



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

TITULO: El juego, una estrategia para aprender en un grupo de preescolar

AUTOR: Andrea Michelle Velázquez Macías

FECHA: 7/15/2021

PALABRAS CLAVE: Estrategias de aprendizaje, Educación Preescolar, Juegos, Desarrollo de habilidades, Aprendizaje

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

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

GENERACIÓN



2017

2021

“El juego, una estrategia para aprender en un grupo de preescolar”

Informe de prácticas profesionales

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA (O) EN EDUCACIÓN
PREESCOLAR**

PRESENTA:

Andrea Michelle Velázquez Macías

ASESOR (A):

Mtra. Rosa Eglantina Sánchez Núñez

SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.

JULIO DEL 2021



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

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

**A quien corresponda.
PRESENTE. –**

Por medio del presente escrito ANDREA MICHELLE VELAZQUEZ MACIAS
autorizo a la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, (BECENE) la
utilización de la obra Titulada:

"EL JUEGO, UNA ESTRATEGIA PARA APRENDER EN UN GRUPO DE PREESCOLAR"

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

en la generación 2017-2021 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 concierne 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 10 días del mes de JULIO de 2021.

ATENTAMENTE.

Andrea Michelle V.M.

ANDREA MICHELLE VELAZQUEZ MACIAS

Nombre y Firma

AUTOR DUEÑO DE LOS DERECHOS PATRIMONIALES



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

BECENE-05A-0T-PO-01-07
OFICIO NÚM: REVISIÓN 9
DIRECCIÓN: Administrativa
ASUNTO: Dictamen Aprobatorio.

San Luis Potosí, S. L. P., 10 de Julio del 2021.

Los que suscriben tienen a bien

DICTAMINAR

que el(la) alumno(a): **VELAZQUEZ MACIAS ANDREA MICHELLE**
de la Generación: **2017-2021**

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 UNA ESTRATEGIA PARA APRENDER EN UN GRUPO DE PREESCOLAR"

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

ATENTAMENTE

DIRECTORA ACADÉMICA

DIRECTOR DE SERVICIOS ADMINISTRATIVOS

MTRA. NAYLA JIMENA TURRUBIARTES CERINO

DR. JESÚS ALBERTO LEYVA ORTIZ

JEFA DEL DEPARTAMENTO DE TITULACIÓN

ASESOR DEL DOCUMENTO RECEPCIONAL

MTRA. MARTHA IBÁÑEZ CRUZ

MTRA. ROSA EGLANTINA SÁNCHEZ NUÑEZ

Certificación ISO 9001 : 2015
Certificación CIEES Nivel 1
Nicolás Zapata No. 200,
Zona Centro, C.P. 78230
Tel y Fax: 01464 812-5144,
01464 813-3401
e-mail: becece@beceneslp.edu.mx
www.beceneslp.edu.mx
San Luis Potosí, S.L.P.

AL CONTESTAR ESTE OFICIO DEBESE ENTREGAR COPIA DEL MEMORIO DEL MEMORIO Y FECHA EN QUE SE
DIA, A FIN DE FACILITAR SU TRAMITACIÓN ASÍ COMO TRAMITAR POR SEPARADO LOS ASUNTOS
DUMNO-BENEFICIENTEEL

Agradecimientos

A mi mami, por darme la vida, por nunca rendirse para que yo pudiera llegar hasta este punto, por darme todo a manos llenas, pero sobre todo amor y confianza, por ser mi compañera incondicional, mi guía, por nunca dudar de mí. Mami: gracias por ser una de las razones más importantes de mi vida, por ser mi impulso para no dejar que me rindiera, por estar conmigo siempre, todo esto es por ti y para ti. ¡TE AMO MAMI!

A mi hija, mi hermosa hija Neah, mi luz, el amor de mi vida, la niña de mis ojos, quien vino a poner mi mundo de colores, gracias por ser mi mayor inspiración, gracias a la vida por darme la dicha de ser tu mamá, gracias mi amor por hacerme la persona más feliz del mundo, gracias a ti no me di por vencida y nunca lo haré con todo lo que me proponga, todo esto es para ti mi vida. ¡TE AMO CORAZÓN!

A mi bebé, mi amor gracias infinitas hasta donde quiera que estés, gracias por nunca dejarme sola, gracias por iluminarme, por siempre cuidar de mí, yo sé que siempre estás conmigo mi amor. ¡TE AMO MI ÁNGEL!

