanos
 - Materiales
 - Técnicas
 - Financieros
- 7.- Calculo de costos de ejecución y elaboración de presupuesto
- 8.- Administración del proyecto
9. Indicadores de evaluación del proyecto
- 10.- Factores externos condicionantes o pre-requisitos para el logro de los efectos e impacto del proyecto.

Los 10 puntos serán respondidos en el presente documento, aclaro que para los puntos 6, 7 y 8 de recursos financieros, se tramitó la Beca de Apoyo a la Práctica Intensiva y al Servicio Social (BAPISS), por lo que al no llegar el recurso hasta la fecha en la que se iba a utilizar, tuvo que ser financiado con recursos personales.

1.1 Diagnóstico educativo

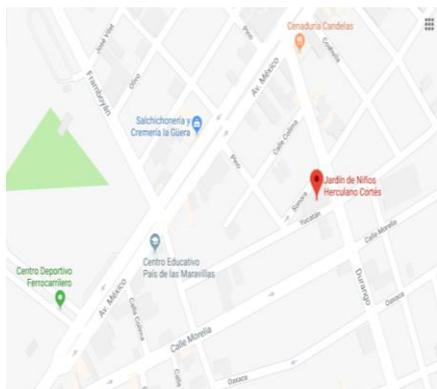
Este diagnóstico fue realizado en la práctica profesional durante los meses de agosto y septiembre del 2018.

Según Marí (2001) El Diagnóstico deja de ser «el arte de descubrir e interpretar los signos de una enfermedad» para orientarse al conocimiento de todos los educandos en el conjunto de variables que permitan la comprensión de sus posibilidades de desarrollo con el fin de fundamentar una toma de decisiones. (p.613)

De acuerdo a esta cita, fue de gran importancia llevar a cabo este proceso en mi grupo para saber cuáles son sus fortalezas, debilidades e interés, ya que permite tener una visión más amplia de acuerdo a lo que se quiere lograr, considerando con los conocimientos previos que cuentan los niños para de ahí partir.

Este diagnóstico pedagógico que se presenta, tiene como objetivo identificar cuáles son las debilidades, necesidades e intereses, así como elementos contextuales de los niños de acuerdo a lo que se ha obtenido mediante la observación contextual y guías de observación por campo de desarrollo, las actividades de diagnóstico realizadas en el grupo para llevar a cabo un plan de acción y toma de decisiones que permitan mejorar o solucionar dicha situación.

Contexto socioeducativo



El Jardín de niños “Herculano Cortes” se encuentra ubicado en la calle Sonora #132 Colonia Popular, su zona escolar es 078 y su clave 24DJN0027X, el cual pertenece a la Secretaria de Educación del Gobierno del Estado, contando con un calendario escolar de 185 días.

El jardín de niños se encuentra cerca de la avenida México, la cual es muy transitada por una diversidad de vehículos particulares, transporte de personal y público, lo cual es un poco peligrosa la zona por la constante circulación. A sus alrededores se encuentran una variedad de comercios, como carnicerías, tiendas de abarrotes, panaderías, negocios de comida, tiendas de autoservicio, primarias, boutiques, otros jardines de niños particulares y el deportivo Ferrocarrilero.

Cuenta con un total de 132 alumnos, tiene ocho salones uno salón para cada uno de los seis grupos, dos de estos son compartidos con el turno vespertino; se tiene una pequeña biblioteca escolar, un aula de cómputo y/o de música, también con dos baños, uno para niños y otro para niñas con cuatro tazas cada uno y tres llaves para lavarse las manos, al igual que se encuentra uno para el personal del jardín, una dirección escolar, dos bodegas de material inventariado una del turno matutino y otra del turno vespertino, así como dos patios.

Este contexto escolar es muy importante considerarlo para el desarrollo de las actividades, ya que es necesario considerarlo porque es reducido y se dificulta llevar a cabo actividades donde participen los 6 grupos, por lo que se opta como solución dividir los grupos, en especial en el receso, ya que de 10:30 am a 11:00 am salen los grupos 1ºA, 1ºB y 2ºB debido a que este último es de nuevo ingreso, posteriormente de 11:00am a 11:30 am salen los grupos 2ºA, 3ºA y 3ºB, esta medida también fue tomada porque la directora y maestra comentan que se tiene un problema con la acústica de la infraestructura del jardín de niños, ya que se concentra el sonido muy intenso que es peligroso para nuestros oídos.

El jardín cuenta con servicio de agua, drenaje, alumbrado, servicios de telefonía, internet y recursos audiovisuales como grabadora, proyector, bocinas, extensiones, cables auxiliares, etc. al servicio de las aulas.

En cuanto al contexto áulico del grupo de 2ºB que es donde se llevó a cabo mi práctica, se considera importante mencionar que el espacio es muy reducido por lo que se tiene dificultad para pasar entre las mesas, además, es un aula compartida, debido

a que en el turno vespertino se utiliza ese mismo salón para otro grupo, por lo que la mitad de los materiales que se encuentran ahí son del turno vespertino.

Esta situación de compartir aula es un poco desfavorable debido a que, al tener doble material, reduce más el espacio del salón de clase, al realizar actividades con pintura no se pueden dejar secar los trabajos, por lo que se los llevan con la pintura fresca, o bien, también se suele encontrar sucio el salón por las mañanas o con el material fuera de su lugar.

Como parte de mi diagnóstico se considera importante retomar el libro Dimensiones de la Práctica Docente (1999) de Fierro, donde identifica las dimensiones de la práctica docente las cuáles son la personal, la institucional, la interpersonal, la social, la didáctica y la valoral, por lo que enseguida se hace referencia a ellas.

En cuanto a la **dimensión personal**, el jardín de niños cuenta con una directora, seis docentes titulares de grupo, un docente de educación física, una docente de música, una docente de inglés solo para los alumnos de tercer grado y dos personas de apoyo para la limpieza, de los docentes que laboran, se extrajeron los años de servicio como docentes que van de los 13 a los 22 y se menciona el grado académico de licenciatura de las cuatro educadoras porque son quienes están apoyando en la práctica.

En relación a la **dimensión social**, se pudo observar que las personas poseen un nivel económico medio y medio-alto, ya que la mayoría de los padres de familia son profesionistas, técnicos o cuentan con algún oficio, un alto porcentaje de las familias que tienen inscritos a sus hijos en el jardín de niños, según refieren las educadoras, presentan particularidades como pertenecer a una familia nuclear y el resto a una familia extensa, por lo que es común que recojan a los niños otros familiares que no son los padres, pero ante cualquier situación en la que no están conformes suelen exigir, quejarse u opinar ante diversas situaciones. En cuanto a la sociedad del contexto pueden observarse familias de parejas jóvenes y otras de personas de la tercera edad, sin embargo, no se observó que predominarán grupos sociales como las pandillas.

Se observó que en la participación de los padres de familia en el trabajo dentro del aula se presentan dificultades con el cumplimiento de la documentación, los materiales y las cuotas de inicio de curso, de acuerdo con los comentarios proporcionados por las educadoras del jardín, los padres de familia son participativos, muestran una actitud favorable al momento de realizar actividades en el grupo. También había casos en donde los padres de familia mostraron apoyo en los alumnos, inclusive algunos padres de familia les realizaban la tarea a sus hijos, al momento de preguntarles a los alumnos sobre cómo habían hecho la tarea comentaban que su mamá lo había hecho o que los habían apoyado.

Estas características de la sociedad influyen directamente en el aprendizaje y carácter de los alumnos, por lo que es de gran importancia llevar a cabo entrevistas iniciales y conocimiento de las características particulares de cada alumno y su entorno familiar para determinar cualquier situación que se presente con el mismo.

Dentro de la **dimensión institucional**, se puede observar que el jardín cuenta con una misión y visión que se mencionaran a continuación. Misión: Brindar el servicio educativo de educación preescolar con personal comprometido en su propio perfil de desempeño, para alcanzar los propósitos educativos del programa, en aras de una educación eficaz y de calidad, con el apoyo de padres de familia. Visión: Ser una institución educativa dentro del nivel preescolar comprometida con una mejora continua en la formación integral de los alumnos, maestros y personal administrativo, ponderando su labor en un trabajo por competencias para la vida, buscando contar con la infraestructura necesaria para partir una educación de calidad.

De acuerdo a la misión y visión mencionada anteriormente, se considera que su misión es visible al momento en que existe una activa participación del cuerpo administrativo y la sociedad de padres de familia para realizar gestiones en torno a las necesidades que surgen en la institución y que no sea obstáculo de alcanzar los propósitos educativos, sin embargo, la visión la percibo desfavorecida debido a que la infraestructura no es la adecuada porque tiene ciertos aspectos que la hacen considerar de riesgo, en especial por el espacio reducido con el que cuenta, las

paredes de piedra que son la causa de accidentes en los niños y el techado que ocasiona un elevado sonido acústico que resulta ser muy fuerte para las personas que se encuentran dentro, además, siempre hay llamadas de atención hacia una educadora, porque aplica actividades tradicionalistas, presta constantemente material a los niños sin ningún propósito, por lo que ya ha sido notado por padres de familia, siendo el motivo de quejas con la directora.

En cuanto a la **dimensión interpersonal**, las relaciones interpersonales entre el directivo y los docentes es favorable ya que la directora siempre muestra una comunicación constante, basada en respeto y confianza, entre docentes no se observa una relación muy favorable entre dos docentes debido a que no se tiene una buena comunicación entre ellos, lo cual ocasiona malos entendidos, envidias e indiferencias, en cambio el resto de los docentes se tiene una buena comunicación entre ellos, así también con las personas de apoyo, ya que se les tiene una estimación por el apoyo que brindan a todo el personal docente.

De acuerdo a la **dimensión didáctica**, cabe mencionar que como estrategia de aprendizaje se pretende considerar dentro del aula es el juego, ya que durante el curso de actualización se comentó que era una de las estrategias más factibles para llevarse a cabo ya que se generan aprendizajes y desarrollan competencias de una manera atractiva para el alumno, en especial al inicio de ciclo escolar, ya que también el juego permite que se vayan relacionando unos con otros y comienzan a desenvolverse de una manera más factible.

Me permito comentar que la educadora titular comúnmente realiza actividades que implican el uso de hojas de trabajo debido, en su opinión, a que el espacio áulico es un obstáculo para llevar a cabo la estrategia del juego implementando actividades tradicionales que no permiten un aprendizaje óptimo en los alumnos.

Aprecié la **dimensión valoral** ya que los docentes, padres de familia, alumnos y compañeros de trabajo, se relacionan con honestidad y respeto además se practica el valor del mes de manera grupal, abordándolo de forma calendarizada, éste se lleva a cabo mediante el uso de cuentos y videos referenciados, debido a que se considera de

gran importancia retomarlos para crear ambientes de aprendizajes más propicios y de calidad para los niños, fortaleciendo así lo aprendido en su núcleo familiar, ya que la parte valoral, es un aspecto que se considera de gran relevancia en la institución.

Proceso del diagnóstico

Para llevar a cabo el proceso del diagnóstico educativo se retomó la cita de Marí (2001):

Se trata de un proceso temporal de acciones sucesivas, estructuradas e interrelacionadas que, mediante la aplicación de técnicas relevantes, permite el conocimiento de un sujeto que aprende desde una consideración global y contextualizada y cuyo objetivo final es sugerir pautas perfectivas que impliquen un desarrollo personal ordenado y eficaz en términos de aprendizaje. (p.615)

En primera instancia busqué actividades que fueran adecuadas para poder recolectar información con relación al diagnóstico, al contexto y a las actividades que me permitieran conocer las necesidades, dificultades e intereses de los alumnos, así también cuál es su situación académica con respecto a los campos de formación académica y a las áreas de desarrollo.

Todo esto fue basándome en situaciones didácticas que diseñé considerando el nuevo programa de estudio para la planeación de actividades que me permitieran obtener un diagnóstico del grupo, por lo que en ocasiones se realizaron algunas adecuaciones de acuerdo a las necesidades que se detectaron en el grupo.

Durante la visita previa, y en esta primera jornada de práctica, utilice técnicas para la recolección de la información como la entrevista a la educadora, padres de familia y alumnos, las guías de observación y análisis de los aprendizajes esperados logrados y con áreas de oportunidad al llevar a cabo las actividades de diagnóstico respecto a los Campos de Formación Académica y Áreas de Desarrollo en mi grupo de práctica.

Según Hurtado de Barrera (2010) la observación tiene diferentes etapas la primera es la observación directa y natural de los hechos considerada como punto de partida y debe hacerse dejando de lado los prejuicios. La descripción de lo observado consiste en describir detalladamente los hechos observados y registrar tales descripciones.

Después se clasifican, se organizan y se comparan las características observadas, y se procede a la identificación de regularidades, encontrando los aspectos que se repiten recurrentemente en los hechos observados. Esto propicia el siguiente paso que es la generalización que consiste en construir conceptos generales y leyes a partir de las regularidades encontradas en los hechos objeto de observación. Para éste diagnóstico solamente priorizaré la construcción de conceptos generales.

Para detectar la forma en que la educadora utiliza la estrategia de juego le realicé una entrevista a la educadora titular (Anexo 1), en la cual se obtuvo como respuestas que considera importante utilizar la estrategia del juego en el aula debido a que desde su perspectiva favorece la sana convivencia, sin embargo, hizo mención de que utiliza muy poco dicha estrategia y que lo que regularmente juega con los alumnos es “Pares y nones” y “El barco se hunde”, por lo que en comparación con lo observado, una sola vez observé que se jugó con el segundo juego antes mencionado y también con el de “El rey pide” para fortalecer el conteo y la socialización.

El llevar a cabo estos juegos no fue muy factible debido a que se extendieron mucho en cuanto al tiempo, lo cual fue la causa de que se perdiera el interés de los niños que ya había participado y de los que faltaban por participar, además, la educadora al observar que algunos niños tardaban mucho en llevar a cabo el conteo, se desesperaba y ella terminaba llevando a cabo el conteo para que solo el niño repitiera después de ella, por lo que no se cumplía el propósito de la actividad.

En una ocasión que la supervisora observó a la educadora, le sugirió buscar otros juegos más actualizados, ya que el del “El rey pide” es muy tradicional, por lo que iba a ser necesario buscar la manera de innovarlo. También dentro de las respuestas de la entrevista de la educadora, se mencionó que se tenía dificultad en que los alumnos no

respetaban los lugares que se les indicaba y que se llevaba a cabo mejor el juego cuando era en conjunto con sus demás compañeros.

Se realizó una entrevista a 10 padres de familia de los 23 que hay en total (Anexo 2), por lo que se obtuvo por respuesta que todos contestaron que sus hijos juegan, la mayoría de los niños juegan a los carritos y con pelotas, mientras que las niñas suelen jugar a la comidita y muñecas, se mencionó que cuatro niños prefieren jugar solo, en cambio, el resto suele jugar con hermanos, primos o papás.

En otra pregunta respondió la mayoría que si suele jugar con su hijo, por lo que cada uno juega de acuerdo a las preferencias del niño, las actitudes que observan en sus hijos al momento de jugar todas coinciden en ser favorables como verlo feliz, activo y atento a lo que está realizando, también se pudo rescatar que los padres de familia consideran importante el juego para aprender, ya que hacían mención de que se divertían favoreciendo diversas habilidades y relaciones interpersonales, por último, muy pocos mencionaron que sus hijos mencionaban que habían jugado en el salón pero que si les agradaba jugar.

En el grupo también se llevó a cabo una entrevista no directa dirigida hacia 10 alumnos (Anexo 3), debido a que mediante una conversación con ellos, se les hicieron las preguntas, por lo que todos respondieron que les gusta jugar, algunos coincidieron al mencionar que les gustaba jugar a las escondidas, a las muñecas, a la comidita y a los dinosaurios, en cuanto a lo que no les gusta cuando juegan hicieron mención de que les pegan o que no prestan sus juguetes, casi la mitad de los niños hicieron de los alumnos mención de que les gustaba más jugar ellos solos, mientras que el resto dijo que con sus compañeros, todos respondieron que si jugaban en su casa y que juegan en la escuela cuando es recreo.

El llevar a cabo esta técnica de observación, me permitió una mejor recolección de datos, así como un análisis para entender la organización del jardín, sus posibles ventajas y desventajas, debido a que apenas se está conociendo el jardín de niños, desconocía muchos aspectos con lo que se cuenta y que solo se observan llevándose a cabo un análisis profundo dentro y fuera del aula, ya que todo su contexto influye en

el niño. El diagnóstico se realizó en un grupo de 2ºB con 20 alumnos, de los cuales 6 son niñas y 14 son niños, posteriormente ingresaron al grupo 3 niños.

Al haber realizado actividades de diagnóstico en los Campos de formación académica, en el componente curricular Lenguaje y comunicación observé que un 50% del grupo reconoce su nombre solo por percepción, más no lo han logrado escribir.

En Pensamiento matemático un 53% de alumnos logran contar hasta el número 5 de manera sucesiva, mientras que el 37% de los alumnos tienen dificultad para contar debido a que los menciona saltándose algunos números (por ejemplo 1, 3,4, 8), mientras que solo el 10% llegan su conteo hasta el número 13 de manera sucesiva y por correspondencia. En cuanto al nombre de las figuras geométricas se observó que el 60% del grupo conoce únicamente el círculo y cuadrado, sin embargo, logran establecer semejanzas de dichas figuras con otros objetos que tengan un contorno similar.

En Exploración y comprensión del mundo natural y social, no se observó que se despertara el interés en la observación de los seres vivos ni actitudes favorables hacia el medio ambiente, únicamente se llevó a cabo un experimento que consistía en saber qué es lo que pasa cuando se agregaba colorante a un vaso con agua, ante dicha actividad, solo un 15 % de alumnos participaron mencionando que el agua se haría del color que se le pusiera, la educadora cuestionó poco respecto a lo que observaban y por qué creían que había pasado, por lo que únicamente ese mismo porcentaje de alumnos fueron los que participaron respondiendo a lo que se les preguntó, sin hacer preguntas o comparar explicaciones.

En el Área de Desarrollo personal y social, en el componente curricular Educación física se ha observado que el 80% pueden identificar y ejecutar movimientos de locomoción y estabilidad en juegos y actividades, mostrando confianza al momento de realizarlos, en relación a la manipulación tienen dificultad para utilizar materiales como la pelota y el aro, ya que un 58% de ellos tienen dificultad para coordinar y hacer uso de ellos.

En Artes se observó que un 40% logran escuchar música y se mueven siguiendo el ritmo, en pocas actividades que implican la audición y apreciación, su escucha sonora y musical propició la atención y la receptividad. También se observó que un 90% de alumnos realizan creaciones personales, explorando y manipulando plastilina, pero no se descubrió los efectos que se logran mezclando colores, produciendo formas, probando y combinando textura en actividades con la pintura.

En Educación socioemocional se detectó que se tiene dificultad para regular sus emociones, se tiene dificultad con ocho niños para trabajar colaborativamente, ya que son muy egocéntricos y quieren todo para ellos únicamente, resuelven sus conflictos mediante agresiones físicas como empujones, rasguños, pellizcos, etc. ya que, si un niño agrede, el otro responde de igual manera, también se observó que no logran respetar las reglas de convivencia en el aula.

Logré percibir una participación poco favorable en la mayoría de los alumnos en actividades grupales, debido a que la mitad del grupo no quería participar, aunque se observó un agrado por actividades que involucren el movimiento, manipulación y desplazamiento.

El objeto de estudio será el problema detectado que es poca implementación de la estrategia del juego, lo cual, es un tema se puede implementar de manera transversal en los campos de formación académica, así como en las áreas de desarrollo para lograr alcanzar los propósitos de educación preescolar que se establecen en el programa de estudio.

De acuerdo con el programa de estudio Aprendizajes Clave (SEP, 2017):

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 ellos expresen su energía, su necesidad de movimiento y se relacionen con el mundo. (p. 163)

Una de las estrategias propuestas en el programa es el juego, de acuerdo a los elementos considerados en éste apartado, se diseñarán las diversas actividades

enfocadas a atender los propósitos de la educación preescolar la cual se realizará mediante mi intervención docente dentro de mi aula de práctica.

1.2 Descripción de la problemática

Los alumnos no acatan las reglas que se les dan al momento de desarrollar una actividad de juego reglado, afectando la convivencia de los alumnos puesto que se generan conflictos al no respetar los turnos, sin llevar a cabo como debe de ser el juego, la mayoría del grupo presta atención por cortos tiempos y comienzan a dispersarse para platicar con sus compañeros y agarrar material del salón.

También, no se observó que se utilizara la estrategia del juego para favorecer las competencias de los niños y abordar los Campos de Formación Académica y Áreas de Desarrollo expuestos en el programa Aprendizajes Clave (SEP, 2017), la mitad de los alumnos tienen dificultad para respetar el material que se les asigna en equipo y a sus compañeros, ya que juegan bruscamente sin importar quién este a su alrededor, además dos alumnos se encuentran muy apegados a la maestra y con ellos es aún más difícil proponer juegos.

Observé que la mayoría de las actividades de la educadora consistían en brindarles una hoja de trabajo, por lo que en muchas de las ocasiones, los niños terminaban dibujando o haciendo otra cosa desviándose del propósito que se tenía; otra situación es que las actividades duraban mucho tiempo, causando que el grupo se dispersará, también pude darme cuenta que diariamente les presta material o plastilina por un tiempo prolongado, las consignas solo las menciona una vez, sin asegurarse que todos hayan atendido a lo que se pidió, ocasionando que las reglas queden desatendidas.

1.3 Propósito del Plan de Acción

Diseñar y aplicar situaciones didácticas para fortalecer los propósitos de educación preescolar mediante la estrategia del juego. Por lo que, mediante estas situaciones

didácticas, se pretende que el alumno fortalezca los propósitos establecidos en el programa Aprendizajes Clave en educación preescolar haciendo uso de los diferentes tipos de juego (simbólico, funcional, reglado y de construcción), de manera que permita al niño sentirse en un ambiente de aprendizaje que sea propicio para la adquisición de nuevos conocimientos.

1.4 Argumentación teórica

1.4.1 Normatividad

Respecto a la educación en México puedo decir que es considerada fundamental dentro de la sociedad debido a que será parte de la formación de un ciudadano que necesita ver por su patria y bienestar social, sin embargo, no siempre se cumple en algunas instituciones la calidad educativa de acuerdo al Artículo 3° de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos (2014).

ARTÍCULO 3°. Todo individuo tiene derecho a recibir educación. El Estado – Federación, Estados, Distrito Federal y Municipios–, impartirá educación preescolar, primaria, secundaria y media superior. La educación preescolar, primaria y secundaria conforman la educación básica; ésta y la media superior serán obligatorias. La educación que imparta el Estado tenderá a 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. El Estado garantizará la calidad en la educación obligatoria de manera que los materiales y métodos educativos, la organización escolar, la infraestructura educativa y la idoneidad de los docentes y los directivos garanticen el máximo logro de aprendizaje de los educandos.

Un aspecto en lo que estoy de acuerdo es que en diciembre de 2001 el Congreso de la Unión aprobó un decreto que adiciona el artículo Tercero Constitucional para establecer la obligatoriedad de la educación preescolar desde los 3 años de edad, por

lo que desde mi perspectiva es un nivel educativo fundamental, debido a que como se menciona en un documento de OEI (s.f) señala que el propósito de la Educación Preescolar:

Se orienta al desarrollo integral de los niños, tomando en cuenta el trabajo en grupo, su identidad individual, su cultura y lengua, su curiosidad y creatividad, la confianza en sus capacidades mediante el desarrollo de habilidades, conocimientos, actitudes y valores, adaptados a sus necesidades e intereses cognoscitivos y afectivos. (p. 107)

En base a lo anterior, es el motivo del porque considero que la educación preescolar debe de ser obligatoria, ya que permite el desarrollo integral del niño, creando en el habilidades y competencias que sean de utilidad para su vida cotidiana a lo largo de su vida, puesto a que es la base principal de sus niveles de educación.

Dentro del mismo documento de Educación Inicial de la OEI se menciona que:

En el caso de educación inicial y de preescolar deberán, además, contar con el personal que acredite la preparación adecuada para impartir educación; contar con instalaciones que satisfagan las condiciones higiénicas, de seguridad y pedagógicas que la autoridad educativa determine; cumplir los requisitos a que alude la fracción VII del artículo 12; tomar las medidas a que se refiere el artículo 42; así como facilitar la inspección y vigilancia de las autoridades competentes. (p.102)

Esta cita me pareció importante retomarla debido a que se menciona las condiciones adecuadas bajo las que debe de estar la educación preescolar, puesto a que he observado que se tiene un patio techado donde se pueden llevar diversas actividades, sin embargo, las instalaciones no son totalmente las adecuadas y seguras por la infraestructura que se tiene, puesto que hay una pared de piedra a mitad del patio, pero considero que si se establecen reglas y se tiene un buen control del grupo puede utilizarse sin problema adaptándose a las condiciones para poder jugar, no obstante, se ha logrado observar que se han fijado los requisitos pedagógicos de los

planes y programas de educación inicial y preescolar dentro las instituciones donde eh estado llevando mi práctica.

1.4.2 El juego y el desarrollo infantil.

El juego desde mi punto de vista es de gran importancia en el niño, debido a que al momento de ponerlo en práctica necesitan involucrar ciertas capacidades y habilidades que van favoreciendo su desarrollo integral, de manera que van descubriendo de lo que son capaces de realizar por ellos mismos frente a diversas situaciones, ya que como se menciona Torres (2002)

El juego tomado como estrategia de aprendizaje no solo le permite al estudiante resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión, con pie firme, siempre y cuando el facilitador haya recorrido junto con él ese camino, puesto que el aprendizaje conducido por medios tradicionales, con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos, tiende a perder vigencia. (p.291)

Considero que la estrategia del juego debe de estar presente en la educación puesto que no solo es para entretener o perder tiempo como en ocasiones se cree por algunos padres de familia, sino que al implementar el juego bajo un propósito y una finalidad establecida, el niño irá desarrollando su pensamiento y adquiriendo conocimientos mediante realizan una actividad que resulta ser placentera para ellos, además el juego en el desarrollo infantil pone en marcha las habilidades cognitivas del niño, en cuanto le permiten comprender su entorno y desarrollar su pensamiento. Basándome en la experiencia de mis prácticas pasadas con la actual, he observado que los niños a medida que crecen, juegan de manera diferente, lo cual pone en evidencia que hay una evolución del juego a través del desarrollo infantil.

Los juegos que estuvieron propuestos para ponerlos en práctica es el funcional o de ejercicio, el simbólico, de reglas y de construcción, cada uno de estos adecuados a las necesidades e intereses de mi grupo de práctica, puesto que estos tipos de juegos

van apareciendo cronológicamente en la infancia, por lo que basándome en El juego en el desarrollo infantil de McGraw-Hill Education nos dice que:

El autor y pedagogo Jean Piaget ha realizado una descripción completa de los principales tipos de juegos que van apareciendo cronológicamente en la infancia. Para ello, ha establecido unos estadios evolutivos en los que predomina, entre otras características, una forma determinada de juego. La secuencia establecida por Piaget es la siguiente:

- a) Estadio sensorio motor, entre 0 y 2 años: predomina el juego funcional o de ejercicio.
- b) Estadio pre operacional, entre Los 2 y Los 6 años: predomina el juego simbólico.
- e) Estadio de las operaciones concretas, entre Los 6 y Los 12 años: predomina el juego de reglas. (p.30)

Posterior a esta cita, se mencionaba que el juego simbólico es situar al niño en un rol ajeno al suyo, o bien, es imaginario, de manera que imita una situación real poniéndose en el lugar de otras personas. El juego reglado es aquel que conlleva a seguir reglas para llevarse de una manera factible, por lo cual, limita acciones que no son parte necesaria para favorecer el aprendizaje o la meta a seguir. El juego de construcción consiste en creaciones simbólicas y creativas al utilizar materiales que le permitan construir algo en específico.

Debido a que el juego favorece el desarrollo infantil, se considera importante definir dicho concepto para comprenderlo, por lo que estando de acuerdo con Souza, J. y Veríssimo, M., (2015) “El Desarrollo Infantil (DI) es una parte fundamental del desarrollo humano, se considera que en los primeros años se forma la arquitectura del cerebro, a partir de la interacción entre la herencia genética y las influencias del entorno en el que vive el niño.” (p. 1098), lo cual me hace ver que es de gran importancia favorecerlo en el niño puesto que hace referencia a los cambios biológico, físicos y psicológicos por los que pasa un ser humano desde su nacimiento hasta antes de la adolescencia para

progresar hacia su autonomía de manera que le permita irse adaptando a su entorno en el que vive, por lo que, al llevarlo a cabo mediante el juego, sitúa al niño en la realidad, pero adaptada a su edad.

Otro de los conceptos importantes a tratar en este documento es competencia, por lo que de acuerdo a Charria Ortiz, V., Sarsosa Prowesk, K., Uribe Rodríguez, A., López Lesmes, C., Arenas Ortiz, F. (2011), nos dicen que “se entiende competencia como un conocimiento tácito que, aunque independiente de la inteligencia académica o general, está relacionado con la habilidad necesaria para resolver problemas específicos de la vida diaria.” (p. 138-139), lo cual me hace ver que en el niño es necesario que se desarrollen sus competencias para que pongan en práctica sus diversas capacidades para que al integrarlas sean de utilidad en su vida y le permita desenvolverse en distintas interacciones que tienen las personas en sus diversos ámbitos, ya sean laborales, sociales y personales.

Mediante el juego es posible desarrollarlas con los niños al momento en el que el niño busca y pone en práctica sus habilidades con las que cuenta para resolver alguna situación que le implique al momento de jugar, por lo que considero que principalmente se ve en el juego de reglas, después el de construcción y funcional y posteriormente en el simbólico. El juego de ejercicio no se puso en práctica durante el proyecto debido a que está enfocado a la estimulación temprana en edades más pequeñas a las que se tienen en el grupo de práctica.

1.4.3 Metodología de diagnóstico y proyecto.

La metodología de diagnóstico que se utilizó formó parte fundamental para la elaboración de este documento, debido a que mediante este proceso se conocieron las necesidades, intereses, fortalezas, debilidades y problemáticas del grupo de práctica para analizar y buscar soluciones que mediante diversas tomas de decisiones se logren llevar a cabo acciones que permitan dar solución o mejora a lo desfavorable que se encontró, es por eso que estoy de acuerdo con Marí (2001), quien expone que

El Diagnóstico en Educación constituye un proceso de investigación que comparte las mismas garantías científicas y aquellas características que le permiten mantener una correspondencia con las propias de la investigación general educativa. Ello permite conceptualizar el proceso diagnóstico como un método de investigación que pretende llegar al conocimiento de una situación dinámica y compleja con el fin de actuar sobre la misma. (p.613)

Para llevar a cabo el diagnóstico, fue necesario tener bien definido en que se basa este y como se lleva a cabo, ya que no solo consiste en la observación de ciertos aspectos, sino que mediante una intervención donde involucre a los alumnos, docente titular, padres de familia, colectivo docente y contexto de respuesta a cómo es la verdadera situación del entorno que se está estudiando para detectar correctamente cuál es el foco rojo al que se necesita dar una solución para que este no se convierta en una barrera de aprendizaje, siendo motivo por el cual es importante tomar en cuenta lo que nos menciona el autor Marí (2001) respecto a que:

El Diagnóstico en Educación no se puede reducir a una simple valoración del estado de cosas, se espera una implicación en el desarrollo individual y social, así como ser un elemento transformador de progreso social y de resolución de conflictos. Esta acción está implícita en la intervención diagnóstica, la cual hay que entender como el establecimiento de una interacción de estructuras personales y sociales que exige la participación activa de todos los agentes involucrados en el proceso educativo. (p.623)

Parte fundamental de la metodología de este documento es la aplicación del proyecto que se trabajará durante el plan de acción, por lo que es necesario establecer un período de tiempo en el que se lleven a cabo diversas actividades que estén relacionadas y coordinadas bajo un propósito establecido, el cual básicamente se centra en dar respuesta a alguna situación problemática o desfavorable encontrada en el contexto escolar, al respecto concuerdo con Ander Egg (2015) cuando explica:

En sentido técnico, el alcance del término es similar: se trata de la ordenación de un conjunto de actividades que, combinando recursos humanos, materiales,

financieros y técnicos, se realizan con el propósito de conseguir un determinado objetivo o resultado. Estas actividades se articulan, se interrelacionan y coordinan entre sí. El propósito de todo proyecto es alcanzar un resultado (efecto concreto que se logra con su realización) o un producto (elemento material o de servicio que se genera para producir el efecto). Además, todo proyecto se realiza dentro de los límites de un presupuesto y de un período dado. (p.18)

Al llevar a cabo un plan de acción, fue necesario que se reflexionará respecto a las condiciones en las que se encuentre el grupo de práctica para buscar alternativas que sean las más adecuadas de acuerdo al contexto que se analizó, reflexionar respecto a lo que se realizó y lo que se logró con las acciones que se propusieron, por lo que la manera más factible para llevar a cabo este proceso de análisis y reflexión es mediante fases, que de acuerdo con Díaz Barriga (2006):

El proceso de reflexión del profesorado ocurre en relación con la enseñanza que imparte en el aula, y transcurre en una serie de fases, las cuales no deben verse de manera lineal. Las formas de acción que se derivan del proceso reflexivo de un docente se enfocan a dilucidar las situaciones-problema relevantes para él y sus alumnos en su espacio de enseñanza, y a plantear respuestas innovadoras y pertinentes para atenderlos. Vale la pena notar que el punto de partida es la observación de lo que ocurre en el aula y la comunidad educativa: la experiencia vivida por los actores. (p. 11-12)

Las fases propuestas por Díaz Barriga (2006) que se llevaron a cabo fue la de selección, donde se hace una reflexión con respecto a lo que sucede dentro del grupo para encontrar una situación o problema que se busque atender, posteriormente se sigue con la de descripción donde se analizó y describió el trabajo docente que se estuvo realizando para encontrar una relación de lo que se hizo con la problemática, se continuó con el análisis donde se realizan preguntas respecto a por qué y cómo de mi práctica, por lo que se involucran los principios pedagógicos, nuestras teorías subjetivas o implícitas de la enseñanza, así como el sentido común y la ética que se

tiene, en la fase de evaluación se analizó, explicó y confrontó lo que se obtuvo con mi actuación en la enseñanza para finalizar con la reconstrucción, donde se reflexiona que es lo que se puede mejorar para obtener mejores resultados y de ahí optar una toma de decisión favorable.

Para llevarse a cabo la propuesta curricular se utilizó la estrategia del trabajo por proyecto con los niños, debido a que en este se toma en cuenta el interés y participación de los niños en la planeación y desarrollo de la actividad creando un trabajo en conjunto de todos los actores educativos, haciendo sentir al niño autónomo y capaz de realizar diversas actividades.

Es por eso que Fuente Casas, M. (2012) lo define como:

“Un Proyecto de Trabajo es un plan de acción y realización, que un grupo de niños y niñas y su maestra/o se propone a sí mismos, con una clara intencionalidad de conseguir un resultado.” (p.1)

Posterior a esa cita se menciona fue necesario plantearse diversos puntos a considerar antes de llevar a cabo un proyecto, los cuales consistieron en comentar, conciliar y resolver de manera grupal las preguntas ¿qué se quiere hacer?, ¿qué se quiere hacer?, ¿para qué se va hacer?, ¿qué se necesita?, ¿con qué se hará?, ¿dónde encontramos lo que necesitamos?, ¿quiénes van a hacer cada una de las tareas? y ¿cómo evaluar el proyecto, los pasos dados y los resultados obtenidos?, por lo que al tener respuesta a cada una de las preguntas, se tuvo de manera más clara lo que se quería alcanzar y la organización que se iba a tener.

1.4.4 Aspectos didácticos

La planeación

Una de las herramientas que fueron indispensables para llevar a cabo la propuesta curricular del plan de acción es la planeación, debido a que en ella se plasma lo que se quiere lograr con el grupo, mediante el diseño de actividades donde se describe el

cómo, cuándo y con qué se llevara a cabo, sin dejar a un lado los intereses y características individuales de cada alumno para que al mismo tiempo este favorecida la inclusión del alumnado, por lo que se está de acuerdo con lo mencionado en el programa de Aprendizajes Clave en Educación Preescolar (SEP, 2017) ya que nos dice que

El proceso de planeación es una herramienta fundamental de la práctica docente, pues requiere que el profesor establezca metas, con base en los Aprendizajes esperados de los programas de estudio, para lo cual ha de diseñar actividades y tomar decisiones acerca de cómo evaluará el logro de dichos aprendizajes. Este proceso está en el corazón de la práctica docente, pues le permite al profesor anticipar cómo llevará a cabo el proceso de enseñanza. Asimismo, requiere que el maestro piense acerca de la variedad de formas de aprender de sus alumnos, de sus intereses y motivaciones. Ello le permitirá planear actividades más adecuadas a las necesidades de todos los alumnos de cada grupo que atiende. (p.125)

De acuerdo con el programa de Aprendizajes Clave en Educación Preescolar (SEP, 2017) La planificación de la intervención educativa es indispensable para un trabajo docente eficaz, en el que toma decisiones pedagógicas respecto a diversos aspectos, por ejemplo, ¿qué se espera que los niños aprendan?, ¿cómo lo lograrán?, ¿qué apoyos y estrategias se requieren para que todos avancen en esos aprendizajes?, ¿qué recursos serán necesarios para facilitar el aprendizaje, cómo sabrán los niños y la educadora lo que han aprendido?. (p.169)

Intervención docente

Otro aspecto fundamental dentro de la práctica y que va en relación con lo antes mencionado es la intervención, debido que la manera en cómo se desenvuelve el educador frente al educando para propiciar en la enseñanza, las acciones y la interacción que se tiene con el grupo cuando se está realizando lo propuesto en la planeación, puesto que se está de acuerdo con lo que menciona Touriñán López y José, E. (s.f) con respecto a que:

La intervención educativa es la acción intencional para la realización de acciones que conducen al logro del desarrollo integral del educando. La intervención educativa tiene carácter teleológico: existe un sujeto agente (educando-educador) existe el lenguaje propositivo (se realiza una acción para lograr algo), se actúa en orden a lograr un acontecimiento futuro (la meta) y los acontecimientos se vinculan intencionalmente. La intervención educativa se realiza mediante procesos de autoeducación y heteroeducación, ya sean estos formales, no formales o informales. (P.283-284)

Considero importante rescatar la función de la educación preescolar debido a que al tenerla presente me permite saber qué acciones son las más adecuadas para realizar después de que se tiene el diagnóstico, por lo que considerando lo que se menciona en el programa de Aprendizajes Clave (SEP, 2017) es que permite favorecer en los alumnos su desarrollo de lenguaje y pensamiento, así también como el reforzar valores y actitudes que le permitan ser parte una sociedad donde se propicie una sana convivencia y vida democrática que vea por el bien desde las personas que lo rodean.

Dentro de la intervención docente, se menciona que es fundamental ser sensibles, empáticos y respetuosos con la vida de los niños, hacerlos sentir seguros para que puedan expresarse con respecto a sí mismos y a la escuela, crear ambientes que le permitan adquirir valores y desarrollar actitudes al momento de llevar a cabo las actividades, brindar confianza para que los niños tengan un acercamiento para que puedan expresar lo que sienten y promover que los niños interactúen aun cuando hayan reconocido sus características físicas, sociales y culturales.

Evaluación

En cuanto a la evaluación, la considero como parte esencial de todo proyecto o actividad a realizar, debido a que en esta se reflejan los aprendizajes obtenidos mediante la intervención y desarrollo de actividades, lo cual permite reflexionar sobre lo que se realizó para ver qué es lo que se hizo y lo que se puede mejorar para hacer una toma de decisiones respecto a que se implementará la siguiente ocasión para

obtener mejores resultados, lo cual me hace concordar con el programa de Aprendizajes Clave en Educación Preescolar (SEP, 2017) al definir evaluación como:

Emisión de un juicio basado en el análisis de evidencia sobre el estado de diversos aspectos de un proyecto educativo: procesos de enseñanza, contenidos, procesos de aprendizaje, procesos organizativos o el currículo, con el fin de tomar decisiones sobre el desarrollo posterior de estos. (p.356)

De acuerdo con el libro Las estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo es importante considerar que dentro de la evaluación es necesario considerar y diseñar estrategias que permitan ir identificando el desarrollo de competencias y el logro alcanzado de los aprendizajes esperados que se pretendieron favorecer en cada alumno y del grupo de manera general, de igual manera la técnica e instrumentos de evaluación que necesarios para llevarse a cabo dicho proceso.

Se menciona que para algunos autores como Díaz Barriga y Hernández (cit. SEP, 2013, p. 18), las estrategias de evaluación son el “conjunto de métodos, técnicas y recursos que utiliza el docente para valorar el aprendizaje del alumno”., en cambio, los métodos son procesos que ayudan al docente a guiar el diseño y aplicación de estrategias a utilizar, mientras que las técnicas son las acciones o actividades específicas que realizan los alumnos al momento que van aprendiendo, y los recursos son los instrumentos o herramientas que permiten, obtener información acerca del proceso de enseñanza y aprendizaje tanto a docentes como a los alumnos, por lo que se implementará en como técnica e instrumento de evaluación para el plan de acción el uso de la rúbrica, el diario de trabajo, escalas estimativas y la observación directa.

1.5 El Plan de Acción

De acuerdo a la problemática detectada en el diagnóstico realizado en el grupo de 2ºB con respecto a la limitación del juego como estrategia para el desarrollo de competencias en el alumno, se diseñó un proyecto titulado “Juego, me divierto y

aprendo” que surgió al plantearme la pregunta ¿Qué estrategia permite el desarrollo de competencias en el niño preescolar de manera que sea divertida para ellos? por lo que es necesario considerar diversos factores y herramientas que permitan su realización, como: tomar en cuenta los interés y las necesidades detectadas en los niños, las acciones a llevar a cabo, la planeación donde sea visible el campo de formación académica o área de desarrollo a trabajar, organizador curricular, aprendizaje esperado y propósito a lograr, calendarización y cronograma de actividades, recursos, responsable, participantes, evaluación y resultados obtenidos.

Para llevar a cabo dicho plan de acción y su análisis se consideraron las Fases de un ciclo de enseñanza reflexiva propuestas por Díaz Barriga (2006), como se muestra a continuación:

Fases del ciclo de enseñanza reflexiva.	Actividad	Fecha de aplicación	Estrategia	Responsable/ especialista invitado
1º Selección	Diagnóstico	Agosto-Septiembre	Observación y entrevistas	Docente en formación
2º Descripción	Diseño curricular	Octubre- Noviembre	Proyecto	Docente en formación
3º Análisis	Aplicación e intervención docente: inicio, desarrollo y cierre	Febrero-Marzo	Proyecto	Docente en formación
4º Valoración	Evaluación	Abril	Resultados y evaluación del grupo de práctica. Autoevaluación de la intervención docente.	Docente en formación
5º Reconstrucción	Toma de decisiones	Abril-Mayo	Reflexión y conclusiones	Docente en formación

1.6 Propuesta curricular. Proyecto “Juego, me divierto y aprendo”

Propósito: Diseñar y aplicar actividades didácticas para que favorezcan el desarrollo de competencias en el alumno preescolar mediante la estrategia del juego.

Con base en el componente curricular educación socioemocional se atenderán todos los componentes curriculares del Campo de formación académica y Áreas de desarrollo.

Campo de formación académica o área de desarrollo	Organizadores curriculares	Aprendizajes esperados	Estrategia	Recursos/ espacio y organización	Estrategia de evaluación
<p>Básico: Educación Soc.</p> <p>Transversal -Lenguaje y comunicación -Pensamiento matemático -Exploración y comprensión del mundo natural y social -Educación física - Artes</p>	<p>-Educación socioemocional: 1. Colaboración 2. Inclusión</p> <p>Transversales -ARTES: 1. Apreciación artística 2. Inclusión Transversal</p> <p>Sensibilidad, percepción e interpretación de manifestaciones artísticas E. Y C.M.N.S. 1.Mundo natural 2.Exploración de la naturaleza L. Y C. 1. Oralidad 2. Explicación 1. Forma, espacio y medida 2.-Figuras y cuerpos Geométricos 1.Competencia motriz 2. -Desarrollo de la motricidad</p>	<p>Básico: Educación socioemocional Convive, juega y trabaja con distintos compañeros</p> <p>Transversales ARTES: Conoce y describe obras artísticas, y manifiesta opiniones sobre ellas. E. y C.M.N.S. -Describe y explica las características comunes que identifica entre seres vivos y elementos que observa en la naturaleza. L. y C. Da instrucciones para organizar y realizar diversas actividades en juegos y para armar objetos. P.M Construye configuraciones con formas, figuras y cuerpos geométricos. Ed. F. Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.</p>	<p>El juego simbólico, reglado y de construcción</p>	<p>Responsable del proyecto: Educativa en Formación con el apoyo de la educadora del grupo</p> <p>Los materiales serán seleccionados dentro de los que cuente el aula, así como de elaboración propia.</p> <p>Los espacios serán el aula y el patio.</p> <p>La organización será individual, en equipo y grupal.</p>	<p>Diagnóstico</p> <p>Evaluación del proyecto de proceso y final</p>

Situaciones / actividades	Propósito	Material	Organización / espacio	Instrumentos de evaluación
<p>1. “Juguemos a ser pintores” Ed. Socioemocional Artes</p> <p>1. ¿Qué nos gusta? 2. Pintores cubistas 3. Conociendo el puntillismo 4. Observo para ser impresionista 5. ¿Qué es el surrealismo?</p>	<p>Utilizar el juego simbólico para situar al niño en el papel del pintor y dar a conocer acerca de las artes visuales como es la pintura y sus técnicas.</p>	<p>Imágenes de cuatro tipos de técnicas de pintura con sus respectivos representantes, hoja de trabajo para plasmar la pintura que se llevara a cabo, pintura, acuarelas, caballetes, pellón, hisopos, manteles. Divertímetro (Anexo 5)</p>	<p>Grupal e individual Salón de clase</p>	<p>Escala estimativa</p>
<p>2. “Cuidando a nuestra mascota” Ed. Socioemocional Lenguaje y comunicación Exploración y comprensión del mundo natural y social</p> <p>1. ¿Las reglas en el juego? 2. Diario viajero 3. Juguemos memorama 4. Es hora de jugar rompecabezas 5. ¡A jugar todos!</p>	<p>Utilizar el juego reglado para fomentar el cuidado de los animales para reconocerlos como seres vivos y brindarles la atención necesaria mediante juegos como memorama, rompecabezas, etc.</p>	<p>Memorama gigante sobre el cuidado de las mascotas, rompecabezas de acciones correctas e incorrectas hacia el cuidado de las mascotas, diario viajero, cuyo (mascota), pelotas, videos sobre las reglas y el cuidado de las mascotas, aros u otro material para delimitar los espacios, sillas, globos con estambre, 6 sacos o costales y conos. Divertímetro</p>	<p>Grupal y en equipos Salón de clase y patio de la escuela</p>	<p>Escala estimativa</p>
<p>3. “Es tiempo de construir” Ed. Socioemocional Pensamiento matemático Ed. Física</p> <p>1. ¿Qué podremos construir? 2. La construcción 3. Construyo y me divierto 4. Construimos entre todos</p>	<p>Utilizar el juego de construcción para reconocer las figuras geométricas, señalando semejanzas y diferencias entre las que se encuentren mediante el uso de bloques que permitan la construcción de estas mismas.</p>	<p>Bloques con cajas de jugos o medicinas. Bloques de madera. Divertímetro</p>	<p>Grupal e individual Salón de clase y patio de la escuela</p>	<p>Rúbrica</p>

Estrategia de evaluación del proyecto: Juego, aprendo y me divierto.

Evaluación		Técnica	Instrumento
Diagnóstico		Entrevista y observación directa en actividades de diagnóstico.	Entrevista abierta
Propuesta curricular	1. Juguemos a ser pintores	Observación directa	Escala estimativa
	2. Cuidando a nuestra mascota		Escala estimativa
	3. “Es tiempo de construir”		Rúbrica
Resultados		Análisis y reflexión	Evidencias fotográficas

II. DESARROLLO DE LA PROPUESTA DE MEJORA

2.1 Situación: “¡Juguemos a ser pintores!”

Dentro del plan de acción se propuso utilizar el juego simbólico, reglado y de construcción para utilizarlo como estrategia en los campos de formación académica y las áreas de desarrollo personal de preescolar, lo cual al llevar a cabo la situación didáctica 1 “¡Juguemos a ser pintores!” resultó ser pertinente el implementar el juego simbólico para que el niño conviviera, jugara y trabajara con sus compañeros al mismo tiempo que conocía diversas obras artísticas de pintura para poder describirlas y manifestar opiniones sobre de ellas. Esta propuesta se debió a que durante prácticas pasadas los niños manifestaban el interés por pintar.

La situación didáctica trabajada tuvo como propósito: Utilizar la imaginación, iniciativa y la creatividad para expresarse en las artes visuales generando un ambiente de convivencia mediante la estrategia del juego simbólico.

Convive, juega y trabaja con distintos compañeros fue el aprendizaje esperado seleccionado para todas las actividades y el transversal *Conoce y describe obras artísticas, y manifiesta opiniones sobre ellas.*

A continuación, se presentará el análisis de las actividades diseñadas tomando como guía las fases de la enseñanza reflexiva las reflexiones de Frida Díaz Barriga (2006).

2.1.1 Actividad “¿Qué nos gusta?”

Esta actividad se llevó a cabo el lunes 11 de febrero del 2019 dentro del aula de 2ºB con la asistencia de 19 alumnos, por lo que se inició acomodando a los alumnos en una media luna, de manera que tuvieran una visión hacia el pizarrón, puesto que se tenía pegado un papel bond donde se rescatarían las respuestas de los niños al preguntarles ¿Les gusta jugar?, ante esta pregunta se obtuvo una respuesta afirmativa y unánime por parte de todos los niños, posteriormente les dije que a mí me gustaría

jugar a ser pintores con ellos, por lo que se les invitó preguntándoles ¿si les gustaría, o no?, afortunadamente todos mostraron emoción ante mi propuesta.

Continué diciéndoles que como jugaríamos, todos tendríamos que ponernos de acuerdo sobre qué se necesitaría para poder jugar, por lo que registré las opiniones de los niños, al tener todos los materiales a utilizar, se asignaron tareas para saber con qué podía aportar cada niño y les encargué a los alumnos que cada uno llevara un caballete y una bata para pintar para evitar ensuciarse su uniforme, después se pidió que entre todos hicieran reglas que debían de seguir para poder jugar, por lo que se tuvieron puntos importantes como el no tirar pintura al piso, mesas y sillas, no pintarse la ropa, cabello y cara ni la de un compañero, compartir material, trabajar en equipo, entre otras.

Después acordamos cuando y donde se iba a jugar, por lo que por mayoría de votos escogió dentro del salón en lugar del patio, y en el día querían jugar desde ese momento la propuesta, por lo que les dije que no se podía porque apenas nos estábamos poniendo de acuerdo cómo, cuándo y con qué íbamos a jugar y como aún no se tenían cosas de las que se necesitaban, nos teníamos que esperar que todos trajéramos lo que nos había tocado traer, así que ellos mismos propusieron que mañana.