A mi niño Derek, gracias por venir a alegrar mi vida, eres el niño de mis ojos, mi amor, siempre cuidaré de ti. ¡TE AMO!

A mi hermano Gibrán, gracias por ser mi figura paterna toda la vida, gracias por tu amor incondicional, por siempre consentirme y protegerme, por estar siempre para mí. ¡TE AMO!

A mi hermano Daniel, gracias porque a pesar de todo siempre has estado conmigo, gracias por siempre cuidarme. ¡TE AMO!

A mi Tita, gracias Tita por ser la mejor abuela del mundo, gracias por cuidar de mí tantos años, gracias por ese amor incondicional y sincero, gracias por amar tanto a mi princesa, gracias por ser el pilar de esta familia. ¡TE AMO TITA!

A mi tía Malena, no hay palabras para expresar todo el amor y el agradecimiento que siento hacia ti, lo feliz que soy de tenerte como tía, madrina, segunda madre y amiga. Gracias por siempre estar conmigo y para mí. ¡TE AMO!

A mi prima Montse, mi gorda, gracias por ser mi incondicional, mi hermana y mejor amiga, gracias por sacar lo mejor y lo peor de mí, gracias por amarme y apoyarme como lo haces, sabes que es recíproco y siempre serás mi niña. ¡TE AMO GORDA!

A Mia y Lia, mis niñas, gracias por quererme como lo hacen, gracias por permitirme ser una mamá postiza para ustedes. ¡LAS AMO!

Mis tíos Bety y Santiago, gracias por siempre apoyarme y cuidar de mí, estaré eternamente agradecida con ustedes por todo lo que han hecho por mí.

Mi familia, gracias a toda mi familia Macías porque de alguna u otra manera me han apoyado y han estado para mí, gracias a todos.

A mi compañero de vida, Oziel, ¡gracias por apoyarme y cuidarme siempre a pesar de todo, estemos o no estemos, por no dejarme sola nunca, gracias por mis hijos, gracias por todo!

Mis amigas Lupita, Marlen y Cassandra, gracias por hacer esta etapa de mi vida más divertida y placentera, gracias por estar conmigo siempre, buenas y malas, gracias por ser parte fundamental de mi vida.

Lupita: Mi gordita, gracias, gracias por ser mi bina siempre y no hablo sólo de equipo de trabajos sino de amistad también, gracias por amarme y apoyarme como lo haces, por cuidarme, todo es recíproco. ¡TE AMO!

Marlen: Mi amorch, gracias por escucharme y aconsejarme cuando más lo necesito, sea la hora que sea el día que sea, gracias por tu lealtad incondicional, por tu amistad, por tu amor. ¡TE AMO SIEMPRE!

Cass: Mi bebesita, no sabes lo agradecida que estoy con la vida por tenerte, gracias por siempre estar para mí, por tu amistad, por tu lealtad, por tu amor. ¡TE AMO!

A mis amigas Ale y Yose, gracias por ser parte fundamental de mi vida, por su amistad, por su cariño, por su lealtad, no saben cuánto las quiero y las extraño, pero sé que esta amistad perdurará siempre.

A mis amigos Erika, Janeth y Alejandro, gracias por tantos años de amistad sincera, gracias por hacerme tan feliz, por siempre estar para mí, los amo.

A Dios, gracias por darme la vida, la familia y todo lo que tengo, gracias por iluminar y guiar mi vida.

Y a mi abuelito, mi Tito, desde que te fuiste sentía que mi vida se desmoronaba, pero sabía que no podía dejarme caer porque alguien estaba creciendo dentro de mí, Neah, me duele que no hayas alcanzado a conocerla, pero sé que desde donde estás nos cuidas y estás junto a mi bebé, pero también sabes cuánto te amo y te extraño y que fuiste una de las razones más importantes para no rendirme porque sé que desde arriba quieres verme cumplir cada uno de mis sueños. Gracias por ser un ejemplo para mí. ¡TE AMO TITO!

A mi asesora, Mtra. Rosa, gracias, de verdad no sabe lo agradecida que estoy con usted por todas sus enseñanzas, su paciencia, su dedicación y su apoyo, por no dejar que me rindiera y no dejarme sola nunca, ¡gracias!