Se continuó la actividad preguntando ¿Alguna vez ya habían jugado a ser pintores?, ¿Qué es lo que más les gusta pintar?, ¿Dónde han visto pinturas?, ¿Les gustaría conocer algunos pintores famosos y sus pinturas que ellos hacen?, por lo que se obtuvo por respuesta que no habían jugado en la mayoría de los alumnos, respecto a lo que les gusta pintar fue variado porque algunos mencionaron alguna caricatura, otros a una persona como su mamá, otros a algún animal o elemento de la naturaleza (como el arcoíris) y otros algún recuerdo, respecto a donde han visto pinturas solo algunos dijeron que en la televisión y tuvieron una buena actitud respondiendo que si les interesaba conocer algunos pinturas y pintores famosos, excepto de 3 niños, que fueron los que me dijeron que no porque ellos ya querían pintar.

Proseguí la actividad pidiendo que saliéramos al patio en orden mientras imaginábamos que éramos pintores y que íbamos a observar otras obras de arte , por lo que se tenía que observar algunos murales de diversos autores con diferentes nacionalidades como Takashi Murakami (Japonés), Romero Britto (Brasileño) y David Correa (Mexicano), que tiene la escuela para comentar que es lo que observan de ellos, después de recorrerlos todos, se regresó al salón para mostrarles 4 pinturas de diferente técnica para que las observaran y contrastaran con lo que se acababa de ver; por último se recordó brevemente lo que se había acordado para poder jugar al día siguiente.

Al realizar la propuesta de mi situación didáctica, fue necesario realizar una planeación donde se plasmará un qué, para qué y cómo se quería llevar a cabo en cada una de las actividades, así mismo estuvo presente mi intervención educativa durante la aplicación y la evaluación para poder observar que fue lo que se alcanzó con los niños, ya que como se menciona en el Programa Aprendizajes Clave (SEP, 2017):

La planeación y la evaluación se emprenden simultáneamente; son dos partes de un mismo proceso. Al planear una actividad o una situación didáctica que busca que el estudiante logre cierto Aprendizaje esperado se ha de considerar también cómo se medirá ese logro. Dicho de otra forma, una secuencia didáctica no estará completa si no incluye la forma de medir el logro del alumno. (p.125)

Durante la actividad se fomentó un ambiente de aprendizaje democrático, donde se promovía una lluvia de ideas y se tomaba en cuenta la participación del niño para la toma de decisiones y acuerdos para llevar a cabo la actividad, lo cual permitía favorecer la autonomía del niño al asumir responsabilidades que el mismo propuso, además, que la actividad estuviera enfocada hacia el interés del niño.

Como docente en formación vi presente la competencia de diseñar situaciones didácticas significativas de acuerdo a la organización curricular y los enfoques pedagógicos del plan y los programas educativos vigentes, ya que para el plan de acción y la planeación (ANEXO 4) fue basado en el Programa de Aprendizajes Clave

(SEP, 2017) y las actividades que tuvieran un sentido y pudieran abrir un proceso de aprendizaje.

Esta actividad se podría modificar preguntándoles a los niños qué les gustaría jugar, para evitar que se dieran propuestas de mi parte, sino que ellos mismos expresen de manera directa cuál es su juego de interés, y así fortalecer su independencia en la toma de decisiones.

2.1.2 Actividad “Pintores Cubistas”

Esta actividad se llevó a cabo el 12 de febrero del 2019 en el salón de clase con una asistencia de 20 alumnos, se inició preguntando si recordaban a qué íbamos a jugar, por lo que al responderme que a ser pintores proseguí recordando qué se necesitaría para jugar, qué iban a llevar cada uno para poder jugar y cuáles las reglas que se tenían que seguir; en contestación a éstas pude darme cuenta que atendieron a lo que se habló un día anterior y que me lo demostraron cumpliendo con lo que se les pidió de tarea, a excepción de un niño que faltó el día anterior.

Se continuó mostrándose una pintura cubista y la foto del autor Pablo Picasso, por lo que se pidió que mencionaran qué es lo que observaban de esta obra de arte y qué les parecía, si les agradaba o no, por lo que después de estarla observando un momento, el alumno LT mencionó que sí le gustaba porque tenía una pizza (que en realidad era un techo triangular color amarillo con manchas anaranjadas, siendo el motivo de la similitud que se encontró).

Otro alumno mencionó que había un barco, una casa, agua, entre otras cosas, después de escuchar sus opiniones se dijo que era una pintura cubista porque el pintor utiliza las figuras geométricas para elaborar sus pinturas, así que se preguntó ¿Cómo podríamos hacer una pintura cubista?, por lo que ellos mencionaron que pintando figuras y otros mencionaron algunos personajes de caricaturas.

Un alumno IJ dijo: “Con las figuras que trajimos de tarea maesta” (mientras que levanta una bolsa donde traía su tarea), lo cual era lo que esperaba tener por respuesta, ya que esas figuras se habían encargado con la intención de utilizarlas para

realizar la pintura cubista, así que únicamente se le contestó: ¡claro que nos pueden servir! Si queremos hacer una pintura como la de Pablo Picasso podemos utilizarlas para pintar y crear algo como un perro utilizando estas piezas (se tomaron dos triángulos y un cuadrado mientras y se les mostró), por lo que la mayoría de los niños tomó sus figuras y comenzó a pintar sobre de ellas, otros las pegaron en la hoja donde se iba a realizar la pintura y posteriormente pintaron, mientras que otros no las tomaron pero comenzaron a pintar como ellos quisieron pero sin hacer uso de las figuras.

Considero que mi intervención docente fue factible debido a que el ambiente de aprendizaje involucró a todos los alumnos a participar en la actividad, además, se tomó en cuenta motivar a que los niños participaran jugando haciendo uso de la pintura, puesto que en el plan y programa de Aprendizajes Clave (SEP, 2017) establece que:

“El ambiente de aprendizaje debe reconocer a los estudiantes y su formación integral como su razón de ser e impulsar su participación activa y capacidad de autoconocimiento.” (p.124)

Como área de oportunidad, observé que al mencionar las figuras geométricas como recurso para elaborar la pintura influyó en que se limitará su imaginación y creatividad para crear su propia pintura, dejando de lado mi meta principal que era el juego por preocuparme más en que comprendieran y aprendieran en qué consistía esta técnica y dieran una descripción más específica de la obra que se estaba mostrando. Para su evaluación se utilizó el “*divertímetro*” (ANEXO 5) al finalizar la actividad, se pidió la participación de tres alumnos que fueran a calificar la actividad diciendo si se habían aburrido, si no se habían divertido y sí se habían divertido, para lo cual pude recuperar el siguiente diálogo:

D.F: -Alumno L, ¿te aburrió, no te divertiste o si te divertiste al jugar ser pintor cubista? (al mismo tiempo que se dice, se señala las caritas de cada una de estas especificaciones)

Alumno L: -Sí me divertí (pasa a colocar su pinza en la carita que representa que si se divirtió)

D.F: -¿Y por qué te divertiste?

Alumno L: -Porque me gusta pintar.

Al obtener esta respuesta puede observar que el juego estuvo basado en uno de los intereses del niño que pasó a calificar la actividad.

La modificación que haría en mi actividad consiste en no utilizar material externo a la pintura como fueron las figuras geométricas, sino darles la libertad de que si ellos querían realizar una pintura cubista, plasmaran las figuras geométricas como ellos hayan podido porque sus recortes solo fueron distracción, se alargó la actividad porque algunos pegaron sus figuras y generó que se ensuciara más las mesas y piso al caérseles las figuras con pintura.

La competencia profesional que favorecí fue el promover actividades que involucraran el trabajo colaborativo para impulsar el compromiso, la responsabilidad y la solidaridad de los alumnos, debido a que una de las reglas que se indicaban al término de cada actividad es que entre todos se recogiera el material utilizado y se dejara el salón en las condiciones en las que se encontró antes de comenzar la actividad, por lo que los niños sabían lo que tenían que hacer y en ocasiones ayudaban a algún compañero a recoger si veían que tenían dificultad al recoger cierto material pesado o abundante.

2.1.3 Actividad “Conociendo el puntillismo”

Dentro de la secuencia de actividades se encuentra una llamada “Conociendo el puntillismo”, la cual se llevó a cabo el 13 de febrero del 2019 en el salón de clase con la asistencia de 18 alumnos, esta actividad se inició recordando las reglas que ellos mismos mencionaron para poder jugar a ser pintores.

Posteriormente, se les mostró una pintura puntillista y una foto del pintor Georges Seurat, se pidió que la observarán detalladamente para que me fueran mencionando lo que lograban observar y lo que les parecía o no de esta obra de arte, por lo que se

daba un tiempo de 5 minutos aproximadamente para rescatar observaciones, después se hacia la siguiente pregunta como propuesta ¿jugamos a ser pintores puntillistas?, por lo que al tener una respuesta afirmativa de todo el grupo se comenzó a pedir el material que se asimilo que se iba a utilizar de acuerdo a lo que se les había invitado a jugar, como son sus batas de pintor, manteles, caballetes con sus hojas donde se plasmaría su obra, la pintura e hisopos (estos últimos para facilitar la realización de la técnica), al observar que se había pedido este material sin que yo se los hubiera mencionado, me di cuenta que ya estaba presente el juego simbólico, debido a que en el plan y programa de Aprendizajes Clave (SEP, 2017) nos menciona que:

“El juego simbólico es especialmente importante en esta etapa, pues las situaciones que los niños representan son expresión de su percepción del mundo social y adquieren una organización compleja y secuencias prolongadas.”
(p.310)

Por lo se demostró que conocimiento se tiene acerca de lo que realiza y utiliza un pintor para asumir el dicho rol. Cuando ya todos tenían su material necesario se daba la indicación para que iniciaran, se daba un tiempo aproximado de 15 o 20 minutos para su elaboración, posterior a este tiempo, se les pidió que dejaran de pintar y que colocaran su caballete con su trabajo en una zona específica del salón, así como el resto de materiales se determinó un espacio para colocar todas las batas, pinturas sobrantes, manteles y basura junta.

Cuando ya se tenía el salón limpio y en orden, se evaluó la actividad preguntando qué fue lo que pintó cada uno, si todos realizaron su pintura, un niño no hizo su pintura y se le preguntó el por qué no la hizo, si les agradó su pintura, quien no atendió las reglas, si hubo alguien que no respetara el trabajo de los demás y por ultimo haciendo uso del “divertímetro”, que pasarán a decir si se habían divertido. En esta actividad, se tuvieron dos respuestas de las tres participaciones diciendo que si se divirtieron, mientras que en otro niño se obtuvo el siguiente diálogo:

D.F: (Dirigiéndome al alumno M) -¿Te aburrí, no te divertiste o si te divertiste al jugar ser pintor puntillista? (al mismo tiempo que se dice, se señala las caritas de cada una de estas especificaciones)

Alumno M: -Yo me aburrí (pasa a colocar su pinza en la carita que representa que se aburrí y hace un gesto similar al de que se tiene en la clasificación, mientras que el resto del grupo grita opinando que ellos si se divirtieron).

D.F: -¿Y por qué te aburriste M?

Alumno M:- ¡Ay!... porque no se pintar maesta (volteando los ojos y diciéndolo en un tono indiferente).

D.F: -¿Por qué no vas a saber pintar si la pintura que hiciste te quedó bonita?

Alumno M: -Porque no soy pintor.

D.F: -¿Y si te gusta pintar?

Alumno M: -Mmm... sí (responde y se va a su lugar).

Al escuchar esta opinión del niño pude darme cuenta que no se logró situar en el juego simbólico, ya que está dando su punto de vista basado en la realidad, aunque el jugar con pintura le agrada, tal vez no es totalmente de su agrado siendo el motivo de que antes de responder el sí lo pensó mencionando el “mmm...”, sin embargo, me pareció interesante tener esta respuesta ya que no la esperaba.

El juego simbólico es especialmente importante en esta etapa, pues las situaciones que los niños representan son expresión de su percepción del mundo social y adquieren una organización compleja y secuencias prolongadas.

La competencia profesional que estuvo presente en esta actividad fue Favorecer el desarrollo de la autonomía de los alumnos en situaciones de aprendizaje, debido a que cuando se comenzó a pintar, dos alumnos expresaron que no podían pintar con puntitos, por lo que les dije que no era necesario que fueran con puntos, pero que si lo intentaban estaba segura de que podían.

Después de un rato se le preguntó ¿De qué otra manera se podría hacer una pintura puntillista?, por lo que el alumno M me contestó diciendo: “mira no puedo maestra” (por lo que comenzaba haciendo puntos pero se desesperaba porque no abarcaba gran parte del dibujo plasmado en la hoja al momento de pintar), por lo que se le dije que para hacer una pintura se necesitaba de mucha paciencia y hacerla despacio (por lo que al mismo tiempo se iba mostrando al niño como podía hacerlo) después se le dio el hisopo y le volví a repetir: ahora inténtalo tú, por lo que el niño tomó el hisopo y comenzó a pintar, por lo que volteo emocionado y me dijo ¿así maestra?, le dije que sí y continuo pintando, al término me mencionó que sí había podido y que le había quedado bonito.

En ésta actividad se podría modificar el material de las acuarelas por pintura dactilar, debido a que se les dificultaba más a los niños que aplicar la técnica del puntillismo con el hisopo, no se apreciaba un color en especial en los puntos porque sólo se les dio un hisopo a cada niño, lo cual hacía que los colores se fueran combinando, además, el tener el vaso con agua causó que se tuviera que salir en repetidas ocasiones por el trapeador debido a que los niños al no fijarse tiraban el vaso de agua sin querer.

2.1.4 Actividad “Observo para ser impresionista”

La actividad “Observo para ser impresionista” se aplicó el 15 de febrero del 2019 en el salón de clase con la asistencia de 18 alumnos, esta actividad se llevó a cabo al inicio de la entrada de los niños debido a que me permitía organizar parte del material a utilizar, aunque no se alcanzó el tiempo para preparar todo como se quería.

Se tuvo como material innovador para los niños el utilizar pellón para plasmar ahí su pintura, por lo que se observó que llamó la atención de los niños y los motivaba más a realizar la actividad cuando vieron el material pegado en las patas de las mesas tras tenerlas volteadas, en cuanto vieron el cómodo de material preguntaban emocionados ¿vamos a jugar a los pintores? y ¿maestra, ahí vamos a pintar?, por lo que al

responder que sí, se ofrecían para repartir a sus compañeros los materiales que se utilizan para pintar.

Posteriormente, mostré una pintura impresionista y la foto del pintor Renoir para hablar un poco acerca de la técnica impresionista, donde mencioné que consiste en plasmar un momento, un objeto o un paisaje que este observando y que haya sido de su agrado, por lo que pedí que saliéramos al patio para observar todo lo de nuestro alrededor y escoger algo de lo que estamos viendo y nos haya gustado para pintarlo, después de recorrer el jardín por 5 minutos aproximadamente regresamos al salón de clase para que pintarán lo que más les gustó.

Cuando ya todos tenían el material indispensable, se protegieron las mesas y pisos con papel Bond y se dio la indicación de que se podía comenzar a pintar, así que cada niño tomo su espacio para realizar su obra de arte, me agradó que se seguían las reglas de respetar el espacio de su compañeros al trabajar, utilizaron cuidadosamente la pintura para no mancharse la cara y su uniforme ni el de sus compañeros, además, cuidaban de no tirar pintura en las sillas o las mesas aunque estuvieran protegidas.

Cuando se estaba llevando a cabo la pintura, pasaban por los lugares para preguntar qué es lo que estaban pintando, por lo que con marcador se colocaba a un lado de su pintura su nombre y lo que me decían que pintaban, aproximadamente la mitad del grupo me menciono algo referido a lo que se observó en el patio, mientras que el resto del grupo me decía que pintaba otro lugar que le gustó, por lo que se pudo recuperar el siguiente diálogo:

D.F.: -¿Qué estas pintando alumno K?

Alumno K: -La playa

D.F.: -¿Y por qué estas pintando la playa?

Alumno K: -Porque mañana fui y me gustó

D.F.: - Que padre que hayas ido a la playa días pasados, si supe que fuiste en las vacaciones de diciembre ¿Y qué es esto? (se señala una parte de su pintura donde combinó muchos colores).

Alumno K: -Este el agua (señala donde pintó de color azul), esta es la arena (señala donde pintó café), este es el sol (señala donde esta amarillo) y aquí hay personas (señala donde combinó colores).

D.F: -Muy bien K.

Alumno K: -¿Si me quedó bonito maestra?

D.F: -Sí K, me gustó mucho porque también me gusta la playa.

Alumno K: -Me pones una carita feliz aquí porque me quedó bonito (señala con su dedo a un lado de su pintura).

D.F: -Si K (se coloca la carita y el niño muestra actitud de emoción).

Al recuperar este diálogo, me di cuenta que parte de mi intervención docente fue motivante con los niños cuando me preguntaban si les había quedado bonito o bien, que no podían y yo los impulsaba a que lo intentaran, es por eso que considero que estuvo presente el enfoque socioemocional debido a como se menciona en Aprendizajes Clave (SEP, 2017) respecto al enfoque pedagógico de 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. (p.307)

Además, no les exigí que pintaran algo en especial con respecto a la salida que habíamos tenido al patio, sino, que se dio la libertad de que ellos pintaran lo que

quisieran porque el propósito es que se divirtieran y jugaran a que son pintores independientemente de que se aplicara o no la técnica, adquiriendo confianza en sí mismos.

Me agradó ver como se manejó el material por los niños ya que tenía miedo de que fuera causante de que se tirara la pintura más fácilmente en el piso o se ensuciara el mobiliario de manera exagerada, sin embargo, se tuvo cuidado por parte de ellos de no causar este tipo de situaciones y en caso de que por accidente se les cayera pintura, ellos se dirigían por papel higiénico o toallitas para limpiar lo que ensuciaban, me agradó como se llevó esta actividad porque me permitió ver que un material influye en como los niños la perciban y la lleven a cabo debido a que causa novedad para ellos el salir de la rutina de que pintar solamente puede ser en una hoja de papel.

De estas actividades propuestas en la situación, lo que tuvo más relevancia fue el uso de materiales, ya que se tenía el cuidado de que no fueran de riesgo para los niños como objetos punzocortantes, frágiles y que se puedan romper fácilmente como es el cristal, pinturas tóxicas, entre otras, ya que el caballete que utilizaban de apoyo y para que se situaran más en el papel del pintor era hecho de cartón forrado con papel Contact y pegado con silicón, se utilizó pincel o hisopo (para el cual se repetía constantemente que no debían picarse la nariz, ni los oídos con ellos, o bien, metérselos a la boca, por lo que se hacía conciencia sobre lo que podría pasar si se llegará a hacer), por lo que no se tuvo problema respecto a los materiales.

Como evaluación se utilizó el divertímetro, por lo que pedí la participación de tres alumnos para que pasaran a señalar si se habían divertido y por qué, los tres niños mencionaron que se habían divertido, uno mencionó que se debió a que estaba pintando en la tela (refiriéndose como tela al pellón), otro porque dijo que había pintado un dinosaurio T-rex y la última porque le había quedado muy bonita su pintura.

El procedimiento realizado para el seguimiento de mi propuesta de mejora fue considerar el interés del niño, así como sus necesidades que se observaron con anterioridad, posteriormente se realizó un plan de acción donde fueran atendido lo detectado y que estuviera basado en un aprendizaje esperado fijado como meta a

alcanzar, selección de materiales y organización con los alumnos, determinar formas de intervención docente congruentes con mi tema del juego, así como del enfoque de los campos y áreas a trabajar, la selección de la evaluación más factible de acuerdo a la actividad a realizar para que permita una toma de decisiones de mejora posterior a esta.

De esta actividad modificaría la organización y distribución del material con antelación, debido a que me dedique únicamente a pegar el pellón en las mesas, olvidando preparar los colores de las pinturas que se iban a repartir en las tapas, el cubrir el piso y mesas, lo cual me hizo tener un corto lapso de tiempo muerto mientras lo hacía.

2.2 Situación: “Cuidando a nuestra mascota”

La situación didáctica trabajada tuvo como propósito: Identificar y describir características de diversos seres vivos para promover su cuidado mediante la estrategia del juego reglado así como dar instrucciones para organizar y llevar a cabo diversas actividades en juegos, por lo que el Área de desarrollo a trabajar fue Educación socioemocional y como transversales los Campos Formativos de Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social y Lenguaje y comunicación.

Convive, juega y trabaja con distintos compañeros fue el aprendizaje esperado seleccionado para todas las actividades y transversales como *Describe y explica las características comunes que identifica entre seres vivos y elementos que observa en la naturaleza* y *Da instrucciones para organizar y realizar diversas actividades en juegos y para armar objetos*.

A continuación se presentará el análisis de las actividades diseñadas tomando como guía las fases de la enseñanza reflexiva las reflexiones de Frida Díaz Barriga (2006).

2.2.1 Actividad “Jugando con mi mascota”

Esta actividad se aplicó el 25 de marzo del 2019, en la biblioteca de la escuela, donde se contó con la asistencia de 19 niños y niñas, se acomodó el grupo en media luna para que estuvieran todos frente a mí, después planteo las siguientes preguntas ¿Qué es una mascota?, ¿Quién tiene una?, ¿Cómo es?, ¿Les gustaría traer una mascota a la escuela para jugar con ella? y ¿Las mascotas necesitan cuidados?, se obtuvo como respuesta de diferentes alumnos que una mascota era un animalito que tenemos en casa, el 85% de los alumnos mencionaron a su mascota y sus cuidados de acuerdo al animal que es.

También respondieron entusiasmados que si les gustaría tener una mascota en la escuela, por lo que ofrecían traer a la suya, siendo que no se les dio una respuesta en ese momento debido a que en el cierre de la actividad se organizaría esta parte respecto a la mascota para dar prioridad y conocer que conocen los niños del juego reglado, por lo que se les preguntó ¿Les gustaría conocer los cuidados de las mascotas mediante juegos como rompecabezas y memoramas?, haciendo esta pregunta con la seguridad de que respondieran que sí debido a que en actividades pasadas se había observado interés por estos juegos y que de manera asertiva obtuve la respuesta que esperaba, teniendo esta respuesta proseguí preguntando obteniendo el siguiente diálogo:

D. F.: -¿IK se necesitarán reglas para poder jugar?

IK: -No (pero al escuchar que otros de sus compañeros contestan que sí, decide cambiar su respuesta inmediatamente diciendo que sí).

D.F.: -¿Por qué habías dicho que no se necesitaban reglas para poder jugar IK?

IK: -Sí se necesitan reglas maestra (mientras que afirma su respuesta moviendo su cabeza)

D.F: -Está bien IK, tienes razón, si se necesitan reglas para poder jugar, y ¿Por qué son importantes las reglas en los juegos BD?

BD: -Tenemos que compartir el material

D.F: -Sí, esa puede ser una regla cuando jugamos pero ¿Por qué necesitamos las reglas para jugar BD?

BD: -Para no pelear y no tumbar a los niños chiquitos (refiriéndose a los niños de primero con los que comparten el recreo)

D.F: -Muy bien BD, ¿alguien más sabe por qué necesitamos reglas cuando jugamos? (preguntando de manera general)

S: -¡Para ganar! (se pone de pie al momento que responde)

D. F: -¡Exacto S! Necesitamos de las reglas para poder ganar y ¿Quiénes deben de cumplir las reglas SO?

SO: -Nosotros cuando jugamos maestra D

D.F: -Muy bien SO, y no solo nosotros sino todas las personas o niños que estén jugando y ¿Qué pasa si no seguimos las reglas al momento de jugar M?

M: -Pues ya no juegan (levantando sus hombros mientras responde)

D.F: -¡Cierto M! pierde el niño que no siga las reglas que se dan y también podemos evitar... ¿qué? (por lo que se pregunta de manera general)

P: -¡Accidentes maestra!

D.F: -¡Tienes mucha razón P! así podemos jugar y divertirnos evitando tener accidentes.

Después les proyecté un video acerca de lo importante que son las reglas y uno acerca de las mascotas para ir conociendo un poco más sobre de ellas y comentar respecto a lo que se observó, por lo que al escuchar sus comentarios como “eso está mal” cuando desobedecían los niños del video y “yo voy a dejar a mi perrito así en la calle porque se va a morir” (mientras que hacían una expresión de angustia) pude

darme cuenta que comprendieron el mensaje de ver que es lo que está bien o mal y hacer conciencia sobre lo que puede suceder si no se cuida a una mascota.

Por último se retomó de manera breve los puntos más relevantes de los que se hablaron anteriormente, por lo que considero que fue muy repetitivo, siendo el motivo de que el grupo comenzó a dispersarse o distraerse, ya que no participaron y no pusieron atención, así que se decidí cantar “Pedro conejito” para volver a tener su atención, y cuando la recuperé les dije que mañana llevaría un cuyo para que fuera la mascota del salón y así poder cuidarla entre todos y jugar con ella y al escuchar esto todos gritaron ¡si maestra!, después se les dijo que íbamos a utilizar el divertímetro .

Mi intervención docente considero que fue satisfactoria debido a que en el plan y programa de Aprendizaje Clave (SEP, 2017) menciona que:

“En la intervención docente es fundamental: Brindar seguridad, estímulo y condiciones en las que los alumnos puedan expresar las percepciones acerca de sí mismos y sobre el sentido del trabajo escolar.” (p. 309-310)

De acuerdo a esta cita, la relaciono conmigo debido a que busco la manera de estimular a mis alumnos cuando participan con palabras de ¡Muy bien!, ¡Exacto! o ¡Tienes razón! Para que ellos sientan esa confianza en sí mismos y propicie que tengan esa seguridad de participar expresando lo que ellos conocen, imaginan o piensan. En donde observe una área de oportunidad es en el ser repetitiva con los “puntos más importantes”, ya que me inclino hacia el lado conceptual, siendo la causa de que los niños se aburran y comiencen a distraerse, sin embargo, me gustó como la estrategia de utilizar cantos me sirvió para poder retomar la actividad que daba por perdida y así poder finalizar como lo tenía planeado.

Como reconstrucción considero que debí de haber incluido un juego como “La papa caliente”, por ejemplo, para pedir las participaciones en las preguntas en lugar de hacerlas dirigidas a ciertos alumnos, puesto a que en ningún momento de la organización e introducción de la situación no se inició con esta estrategia mientras que es la parte fundamental de mi tema.

2.2.2 Actividad “Diario viajero”

Esta actividad se llevó a cabo el 26 de Marzo del 2019 en el salón de clase y con la asistencia de 20 alumnos, por lo que inicié pidiendo que se acomodaran en círculo, cuando ya estaban acomodados, pregunté ¿Recuerdan a que se jugará para conocer sobre las mascotas? y ¿Qué es lo importante de esos juegos?.

Varios de los alumnos mencionaron el memorama, el rompecabezas y la lotería, mientras que en la en la segunda pregunta obtuve por respuesta que es compartir material, no romperlo y no pelear, no mencionaron como tal la palabra regla pero mencionaron tres de estas, por lo que se afirmaron sus ideas diciendo que estas eran parte de las “reglas” que debíamos de seguir cuando jugáramos, pero que aún había muchas más dependiendo a lo que jugáramos.

Posteriormente pedí que observaran a su alrededor y buscaran algo diferente en el salón, después de estar un rato observando el alumno E exclamó mientras señalaba con su dedo: ¡“trajiste su mascota maesta, ahí está”!, por lo que le respondí que tenía razón, después fui por la mascota para pararme en medio del círculo y preguntar ¿Qué animal es?, ¿Cómo es?, ¿Qué comerá? y ¿Cómo se llamará?, las respuestas fueron muy diversas, ya que atribuían a que era un conejo o un hámster, por lo que pensaban que comían zanahorias y queso.

En cuanto a su descripción si fueron precisos ya que mencionaron cada una de sus características de manera detallada, cuando terminaron de opinar, les comenté que la mascota es un cuyo y que come de todo como son las verduras, frutas, semillas, etc., posteriormente les pregunté si les gustaría que le pusiéramos un nombre, como todos contestaron que si emocionados les dije que yo estaría escribiendo los nombres en el pizarrón que ellos me dijeran para después votar y escoger solo uno, tomé un plumón y comencé a preguntarles a algunos niños que nombre les gustaría para nuestra mascota.

Posteriormente, se tuvo por respuesta algunos nombres de los mismos niños del salón les dije que no podíamos llamarlos así porque esos son nombres de los

compañeritos del salón, así que me empezaron a decir otros nombres como Teodoro, Pegui, Elsa y Gotsh, cuando ya los había escrito pedí que levantaran la mano los que quisieran que la mascota se llame como cada uno de los nombres sugeridos, al realizar el conteo de votaciones, di a conocer que el nombre ganador había sido Teodoro, por lo que volví a preguntar si todos estaban de acuerdo o si había alguien que no lo estuviera, pero todos mostraron una actitud conforme al responder que si les había gustado el nombre que iba a tener,

Después les comenté que íbamos a utilizar un diario viajero y que íbamos a necesitar reglas para poder jugar bien con el dibujando a Teodoro, ya que cada día se lo iba a estar llevando un niño a su casa para que lo cuide y juegue con él, todo al escuchar estas palabras dijeron muy contentos que ellos se lo querían llevar, lo cual hizo que causara un poco de desorden, por lo que tuve que tomar como estrategia un canto para poder recuperar su atención y poder llegar a un acuerdo con ellos.

Cuando se recuperó la atención del grupo se mencionó que se estaría llevando la mascota el niño que mejor haya participado y portado bien, y cuando tenga a Teodoro en su casa tendrá que hacer un dibujo de cómo jugó y cuidó a la mascota, mientras que sus papás podrán ayudarles escribiendo la explicación del dibujo de los niños, mencionando si se divirtieron cuidándola y por qué.

Por último, se preguntó si conocen el juego de la Papa caliente, por lo que el alumno K exclamo que el sí, por lo que se le pidió de favor que les dijera a sus compañeritos como se juega, después de que dio su explicación retomé un poco más las reglas del juego, mencionando que el niño que se “queme” tendrá que mencionar algunas de las reglas que se dieron para poder jugar y cuidar a nuestra mascota.

Me gustó la manera en como los niños se involucraron en la actividad, ya que se mostraron participativos e interesados, además, tienen claras algunas reglas, sin embargo, faltaría retomar que todas estas acciones que debemos evitar o bien, que debemos cumplir en un juego se le denominan reglas para que ellos vayan asumiendo la importancia de estas.

En cuanto a mi intervención como docente considero que me faltó una mejor organización para llevar a cabo la actividad, debido a que no fue lo suficientemente divertida debido a que solo consistió en dar a conocer a la mascota, escoger un nombre, mostrar el diario viajero, retomar los cuidados que se deben de tener y las reglas que se deben de seguir, de manera que no hubo un juego más innovador y divertido para los niños, lo cual es lo que cambiaría de mi actividad, el dejar a un lado lo conceptual para involucrar más el juego.

2.2.3 Actividad “Juguemos memorama”

Esta actividad se aplicó el 27 de marzo del 2019, en el patio de la escuela debido a que se les preguntó a los niños donde les gustaría jugar, se contó con la asistencia de 18 niños y niñas.

Inicie la actividad de manera grupal acomodados en media luna acomodó el grupo en media luna para que estuvieran todos frente a mí, y así pedirle a la niña que se llevó el diario viajero que nos compartiera si le agradó el haberse llevado la mascota, si jugó con ella y cómo, si se divirtió al momento de cuidarla, así como el porqué, de manera que la alumna P nos compartió que le había gustado mucho haberse llevado la mascota debido a que no tenía una en su casa pero que a veces le daba miedo, también comento que se había divertido y jugado con Teodoro viendo TV, ya que cuando vio la novela de Ringo puso la jaula a un lado de ella para que estuvieran viendo los dos juntos, entonces expreso que lo que le había gustado era sentir su pelaje, sus patitas y escuchar el sonido que hace cuando ve a alguien cerca, lo cual al haber escuchado esta experiencia pude darme cuenta que se había cumplido el propósito de que ella se divirtiera o jugara con la mascota pero sin olvidar cuidar de ella.

Después se les preguntará si saben cómo se juega memorama, por lo que al obtener una respuesta afirmativa le pedí a la alumna SO si nos podría decir cómo se juega, por lo que nos dijo:

SO: -Primero tenemos que poner las tarjetas en el piso así (con su mano ejemplifica que va volteada).

D.F.: -Muy bien So, ¿y después?

So: -Un niño va a pasar y va agarrar dos tarjetas y si son iguales gana.

D.F.: -¡Exacto SO! ¿Y si no son iguales las dos tarjetas, que debemos de hacer?

SE: (se levanta de su lugar y exclama) -¡Las tenemos que poner donde estaban!

D.F.: -Correcto, si no son iguales debemos dejarlas donde las tomamos para que otro compañero pase, ¿y podemos levantar tres o más tarjetas?

VARIOS ALUMNOS RESPONDEN AL MISMO TIEMPO: -No, solo son dos

D.F.: -¿Y porque solo dos IK?

IK: -Porque si no pierdes.

D.F.: -Muy cierto IK, una de las reglas importantes del juego es que respetemos turnos y solo levantemos dos tarjetas porque si no seguimos las reglas perdemos.

Al recuperar dicho diálogo me pude dar cuenta que logran identificar las reglas del juego ya que las señalaban importantes para evitar perder, así también me gustó que ellos mismos retomaran las indicaciones del juego ya que de esta manera me demuestran que no hace falta estar repitiendo las indicaciones, sino que ellos ya las dominan puesto que las explican.

Posteriormente se mostró un Papel Bond con las reglas del juego (ANEXO 8) y se leyeron de manera consecutiva para que estas fueran más clara para los niños y a un lado se tenía un espacio con una carita feliz y otra triste para anotar si se siguió o no la regla de manera grupal, después se preguntó si habían otras reglas que nos hayan faltado de escribir, por lo que mencionaron, las normas o acuerdos que se tienen en el salón de clase, los cuales fueron tomados en cuenta.

Se salió al patio y se pidió que se recargaran en la pared mientras acomodaba las tarjetas hacia abajo, posteriormente iba mencionando los turnos para que los niños fueran pasando en orden de uno en uno, se les dijo, la mayoría de los niños pasaban, levantaba sus dos tarjetas para ver si eran iguales y si lo eran, tenían que decir que veían en las imágenes de las tarjetas y si era una acción que permitiera cuidar a nuestras mascotas y después se las llevaban a su lugar, pero si no, las dejaban exactamente donde las tomaron, algunos otros alumnos tenían la intención de querer levantar otra tarjeta cuando se daban cuenta que no eran iguales.

Sin embargo todo el grupo apoyaba recordaba que solo eran dos, y al escuchar esto se les quitaba la intención, sin embargo, el alumno IK se mostró inconforme porque sus tarjetas no eran iguales, por lo que en un descuido levantó otra de las tarjetas y seguía asomándose en otras más, al percatarnos todo el grupo le recordamos la regla e hicimos que ya no buscará otra más al pedirle que se sentara, cuando se terminó el juego se pidió que se pasara en orden al salón de clase.

Estando en el salón, se releeron las reglas para ir anotando si se habían cumplido todas las reglas, por lo que se observó que todas tenían una palomita, excepto en donde decía que no se tenían que levantar más de dos tarjetas, debido a que el alumno SE, MA, BR y PA, fueron los que recordaron que IK no había seguido esa regla, así que IK solo agacho la cabeza y cruzo los brazos, al ver esta situación mencioné que no pasaba puesto que era un juego, pero que a la próxima íbamos a tratar de que ahora si todos siguiéramos la reglas y no hacer trampa. Después hice las siguientes preguntas:

D. F: -¿Qué fue lo que le gusto de jugar?,

JA: -Que jugamos con las tarjetas

D.F: -Muy bien JA, y ¿alguien me puede decir que aprendió ahorita que jugamos memorama?,

SO: -Yo aprendí que debemos de darles de comer a las mascotas porque se mueren

MA: -Y bañarlas

RE: -Limpiar su casita como a Teodoro

IK: -Llevarlo al veterinario

BR: -Y no debemos pegarles a las mascotas

D.F: -Muy bien, de esa manera cuidamos a nuestras mascotas y a cualquier otro animalito, ¿Y fue fácil o difícil seguir las reglas del juego?

IP: -Fue fácil porque mis tarjetas eran iguales y seguí las reglas

D.F: .Muy bien IP, aparte ganaste esas tarjetas porque estuviste poniendo atención y veías donde las dejaban para que se te hiciera más fácil encontrar las iguales.

De este diálogo pude recuperar que el haber jugado les permitió adquirir un conocimiento con respecto al tema que se ha estado abordando y de lo importante que es seguir las reglas en los juegos. Posteriormente concluimos utilizando el divertímetro, por lo que pedí que tres niños pasaran a decir que tan divertida estuvo la actividad, por lo que en los tres tuve una respuesta de que se divertieron, uno mencionó que fue porque ganó, otro dijo que le gustaron las imágenes que tenían las tarjetas y el último mencionó porque le gusta el memorama.

Después se les dijo si nos les guaría invitar a jugar a sus papás, por lo que exclamaron emocionados que sí, así que al término de la clase se les invito pasar a los padres de familia para hacer la invitación y parte del propósito de la actividad que se propuso para el viernes de esa semana, por lo que un poco más de la mitad me dijo en ese mismo momento que contaría con su apoyo.

Me agradó ver que lo niños estuvieron respetando las reglas del juego y comprendían que para llevarse a cabo todos y toda tenían que seguirlas, además, las asimilaron que eran necesarias para poder ganar, otros aspectos que pude observar, es que cuando se les veía la intención de otros compañeros de querer agarrar más tarjetas, ellos mismos se encargaron de estar recordando que únicamente se levantaban dos y que la regla que pensé que no iban a seguir era la del turno porque en ocasiones pasadas era el motivo de que se tenía que interrumpir el juego debido a

que había un descontrol del grupo por los turnos, lo cual no sucedió esta ocasión, ya que esperaban a que les llamara a cada uno mientras que todos esperaban recargados en la pared viendo las tarjetas que obtenían sus compañeros.

Con respecto a mi intervención, considero que fue pertinente debido a que busque la manera de despertar el interés de los niños para jugar al memorama siguiendo las reglas, mencione y tuve por escrito las reglas para que los alumnos las tuvieran en físico y el haber dejado un espacio para palomear si todo el grupo siguió o no las reglas, permitió que los alumnos se autoevaluaran, y reconocieran quien siguió o no las reglas.

El haber dado la opción de que ellos escogieran el donde les gustaría jugar causo más interés en la actividad y los incito a que tenían que atender a mis indicaciones debido a que ya se les había dado la oportunidad de jugar donde ellos querían, sin embargo, cambiaria de mi actividad el que fueran menos tarjetas, ya que el ser muchas hace que los niños pierdan la emoción del juego que se tenía al principio porque se comienzan a inquietar o desesperar porque no se termina.

2.2.4 Actividad “Es hora de jugar rompecabezas”

Esta actividad se aplicó el 28 de marzo del 2019 con la asistencia de 17 niños en el patio de la escuela debido a que por medio de votaciones se eligió este espacio cuando se les preguntó dónde preferían jugar.

Esta actividad comenzó acomodando al grupo en media luna y preguntando si ¿Recuerdan a que se jugó un día anterior?, ¿Qué fue lo que necesitamos para poder jugar?, ¿Cuántos niños no siguieron las reglas? y ¿Por qué son importantes las reglas cuando jugamos?, por lo que la preguntar grupalmente para hacer una lluvia de ideas no obtuve respuesta, al ver que no hubo participación de esta manera.

Opte por preguntar dirigiéndome a ciertos alumnos, por lo que KE me respondió que se había jugado memorama con tarjetas de mascotas, LT dijo que se necesitaban

reglas porque así no pasan accidentes y BR complemento diciendo que nos servían para ganar, mientras que LI menciona que IK no había respetado la regla de no levantar muchas tarjetas, al obtener estas respuestas complemento recordando algunas de las acciones que se deben y no hacer para cuidar a las mascotas que tenían las tarjetas, que las reglas en el juego también nos permite respetar a nuestros demás compañeros y poder convivir con todos para disfrutar o divertirnos más.

Posteriormente, se propuso jugar rompecabezas, por lo que antes de preguntar si ya habían jugado, exclamaron ¡Sí, rompecabezas!, ¡Yo quiero jugar!, al escuchar esta respuesta les dije que jugaríamos lotería para aprender que cuidados son los necesarios de una mascota y que para recordar las reglas del juego las íbamos a estar diciendo para anotarlas en un papel (ANEXO 8) y al final del juego ver quien si las siguió, por lo que se colocó una carita triste y una feliz para ir anotando los nombres de los niños que no lograron seguir dichas reglas.

Pedí que salieran formados en orden al patio y que formaran un círculo para comenzar a formar equipos de 3, conforme los iba formando les daba un rompecabezas y ellos buscaban un espacio donde sentarse para después repartirse las piezas entre los integrantes, conforme iban diciendo que ya lo habían armado, iba para ver si se había armado correctamente y que me dijeran que es lo que observaban en la imagen para contextualizarlo un poco con respecto a sus mascotas que tienen en casa y el cuidado que se les brinda, después se intercambiaba con otro equipo para que intentaran armar más de un rompecabezas, por lo que cada equipo armo alrededor de cuatro rompecabezas, después de esto se regresó al salón para reflexionar como se había llevado a cabo este juego.

Llegando al salón se leyeron las reglas que se habían anotado para después preguntar si todos siguieron las reglas o cual fue la que faltó por cumplir, por lo que al mencionar que todos los participantes del equipo tenían que ayudar, en dos equipos refirieron que RE, AN, LD y JA no ayudaron en el equipo, por lo que me agrado ver la honestidad que al preguntarle a esos alumnos si era cierto de que no habían ayudado a

su equipo, me respondieron que sí moviendo la cabeza, lo cual era cierto porque se pusieron a jugar y a correr por todo el patio después de armar el primer rompecabezas.

Después mencioné la siguiente regla que era no quitar las piezas que ya se tenían armadas, por lo que TA al escuchar exclamó ¡AN si quitó las piezas que ya habíamos armado (señaló con su dedo a AN), verdad PA!, por lo que PA respondió ¡Sí maestra, por eso perdimos!, así que al preguntarle a AN porque lo había hecho si ya habíamos dicho que íbamos a seguir las reglas solo agacho la cabeza y levanto los hombros, así que al terminar de leer las reglas que faltaban, se volvió a mencionar lo importante que es seguir reglas y se invitó a que a la próxima todos ahora siguieran las reglas, por lo que se recordó lo importante de respetarlas.

Por último pregunté ¿Les gusto jugar en equipo son sus compañeros?, ¿Qué aprendieron? Y ¿Se le hizo fácil seguir las reglas del juego?, por lo que obtuve por respuesta en la mayoría que si les había gustado jugar con sus compañeros, excepto uno, que dijo que no porque AN le había desarmado su rompecabezas y que él quería jugar solo, otra alumna menciona que aprendió a compartir material y todos dijeron que si se les hacía fácil seguir las reglas, como consiguiente evaluamos la actividad utilizando el divertímetro, por lo que se escogió a tres alumnos para que pasaran a compartimos si se divirtieron o no, por lo que se pude recuperar este diálogo:

D.F: -¿Tú te aburraste, no te divertiste o te divertiste jugando con los rompecabezas DA?

DA: -Me divertí (coloca la pinza en la cara correspondiente)

D.F: -¿Por qué te divertiste DA?

DA: -Por que jugamos haya (señala con su dedo el patio).

D.F: -¿Entonces te gusta jugar más en el patio que en salón DA?

DA: -Sí (afirma moviendo la cabeza y se va a sentar).

D.F: -¿Tú te divertiste, no te divertiste o te aburraste PA?

PA: -Yo me divertí porque le dimos de comer a Teodoro

D.F: -Muy bien PA ¿y jugando rompecabezas te divertiste?

PA: -Si me divertí porque lo armamos.

D.F: -Perfecto PA, BR ¿tú te divertiste, no te divertiste o te aburraste jugando con el rompecabezas?

BR: -Yo me divertí porque armamos las piezas y ganamos y seguimos las reglas.

D.F: -Muy bien BR, que bueno que hayas seguido las reglas ¿y tú equipo siguió las reglas también?

BR: -Sí, (voltea a verlos) todos.

Al recuperar este diálogo pude darme cuenta que se logró el propósito de que se conviviera y aprendieran los cuidados de las mascotas mediante el juego reglado, de manera que los niños identificaban las reglas del juego, así mismo, eran capaces para poder identificar cuando no se cumplió una regla y la importancia que se tiene de seguirlas.

Mi intervención así como la planeación de mi actividad considero que fue factible debido a que se tuvo la organización que se esperaba, además, estuvo presente un ambiente de aprendizaje donde se tomó en cuenta a todos los alumnos al preguntarles donde querían llevar a cabo la actividad, se dio la oportunidad de que se participara voluntariamente y se vio presente el aspecto afectivo social debido a que en una de las respuestas de que es lo que aprendieron mientras jugaban, se mencionó el compartir material, lo cual era un problema entre los alumnos.

De acuerdo con el Programa de Aprendizajes Clave (2017) nos dice que:

El ambiente de aprendizaje debe reconocer a los estudiantes y su formación integral como su razón de ser e impulsar su participación activa y capacidad de autoconocimiento. Asimismo, tiene que asumir la diversidad de formas y

necesidades de aprendizaje como una característica inherente al trabajo escolar.
(p.124)

De esta actividad modificaría que únicamente hubieran armado 2 rompecabezas cada equipo, ya que conforme iban armando uno más, perdían el interés y por eso causo que algunos niños dejaran a su equipo solo para jugar ellos a otra cosa.

2.2.5 Actividad “A jugar todos”

Esta actividad se aplicó el 29 de marzo del 2019 con la asistencia de 13 niños y 13 padres de familia, la cual se llevó a cabo en el salón de clases y en el patio de la escuela.

Esta actividad tuvo que tener una previa organización debido a que por la mañana tuve que organizar el material que se iba a ocupar en los espacios donde se llevaría a cabo la actividad, me agrado ver que conté con el apoyo de mi educadora para el acomodo y el apoyo de la dirección para prestarme sillas, una extensión y bocina.

Cuando entraron los padres de familia, los pasé directamente con su niño al salón, para comenzar a explicarles el propósito de la actividad mientras que los niños tenían material en su lugar para que jugaran, después continúe mostrando un papel Bond con algunas preguntas que me servían para rescatar la percepción que tiene los papás del juego (ANEXO 8).

Al preguntarles si creen que los niños aprenden jugando y por qué, al hacer esta pregunta vi a varios papás con pena a participar, así que se mencionó que cualquier respuesta es válida y cada uno tenemos puntos de vistas diferentes, así que se sintieran con la confianza de participar, después de un momento, una señora levanto la mano y dijo que ella lo consideraba importante porque los niños aprendían de una manera más divertida, otra señora menciona a que se relacionaban más como compañeritos y otra dijo que el juego siempre iba a ser del interés del niño, al escuchar estas respuestas pude ver que tienen la idea principal del juego y que es similar a la que se expone en el Programa de Aprendizajes Clave (SEP, 2017):

El juego se convierte en un gran aliado para los aprendizajes de los niños, por medio de él descubren capacidades, habilidades para organizar, proponer y representar; asimismo, propicia condiciones para que los niños afirmen su identidad y también para que valoren las particularidades de los otros. (p.71)

Después me dirigí con los niños y les pedí que mencionaran a qué hemos estado jugando, qué es lo que se ha aprendido de jugar, si se han divertido y qué es lo más importante al momento de jugar, lo cual resulto factible, ya que los niños se motivaban a participar al ver a los papás, lo cual era algo que no me esperaba porque pensé que al verlos los intimidaría.

Posteriormente se pidió que tomaran a su hijo de la mano y me acompañaran al patio para mostrar las reglas que se iban a seguir en los juegos que se llevarían a cabo, por lo que menciono que se jugaría en primer lugar “El Barco se hunde”, por lo que se prosiguió leyendo las reglas del juego propuestas por mí y otras que los padres de familia consideraban pertinentes.

Se inició señalando que en el piso se encontraban 4 cuadros marcados con cinta, por lo que se dijo “el barco se hunde y solo hay (un número) lanchas”, por lo que cada papá debería de tomar a su hijo para formar grupos de acuerdo al número que dije, de manera que los papás tenían que respetar cuando una “lancha estaba llena”, buscar la manera de salvarse o bien, aceptar perder, me gusto la convivencia en este juego ya que todos se involucraron de manera activa, observe que se divirtieron tanto niños como padres de familia y lo más importante, se siguieron las reglas.

Se continuó con el “Juego de las sillitas”, se leyeron las reglas donde decían se tenían que formar parejas de padres e hijos, después se tenía que verificar que se tuviera una silla menos de las personas que vayan a jugar, de manera que se logre que una de esas personas quede eliminada cuando no consiga sentarse en una de ellas, para que las personas queden eliminadas yo controlaba la música para que cuando esta esté en sonido, los jugadores tendrán que estar bailando alrededor de las sillas y cuando se bajaba el volumen todos los jugadores tenían que sentarse rápido en una silla, y el ultimo que se quedaba sin silla era el jugador que quedaba eliminado y

así sucesivamente, hasta que quedará una pareja ganadora y quienes perdieron tenían como castigo hablar sobre el cuidado que se le brinda a su mascota en caso de tener una.

Me agradó ver como se llevó a cabo este juego debido a que se observó diversión por parte de los niños y padres de familia, sin embargo, no respetaron una de las reglas que los papás impusieron, que era el no empujarse y quitar una visión competitiva, ya que era un juego para divertirse únicamente.

Como siguiente juego se jugó “Amigos y rivales” en el cual se leyeron las reglas donde inicialmente se pedía que se juntaran parejas de padre e hijos para formar dos equipos que se diferenciaron con dos colores de globos que se colocaron en los tobillos uno de la pareja formada, por lo que todos comenzaron a caminar por el espacio delimitado para el juego mientras se estuvo mencionando “Amigos” por mí, pero cuando mencionaba rivales tuvieron que ir a romper el globo del equipo contrario.

La manera en cómo se llevó este juego considero que fue prudente debido a que se siguieron todas las reglas, se divirtieron tanto padres como hijos, se llegó a un acuerdo entre todos antes de empezar a jugar para decidir a quién se le pondría el globo y quien lo tronaría para evitar accidentes.

Como último juego, se jugó “Carrera de sacos” donde se tenían las reglas de nuevamente hacer parejas de padres e hijos, después se formaron 4 filas donde en cada una llevaba el orden de un niño y un papá, de manera que los niños tuvieron que meterse al saco y correr hasta unos conos para después salirse y regresar con el saco en la mano para dársela al siguiente jugador y repetir la acción hasta que todos los integrantes de la fila participaron, por lo que la fila que termino primero resulto ser la ganadora.

De ese juego me gustó la participación activa de los padres de familia y alumnos, sin embargo no se respetaron todas las reglas debido a que se olvidaron de no ser competitivos por dejarse llevar por la emoción, ya que por querer ganar no le daban el tiempo a los niños, sino que los cargaban bruscamente para meterlos al saco y

llevarlos a jalones para presionarlos y regresar rápido para que el otro integrante pase, lo cual causo que una niña comenzara a querer llorar porque volteaba asustada a decirle a su mamá que ya no quería jugar, pero por estar jugando la señora no se percató de eso y continuo en el juego.