A mi coordinadora, Mtra. Mimis, gracias por ser el pilar de la Licenciatura, gracias por estar con nosotras y para nosotras siempre, pero en lo personal, gracias por siempre estar para mí y nunca dejarme sola y hablo por estos cuatro años de formación en los que usted ha sido mi compañera y ejemplo. ¡gracias!

Y por supuesto, **a mi alma máter la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí**, por su acogedora y placentera estancia dentro de sus instalaciones, por cada uno de los docentes que forman parte de ella y dejan un aprendizaje significativo en mí, por todo esto y mucho más, ¡gracias!

INDICE

INTRODUCCIÓN

II. PLAN DE ACCIÓN	6
2.1 Contexto Externo	6
2.2 Contexto Interno	7
2.3 Contexto Áulico.....	8
2.4 Diagnóstico del grupo	9
2.4.1 Lenguaje y Comunicación.....	11
2.4.2 Pensamiento Matemático.....	12
2.4.3 Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social	13
2.4.4 Artes	13
2.4.5 Educación Socioemocional.....	14
2.4.6 Educación Física	15
2.5 Aspectos Teóricos	15
2.5.1 Juego.....	16
2.5.1.1 Tipos de juego	17
2.5.1 Estrategia didáctica.....	18
2.5.2 Situación didáctica	19
2.5.3 Campos de Formación Académica.....	21
2.5.4 Áreas de Desarrollo Personal y Social.....	21
2.5.5 Organizadores Curriculares 1 y 2	22
2.5.6 Aprendizajes Esperados	22
2.5.8 Evaluación	22
2.5.8.1 Rúbrica.....	23
2.5.8.2 Diario de Trabajo	23
2.6 Plan de Acción	23
2.6.1 Propósitos del Plan de Acción	24
2.7 Plan de Trabajo.....	24
2.8 Descripción de las Actividades	27
III. DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA .	44
3.1 Ciclo para la reflexión	44

3.2 Análisis de las actividades	46
3.2.1 “Adivina, adivina...”	48
3.2.2 “El rey pide... (cantidades)”	58
3.2.3 “¿Cómo cuidarnos?”	65
3.2.4 “¡Hora de bailar!”	71
3.2.5 “Veo, veo...”	78
IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	82
V. REFERENCIAS	87
ANEXOS.....	90
Anexo A	90
Anexo B	90
Anexo C	91
Anexo D	91
Anexo E	92
Anexo F	93
Anexo G	96
Anexo H	96
Anexo I	97
Anexo J	98
Anexo K	99
Anexo L	99
Anexo M	100
Anexo N	101
Anexo Ñ	102
Anexo O	102
Anexo P	103
Anexo Q	104
Anexo R	105
Anexo S	106
Anexo T	107
Anexo U	108

INTRODUCCIÓN

“La educación es el arma más poderosa que puedes utilizar para cambiar el mundo.”

(Mandela, citado por Coll, 2018, p.5)

(Ospina, 2015) afirmó que: Dado que todo proceso de aprendizaje es activo, es necesario reconocer que las personas requieren desde una edad temprana, escenarios propicios para expresar, reconocer, percibir, identificar y explorar su entorno a partir de experiencias concretas, motivantes y significativas. Con ello, el juego hace parte importante a este proceso de aprender haciendo, explorando, descubriendo, creando, imaginando, construyendo con sí mismo y con los otros. (p.12)

Es en este escenario donde la educación preescolar se vuelve factor primordial para el desarrollo de dicho proceso, en el que los niños tienen la oportunidad de interactuar entre pares con el contexto que los rodea, y es aquí cuando resulta importante emplear estrategias como el juego en el que el aprendizaje se ve favorecido en relación a los gustos, intereses y diversión de los educandos.

El juego permite trabajar diversas habilidades, destrezas o competencias en las que intervienen diversos aspectos como la cognición, la motricidad, la afectividad, así como lo social, emocional y ético, y a su vez se compensan la imaginación, la expresión de gustos o preferencias y el disfrute junto a otros. Se busca ir de la fantasía a la realidad experimentando sus propias vivencias.

El juego es una actividad voluntaria, por lo tanto, libre, que pretende ser agradable o placentera y en conjunto con el proceso de enseñanza-aprendizaje se pretende que favorezca diversas funciones cognitivas, afectivas y lingüísticas dejando un aprendizaje significativo en cada uno de los alumnos.

Las Prácticas Profesionales fueron desarrolladas en el Jardín de Niños “Leandro Valle”, con clave 24DJN0285L zona escolar 089 sector 13. Es una institución pública de turno matutino con horario de 09:00 am a 12:00 pm. Está ubicado en calle Madrigal #315, Colonia Reyitos en el lado norte de la ciudad de San Luis Potosí (Anexo A), en un grupo multigrado 1°A y 2°B con un total de 28 alumnos.

Se trabajó desde un inicio del ciclo escolar 2020-2021 con el programa “Aprende en Casa II” debido al confinamiento derivado de la pandemia por Covid-19. En la jornada de Observación y Ayudantía se me permitió ingresar a las clases en línea que tuvo la educadora titular con el grupo, para poder observar a los alumnos y elaborar un diagnóstico del grupo para posteriormente diseñar estrategias que favorecieran sus aprendizajes de acuerdo al tema de elección para la elaboración de este documento. Una vez llegada la primer Jornada de Práctica Profesional, se preparó un encuentro con el grupo aplicando diversas actividades para fomentar la comunicación, y así después aplicar las actividades diagnósticas. El momento con los alumnos fue muy ameno, tanto ellos como los padres de familia me dieron muy buen recibimiento.

El interés por este tema surge desde que se cursaba el 2° semestre de la Licenciatura en Educación Preescolar, en la Primer Jornada de Observación, en el Jardín en el que en su momento fue asignado, se observaba que el maestro de Educación Física más allá de actividades de acondicionamiento físico implementaba estrategias de aprendizaje a través del juego, se notaba a simple vista cómo a los niños les entusiasmaba cuando se llegaba la hora de su clase de Educación Física.

Como opinión y en relación a lo que se observaba, los niños aprendían mucho más con ese tipo de estrategias que dentro del aula ya que su educadora llevaba una enseñanza tradicional. Arias (s.f.) (citado en Chaparro, B. 2020) menciona que:

Es aprendizaje por repetición y memoria, característicos de la pedagogía tradicional la aplicación de disciplina rígida y de exposición de ejemplos con ninguna o sin casi participación de los estudiantes en el tema, la cátedra

expositiva del modelo tradicional, en la que el profesor es el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, también aplicando disciplina para ganar la atención. (p. 21-23)

En mi experiencia inicial de práctica en el segundo semestre de la Licenciatura que tuve con alumnos de primer grado, los cuales estaban en un complejo proceso de adaptación observé que las estrategias que la educadora implementaba no arrojaban los mismos resultados que las de su profesor de Educación Física el cual implementaba estrategias como circuitos de destreza motriz, clases de activación física, cantaba juegos o en ocasiones incorporaba juegos tradicionales o simbólicos en los que a su vez se estaba inmersos contenidos como: las vocales, los números, las emociones, etc.

Desde entonces, cuando ha llegado el momento de intervenir con los grupos de práctica, he planeado actividades en las que el juego se vea inmerso como factor primordial del aprendizaje en los niños. Considero que las intervenciones en relación a éste tema han resultado favorables ya que, al momento de evaluar a los niños, se observa que hay un aprendizaje significativo por lo antes mencionado en cada uno de ellos.

Con esto, se quiere demostrar que con el juego se desarrollan diferentes aprendizajes en torno a la comunicación, en relación a la convivencia social, sobre la naturaleza, aprenden a enfrentarse a problemas de diversa índole, reflexionan y desarrollan capacidades y destrezas, y a su vez expresan sentimientos.

Por lo que es importante atender este tema con el grupo que me fue asignado en el ciclo escolar del octavo semestre de prácticas profesionales, ya que es un grupo multigrado porque se encuentran niños de segundo grado y de primer año, de nuevo ingreso en el mismo grupo, son los niños más pequeños de la institución y se considera sumamente importante aplicar este tipo de estrategias con ellos sin que sea un obstáculo el aprendizaje a distancia debido a la pandemia por Covid-19, en base a ello se enuncian el objetivo general y los objetivos específicos:

Objetivo General:

Describir como con la estrategia del juego se favorece el desarrollo de los aprendizajes en un grupo de preescolar.

Objetivos específicos:

- Diseñar situaciones didácticas que favorezcan el aprendizaje de los alumnos a través del juego.
- Implementar acciones innovadoras basadas en el juego como estrategia facilitadora de los procesos básicos del aprendizaje.