Cuando se terminó de jugar se recogieron las cosas y pedí que fuéramos al salón de clase, por lo que pedí la participación de padres e hijos para responder algunas preguntas, en las que tuve como respuesta que les había agradado jugar con sus hijos, con otros niños y papás, ya que de esta manera se favoreció la convivencia en el grupo, ya que únicamente se hablaban con finalidades académicas de sus hijos, lo cual no les permitía conocer a las personas con las que se tiene un mismo fin, además, que les sorprendió ver que ya estando jugando se deja llevar uno por la emoción olvidando las reglas del juego, lo cuales son esenciales para poder respetar a las demás personas, evitar accidentes y poder ganar de manera factible.

Por último se calificó la actividad utilizando el divertímetro donde participaron padres e hijos, los cuales consideraron la actividad como divertida ya que era algo nuevo para ellos, ya que muchas de las veces por el trabajo no se da la oportunidad de convivir con sus hijos de esta manera y ahora que se tuvo la oportunidad de hacerlo estaban contentos y por parte de los niños respondían que les había gustado estar con sus papás y correr.

Mi intervención como docente considero fue buena debido a que si note agrado por parte de padres de familia y educadora sobre mi actividad, al principio me sentía muy nerviosa por como resultaría la actividad debido a que nunca había realizado una de ese tipo con padres de familia por miedo a equivocarme frente de ellos o que no me resultara como la esperaba, pero conforme iba avanzando la actividad me fui sintiendo más segura de lo que estaba haciendo y los padres de familia también los fui sintiendo más participativos, quitando el ambiente tenso con el que inicio la actividad, así que fue un reto que supere con esta actividad y como área de oportunidad encuentro dar una introducción a la actividad un poco más resumida para evitar que se pierda el interés.

2.3 Situación: “Es tiempo de construir”

La situación didáctica trabajada tuvo como propósito: Favorecer la convivencia mediante la construcción de figuras con diversos cuerpos geométricos por medio de diversos movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad para trabajar con distintos compañeros llevando a cabo el juego de construcción.

Identificar y describir características de diversos seres vivos para promover su cuidado mediante la estrategia del juego reglado así como dar instrucciones para organizar y llevar a cabo diversas actividades en juegos, por lo que el Área de desarrollo a trabajar fue Educación socioemocional y como transversales el Campo Formativo de Pensamiento Matemático y el Área de Desarrollo de Educación Física.

Convive, juega y trabaja con distintos compañeros fue el aprendizaje esperado seleccionado para todas las actividades y transversales como *Construye configuraciones con formas, figuras y cuerpos geométricos* y *Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.*

A continuación se presentará el análisis de las actividades diseñadas tomando como guía las fases de la enseñanza reflexiva las reflexiones de Frida Díaz Barriga (2006).

2.3.1 Actividad “¿Qué podemos construir?”

Esta actividad se llevó a cabo el lunes 1 de abril del 2019 dentro del aula de 2ºB con la asistencia de 19 alumnos, por lo que se inició acomodando a los alumnos en una media luna, se les dijo que tenían que poner mucha atención porque haríamos una lluvia de ideas y necesitaba de su ayuda para que me respondieran unas preguntas, por lo que pude recuperar este diálogo

D.F: -¿Conocen el juego de lego?

MA: -Sí, yo tengo el juego Lego City.

D.F: -¿Qué les parece si nosotros jugamos con algo parecido?

JA: -Yo no quiero jugar a eso maesta (mientras que el resto de los alumnos responden que ellos si quieren jugar).

D.F.: -¿Y porque no quieres jugar JA?

JA: -Porque yo quiero jugar con PA a la comidita (mientras tanto muestra una sonrisa).

D.F.: -¿Qué te parece si jugamos a la comidita en el recreo JA?

JA: (mueve la cabeza diciendo que sí pero no muy conforme).

D.F.: -¿Podremos utilizar cajas de diferentes tamaños y formas para utilizarlas como bloques de Lego?

SE: -Si, para que este muy grandote.

D.F.: -¿Cómo podríamos jugar con los bloques?

IK: -Armando y construyendo figuras.

D.F.: -Muy bien IK, y ¿qué les gustaría construir?

Varios alumnos mencionan: -Un castillo, una casa, una torre, un dinosaurio, un zombie y un Mickey Mouse.

D.F.: -Perfecto, son muy buenas ideas, y ¿Qué otros objetos podremos utilizar?

KE: -Bloques de madera y eso (señala con su dedo unas bolas de unicel).

D.F.: -Exacto, eso nos puede servir KE, y ¿será divertido jugar?

Todos: -¡Sí!

D.F.: -Entonces vamos a necesitar que cada uno de tarea traiga 6 cajas forradas con papel y contar para que sean nuestros bloques y jugar mañana a la construcción, pero ¿vamos a compartir nuestro material con todos?

TODOS: -¡Sí!

D.F: -Que bonitos niños compartidos, y ¿para qué nos servirá compartir?

BR: -Para no pelear

AN: -Para tener muchos bloques.

PA: -Para hacer figuras más grandes.

D.F: -Muy bien, para todo eso nos va a servir compartir, además, si compartimos nos divertimos más porque entre todos vamos a jugar.

Al recuperar este diálogo me di cuenta de cuantos niños tenían interés por este juego, lo importante qué es para ellos compartir el material (en este caso los bloques que cada uno trajo), y qué es lo que conocen acerca del juego de construcción.

Algunas de estas respuestas se anotaron en un papel Bond para estarlo retomando en días posteriores, mientras que se concluyó la actividad mostrando algunos bloques realizados por mí para después estar hablando acerca de que tipos de cajas podían traer, qué formas geométricas tienen algunas de esas cajas, cómo podemos respetar el material de nuestros compañeros y cuándo comenzaríamos a jugar, al estar llevando estas preguntas y acuerdos me agrado ver esa disponibilidad, atención y participación de los niños, ya que tenía miedo de que se perdiera el control del grupo debido a que era una actividad que consistía solo en comunicación verbal.

En cuanto a mi intervención puedo decir que atendí a todos los alumnos por igual, permitiendo que debatieran, mencioné las preguntas necesarias para llegar a un acuerdo establecido y democrático en su mayoría, ya que en una pregunta fue notable que desgraciadamente no se pudo atender al interés de JA porque quería jugar a otra cosa que se había propuesto y que todos estaban de acuerdo a excepción de ella, sin embargo considero que cubrí con lo que nos menciona el Programa de Aprendizajes Clave (SEP, 2017) debido a que considero la siguiente cita:

“Es necesario prever consignas claras, cómo y en qué sentido se propiciarán la reflexión y los intercambios (preguntas y otros planteamientos), qué fuentes de información se utilizarán y otros recursos. (p.172)”

Esta cita considero que es fundamental tenerla presente al momento de planear, ya que es motivo de como llevemos a cabo la actividad porque será el conector de docente-alumno.

2.3.2 Actividad “La construcción”

Esta actividad se llevó a cabo el martes 02 de abril del 2019 dentro del aula de 2ºB con la asistencia de 17 alumnos, por lo que se inició acomodando a los alumnos en una media luna y se les preguntó ¿recuerdan lo que vamos a jugar?, ¿trajeron lo que quedamos ayer para jugar hoy?, ¿podemos compartir material con los demás compañeros?, ¿Qué reglas dijimos que íbamos a seguir?, ¿Dónde les gustaría salir a jugar? y ¿Qué tenemos que hacer cuando acabemos de jugar?, por lo que obtuve por respuesta de diversos alumnos que levantaron su mano de manera voluntaria para participar que se iba a jugar a la construcción con bloques, que se había llevado sus 6 bloques por niño, aunque al ver que 6 niños no los llevaron se les pidió llevarlos el día siguiente.

Así también, mencionaron que iban a compartir el material porque si no los anotarían en la carita triste (estrategia reguladora de conducta con carita feliz y triste), que las reglas eran no pegarle a sus compañeros, compartir material, no pisar los bloques y no correr, que les gustaría salir a jugar al patio y que todos teníamos que traer los bloques al salón para que no se pierdan.

Después se les dijo que jugaremos a construir diferentes figuras con los bloques que se llevaron, pero como todos íbamos a compartir nuestro material, se iban a juntar en una sola caja para poder agarrar el bloque que queramos, después pregunté ¿Qué es lo que quieren construir hoy?, por lo que muchos niños comenzaron decirme figuras como un personaje, un robot, una escalera, un castillo, la princesa Elsa, Mickey Mouse y una torre, por lo que tuve que hacer votación para ver 3 figuras cuales íbamos hacer, por lo que se anotaron las sugerencias en el pizarrón (ANEXO 10) y se pidió que levantaran la mano sin limitarlos a que votaran solo por uno, por lo que al tener

resultados y al ver que habían algunos empates se les pidió que eligieran uno, quedando como ganador Mickey Mouse, la torre y las escaleras.

Se pidió que salieran en orden al patio para armar 5 equipos de 3 y algunos de 4 niños para acomodarlos en un círculo y colocar en medio de todos las cajas con bloques para que cada equipo tomara los que necesitara para armar las tres figuras propuestas, conforme iba acabando cada equipo me acercaba para preguntar que figuras habían armado, si se les había hecho difícil, si se habían divertido y si todo el equipo ayudo a construir figuras, por lo que en todos los equipos tuve respuestas factibles que coincidían con mi observación. Después se les pidió que se regresara el material a la caja para poder llevarlo al salón todo junto y poder sentarlos en medí alguna para preguntar de manera grupal:

D.: -¿Qué fue lo que construyeron?

PA: -Construimos a Mickey, una torre y unas escaleras muy grandes.

D.F: -Muy bien PA, ¿hay alguien que haya hecho otra figura?

DO: -Sí, nosotros hicimos un dinosaurio Rex y una víbora.

D.F: -Qué padre DO, y ¿fue fácil o difícil construir?

BR: -Fácil.

D.F: -¿Por qué se te hizo fácil BR?

BR: -Mmmm... (Se balancea un poco nervioso) porque me gusta jugar con los bloques

D.F: -Perfecto BR, y ¿de las dos o tres construcciones que hicieron cuales les gustó más?

SE: -A mí me gusto la torre que hice.

MA: -A mí me gusto mmm... la casita, la torre, las escaleras y Mickey Mouse.

D.F: -Muy bien los dos, y ¿hay alguien que no compartió material?

TODOS: -¡No!

D.F: -Muy bien, y ¿hay alguien que haya maltratado el material?

TODOS: -¡No!

Posteriormente se mostró el divertímetro para preguntar ¿Se divertieron?, al escuchar que todos exclamaron diciendo que sí, se le pidió a RE, EL y LD, que pasarán a colocar las pinzas en el divertímetro y a decirnos por qué se divertieron, de manera que nos compartieron que había sido porque les había gustado como quedaron sus figuras, porque jugó con sus amigos y otro solo dijo que por que sí.

Mi intervención docente considero que fue pertinente debido a que consideraron los intereses de todos los niños para llegar a un acuerdo grupal, se llevaron al cabo votaciones para tomar decisiones, estuve en un constante recordatorio de las reglas, lo cual me permitió ver en los niños que acataron las indicaciones que se les dio, que fue de su agrado esta actividad y que la convivencia se vio favorecida al momento de que entre ellos como equipo se daban ideas o se lograba escuchar el “yo te ayudo” o “tu haz eso y yo aquello”, lo cual permitió que no hubieran conflictos y que es muy importante que esté presente debido a que como se menciona en el Programa de Aprendizajes Clave (SEP, 2017):

“La convivencia y las interacciones en los juegos entre pares, construyen la identidad personal, aprenden a actuar con mayor autonomía, a apreciar las diferencias y a ser sensibles a las necesidades de los demás.” (p.60)

De manera que ver esta característica en los niños me hace ver el avance que han tenido desde un principio, ya que antes solían ser más dependientes del maestro y la empatía era muy difícil de verla en ellos.

2.3.3 Actividad “Construyo y me divierto”

Esta actividad se llevó a cabo el miércoles 3 de abril del 2019 dentro del aula de 2ºB con la asistencia de 20 alumnos, por lo que se inició acomodándoles en media luna para preguntarles si ¿Recuerdan lo hemos estado jugando?, ¿Qué figuras se construyeron ayer?, ¿Qué material se ha utilizado, qué otro podríamos utilizar?, ¿Cuáles son las reglas para jugar?, ¿Qué tenemos que hacer con el material, compartir o no compartir?, ¿Les gustaría volver a jugar a la construcción?

Respondieron algunos niños que recordaban que hemos estado jugando con bloques, que se han armado figuras como Mickey Mouse, una torre, una casa, un dinosaurio y unas escaleras, que se ha utilizado las cajas que ellos llevaron, que no deben pelear ni maltratar ni aplastar las cajas porque si no ya no sirven y que si les gustaría volver a jugar, por lo que en esta última respuesta les comenté que ahora les llevaba algunas imágenes de diferentes figuras para ver si las podíamos hacer con nuestros bloques en ese momento todos dijeron que si muy emocionados y empezaron a mencionar la que más les agradaba de las que veían.

Después se hicieron nuevamente 5 equipos, se acomodaron formando un círculo para que la caja de bloques quedara nuevamente en medio, con la diferencia de que por turnos se le pedía a cada niño que pasara a tomar 5 bloques y que se los llevara a su lugar, cuando todos contaban con su material, pasé con cada equipo para entregarles la imagen con la figura propuesta, por lo que al terminar de realizarla tuvieron que ir a decirme que ya habían acabado para tomar foto y constatar lo que habían hecho. Durante la actividad un equipo que estaba realizando una torre comenzó a jugar aventando los bloques y patearlos cada vez que tumbaban la figura, por lo que fui a llamarles la atención y a recordarles las reglas que se habían dicho, después de esto, siguieron jugando sin perder el propósito de la actividad.

Cuando se terminó de jugar se les pidió que cada equipo guardara su material para regresar al aula y platicar un poco sobre las figuras que habíamos construido, por lo que se preguntó:

D.F: -¿Qué fue lo que construyeron?

MA: -Armamos un tren.

LT: -Nosotros hicimos una pirámide.

TA: -Nosotros armamos un puente.

SE: -Nosotros hicimos una torre de nuestro tamaño.

D.F: -¡Que padre! Y ¿Todos los niños compartieron el material?

LD: -AN no quería prestarme un bloque.

AN: -Pero si te lo preste (voltea a ver a LD molesta)

D.F: -Está bien, solo recuerda que debemos compartir AN para poder hacer cosas más padres y divertirnos más, y ¿Alguien no siguió las reglas?

IJ: -¡SE no las siguió maestra! Porque pateo los bloques y rompió el de IP.

D.F: -¿Es cierto SE?

SE: -Si pero es que estaba jugando y fue sin querer.

D.F: -Si, pero eso no estuvo bien SE porque dijimos que íbamos a respetar el material de nuestros compañeros, aparte si maltratas los bloques ya no vamos a tener con qué jugar, así que mañana traes uno como el que rompiste y ya no lo vuelvas hacer y ¿Todos los del equipo ayudaron a construir?

TODOS: -¡Sí! ¡Yo si ayude!

D.F: -Y ¿Les gustaría jugar con niños de otro salón?

TODOS (a excepción de JA): -Si, con otros niños.

D.F: -¿Por qué no quieres jugar con otros niños JA?

JA: (levanta los hombros) -Porque no quiero jugar con otros niños.

D.F: -Bueno, y que te parece si invitamos a otro grupo a jugar con nosotros y si quieres te vas a jugar con ellos y si no te quedas jugando tu solita, ¿sí?

JA: (mueve la cabeza diciendo que sí)

D.F: -Y ¿Con cuál GRUPO les gustaría jugar?

PA: -Con el de la maestra Martita.

SE: -Con los niños de tercero.

EL RESTO DEL GRUPO: -¡Con el de la maestra Judith!

Después de este diálogo, se escogió a un alumno para que fuera el que invitara a jugar a los niños del otro salón de segundo, así que fuimos todos al salón seleccionado e IK fue el que les pregunto si querían jugar con nosotros el día siguiente a las 11, por lo que los niños dijeron que si al igual que su maestra.

Po último, se mostró el divertímetro y se pidió que tres alumnos pasaran a calificar la actividad para ver qué tan divertida había sido, por lo que por parte de los 3 niños la calificaron como divertida porque jugaron, porque fuimos a invitar al otro grupo y porque habían armado cosas nuevas.

Mi intervención docente considero que fue satisfactoria debido a que motive a que los niños participaran activamente, cuestione mucho acerca de sus comportamientos para que ellos mismos vieran que habían hecho, si estaban bien o mal, los deje tomar decisiones y apoye cuando estaba surgiendo un conflicto. De esta actividad cambiaria que en lugar de trabajar por equipos fuera individual y posteriormente con otros compañeros para que el alumno reconozca y diferencie estas dos maneras de trabajo.

2.3.4 Actividad “¡Construimos entre todos!”

Esta actividad se llevó a cabo el jueves 04 de abril del 2019 dentro del aula de 2ºB con la asistencia de 19 alumnos, por lo que se estuvo recordando a lo que se

estuvo jugando en esos días, al retomar que se ha estado construyendo figuras con los bloques, se recordaron algunas indicaciones al momento de jugar, por ejemplo, cuidar el material y compartirlo, no pelear, ayudar a nuestro equipo para armar las figuras, también se recordó que se hizo una invitación al grupo de 2ºA para que jugaran con nosotros, por lo que se hicieron 8 equipos y se marcó el espacio donde se sentarían, se acomodaron los bloques en medio del patio y posteriormente se fue a buscar al grupo para comenzar a organizarlo.

Cuando se distribuyó el grupo invitado en los equipos que ya se habían formado, se le pidió a IK que mencionará a lo que se ha estado jugando, qué se ha armado y las indicaciones para poder jugar, así también se les pregunto si conocen y han jugado con el Lego por lo que al escuchar algunas respuestas diciendo que sí, proseguí mostrando algunas fotos impresas que les he tomado a mi grupo en días pasados y las imágenes de algunas figuras propuestas para armarlas con los bloques de cajas y de madera que se pidieron con el grupo de 3º.

Como parte de la organización, por turnos se pidió que cada niño pasara por 5 bloques que él quisiera y cuando ya todos tenían su material a un lado se les repartieron las figuras en las que podían basarse, por lo que al principio note un poco de separación entre los dos grupos, pero al estarlos juntando y motivando a ayudarse uno al otro aunque no fueran del mismo salón, fueron trabajando en equipo en la totalidad de la palabra.

Cuando ya se vio este trabajo colaborativo, se mencionó que se haría una competencia, por lo que los tres equipos que terminen su figura más rápido y que les quede más bonita serían los ganadores, por lo que las educadoras titulares de ambos grupos iban a ser las que eligieran quienes ganaban; al escuchar estas palabras, los niños comenzaron a darse prisa, en excepto un equipo, que solo lo tomo como pretexto para aventar los bloques, gritar y jugar, siendo el motivo de detener la actividad para llamarles la atención y recordar las reglas que se dieron en un inicio.

Conforme iban terminando, gritaban “Ya acabe” para ir a tomar la foto y recordar no destruir su figura para escoger los ganadores, cuando todos los equipos concluyeron

en armar su figura, las maestras pasaron a observar cada una de las figuras realizadas para escoger los ganadores, por lo que pasé a darles un incentivo que señalaba que habían ganado, después se preguntó ¿Qué fue lo que construyeron?, ¿Cuál fue la construcción más fácil y difícil de las que hicieron?, ¿Por qué?, ¿Todos los niños compartieron el material?, ¿Alguien no siguió las reglas?, ¿Todos los del equipo ayudaron a construir?, ¿De las dos o tres construcciones que hicieron cuales les gustó más?, ¿Les gusto jugar con otros niños?, ¿Por qué?, ¿Se divirtieron, aunque no todos ganaron?, ¿Por qué?, por lo que tuve de respuestas de diversos niños que se había construido un robot, una flor, una casa, un tren, un barco y una torre, después mencionaron que todas habían sido fáciles de armar porque ayudaron todos.

Me agradó escuchar y observar que habían compartido el material, en cuanto a las reglas re recordó el comportamiento que había tomado un equipo se analizaron las consecuencias que pudo haber traído aventar un bloque de madera para que ellos reflexionaran por qué estuvo mal esa acción.

La mayoría mencionó que les había gustado más el tren que hizo un equipo y que les había gustado jugar con otros niños porque eran sus amigos (comenzaron a mencionar algunos nombres), así también, contestaron que se habían divertido porque habían jugado todos con el material, incluso, le pregunté específicamente a un niño que no gano sobre si se había divertido, lo cual me sorprendió su respuesta debido a que me dijo que sí porque le gustaba jugar con los bloques y que él ya había *ganado mañana*.

De manera general me gustó como se llevó la actividad, aunque tenía miedo de que no resultara por ser bastantes niños, sin embargo, conté con el apoyo de las educadoras para estar al pendiente de los niños y la actitud que tuvieron ellos me dejaron sorprendida, lo cual me hizo ver que muchas de las veces nos limitamos a hacer cosas sin haber experimentado. De la actividad cambiaria que se hubiera dado un tiempo establecido para todos los equipos, ya que los primeros que terminaron de armar, se empezaban a inquietar.

III. ANÁLISIS Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA

3.1 Juego simbólico

En cuanto al juego simbólico, pude observar en el instrumento de evaluación (ANEXO 11) y en las gráficas (ANEXO 14) que el 52% llevó a cabo el juego simbólico de manera favorable puesto que asumieron el rol del pintor al llevar a cabo sus diversas técnicas de pinturas, además, se la mayoría del grupo se divirtió y jugó puesto que al evaluar los alumnos la actividad con el divertímetro señalaron que se divirtieron en la actividad, sin embargo, como área de oportunidad mía, observé que debí haber llevado una representación como tal de algún pintor para que se viera al 100% el juego simbólico durante la actividad, puesto que únicamente se utilizaron algunos instrumentos que el pintor utiliza.

3.2 Juego reglado

El juego reglado puedo observar en la escala estimativa (ANEXO 12) y en la gráfica (ANEXO 14) considero que se favoreció debido a que el 57% los alumnos lograron seguir las reglas y tuvieron un aprendizaje del campo de formación transversal con el que se trabajó. Este juego me pareció más fácil llevarlo a cabo debido a que me permitió tener un mejor control del grupo, vi una mejor disposición de los niños durante las actividades y me agrado haber incluido a padres de familia dentro de alguna actividad, además, en divertímetro siempre señalaron en las actividades que se divirtieron, y parte de lo que a los niños les emocionaba el trabajar estas actividades fue que se llevó a cabo la actividad fuera del salón de clases.

3.3 Juego de construcción

En este juego de construcción puedo observar en el instrumento de evaluación (ANEXO 13) y en la gráfica (ANEXO 14) que el 71% de los alumnos llevaron a cabo el

juego de construcción de manera favorable debido a que mostraron una participación activa en las actividades, además, fue en el juego que más se divirtieron pero tuve dificultad con respecto al control del grupo, ya que por estar jugando olvidaban algunos acuerdos de clase como el no gritar. Como área de oportunidad fue el no haber pedido o conseguido más bloques de diversas formas geométricas, ya que en mayoría todas eran rectangulares.

3.4 Autoevaluación

En cuanto a mi autoevaluación, considero que sí obtuve mejoras tanto en mi intervención como docente como en la planeación, esto es que debido a que mi intervención era en parte tradicionalista, no inspiraba o motivaba a los niños a realizar las actividades, utilice diversos espacios dentro del jardín, lo cual no lo había hecho anteriormente por miedo a que causara más descontrol en los alumnos.

El llevar este cambio de espacios fue causa de que las actividades las consideraran divertidas por el simple hecho del salir del aula, otro reto que logré fue el trabajar con padres de familia, debido a que tenía miedo de expresarme frente de ellos y tener una equivocación o no lograr mantener el grupo en orden y que eso fuera la causa de que se me considerara incompetente, por lo que el trabajar esa actividad me dejó satisfecha debido a que me sentí segura y vi cómodos a los papás, además, me agradecieron que haya llevado una actividad de ese tipo, puesto que durante el ciclo escolar no se había llevado una similar y lo veían importante porque les sirvió conocerse un poco más entre ellos de padres, así que tengo como meta seguir adelante con este tipo de actividades.

En cuanto a la planeación, considero que la detallé más, lo cual me permitió tener una mejor organización y preparación para llevar a cabo la actividad, además, la contextualice de acuerdo al tipo de juegos que más les agrada, ya que por ser un grupo donde la mayoría son niños varones, es muy inquieto y necesita estar en un constante movimiento y que dentro del receso se me pedía que jugáramos a ese tipo de juegos mates, por lo que lo tome como interés de ellos.

Anteriormente, tenía dificultad para que el propósito coincidiera con el aprendizaje esperado, ya que en algunas ocasiones me desviaba y estos dos aspectos no tenían relación alguna, además, cuide que tuviera una mejor estructura y que abarcara con todos sus partes correspondientes.

3.3.2 Evaluación de la educadora titular

Por parte de mi educadora tuve su apoyo al darme recomendaciones y consejos al término de cada actividad, ya que me mencionó que como área de oportunidad ve que implemento pocas estrategias para mantener el control del grupo, qué al momento de dar alguna consigna aun me pongo nerviosa e insegura, mientras que ella considera que si las dijera más segura y más concretas tendría una mejor respuesta a ellas por parte de los alumnos y que esté al pendiente del tiempo, debido a que por alargar el inicio o desarrollo de las actividades, tuve cierres muy precipitados.

En las dos últimas situaciones que llevé a cabo tuvieron un mejor resultado puesto que sentía el respaldo de la educadora, ya que durante la primer situación para mí resuelto ser difícil y hasta un poco estresante debido a que en ese tiempo no contaba con el apoyo de mi anterior educadora, por lo que tenía sola le grupo y no tenía mucho acercamiento con la pintura que era uno de los recursos básicos que más iba a utilizar.

3.3.3 Evaluación del proyecto

Respecto al proyecto considero que tuve los alcances que esperaba, iniciando con el de aplicar diversos aprendizajes esperados de manera transversal con el juego, ya que dentro de mis estrategias no lo consideraba con la importancia que ahora le veo, antes pensaba que solo era generador de conflictos entre ellos porque al estar en una etapa egocéntrica tendrían dificultad de compartir, sim embargo, es parte de lo que se logra mediante este, o bien, que solo causaría desorden en el grupo sin dejar un aprendizaje, lo cual hacía de mi practica hasta un tanto tradicional, si bien, de manera

general tuve como área de oportunidad el llevar a cabo el juego como tal, ya que muchas de las veces se me olvidaba el propósito de esta estrategia por centrarme o preocuparme más por lo conceptual, siendo mi reto a seguir logrando.

En cuanto a los tipos de juego que aplique, sentí más favorecido el de reglas y construcción, debido a que tuve mejor respuesta por parte de los niños, en cambio, en el juego simbólico, me faltó llevarlo a cabo como es, ya que solo lo quería referir al momento de decirles a los niños que “imaginaran que son pintores” pero sin haber alguna actuación o uso de material que complementara este rol.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

La mejora en la calidad del servicio profesional que prestaré como Licenciada en Educación Preescolar considero que esta visible en el momento en el que el objetivo que me propuse se alcanzó de manera satisfactoria diseñando y desarrollando un plan de acción de actividades mediante la estrategia del juego que fue de utilidad para desarrollar las competencias en los niños, aunque con algunas áreas de oportunidad que detecte y que las tengo presentes para seguir una constante mejora.

Dentro de los objetivos que considero que logré es el haber elaborado un documento con enfoque analítico, reflexivo y formativo del proceso de intervención adaptado a las fases de Frida Díaz Barriga (2006) que tuve dentro del aula para detectar y atender el problema cuando realicé mi diagnóstico, así mismo, identifiqué necesidades e intereses del grupo, mediante entrevistas, observaciones directas y actividades de diagnóstico.

El propósito que planteé fue *Diseñar y aplicar situaciones didácticas para fortalecer los propósitos de educación preescolar mediante la estrategia del juego y la competencia profesional fue Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco del plan y programas de estudio de la educación básica.*

Tanto el propósito como la competencia profesional planteada, considero que se favorecieron al llevar a cabo el diseño de un plan de acción basado en un proyecto que lo conformaba tres situaciones didácticas mediante uso de la estrategia del juego, el cual, giró en torno al problema que detecte de que el juego se utilizaba esporádicamente como estrategia dentro del aula, se mostraba dificultad para respetar reglas afectando la convivencia entre los alumnos, de manera que al mismo tiempo se estuviera favoreciendo transversalmente los Campos Formativos y Áreas de desarrollo que marca el programa de Aprendizajes Clave (SEP, 2017) en mis situaciones didácticas mediante el juego simbólico, reglado y de construcción., los cuales fueron

considerados como los más pertinentes en mi grupo de acuerdo a sus necesidades e intereses detectados.

Otro aspecto importante dentro de los objetivos logrados es el que pude valorar mis capacidades y desempeños que tengo como estudiante al momento de saber cómo relacionarme constructivamente con los alumnos, planificar las clases conforme a lo que se quiere alcanzar con el grupo y saber utilizar estrategias didácticas como el juego para enfrentar situaciones reales sin olvidar estar mejorando y transformando la calidad de mi práctica profesional para tener cada vez más fortalezas que debilidades, las cuales detectaré dentro de mi autoevaluación que se esté a cabo.

De acuerdo al propósito establecido busqué y utilicé referentes teóricos con autores de presupuestos psicopedagógicos, metodológicos y técnicos que argumentan y sustentan lo que se realizó durante la ejecución del plan de acción, las prácticas de interacción en el aula, las acciones y estrategias que se eligieron, para que mis conclusiones y argumentos tengan un sustento del por qué y para qué de las cosas que se hicieron.

Se observó en los niños del grupo que alcanzaron un 58% de desempeño en la participación activa al momento de jugar de acuerdo al nivel de lo logrado en los instrumentos de evaluación que se utilizaron, ya que como había obtenido del diagnóstico, es una estrategia del interés de mi grupo, por lo que al no utilizarla como se debía, el alumno mostraba una actitud de desinterés y desmotivación al momento de aprender.

Otra característica muy marcada en los niños es que eran muy egocéntricos, no tenían el hábito de compartir ni de trabajar en equipo, la mitad del grupo tenía problemas para respetar las reglas que se les daban, en cambio, a través de este proceso pude ver cambios en los niños, ya que de manera voluntaria compartían material sin necesidad de estárselos recordando, piden trabajar en equipo o bien, que se juegue diariamente.

De acuerdo a los instrumentos de evaluación aplicados, el 52% del grupo logró respetar reglas, su egocentrismo fue menos marcado, la mayoría de las veces su participación fue activa y voluntaria, en cuanto a los aprendizajes esperados que se trabajaron de manera transversal se pudieron rescatar al momento de que se llevaba el juego ya que mediante sus ideas claras y concisas al responder las preguntas que se les planteaban, demostraban lo aprendido.

La estrategia del juego al principio me resultó un poco complicada utilizarla en el juego simbólico y en el de construcción, debido a que olvidaba que los alumnos tenían que jugar y divertirse sin imponerles de manera directa algún conocimiento, puesto que al llevarlo a cabo ellos ya estaban desarrollando su imaginación y creatividad, respetando reglas, trabajando en equipo, expresándose verbalmente y no verbal, entre otros, lo cual para mí resulta fundamental que el juego esté presente en el preescolar puesto que es la manera donde el niño puede aprender de una manera autónoma e independiente.

La importancia de reflexionar sobre mi intervención es que pude observar cuales son las habilidades que he obtenido de acuerdo al perfil de egreso, como es el plantear, analizar y resolver problemas, enfrentando desafíos intelectuales y generando respuestas propias a partir de mis conocimientos y experiencias que he adquirido a lo largo de mi formación docente; así como las áreas de oportunidad que tengo que fortalecer en la evaluación de los niños, debido a que en ocasiones por estar evaluando u observando a ciertos alumnos, perdía atención en otros.

Así mismo, me considero capaz de orientar a mis alumnos para que éstos adquieran la capacidad de analizar situaciones y de resolver problemas; ya que dentro de mi plan de acción fue lo que estuve poniendo en práctica al momento de presentarse situaciones donde los niños peleaban por algún material (por ejemplo) o que mostraban frustración cuando sentían que no podían realizar alguna actividad, puesto que daba el tiempo para acercarme con ellos para platicar y hacerlos llegar a una solución, o bien, hacía uso de mediadores (semáforo) que me ayudaran a tener un mejor control y reflexión por parte de los alumnos.

En la competencia didáctica donde nos habla de establecer un clima de relación en el grupo que favorece actitudes de confianza, autoestima, respeto, orden, creatividad, curiosidad y placer por el estudio, así como el fortalecimiento de la autonomía de los educandos.

Esta anterior competencia mencionada, la puse en práctica al estar promoviendo ambientes de aprendizajes que permitieran sentir al alumno con la libertad de expresarse cuando se planteaban algunas preguntas para conocer sus aprendizajes previos o sus ideas que tenían, hacerlo sentir importante y tomarlo en cuenta dentro del grupo cuando se hacían votaciones para tomar decisiones (por ejemplo, como el haber escogido el nombre de la mascota entre todos) y capaz de lograr por sí solo lo que quisiera, ya se le motivaba con palabras de aliento o se le apoyaba cuando pedía que se le ayudara dando una idea de cómo poder hacer las cosas para que el posteriormente lo intentara.

La metodología de análisis y reflexión de mi práctica que utilicé me fue de utilidad puesto que pude ver la importancia que tiene la realización de un diagnóstico para realizar un plan de acción y una propuesta de mejora para saber de dónde se debe de partir para poder atender y dar solución a una problemática detectada sin dejar a un lado los intereses y necesidades de los alumnos.

Así también, al analizar el ciclo reflexivo de Frida Díaz Barriga (2006) me ayudó a ver que realmente estaba presente el problema detectado de que el juego era esporádicamente utilizado como estrategia para favorecer las competencias en los niños, teniendo como dificultad atender las reglas y convivir entre ellos, por lo que al analizar lo que hice de llevar a cabo tres tipos de juego (simbólico, de reglas y construcción).

Considero que me resultaron puesto que obtuve una respuesta satisfactoria de los niños al momento de llevarlos a cabo, ya que fueron de su interés, se divirtieron, aprendieron al abordar transversalmente algunos aprendizajes esperados propuestos en el programa de Aprendizajes Clave (SEP, 2017), se favoreció la convivencia, la

participación activa y voluntaria y el respetar las reglas, aunque en este último aún se siguió con un poco de dificultad para que las atendieran algunos niños.

Me di cuenta que tuve áreas de oportunidad en mi intervención docente al momento de abordar algunos juegos, en especial, en el juego simbólico puesto que no lo desarrollé con la finalidad que se pretendía y me faltó una actividad de cierre donde pudieron haber asistido los padres de familia o algún otro grupo de la escuela para exponer lo que se había realizado y obtener una evaluación más completa en los niños, además, el no haber tenido educadora titular cuando lleve a cabo la actividad y el miedo de trabajar con pintura por una experiencia no satisfactoria, hacían que no disfrutara la actividad porque me sintiera insegura.

Al realizar mi documento, observé que las acciones de mejora que tuve en relación a mi práctica profesional fue el llevar a cabo un proyecto como estrategia de aprendizaje bien estructurado y completo, de manera que me permitiera llevar un seguimiento para atender la problemática detectada, ya que anteriormente, mis proyectos quedaban inconclusos porque me llegó a faltar la aplicación de algunas actividades de inicio o cierre, por lo que al momento de evaluar quedaban algunos criterios sin haberse observado, imposibilitando hacer una evaluación completa y reflexiva para detectar las fortalezas y debilidades que se presentaron.

Recomiendo que se siga utilizando esta estrategia porque resulta ser muy fructífera en los niños, puesto que es increíble ver como disfrutaban el aprender y desarrollar sus capacidades de lenguaje, motrices y cognitivas de una manera divertida debido a que ellos lo ven como juego y no como una imposición de aprendizajes puesta por el maestro.

Por mi parte, seguiré utilizando la estrategia del juego de manera transversal en los Campos de Formación y Áreas de Desarrollo, ya que en lo particular me sirvió para mejorar las relaciones interpersonales de los alumnos, para favorecer los Aprendizajes Esperados del programa de Aprendizajes Clave (SEP, 2017) y fomentar el conocimiento de acuerdo al interés y necesidad del niño preescolar.

REFERENCIAS

- Ander-Egg, E. y Aguilar Idañez, Ma. (2005) *Como elaborar un proyecto*. Editorial LUMEN/HVMANITAS. 18ª edición. Buenos Aires. Recuperado de <http://abacoenred.com/wp-content/uploads/2017/05/Como-elaborar-un-proyecto-2005-Ed.18-Ander-Egg-Ezequiel-y-Aguilar-Id%C3%A1%C3%B1ez-MJ.pdf.pdf> (Consultado el 14 de noviembre de 2018).
- Charria Ortiz, V., Sarsosa Prowesk, K., Uribe Rodríguez, A., López Lesmes, C., Arenas Ortiz, F. (2011). *Definición y clasificación teórica de las competencias académicas, profesionales y laborales. Las competencias del psicólogo en Colombia*. Colombia, Barranquilla. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/213/21320758007.pdf> (Consultado el 18 de septiembre de 2018).
- Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos* (2014) México, D.F. Disponible en http://www.dof.gob.mx/constitucion/marzo_2014_constitucion.pdf
- Díaz, Barriga, F. (2006). *Enseñanza situada: Vínculo entre la escuela y la vida*. McCraw-Hill/Interamericana. México, D.F. (Consultado el 18 de enero de 2019)
- El juego en el desarrollo infantil*. (s.f) Unidad 2. McGraw-Hill Education. Recuperado de <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf> (consultado el 03 de noviembre de 2018).
- Fuente Casas, M. (2012) *Aprendizaje por proyectos en educación infantil*. Temas para la educación. Revista didital para profesionales de la enseñanza. Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/indcontei.aspx?d=6372&s=0&ind=282> (Consultado el 27 de febrero del 2019).
- Hurtado J. (2010) *El anteproyecto y el Marco Teórico. Un enfoque holístico*. Caracas. Fundación Sypal. Recuperado de <http://dip.una.edu.ve/mpe/017metodologial/paginas/Hurtado,%20Guia%20para%20la%20comprension%20holistica%20de%20la%20ciencia%20Unidad%20III.pdf> (Consultado el 20 de octubre de 2018).
- Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación (2010) *La Educación Preescolar en México Condiciones para la enseñanza y el aprendizaje*. México. Disponible en <http://publicaciones.inee.edu.mx/buscadorPub/P1/D/232/P1D232.pdf> (Consultado el 10 de octubre de 2018).

- Marí R. (2001). *Diagnóstico Pedagógico. Un modelo para la intervención psicopedagógica*, Barcelona, España, Edit. Ariel.
- Martínez Criado, G. (2012). *El juego y desarrollo infantil*. Barcelona: Editorial Octaedro, p.16. Recuperado de <https://www.octaedro.com/appl/botiga/client/img/10023.pdf> (Consultado el 16 de diciembre de 2018).
- Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. OEI. (s.f) *Organización e información estadística del nivel inicial*. Recuperado de <https://www.oei.es/historico/observatorio2/pdf/mexico.PDF>. (Consultado el 10 de diciembre de 2018).
- Secretaria de Educación Pública (2017) *Aprendizajes clave para la educación integral*. Educación preescolar. Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. México, SEP.
- Secretaria de Educación Pública (2013). *Las estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo*. 2ªda edición. México. D.F. (Consultado el 27 de febrero del 2019).
- Secretaria de Educación Pública (2004). *Programa de Educación Preescolar 2004*. México. D.F
- Souza, J. y Veríssimo, M. (2015). *Desarrollo infantil: análisis de un nuevo concepto*. Revista Latino-Americana de Enfermagem, DOI: 10.1590/0104-1169.0462.2654, p. 1098. Disponible en http://www.scielo.br/pdf/rlae/v23n6/es_0104-1169-rlae-23-06-01097.pdf (Consultado el 18 de septiembre de 2018).
- Torres, Minerva, C. (2002). *El juego: una estrategia importante*. Consejo de Desarrollo Científico Humanístico y Tecnológico. Universidad de los Andes. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf> (Consultado el 21 de noviembre del 2018).
- Touriñán López, Jose, E. (s.f) *Intervención Educativa, Intervención Pedagógica y Educación: La Mirada Pedagógica*. Revista portuguesa de pedagogía. P. 283-284. Disponible en <https://www.liberquare.com/blog/content/intervencioneducativa.pdf> (Consultado el 18 de septiembre de 2018).

ANEXOS

ANEXO 1. ENTREVISTA A LA EDUCADORA



Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado
Licenciatura en educación preescolar
Jardín "Herculano Cortes"
Grado y grupo: 2ºB



Docente en formación: Diana Laura Rodríguez Márquez

Nombre de la educadora: _____

Propósito: Conocer la importancia y el cómo se ve favorecido el juego por parte de la educadora para realizar un análisis grupal mediante la entrevista.

Entrevista a educadora

¿Considera importante utilizar la estrategia del juego en el aula? ¿Por qué?

¿Qué favorece la estrategia del juego en los alumnos?

¿Usted utiliza la estrategia del juego dentro de su aula?

¿Qué es lo que juega regularmente con ellos?

¿Cuál es la frecuencia en la utiliza la estrategia del juego?

¿Qué tipo de juego es el que más trabaja? ¿Por qué?

¿Cuál es el tipo de juego en el que se ha identificado mayor dificultad al llevarse a cabo con los alumnos? ¿Por qué?

¿Qué actitudes observa en los alumnos cuando se trabaja mediante el juego?

De acuerdo a sus observaciones ¿Cómo se lleva mejor el juego, individual o en conjunto con más compañeros?

Gracias por tomarse el tiempo en responder esta entrevista, es un gran apoyo para la realización de mi documento de titulación y la mejora de mi práctica docente.

ANEXO 2 ENTREVISTA A LOS PADRES DE FAMILIA



Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado
Licenciatura en educación preescolar
Jardín "Herculano Cortes"
Grado y grupo: 2ºB



Docente en formación: Diana Laura Rodríguez Márquez

Nombre del padre de familia: _____

Propósito: Conocer como se ve favorecido el juego en el contexto del niño para realizar un análisis grupal mediante la entrevista.

Sexo de su hijo(a): F o M

Entrevista al padre de familia

1.- ¿Su hijo juega?

2.- ¿A qué juega?

3.- ¿Cómo le gusta jugar más a su hijo (a), solo(a) o con otras personas?

4.- ¿Usted juega con el (ella)? ¿A qué juega?

5.- ¿Qué actitud observa en su hijo mientras juega?

6.- ¿Usted cree que mediante el juego su hijo (a) aprende y desarrolla diversas habilidades? ¿Por qué?

7.- ¿Su hijo(a) le platica a que jugamos en el salón y qué es lo que le comenta respecto a eso)?

Gracias por tomarse el tiempo en responder esta entrevista, es un gran apoyo para la realización de mi documento de titulación y la mejora de mi práctica docente.

ANEXO 3 ENTREVISTA A LOS NIÑOS



Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado Licenciatura en educación preescolar
Jardín "Herculano Cortes" Grado y grupo: 2ºB



Docente en formación: Diana Laura Rodríguez Márquez Nombre del padre de familia:

Propósito: Conocer como se ve favorecido el juego en el contexto del niño para realizar un análisis grupal mediante la entrevista.

Sexo del alumno (a): F o M

- 1) ¿Te gusta jugar?
- 2) ¿A qué te gusta jugar?
- 3) Cuando juegas, ¿hay algo que no te gusta?
- 4) ¿Juegas en tu casa?
- 5) ¿Te gusta jugar solo o con tus compañeros?
- 6) ¿Juegas aquí en la escuela?

ANEXO 4. PLANEACIÓN DE LA SITUACIÓN 1



ANEXO 4

**BENEMÉRITA Y CENTERNARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS
POTOSÍ**



**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR
CICLO ESCOLAR 2018-2019**

Jardín de Niños: Herculano Cortes **Grado:** 2 **Grupo:** B **Fecha de aplicación:** 11 al 15 de febrero 2019

Educadora en formación: Diana Laura Rodríguez Márquez

PROYECTO: JUEGO, APRENDO Y ME DIVIERTO

Situación 1: ¡Juguemos a ser pintores!

PROPÓSITO: Utilizar la imaginación, iniciativa y la creatividad mediante la estrategia del juego simbólico para expresarse por medio de las artes visuales generando un ambiente de convivencia.		
CAMPO FORMATIVO O AREA DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL: Educación socioemocional / Transversal: Artes		
Organizador curricular 1 Colaboración Transversal: Apreciación artística	Organizador curricular 2 Inclusión Transversal Sensibilidad, percepción e interpretación de manifestaciones artísticas	APRENDIZAJE ESPERADO: Convive, juega y trabaja con distintos compañeros Transversal: Conoce y describe obras artísticas, y manifiesta opiniones sobre ellas.
MODALIDAD / ESTRATEGIA: Proyecto / juego		AMBIENTE DE APRENDIZAJE: Afectivo social
<p>Actividad 1: ¿Qué nos gusta?</p> <p>INICIO: Se iniciará acomodando a los niños en una media luna, de manera que estén frente a la docente quien tendrá un papel bond que se irá llenando con las ideas de los niños al preguntar ¿Les gusta jugar?, por lo que se anotarán cada una de las opiniones, para que al término de la participación de los alumnos, se de lectura a cada una de estas, se les dirá que a mí me gustaría jugar a ser pintores y se les preguntará si quieren jugar conmigo, como espero tener una respuesta positiva ante mi propuesta, se continuará preguntando ¿Cuándo jugaremos?, ¿Dónde jugaremos?, ¿Qué vamos a utilizar para jugar?, por lo que las respuestas de cada pregunta se anotarán en un papel diferente y cuando se tengan escritas todas las opiniones se seleccionará una para llegar a un acuerdo entre todos, después se preguntará quién podrá contribuir con algún material para asignar tareas y hacerlos reflexionar lo importante que es que cumplan.</p> <p>DESARROLLO: se continuará preguntando ¿Alguna vez ya habían jugado a ser pintores?, ¿Qué es lo que más les gusta pintar?, ¿Dónde han visto pinturas?, ¿Les gustaría conocer algunos pintores famosos y sus pinturas que ellos hacen?, ¿Por qué?, ¿Qué creen que ellos pinten?, por lo que al estar escuchando y comentando sus respuestas, posteriormente se les dirá que jugaremos a que todos somos pintores y que saldremos a observar los murales de la escuela, por lo que deben estar formados observando que es lo que está plasmado y cómo es.</p> <p>CIERRE Se regresará al salón para observar algunas imágenes de algunas pinturas con diferentes técnicas para comentar sobre lo observado y ver qué es lo que diferencian de las imágenes que se llevaron. Finalmente se recordará brevemente que es a lo que se jugará y que es lo que llevarán los alumnos para poder llevar a cabo el juego.</p>		<p>Fecha de aplicación: 11 de febrero de 2019</p> <p>Tiempo: 30 minutos</p> <p>Recursos: Imágenes de pinturas con diferentes técnicas Papel bond Lista de materiales a utilizar TAREA: ropa para pintar (bata o alguna playera que no se utilice)</p> <p>Espacio: Salón de clase y patio de la escuela</p> <p>Organización: Grupal</p>

<p>Actividad 2: Pintores cubistas</p> <p>INICIO: Se iniciará la clase recordando de manera breve y precisa los acuerdos que se plasmaron en el papel bond y entre todo el grupo supervisando que los alumnos hayan cumplido con la tarea de llevar lo que se les asignó, cuando se haya recogido todo lo que se pidió, se les preguntará si recuerdan a que vamos a jugar, cuando se tenga la respuesta se propondrá imaginar cómo es el pintor Pablo Picasso, por lo que posteriormente se hablará brevemente acerca de él , así como su obra “Los Ismos”, de manera que se estará observando con atención durante unos minutos para después preguntar ¿Qué observan en la imagen?, ¿Qué colores tiene? ¿Qué figuras geométricas se observan?, ¿Cómo podemos hacer nuestra pintura para que nos quede como la de Picasso?, por lo que se prestará atención a los comentarios de los niños.</p> <p>DESARROLLO: Se continuará la actividad preguntando ¿Quién quiere ser pintor como Picasso?, por lo que al ver la respuesta a favor o en contra de los niños sea se le invitará a jugar, después se formarán equipos de cuatro integrantes, por lo que a cada uno se les repartirán objetos y recortes que tengan forma de alguna figura geométrica, por lo que en su hoja de trabajo podrán colocar y pegar recortes de las figuras y con los objetos utilizarlos como moldes para que al pintarlos comiencen a desarrollar su creatividad para transformarlo en alguna figura en especial como la pintura de “Los Ismos”, se darán algunos ejemplos de lo que pueden dibujar, se estará pasando a los lugares para observar que se esté llevando de manera correcta la actividad.</p> <p>CIERRE: Para finalizar, se mostrará el “<i>divertímetro</i>” que se llevará y se les explicará que pasaran 3 alumnos a señalar por medio de éste si se aburririeron, si se divertieron o no y el por qué, por lo que se sortearán las participaciones, posteriormente se platicará acerca de la pintura que se realizó, el por qué decidió pintar eso, si se siguieron las reglas que se acordaron en todo el grupo y si aprendieron, después se observará la expresión corporal o gestual que tienen el pintor en la foto que se llevó. Por último, se acomodará asignando espacios para colocar los materiales que se utilizaron, se pedirá que acomoden las sillas y mesas que se hayan movido y se tire la basura que encuentren en su lugar.</p> <p>Nota: Se pedirá que utilicen ropa con la que puedan pintar y se darán las recomendaciones convenientes respecto a no pintar pisos, mesas, sillas e incluso evitar ensuciarse manos, cara y cabello).</p>	<p><u>Fecha de aplicación:</u> 12 de febrero de 2019</p> <p><u>Tiempo:</u> 30 minutos</p> <p><u>Recursos:</u> Tarea: recortes de figuras Pintura Imagen de pintura cubista “Los Ismos” Imagen con la foto de Pablo Picasso Hojas de trabajo Caballete de cartón “Divertímetro” Objetos y recortes de figuras geométricas <u>Espacio:</u> Salón de clase <u>Organización:</u> Grupal e individual</p>
<p>Actividad 3: Conociendo el puntillismo</p> <p>INICIO: Se comenzará preguntando si recuerdan ¿qué técnica de pintura se revisó ayer?, ¿cómo se llamaba el pintor?, ¿cómo era su pintura?, por lo que al terminar de escuchar sus respuestas se les comentará que existe otra técnica de pintura que se llama puntillismo, la cual, consiste en rellenar o hacer figuras usando puntos como lo hace el pintor George Pierre Seurat, por lo que se mostrará una imagen de él y de su obra de arte llamada “La Torre Eiffel”, por lo que se pedirá que se observe atentamente durante unos minutos para después se comente qué es lo que se observa en esa pintura, cómo está hecho y si es diferente al de Picasso.</p> <p>DESARROLLO: se propondrá jugar ser pintores puntillistas, por lo que se les entregará una hoja de trabajo donde en la mitad de la hoja se observe una figura y en otra mitad se tenga la libertad de pintar lo que ellos quisieran, donde se sugerirá pintar con la técnica de puntillismo haciendo uso de un hisopo y apoyándose en un caballete de cartón, por lo que se acomodará la hoja para comenzar a realizar su obra de arte, se pedirá que utilicen ropa con la que puedan pintar y se darán las recomendaciones convenientes respecto a no pintar pisos, mesas, sillas e incluso evitar ensuciarse manos, cara y cabello). Terminando de realizarla se pasaran por los lugares de sus compañeros para observar lo que realizaron los demás.</p> <p>CIERRE: Para finalizar, se pasará al frente algunos alumnos que quieran compartir con el grupo diciendo qué es lo que pintaron, si les agrado su pintura, qué aprendieron y si se siguieron las reglas. Posteriormente se mostrará el divertímetro y se preguntará ¿recuerdan para qué lo utilizamos ayer?, en caso de obtener por respuesta un no, se recordará, y si se obtiene una respuesta diciendo que sí, se pedirá que pasen los tres alumnos voluntarios que nos ayuden a calificar la actividad diciendo el porqué. Por último, se acomodará asignando espacios para colocar los materiales que se utilizaron, se pedirá que acomoden las sillas y mesas que se hayan movido y se tire la basura que</p>	<p><u>Fecha de aplicación:</u> 13 de febrero de 2019</p> <p><u>Tiempo:</u> 30 minutos</p> <p><u>Recursos:</u> Hisopos Caballete de cartón Hoja de trabajo con dibujo Pintura Obra “La Torre Eiffel” Imagen de Seurat <u>Espacio:</u> Salón de clase <u>Organización:</u> Grupal e individual</p>