Las siguientes competencias se eligieron en base al perfil de egreso del Plan y Programas de Estudio 2012 de la Licenciatura en Educación Preescolar ya que como docente en formación se adquirió el compromiso de desarrollarlas buscando y empleando estrategias favoreciendo en todo momento el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Competencias genéricas a poner en juego:

- ✓ Usa su pensamiento crítico y creativo para la solución de problemas y la toma de decisiones.
- ✓ Aprende de manera permanente.

Competencias profesionales que se focalizarán:

- ✓ 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.
- ✓ Aplica críticamente el plan y programas de estudio de la educación básica para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de los alumnos del nivel escolar.

A continuación, se describen los apartados que contiene el informe:

Se inicia con la introducción en la que se encuentra la problemática educativa, el lugar en que se desarrolló la práctica, así como la justificación de la temática, los objetivos, las competencias que se seleccionaron y la descripción del contenido del documento.

En el segundo apartado “Plan de Acción” se encuentran descritos ampliamente los contextos en donde fue desarrollado este Informe de Prácticas Profesionales tanto el contexto externo, como el interno y el áulico, así como también el diagnóstico del grupo el cual se realizó mediante observaciones, entrevistas, etc. De igual manera se encuentran las aportaciones teóricas a las que se llegaron indagando profundamente sobre los conceptos clave de este informe, para tener un sustento en cuanto a la temática abordada. Y por último se verá el plan de trabajo diseñado para dar respuesta a los objetivos seleccionados, describiendo cada una de las actividades a aplicar.

En el siguiente “Desarrollo, reflexión y evaluación de la propuesta de mejora” se describe el ciclo reflexivo que se utilizó para llevar a cabo el proceso de análisis de cada una de las actividades aplicadas, así como también se menciona, la reflexión de cada una de estas indicado en cuatro partes según el ciclo utilizado, definición, información, confrontación y reconstrucción.

A continuación, se muestran las “Conclusiones y recomendaciones” y en éste se da por terminado todo el trabajo elaborado durante meses, detallando cada uno de los momentos de intervención para llevar a cabo este documento, así como el resultado de los objetivos.

Y por último los apartados “Referencias bibliográficas” y “Anexos” en el primero se evidencia el sustento de cada uno de los argumentos teóricos utilizados en la elaboración de este documento y en el segundo ejemplos de lo que se redacta, como imágenes, rúbricas, etc.

II. PLAN DE ACCIÓN

Para Vygotsky, el contexto social influye en el aprendizaje más que las actitudes y las creencias; tiene una profunda influencia en cómo se piensa y en lo que se piensa. El contexto social forma parte del proceso de desarrollo y, en tanto tal, moldea los procesos cognitivos. Por contexto social entendemos el entorno social íntegro, es decir, todo lo que haya sido afectado directa o indirectamente por la cultura en el medio ambiente del niño. (SEP, 2004, Vol. I, p.48)

2.1 Contexto Externo

Es muy importante el entorno social en el que el niño está inmerso y se desenvuelve todo el tiempo, además tiene gran influencia en su proceso de aprendizaje, ya que niños y niñas son producto de sus interacciones sociales, condiciones culturales y socioeconómicas.

El Jardín de Niños está inmerso en un contexto urbano, se ubica en una calle muy transitada por el transporte público, así como transportes de productos comerciales, además de tráfico de vehículos particulares, entre las viviendas existen diversos establecimientos de diferentes giros comerciales.

Tiene un promedio de 30 años dando servicio educativo, por lo que su infraestructura ya está deteriorada, hay problemas delictivos como asaltos o riñas pandilleriles. El nivel socioeconómico del medio en el que se encuentra el Jardín es medio bajo, algunos padres de familia trabajan en comercios, o empresas cercanas, los demás laboran como obreros en la Zona Industrial.

La población escolar vive en calles y colonias cercanas a la escuela, en privadas rodeadas por problemas de drogadicción y riñas pandilleriles que ellos perciben e imitan con actitudes agresivas y un vocabulario inapropiado. El contexto socioeconómico y familiar en su mayoría es idóneo, gran parte de los alumnos viven

en casas unifamiliares, son muy pocos los que viven en casas compartidas con otros familiares. (Instituto Nacional de Estadística Geografía e Informática, INEGI, 2020)

Por otro lado, las actividades culturales en las que se ve involucrado el Jardín son eventos del día del niño, día de la madre, día del padre, día de muertos, fiestas decembrinas, y festividades cívicas.