<p>encuentren en su lugar.</p>	
<p>Actividad 4: Observo para ser Impresionista INICIO: Se comenzará preguntando si recuerdan que técnica de pintura se revisó ayer, ¿cómo se llamaba el pintor? y ¿cómo era su pintura?, por lo que al terminar de escuchar sus respuestas se les comentará que existe otra técnica de pintura que se llama impresionista, la cual consiste en pintar algún paisaje, personas o un objeto que le agrado ver para pintarlo tal como está, como lo hizo el pintor Auguste Renoir, por lo que se mostrará una imagen de él y de su obra de arte llamada “El Sena en Asnières”, por lo que se pedirá que se observe atentamente durante unos minutos para después se comente qué es lo que se observa en esa pintura, cómo está hecho, si es de su agrado y si es diferente a las demás pinturas que se han mostrado.</p> <p>DESARROLLO: Se propondrá que juguemos a ser como el pintor Renoir, por lo que se les dirá que se saldrá al patio en orden, y se les pedirá que observen a su alrededor, que vean el cielo, las paredes de la escuela, el techo, las ventanas, las personas que lleguen a estar ahí, las bancas u objetos, para que si les gusta algo de lo que ven sea lo que pinten, se estará observando por unos 3 minutos aproximadamente y después de esto se regresara al salón, se voltearan las mesas para pegar pellón entre las patas de la mesa y puedan ahí comenzar a pintar lo que eligieron del paisaje o si no les agrado nada, ya queda a su imaginación y creatividad. Se pedirá que utilicen ropa con la que puedan pintar y se darán las recomendaciones convenientes respecto a no pintar pisos, mesas, sillas e incluso evitar ensuciarse manos, cara y cabello.</p> <p>CIERRE: Para finalizar, se pasará al frente algunos alumnos que quieran compartir con el grupo diciendo qué es lo que pintaron, si les agrado su pintura, qué aprendieron, si les gustó pintar en el pellón y si se siguieron las reglas. Posteriormente se mostrará el divertímetro y se preguntará ¿Quién quiere pasar a calificar la actividad?, por lo que se pedirá que pasen los tres alumnos voluntarios que nos ayuden a calificar la actividad diciendo el porqué. Por último, se acomodará asignando espacios para colocar los materiales que se utilizaron, se pedirá que acomoden las sillas y mesas que se hayan movido y se tire la basura que encuentren en su lugar.</p>	<p><u>Fecha de aplicación:</u> 15 de febrero de 2019 <u>Tiempo:</u> 30 minutos <u>Recursos:</u> Obra “El Sena en Asnières” Imagen de Renoir Pellón Cinta adhesiva Pinturas Espacio: Salón de clase Organización: Grupal e individual</p>
<p>FORMA DE EVALUAR: Observación directa y divertímetro</p>	
<p>OBSERVACIONES:</p>	

ANEXO 5. "DIVERTÍMETRO"



ANEXO 6. EVIDENCIAS DE LA SITUACIÓN JUGUEMOS A SER PINTORES



Fotografía 1. Grupo de 2ºB jugando a ser pintores cubistas en sus caballetes



Foto 2. Alumna **Si** jugando a ser pintora impresionista utilizando el pellon.



Fotografías 3 y 4. **So** y **Mi** exponiendo su pintura.

¿Que traeremos?
Mtra. Pinturas, Hojas de trabajo
Ejemplos de pinturas
Todos Caballete, bata

Reglas
No pelear
No pintar mesas, sillas
No jugar pinturas
No maltratar material
No tirar pinturas
No pisar
Compartir

¿Qué se necesita para jugar?
Pintura
Tapetes
Hojas
Caballete
Bata
Pintura en foto

Fotografía 5. Acuerdos a los que se llegaron en la actividad ¿Qué nos gusta?

ANEXO 7. PLANEACIÓN DE LA SITUACIÓN CUIDANDO A NUESTRA MASCOTA



**BENEMÉRITA Y CENTERNARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE
SAN LUIS POTOSÍ
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR
CICLO ESCOLAR 2018-2019**

Jardín de Niños: Herculano Cortes **Grado:** 2 **Grupo:** B

Fecha de aplicación: 25 al 29 de Marzo 2019

Educadora en formación: Diana Laura Rodríguez Márquez

PROYECTO: JUEGO, APRENDO Y ME DIVIERTO

Situación 2: Cuidando a nuestra mascota

PROPÓSITO: Identificar y describir características de diversos seres vivos para promover su cuidado mediante la estrategia del juego reglado así como dar instrucciones para organizar y llevar a cabo diversas actividades en juegos.		
CAMPO FORMATIVO O AREA DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL: Educación socioemocional / Transversal: Exploración y comprensión del mundo natural y social y Lenguaje y comunicación		
Organizador curricular 1 Colaboración Transversal: -Mundo natural -Oralidad	Organizador curricular 2 Inclusión Transversal -Exploración de la naturaleza -Explicación	APRENDIZAJE ESPERADO: Convive, juega y trabaja con distintos compañeros. Transversal: -Describe y explica las características comunes que identifica entre seres vivos y elementos que observa en la naturaleza. -Da instrucciones para organizar y realizar diversas actividades en juegos y para armar objetos.
MODALIDAD / ESTRATEGIA: Proyecto / juego		AMBIENTE DE APRENDIZAJE: Afectivo social
Actividad 1: "Jugando con mi mascota" INICIO: Se iniciará acomodando a los niños en una media luna, de manera que estén frente a la docente, por lo que se comenzará realizando las siguientes preguntas ¿Qué es una mascota?, ¿Quién tiene una? ¿Les gustaría traer una mascota para jugar con ella? ¿Las mascotas necesitan cuidados? Al escuchar sus respuestas, se propondrá conocer de ellas con juegos reglados como es el memorama y el rompecabezas, así que se preguntará ¿Se necesitaran reglas para poder jugar?, ¿Por qué son importantes las reglas en los juegos?, ¿Quiénes deben de cumplir las reglas?, ¿Qué pasa si no seguimos las reglas al momento de jugar? Y se irán anotando dichas respuestas en un papel bond. DESARROLLO: Se continuará presentándoles un video acerca de lo importante que son las reglas, al término de este, se comentará sobre lo que pasa y si está bien o mal lo que hacen los personajes, de manera que se relacione con lo que se había hablado anteriormente para relacionarlas al momento de jugar. Después se mostrará un video acerca de las mascotas para ir conociendo un poco sobre de		Fecha de aplicación: 25 de febrero de 2019 Tiempo: 30 minutos Recursos: -Video sobre las mascotas: http://youtu.be/LGLoXK_r0zM -Video sobre las reglas: https://www.youtube.com/watch?v=hH0J8cTaCLQ -Papel bond - Divertímetro Espacio: Salón de clase Organización: Grupal

<p>ellas y comentar respecto a ello.</p> <p>CIERRE Nos organizaremos para llevar una mascota, por ejemplo un cuyo al salón para que entre todos la cuidemos y se recordará que se necesitaran reglas que todos deben de seguir para también jugar sin lastimar a la mascota y aprender cómo cuidarla. Se mostrará el “<i>divertímetro</i>” para recordar que nos servirá para medir si la actividad fue divertida o no o si fue aburrida, y explicar el por qué.</p>	
<p>Actividad 2: Diario viajero</p> <p>INICIO: Acomodados en círculo se preguntará ¿recuerdan a que se jugará para conocer sobre las mascotas?, ¿Qué es lo importante de esos juegos?, por lo que opinarán y escucharán de manera grupal estas respuestas.</p> <p>DESARROLLO: Se les mostrará un <i>cuyo</i> y se les propondrá que lo adoptemos como la mascota del salón, por lo que se pondrá al cuyo en medio de la mesa para que todos puedan acercarse a verlo, se preguntará ¿Qué animal es? ¿Cómo es? ¿Qué comerá? y ¿Cómo se llamará?, por lo que se le asignará un nombre a la mascota decidido por los niños.</p> <p>Se propondrá jugar al “diario viajero”, por lo que se preguntará que reglas creen que vamos a utilizar, por lo que se anotarán en el pizarrón, además, se propondrá que cada día se lleve el cuyo a su casa un niño diferente, pero al llevarse lo tendrá que hacer un dibujo de cómo jugó y cuidó a la mascota, los papás podrán ayudarles escribiendo la explicación del dibujo de los niños, si se divirtieron cuidándola y por qué.</p> <p>CIERRE: se preguntará si conocen el juego de la papa caliente y se pedirá que expliquen las instrucciones del juego para poderse llevar a cabo y quien se <i>queme</i>, tendrá que mencionar algunas de las reglas que se dieron para poder jugar y cuidar a nuestra mascota.</p>	<p><u>Fecha de aplicación:</u> 26 de febrero de 2019</p> <p><u>Tiempo:</u> 30 minutos</p> <p><u>Recursos:</u> Cuyo Alimento para mascota Diario viajero Pelota Papel bond Divertímetro</p> <p><u>Espacio:</u> Salón de clase</p> <p><u>Organización:</u> Grupal e individual</p>
<p>Actividad 3: Juguemos memorama</p> <p>INICIO: Se comenzará la actividad de manera grupal sentados en media luna, por lo que se le pedirá al niño o niña que se llevó el diario viajero que nos comparta si le agradó el haberse llevado la mascota, si se divirtió al momento de cuidarla, así como el porqué, por lo que todo el grupo se involucrará en una lluvia de ideas que permita identificar si cumplió el reto de cuidar a la mascota como se debe y cuáles fueron esas acciones que dieron lugar al cuidado de la mascota mediante el juego.</p> <p>DESARROLLO: se propondrá jugar memorama para conocer qué acciones son las correctas o incorrectas para cuidar a las mascotas, por lo que se preguntará si ya lo habían jugado y si conocen las reglas del juego, por lo que entre todos se irán dando las reglas mientras que el docente las anotará en el pizarrón para recordarlas</p>	<p><u>Fecha de aplicación:</u> 27 de febrero de 2019</p> <p><u>Tiempo:</u> 30 minutos</p> <p><u>Recursos:</u> Un memorama gigante Papel bond Divertímetro</p> <p><u>Espacio:</u> Salón de clase/patio de la escuela</p> <p><u>Organización:</u> Grupal</p>

<table border="1"> <tr> <td data-bbox="313 233 711 268">REGLAS PARA JUGAR MEMORAMA</td> <td data-bbox="711 233 857 268"></td> <td data-bbox="857 233 995 268"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="313 268 711 310"></td> <td data-bbox="711 268 857 310"></td> <td data-bbox="857 268 995 310"></td> </tr> </table>	REGLAS PARA JUGAR MEMORAMA							
REGLAS PARA JUGAR MEMORAMA								
<p>y acordar ciertos roles en caso de que los haya, después se preguntará ¿quién quiere jugar siguiendo las reglas anotadas?, al esperar una respuesta afirmativa de los niños, se mencionará que ahí mismo se irá anotando una lista los niños que si siguieron las reglas y de los que no lo hicieron, posteriormente se mostrará un memorama gigante con el cuál se jugará de manera grupal, se dará oportunidad de que escojan si quieren jugar dentro del salón de clase o en patio, y cuando se haya tomado una decisión se pedirá que todos los niños se sienten alrededor de las tarjetas.</p> <p>CIERRE: Para finalizar, se pedirá la participación voluntaria de varios alumnos para que pase al frente de sus compañeros para que nos comparta si le gusto jugar memorama, ¿Qué fue lo que le gusto de jugar?, ¿Si aprendieron? y ¿Qué fue lo que aprendieron?, ¿Se le hizo fácil seguir las reglas del juego?, ¿Cuáles eran las reglas que se tenían que seguir?; en caso de ser un niño que no siguió las reglas se le preguntará ¿Qué reglas no se siguieron? y ¿Por qué ?, después se calificara la actividad con el “<i>divertímetro</i>”.</p> <p>También se preguntará si les gustaría que invitáramos a sus papas al tercer día a jugar Lobo estas ahí, a las sillitas o a otros juegos con nosotros, por lo que al esperar que se tenga una respuesta a favor, se hará la invitación a padres de familia.</p>								
<p>Actividad 4: Es hora de jugar rompecabezas</p> <p>INICIO: Se comenzará preguntando ¿Recuerdan a que se jugó un día anterior?, ¿Qué fue lo que necesitamos para poder jugar?, ¿Qué fue lo que aprendieron al jugar?, ¿si se divertieron?, ¿Cuántos niños no siguieron las reglas?, ¿Qué pasa si no seguimos las reglas en el juego? y ¿son importantes?, por lo que se escuchará con atención sus respuestas.</p> <p>DESARROLLO: El día de hoy se propondrá jugar rompecabezas para conocer los cuidados de las mascotas, por lo que se preguntará si ya lo habían jugado y si conocen las reglas del juego, por lo que entre todos irán mencionando las reglas mientras que el docente las anotará en el pizarrón para recordarlas durante y después del juego, así como el acordar ciertos roles en caso de que los haya, después, se preguntará ¿quién quiere jugar pero siguiendo las reglas anotadas?, al esperar una respuesta afirmativa de los niños, se mencionará que ahí mismo se irá anotando una lista los niños que si siguieron las reglas y de los que no lo hicieron, posteriormente se formaran equipos de 3 niños, se mostrarán los rompecabezas y se dirá que se les repartirá uno a cada equipo, por lo que se recordará de manera breve lo importante de compartir material cuando se tiene esta organización, nuevamente se dará oportunidad de que escojan si quieren</p>		<p><u>Fecha de aplicación:</u> 28 de febrero de 2019</p> <p><u>Tiempo:</u> 30 minutos</p> <p><u>Recursos:</u> 9 rompecabezas Papel bond Divertímetro</p> <p><u>Espacio:</u> Salón de clase/ patio de la escuela</p> <p><u>Organización:</u> Equipos de 3</p>						

<p>jugar dentro del salón de clase o en patio, y cuando se haya tomado una decisión, se acomodaran los equipos en círculo para que la docente tenga visión de cada uno de ellos.</p> <p>CIERRE: Para finalizar, se pedirá la participación voluntaria de varios alumnos para que pase al frente de sus compañeros para que nos comparta si le gusto jugar rompecabezas, ¿Qué fue lo que le gusto de jugar?, ¿Si aprendieron? y ¿Qué fue lo que aprendieron?, ¿Se le hizo fácil seguir las reglas del juego?, ¿Cuáles eran las reglas que se tenían que seguir?; en caso de ser un niño que no siguió las reglas se le preguntará ¿Qué reglas no se siguieron? y ¿Por qué?, finalmente se calificará la actividad con el “<i>divertímetro</i>”.</p>	
<p>Actividad 5: ¡A jugar todos!</p> <p>INICIO: Se hablará un poco con los padres de familia respecto al propósito de la actividad, les pediré a los niños que jueguen con material mientras platico un poco con sus papás. Les preguntaré a los padres si creen que los niños aprenden jugando y por qué, por lo que se mencionará que esta ocasión se está llevando a cabo el juego reglado para abordar el tema con respecto al cuidado de las mascotas o de los animales en general, se retomará con los niños preguntándoles sobre que juegos se han estado llevando a cabo, si se han divertido y qué es lo que se ha aprendido al momento de jugar por lo que se ha propuesto.</p> <p>DESARROLLO: Se propondrá jugar con sus hijos el juego “El barco se hunde”, “El juego de las sillitas”, “Amigos y rivales” y “Carrera de sacos”, se preguntará ¿Cuál de estos juegos ya se conocen?, ¿En qué consisten? Y ¿Por qué creen que estos juegos sean clasificados como juegos reglados?, después de escuchar a los padres de familia se retomarán las reglas más importantes para cada juego, se estará llevando a cabo un juego para todos solo que divididos en dos y cuando se acabe se continuará con el siguiente y así sucesivamente hasta que se participe en los 4 juegos propuestos. Por parte de la docente de darán las siguientes indicaciones antes de comenzar cada juego y se dará oportunidad de que los padres de familia y alumnos aporten algunas reglas que consideren pertinentes. También se mencionará que se irán anotando a los participantes que vayan perdiendo para que sean los que al término del juego participen platicándonos sobre su mascota y los cuidados que se le brindan. Se formarán parejas de participación con un padre y un hijo.</p> <p><u>El barco se hunde:</u> se ponen aros, o papel o se marca en el piso cuadros, se dice “el barco se hunde y solo hay (un número) lanchas” se deben formar grupos de parejas de padres e hijo de acuerdo al número que dijo el docente o facilitador dentro de un aro o espacio dibujado en el suelo o en un pedazo de papel periódico. Tienen que ayudarse para que ninguno se salga porque el que se salga se hunde, se ahoga ¡y pierde!</p>	<p>Fecha de aplicación: 29 de febrero de 2019</p> <p>Tiempo: 30 minutos</p> <p><u>Recursos:</u> Aros u otro material para delimitar los espacios. Sillas Globos con estambre 6 Sacos o costales Conos Divertímetro</p> <p><u>Espacio:</u> Patio de la escuela</p> <p><u>Organización:</u> Grupal y en equipos</p>

Juego de las sillitas: Este juego consiste en colocar varias sillas en forma de círculo. Teniendo que poner una silla menos de las personas que vayan a jugar, es decir, si van a jugar 7 personas, colocaremos 6 sillas en círculo. Con esto queremos conseguir que una de esas personas quede eliminada cuando no consiga sentarse en una de ellas. Para que las personas queden eliminadas, se tendrá que colocar a alguien controlando la música y cuando esta esté en sonido, los jugadores tendrán que estar caminando y bailando en el sentido de las agujas del reloj, bordeando las sillas. Y cuando al controlador de la música le apetezca, podrá bajarle el volumen hasta que esté en silencio. Cuando esto pase todos los jugadores tendrán que sentarse rápido en una silla, y el último, es decir, el que se quede sin silla quedará eliminado. Y al pasar esto a parte de quedar esa persona eliminada, también tendremos que quitar otra silla para que puedan seguir eliminando a los jugadores.

Amigos y rivales: Se formarán dos equipos, por lo que se diferenciarán por dos colores al colocarse un globo en los tobillos cada uno de los participantes. Todos comenzarán a caminar por el espacio delimitado para el juego mientras se esté mencionando por un guía la palabra amigos, pero cuando se mencione rivales el equipo 1 tratará de reventar el globo de los integrantes del equipo 2 y viceversa,

Carrera de sacos: Los niños deben meter los pies dentro del saco o la bolsa y esperar que alguien dé la orden de salida. Para iniciar la carrera, los niños deben mantener agarrado el saco con una mano para evitar que caiga por debajo de las rodillas y mantener mientras el equilibrio para poder saltar. Durante toda la carrera los niños deben tener las dos piernas en la bolsa hasta llegar a la línea de meta y gana quien llega primero a la línea de meta.

CIERRE: Para finalizar, se pedirá la participación voluntaria de varios alumnos y padres de familia para que pase al frente de sus compañeros para que nos comparta si le gusto jugar, ¿Qué fue lo que le gusto de jugar?, ¿Para qué nos servirán estos juegos?, ¿Si aprendieron? y ¿Qué fue lo que aprendieron?, ¿ya se había llevado a cabo una actividad donde se jugaran padres de familia con hijos?, ¿Se le hizo fácil seguir las reglas del juego?, ¿Cuáles eran las reglas más importantes que se tenían que seguir en todos los juegos?, en caso de ser un niño que no siguió las reglas se le preguntará ¿Qué reglas no se siguieron? y ¿Por qué?, finalmente se calificará la actividad con el “divertímetro”.

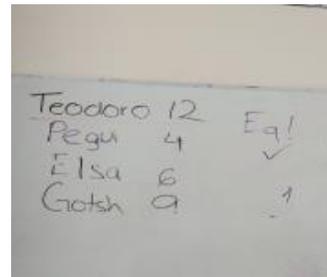
FORMA DE EVALUAR: Escala estimativa y divertímetro

OBSERVACIONES:

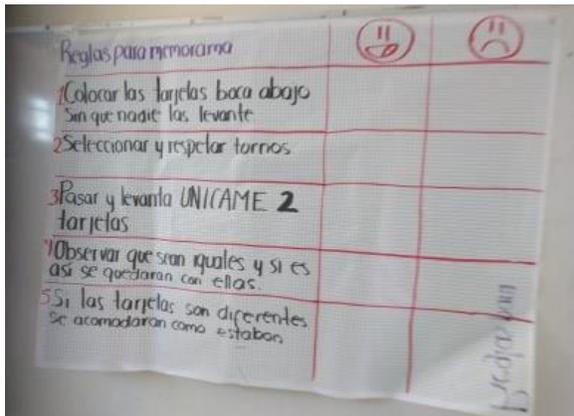
ANEXO 8. EVIDENCIAS DE LA SITUACIÓN CUIDANDO DE NUESTRA MASCOTA



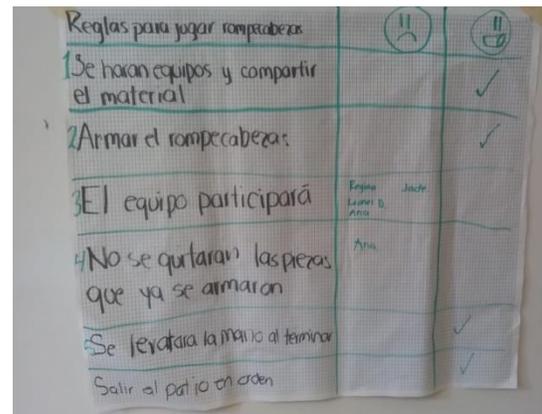
Fotografía 1. Alumnos conociendo a la nueva mascota



Fotografía 2. Nombres postulados y votaciones de los alumnos para asignar el nombre a la mascota



Fotografía 3. Reglas del juego memorama



Fotografía 4 Reglas del juego de rompecabezas



Fotografía 5. IP participando con el divertímetro



Fotografía 6 Acomodando las tarjetas del memorama



Fotografías 7 y 8. Equipos ganadores del juego de rompecabezas



Fotografía 9. Jugando "Amigos y rivales" Fotografía 10. Mencionando las reglas de los juegos



Fotografía 11. Alumnos y padres de familia que participaron en la actividad



Fotografía 13. Jugando a la sillita.



Fotografía14. Dando e conocer el propósito de la actividad.