2.2 Contexto Interno

En el séptimo semestre de la Licenciatura en Educación Preescolar se asignó el Jardín de Niños “Leandro Valle” para llevar a cabo las jornadas de prácticas profesionales, dicho Jardín pertenece al Sistema Educativo Estatal Regular (SEER), con clave 24DJN0285L, zona escolar 089 sector 13. Es una institución pública de turno matutino con horario de 09:00 am a 12:00 pm. Está ubicado en calle Madrigal #315, Colonia Reyitos. San Luis Potosí, S.L.P. (Anexo A)

La institución se encuentra trabajando con el Programa Aprende en Casa debido a la pandemia por Covid-19. También está afiliado al programa de Centro de Atención Psicopedagógica de Educación Preescolar (CAPEP) y al Centro de Atención Múltiple (CAM).

En el Jardín de Niños hay inscritos aproximadamente 88 alumnos, distribuidos en los diferentes grupos: un grupo multigrado con alumnos de primer y segundo grado de nuevo ingreso, un grupo de segundo y dos grupos de tercer grado. Es de organización completa. Lo integran la directora la cual también está a cargo de uno de los grupos, tres educadoras, un maestro de música, un maestro de educación física y dos maestras de apoyo. Tiene cinco aulas de clase una de estas es utilizada por las maestras de apoyo, un salón de usos múltiples usado como biblioteca escolar, una dirección, dos sanitarios que se encuentran divididos uno para niños y otro para niñas, un patio cívico y otro donde se encuentran diversos juegos para los niños y una bodega.

Por otra parte, en el Jardín de Niños cuenta con: energía eléctrica, servicio de agua de la red pública, drenaje, aljibe, servicio de internet y teléfono, permitiendo cubrir las necesidades básicas. (Anexo B)

2.3 Contexto Áulico

El salón de clases donde se llevaron a cabo las prácticas profesionales corresponden a un grupo multigrado con alumnos de 1° y 2° grado de preescolar, el grupo está integrado por 28 alumnos, siendo 13 de primer grado, 6 niñas y 7 niños, y 12 de segundo grado de estos 7 niñas y 8 niños, con una edad promedio entre los 2 años 8 meses y los 3 años 8 meses.

Durante las dos semanas que se tuvieron de observación y ayudantía, por medio de video llamadas por la plataforma digital Google Meet se pudieron rescatar datos importantes del grupo, por ejemplo; se detectó que era un grupo en su mayoría tímido, ya que son de nuevo ingreso, es posible mantener su atención sólo unos minutos, pero enseguida el grupo se dispersa, los alumnos participan sólo en actividades que les generen interés, como actividades con alimentos, canciones y juegos.

Por ser grupos de gran cantidad de alumnos y de edades más pequeñas es complejo mantener el orden durante la clase ya que constantemente se escuchan conversaciones ajenas, regaños, gritos, o bien hasta ellos mismos se distraen jugando o muchas de las veces hasta se quedaban dormidos, no es posible pedir que mantenga sus micrófonos apagados ya que se necesitaba escuchar su constante participación. (Anexo C)

2.4 Diagnóstico del grupo

Para iniciar con la intervención docente en el grupo escolar, el primer paso es conocer el contexto donde voy a trabajar y las características de los alumnos, se tiene que elaborar un diagnóstica y para esto hago referencia a

Marí (2008), afirma 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.3)

Con la realización de este procedimiento se pretendía hacer un análisis de la situación con el grupo y dar una visión detallada de la problemática y de esta manera, atender las necesidades del grupo mediante las propuestas de intervención, las cuales estarían constituidas con herramientas útiles para resolver la problemática detectada en los alumnos, se buscaría una mejora en beneficio de los educandos.

Las descripciones que se hacen en este diagnóstico están basadas principalmente en observaciones, encuestas, entrevistas, diálogos y citas de distintos autores que se consideraron relevantes para sustentar ideas.