Fotografía 15. Jugando a carrera de saco



Fotografía 16. Jugando "El barco se hunde"



Fotografía 12. Mamá calificando con el divertímetro

ANEXO 9. PLANEACIÓN DE LA SITUACIÓN ES TIEMPO DE CONSTRUIR



**BENEMÉRITA Y CENTERNARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE
SAN LUIS POTOSÍ
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR
CICLO ESCOLAR 2018-2019**



Jardín de Niños: Herculano Cortes **Grado:** 2 **Grupo:** B
Fecha de aplicación: 1 al 4 de abril 2019
Educadora en formación: Diana Laura Rodríguez Márquez

PROYECTO: JUEGO, APRENDO Y ME DIVIERTO
Situación 2: Es tiempo de construir

PROPÓSITO: Favorecer la convivencia mediante la construcción de figuras con diversos cuerpos geométricos por medio de diversos movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad para trabajar con distintos compañeros llevando a cabo el juego de construcción.		
CAMPO FORMATIVO O AREA DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL: Educación socioemocional / Transversal: Pensamiento matemático y Educación física		
Organizador curricular 1 Colaboración Transversal: -Forma, espacio y medida - Competencia motriz	Organizador curricular 2 Inclusión Transversal -Figuras y cuerpos geométricos -Desarrollo de la motricidad	APRENDIZAJE ESPERADO: Convive, juega y trabaja con distintos compañeros. Transversal: -Construye configuraciones con formas, figuras y cuerpos geométricos. -Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.
MODALIDAD / ESTRATEGIA: Proyecto / juego		AMBIENTE DE APRENDIZAJE: Afectivo-social
Actividad 1: ¿Qué podremos construir? INICIO: Se iniciará acomodando a los niños en una media luna, de manera que estén frente a la docente por lo que se organizará grupalmente para llevar a cabo una lluvia de ideas con las siguientes preguntas: DESARROLLO: ¿conocen el juego de <i>lego</i> ?, ¿Qué les parece si nosotros jugamos con algo parecido? Por ejemplo		Fecha de aplicación: 1 de abril de 2019 Tiempo: 30 minutos Recursos: - Bloques -Papel bond Espacio: Salón de clase Organización: Grupal

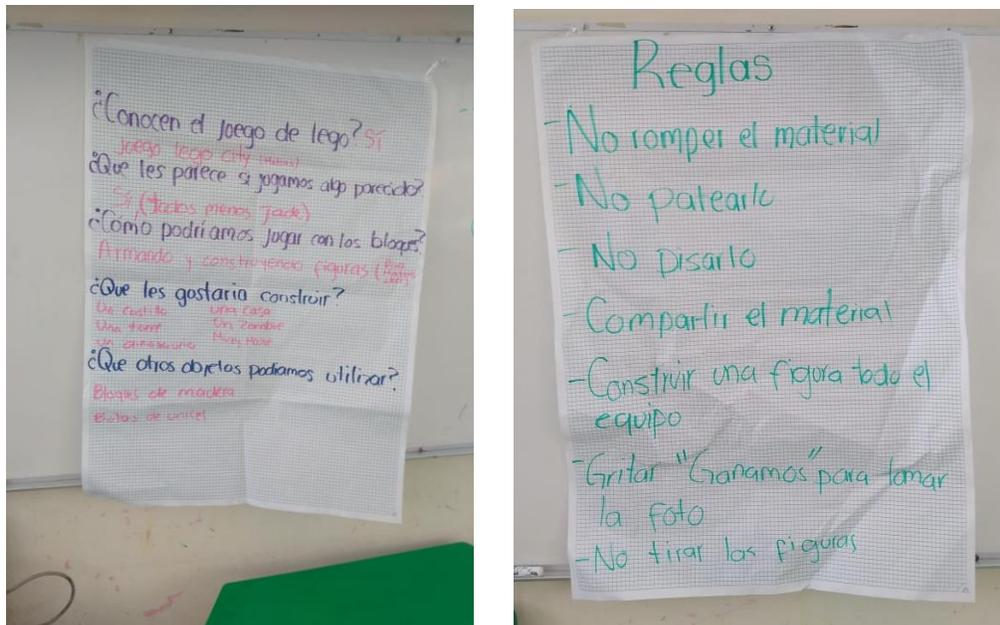
<p>podríamos utilizar cajas de diferentes tamaños para formar figuras? cómo podemos conseguir muchos bloques de diferentes formas y tamaños ¿Cómo podríamos jugar con los bloques?, ¿Qué les gustaría construir?, ¿Qué otros objetos podríamos utilizar?, , ¿Creen que sea divertido que jugáramos con estos materiales?, ¿Qué será necesario traer cada uno y cuánto material (bloques)?, ¿Por qué?, por lo cual se irán anotando dichas respuestas en un Papel Bond.</p> <p>CIERRE: Se leerán los acuerdos tomados acerca de conseguir los materiales y se propondrá que mañana se juegue a La construcción, por lo que se preguntará: ¿Para qué nos servirá si compartimos todo el material que llevemos?, ¿Qué reglas serán necesarias seguir para jugar y divertirnos?, por lo que se escuchará con atención a sus respuestas.</p>	
<p>Actividad 2: La construcción</p> <p>INICIO: Acomodados en círculo se preguntará ¿recuerdan lo que vamos a jugar?, ¿trajeron lo que quedamos ayer para jugar hoy?, ¿podemos compartir material con los demás compañeros?, ¿Qué reglas dijimos que íbamos a seguir?, ¿Dónde les gustaría salir a jugar? y ¿Qué tenemos que hacer cuando acabemos de jugar?, por lo que se escuchará con atención cada una de las respuestas.</p> <p>DESARROLLO: Se dirá que jugaremos a construir figuras con el material que se llevó, por lo que se pedirá que todos junten sus bloques en una sola caja, debido a que se podrá compartir el material con todos los niños del grupo, posteriormente se les preguntará ¿qué es lo que quieren construir hoy?, por lo que se tomará en cuenta cada una de las opiniones para escribirlas en el pizarrón y por medio de votaciones se escogerán las tres opiniones más votadas, por lo que se dirá que podrán construir alguna de estas tres opciones y cuando terminen de construir podrán realizar alguna otra construcción que ellos consideren de su agrado. Por lo que se pondrá la caja con los bloques en medio para que se tomen los que necesiten, mientras que los alumnos están sentados alrededor de dicha caja.</p>	<p><u>Fecha de aplicación:</u> 02 de abril de 2019</p> <p><u>Tiempo:</u> 30 minutos</p> <p><u>Recursos:</u> Papel Bond con los acuerdos Bloques Caja "Divertímetro"</p> <p><u>Espacio:</u> Salón de clase</p> <p><u>Organización:</u> Grupal e individual</p>

<p>CIERRE: Cuando se termine de construir dos o tres modelos, se pedirá que regresen el material a su lugar y se sienten en media luna para preguntar ¿Qué fue lo que construyeron?, ¿fue fácil o difícil construir?, ¿por qué?, ¿de las dos o tres construcciones que hicieron cuales les gustó más?, ¿se divertieron?, ¿por qué?, posteriormente se pedirá la participación de tres alumnos para que evalúen la actividad con el “<i>divertímetro</i>”. Tomaremos fotografías de las figuras que hicieron</p>	
<p>Actividad 3: Construyo y me divierto</p> <p>INICIO: Acomodados en círculo se preguntará ¿recuerdan lo hemos estado jugando?, ¿Qué figuras se construyeron ayer?, ¿Qué material se ha utilizado, qué otro podríamos utilizar?, ¿Cuáles son las reglas para jugar?, ¿Qué tenemos que hacer con el material, compartir o no compartir?, ¿Les gustaría volver a jugar la construcción?, pero ahora les voy a mostrar algunas imágenes para ver si nos salen iguales o parecidas , por lo que se escuchará con atención cada una de las respuestas.</p> <p>DESARROLLO: Se pondrá la caja con los bloques en medio para que se tomen los que necesiten, mientras que los alumnos estarán sentados alrededor de dicha caja, posteriormente se le pedirá a niño por niño que pase por 4 bloques y decida sentarse en uno de los 4 equipos, el cual tendrá una imagen propuesta, por ejemplo un castillo, una torre, un dinosaurio y un puente, cuando ya estén conformados los equipos, se dirá que jugaremos a construir con el material que se llevó, cuando se haya terminado de hacer las figuras propuestas, se dará la libertad de que cada equipo juegue y construya lo que quiera, sin olvidar antes mencionar si algún niño quiera intercambiar de equipo con otro. Cuando ya se haya realizado la construcción por equipo se pedirá que la muestren a todo el grupo y nos platiquen que construyeron.</p> <p>CIERRE: Cuando se termine de construir dos o tres figuras, tomaremos fotografías de las figuras y sus constructores se pedirá que regresen el material a su lugar y se sienten en</p>	<p><u>Fecha de aplicación:</u> 03 de abril de 2019</p> <p><u>Tiempo:</u> 30 minutos</p> <p><u>Recursos:</u> Papel Bond con los acuerdos Bloques Caja “<i>Divertímetro</i>”</p> <p><u>Espacio:</u> Salón de clase</p> <p><u>Organización:</u> Grupal y en equipos</p>

<p>media luna para preguntar ¿Qué fue lo que construyeron?, ¿Cuál fue la construcción más fácil y más difícil de las que hicieron?, ¿Por qué?, ¿Todos los niños compartieron el material?, ¿Alguien no siguió las reglas?, ¿Todos los del equipo ayudaron a construir?, ¿De las dos o tres construcciones que hicieron cuales les gustó más?, ¿Se divirtieron?, ¿Por qué?, ¿Les gustaría jugar con niños de otro salón?, ¿Con cuál GRUPO?, ¿Les parece si vamos a invitarlos para mañana jugar con ellos con los bloques? E iremos todo el grupo a ese salón a invitarlos a jugar mañana, por lo que se llevarán algunos bloques de muestra, posteriormente se pedirá la participación de tres alumnos para que evalúen la actividad con el “<i>divertímetro</i>”.</p>	
<p>Actividad 4: Construimos entre todos INICIO: Se iniciará recordando a lo que se ha estado jugando en estos días, cuando se recuerde, de manera breve, se retomaran algunas indicaciones importantes sobre el cómo se ha estado llevando a cabo el juego y qué es lo que hemos estado construyendo, también se hablará sobre la invitación que se hizo y el cómo será el orden que se tendrá al momento de salir, por lo que se tomarán los bloques y se saldrá a buscar al grupo invitado.</p> <p>DESARROLLO: Cuando se haya llegado con el grupo invitado, se le pedirá a un niño voluntario que les platique que nosotros hemos estado jugando con bloque y nos gustó mucho, por eso los invitamos a jugar y les pregunte si han jugado con bloques, cómo podemos compartir el material y si creen que sea divertido jugar con ellos y por qué, por lo que se escuchará con atención sus respuestas, después se explicarán las reglas que nosotros usamos para jugar y se dirá que haremos competencias sobre qué equipo construye más rápido y mejor la figura, en las cuales participará mi grupo y el invitado, posteriormente se harán equipos de 6 integrantes, se explicará que las maestras serán el jurado que calificará la mejor figura terminada, se mostrarán las fotografías 4 figuras y se dará la oportunidad de que cada equipo realice la figura que más les agrada o que escojan otra, por lo que al tener las construcciones se pedirá la votación de los niños para ver cuál es la que más les agradó</p>	<p><u>Fecha de aplicación:</u> 04 de abril de 2019 <u>Tiempo:</u> 30 minutos <u>Recursos:</u> Papel Bond para hacer acuerdos Bloques Caja Premios “<i>Divertímetro</i>” <u>Espacio:</u> Salón de clase <u>Organización:</u> Grupal y en equipos de 6 integrantes</p>

<p>de las que se hicieron. Se dará el tiempo para el concurso. Se puede dar tiempo para que formen otras figuras si se conserva el interés.</p> <p>CIERRE: Cuando se termine de construir dos o tres figuras, se pedirá que regresen el material a su lugar y se sienten en media luna para llevar a cabo la premiación del equipo ganador dos grupos ¿Qué fue lo que construyeron?, ¿Cuál fue la construcción más fácil y difícil de las que hicieron?, ¿Por qué?, ¿Todos los niños compartieron el material?, ¿Alguien no siguió las reglas?, ¿Todos los del equipo ayudaron a construir?, ¿De las dos o tres construcciones que hicieron cuales les gustó más?, ¿Les gusto jugar con otros niños?, ¿Por qué?, ¿Se divirtieron, aunque no todos ganaron?, ¿Por qué?, posteriormente se pedirá la participación de tres alumnos del salón invitado y de mi grupo para que evalúen la actividad con el “<i>divertímetro</i>”.</p>	
<p>FORMA DE EVALUAR: Escala estimativa y divertímetro</p>	
<p>OBSERVACIONES:</p>	

ANEXO 10. EVIDENCIAS DE LA SITUACIÓN “ES TIEMPO DE CONSTRUIR”



Fotografía 1 y 2. Reglas acordadas en el grupo y preguntas previas a las actividades



Fotografía 3 y 4 Ik invitando a jugar a otro grupo y yo dando indicaciones en ambos grupos durante la actividad “A construir todos”.



Fotografías 3, 4 y 5. Figuras realizadas por los niños durante las diversas actividades

ANEXO 11 ESCALA ESTIMATIVA DE LA SITUACION 1 “JUEGUEMOS A SER PINTORES”



BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR
CICLO ESCOLAR 2018-2019



Jardín de Niños: Herculano Cortes Grado: 2 Grupo: B Fecha de aplicación: 14 de Febrero 2019

Educadora en formación: Diana Laura Rodríguez Márquez

<i>Escala Estimativa de Situación 1 “¡Juguemos a ser pintores!”</i>										
<i>Áreas de Desarrollo: Educación socioemocional y transversal Artes</i>										
<i>Organizador curricular 1: Colaboración Transversal: Apreciación artística</i>										
<i>Organizador curricular 2: Inclusión</i>										
<i>Transversal Sensibilidad, percepción e interpretación de manifestaciones artísticas.</i>										
<i>Aprendizaje esperado: Convive, juega y trabaja con distintos compañeros</i>										
<i>Transversal: Conoce y describe obras artísticas, y manifiesta opiniones sobre ellas.</i>										
Alumnos L.= Logrado N. A.= Necesita ayuda N.L.= No logrado	El niño identificó obras artísticas para ponerlas en práctica durante el juego			El niño jugó y describió diferentes obras artísticas, incluyendo la suya.			El niño convivió, se divirtió, participó de manera favorable mediante y durante el juego simbólico			Observaciones
	L	N. A.	N.L.	L	N.A.	N.L	L	N. A.	N. L.	
1. Sofía Arely	✓			✓			✓			Les gustaba situarse en el papel del pintor aunque Matias refirió que a él le gustaba pintar debido a que no sabía pintar porque no era pintor, se tuvo un poco de descontrol en la realización de pinturas. Además, no se llevó a cabo alguna representación de algún pintor, solo se situaba con los instrumentos que utiliza. Sin embargo, lograron comprender las técnicas de pintura
2. Regina Nataly		✓		✓			✓			
3. Debo Iker	✓			✓				✓		
4. D. Leonel		✓			✓			✓		
5. Dominic Eduardo	✓			✓			✓			
6. Britany Aylin		✓			✓		✓			
7. Portillo Israel	✓			✓			✓			
8. Sebastián de Jesús	✓			✓			✓			
9. Lían Santiago		✓			✓			✓		
10. Jade Alejandra	✓				✓			✓		
11. Mejía Elián			✓		✓			✓		
12. Israel Juventino	✓			✓			✓			
13. Kevin Sebastián	✓			✓			✓			
14. Paola Valentina	✓			✓			✓			
15. Leonardo Matías	✓			✓					✓	
16. Brandon Didier	✓				✓		✓			
17. Ana Ixchel		✓			✓			✓		
18. Silvia Alejandra	✓			✓				✓		
19. Torres Leonel	✓			✓				✓		
20. David Emmanuel	✓			✓			✓			
21. Andrés Tadeo		✓			✓			✓		

ANEXO 12 ESCALA ESTIMATIVA DE LA SITUACION 2 “CUIDANDO A NUESTRA MASCOTA”



BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR
CICLO ESCOLAR 2018-2019



Jardín de Niños: Herculano Cortes Grado: 2 Grupo: B Fecha de aplicación: 29 de marzo 2019
 Educadora en formación: Diana Laura Rodríguez Márquez

<i>Escala Estimativa de Situación 2 “¿Cuidando a nuestra mascota”</i>										
<i>CAMPO FORMATIVO O AREA DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL: Educación socioemocional / Transversal: Exploración y comprensión del mundo natural y social y Lenguaje y comunicación</i>										
<i>Organizador curricular 1 Colaboración Transversal: Mundo natural y Oralidad</i>										
<i>Organizador curricular 2 Inclusión Transversal Exploración de la naturaleza y Explicación</i>										
<i>Convive, juega y trabaja con distintos compañeros</i>										
<i>Transversal: Describe y explica las características comunes que identifica entre seres vivos y elementos que observa en la naturaleza y Da instrucciones para organizar y realizar diversas actividades en juegos y para armar objetos.</i>										
Alumnos L.= Logrado N. A.= Necesita ayuda N.L.= No logrado	El niño identificó los cuidados de la mascota mediante el juego reglado			El niño jugó y describió diferentes acciones de cuidado a seres vivos			El niño convivió, se divirtió y siguió reglas durante el juego reglado			Observaciones
	L	N. A.	N.L.	L	N.A.	N.L	L	N. A.	N. L.	
22. Sofía Arely	✓			✓			✓			Se observó una participación activa por parte de los alumnos, donde seguían las reglas sin dificultad, a excepción de Ana, Iker y Tadeo, ya que solían distraerse jugando a otra cosa, se logró observar que todos comprendieron en que consiste el cuidado de las mascotas. Se observó interés y trabajo colaborativo al llevar a cabo el juego reglado.
23. Regina Nataly		✓			✓		✓			
24. Debo Iker	✓			✓					✓	
25. D. Leonel	✓				✓			✓		
26. Dominic Eduardo	✓			✓			✓			
27. Britany Aylin		✓		✓			✓			
28. Portillo Israel	✓			✓			✓			
29. Sebastián de Jesús	✓			✓			✓			
30. Lían Santiago	✓				✓			✓		
31. Jade Alejandra	✓			✓				✓		
32. Mejía Elián			✓		✓			✓		
33. Israel Juventino	✓			✓			✓			
34. Kevin Sebastián	✓			✓			✓			
35. Paola Valentina	✓			✓			✓			
36. Leonardo Matias	✓			✓			✓			
37. Brandon Didier	✓				✓		✓			
38. Ana Ixchel		✓			✓				✓	
39. Silvia Alejandra	✓			✓				✓		
40. Torres Leonel	✓				✓			✓		
41. David Emmanuel	✓			✓			✓			
42. Andrés Tadeo		✓			✓				✓	

ANEXO 13 RÚBRICA DE LA SITUACION 3 “ES TIEMPO DE CONSTRUIR”



BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR



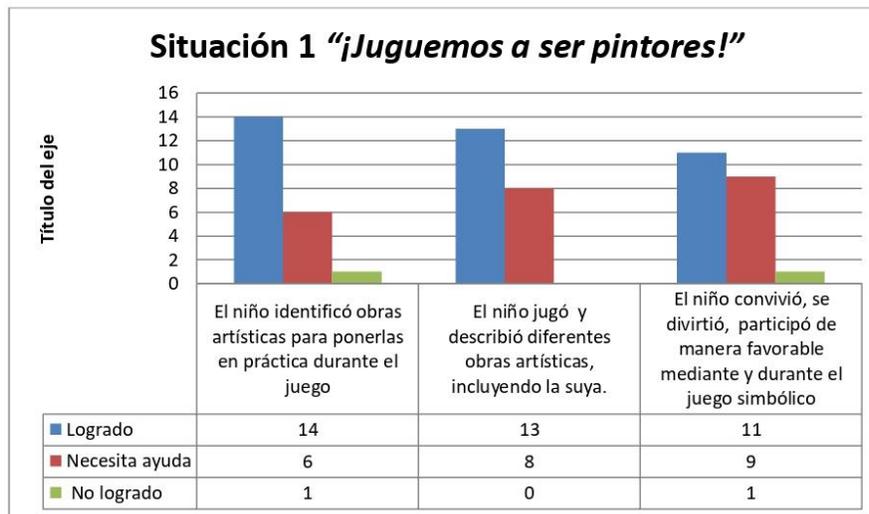
CICLO ESCOLAR 2018-2019

Jardín de Niños: Herculano Cortes Grado: 2 Grupo: B Fecha de aplicación: 4 de abril 2019

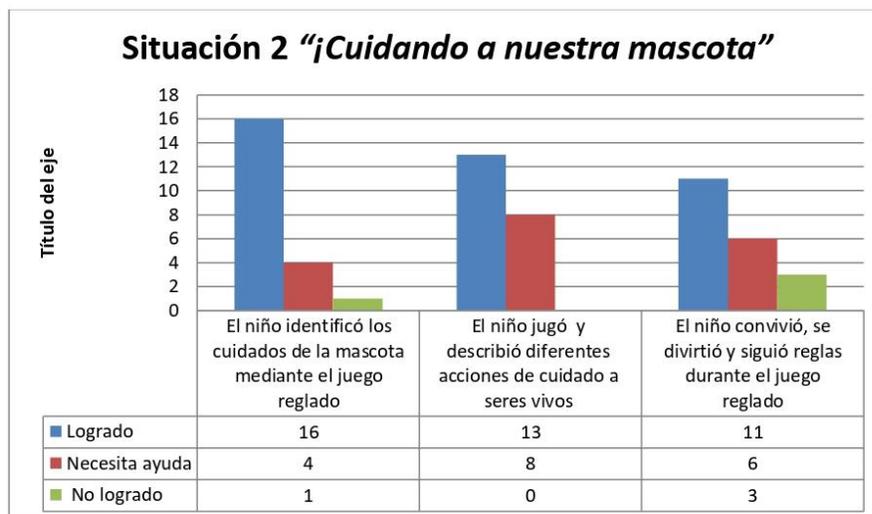
Educatora en formación: Diana Laura Rodríguez Márquez

Rubrica de Situación 3: Es tiempo de construir					
<i>Campos de Formación Académica y Áreas de Desarrollo:</i> Educación socioemocional					
Transversal: Pensamiento matemático y Educación física					
<i>Aprendizaje Esperado:</i> Convive, juega y trabaja con distintos compañeros.					
Transversal: Construye configuraciones con formas, figuras y cuerpos geométricos y Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos					
Organizador curricular 1: Colaboración/ Transversal: Forma, espacio y medida y Competencia motriz					
Organizador curricular 2: Inclusión /Transversal: Figuras y cuerpos geométricos y Desarrollo de la motricidad					
Alumnos	Total	Criterio a evaluar	Niveles de desempeño		
			1 Bajo	2 Medio	3 Alto
Sofía Arely 3,3,3	9	Identifica y reconoce el juego “Lego” y las figuras que puede construir a partir de este.	El niño desconoce y muestra indiferencia acerca de qué es y cómo puede utilizar el juego de “Lego”	El niño identifica y reconoce con dificultad qué es y cómo puede utilizar el juego de “Lego”	El niño identifica y reconoce de manera inmediata el juego de “Lego”, así como las diferentes construcciones que puede llevar a cabo.
Regina Nataly 2,3,3	8				
Debo Iker 3,3,2	8				
Leonel Domínguez 2,3,2	7				
Dominic Eduardo 3,3,3	9				
Britany Aylin 2,3,3	8				
Portillo Israel 3,3,3	9	Construye mediante movimientos de manipulación y con bloques diversas figuras que se sugieren o el proponga.	El niño no construye ninguna de las figuras sugeridas ni propone algunas.	El niño tiene dificultad manipular y construir las figuras que se le sugieren o que él propone.	El niño construye con facilidad manipulando los bloques diversas figuras que se le sugieren y que él propone.
Sebastián de Jesús 3,3,2	8				
Lían Santiago 2,3,3	8				
Jade Alejandra 3,3,3	9				
Mejía Elián 2,2,2	6				
Israel Juventino 3,3,3	9				
Kevin Sebastián 3,2,3	8				
Paola Valentina 3,3,3	9				
Leonardo Matías 3,3,3	9				
Brandon Didier 3,3,3	9				
Ana Ixchel 2,3,2	8	Convive, comparte, respeta y lleva a cabo el juego de construcción junto con sus compañeros	El niño no convive ni comparte y muestra desinterés por juego de construcción.	El niño en ocasiones convive, comparte, respeta y lleva a cabo el juego de construcción de manera favorable con sus compañeros	El niño convive, comparte, respeta y lleva a cabo el juego de construcción de manera favorable con sus compañeros
Silvia Alejandra 3,3,3	9				
Torres Leonel 3,3,3	9				
David Emmanuel 2,3,3	8				
Andrés Tadeo 2,2,2	8				

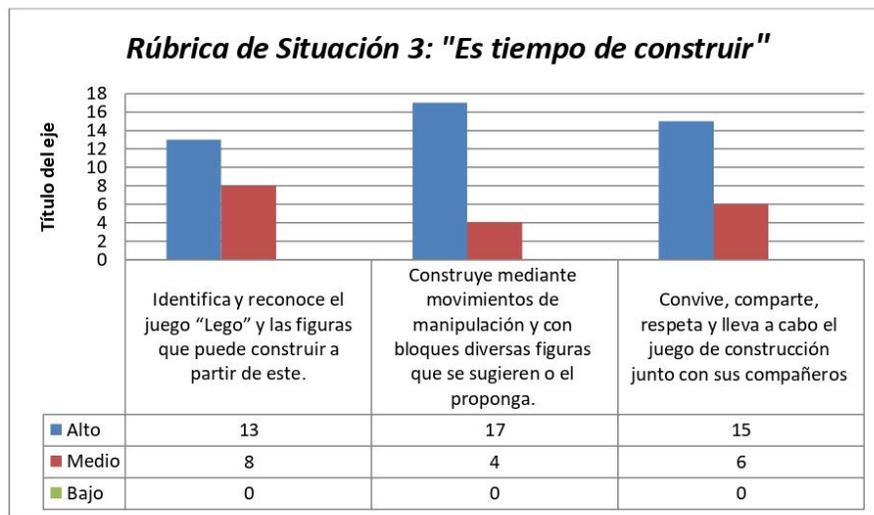
ANEXO 14 GRÁFICAS DE LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN



Gráfica 1. Resultados de la escala estimativa de la situación “Juguemos a ser pintores”, donde se puede observar que se lograron todos los criterios en su mayoría, sin embargo, me doy cuenta que se tuvo más dificultad en lograr el aspecto actitudinal al momento de llevar a cabo el juego.



Gráfica 2. Resultados de la escala estimativa de la situación “Cuidando a nuestra mascota”, donde se observa que se logró identificar cuáles son los cuidados de las mascotas al momento de abordar transversalmente este tema con el juego reglado, sin embargo, se tuvo dificultad de que se siguieran las reglas por 3 niños aunque el grupo mostro apoyo ante la situación debido a que les recordaban cual regla era la que no estaban siguiendo, no obstante situación impidió para que ellos se divirtieran.



Gráfica 3. En esta gráfica se observa que no hubo niños que tuvieran un nivel bajo dentro de la rúbrica, puesto que todos participaron, unos con un poco más de dificultad que otros, pero finalmente se logró que se divirtieran con otros compañeros al llevar a cabo el juego de construcción en un área diferente al aula, aunque se tuvo como debilidad en el control del grupo, ya que algunos alumnos al inicio de la situación no respetaron el material.