El Diagnóstico en Educación, pues, nace con vocación de apoyar el desarrollo de todo proceso educativo para que los aprendices consigan los objetivos formativos, con una finalidad de desarrollo personal y de mejora hacia el perfeccionamiento de su objeto de estudio (producto o proceso) contextualizándose en un proceso perfectivo y de desarrollo propio de la Educación. (Herrero, 1987; Pérez Juste y García Ramos, 1989; Garanto, 1990; Martínez González, 1993; Anaya, 2002; citado en Marí, 2008, p.4)

Al comenzar la intervención docente dentro del Jardín de Niños, en la Primer Jornada de Observación y Ayudantía, llevada a cabo del 07 al 25 de septiembre del 2020, se logró elaborar un diagnóstico inicial , el cual fue realizado a través de las conexiones que realizó la maestra titular del grupo con cada alumno para hacerle algunas preguntas y conocer más de ellos, así como también fue realizado a través de formularios creados en Google en los que sólo tenía que compartir el enlace con la persona que quisiera que lo respondiera, fueran padres de familia, maestras o directora. (Anexo D)

Con el tema elegido obtuve la ventaja de no enfocarme en un Campo de Formación Académica o Área de Desarrollo Personal y Social específico, si no que con ello tuve la oportunidad de abarcar todos estos. Como afirma Ospina (2015) “El juego no se limita a la actividad motriz, sino que conlleva diversos elementos que lo comprometen significativamente en el proceso de enseñanza y de aprendizaje” (p.24). Por lo que el juego es una herramienta que se utiliza para motivar y favorecer el aprendizaje en los niños de edad preescolar, apoyando los procesos de socialización y cognitivos logrando que su formación sea integral.

Al comienzo de la Segunda Jornada la cual fue de Práctica Profesional del 26 de octubre al 13 de noviembre del 2020, cabe mencionar que en ésta ocasión el aprendizaje fue a distancia debido a la pandemia por Covid-19 por lo que se reunía con los alumnos una vez por semana por la plataforma digital “Google Meet”, al comienzo de la semana se enviaba al grupo de WhatsApp de padres de familia el plan de trabajo de esa semana, las reuniones eran los días miércoles a las 07:00 pm (el horario fue asignado de manera democrática por los padres de familia debido a que se buscó acoplarse a los horarios de trabajo de todos).

Como ya se mencionó anteriormente es un grupo multigrado con alumnos de 1° y 2° grado de nuevo ingreso, con un total de 28 alumnos, destacando que a las primeras conexiones sólo se unían 15 alumnos por lo que esa cantidad sería el total de alumnos a mencionar en todo el documento, ya que fueron los únicos alumnos de los cuales se pudo observar la manera de trabajar.

Cabe hacer énfasis en que lo redactado anteriormente fue debido al resultado de las primeras conexiones, conforme el paso del tiempo el número de alumnos fue disminuyendo como se menciona en cada actividad analizada.

En esta Segunda Jornada en la que ya se tuvo un trato directo con los alumnos se pudo observar que acataban muy bien las indicaciones que se les daban, desde el inicio de la clase saludaban y se mantenían atentos a lo que se les fuera a indicar. En los cuestionamientos que se les planteaban mostraban gran interés por responder, en su mayoría respondían correctamente y en los que no, se analizaba el cuestionamiento y se explicaba hasta llegar juntos a la respuesta correcta.

Los resultados de este diagnóstico se dieron a través de las actividades planeadas en conjunto con el equipo de trabajo que se conformaba entre las docentes en formación, en cuanto a práctica profesional de manera general utilizando como guía el programa Aprende en Casa II con los aprendizajes esperados ya establecidos para cada día de la semana que se fuera a trabajar. (Anexo E)

Observé que el aplicar estrategias didácticas que involucraran la psicomotricidad arrojaría resultados positivos, es por ello que el propósito de mis intervenciones fue aplicar el juego como estrategia de aprendizaje. (Anexo F)

2.4.1 Lenguaje y Comunicación

El campo de Lenguaje y Comunicación tiene dos aspectos, el lenguaje oral y el lenguaje escrito, para cada uno se destacan los siguientes enfoques:

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

También se pretende la aproximación de los niños a la lectura y la escritura a partir de la exploración y producción de textos escritos como acercamiento a la cultura escrita, de modo que comprendan que se escribe y se lee con intenciones. (SEP, 2017, p.189)

El grupo en su totalidad de 15 alumnos los cuales ingresan a las primeras clases virtuales y que tuve la oportunidad de observar, y la educadora me facilitó la evaluación diagnóstica que les realizó, la evaluación que realizó la maestra era una serie de preguntas a las cuales los niños daban su opinión y en su discurso se nota un manejo de frases muy cortas, (por ejemplo, ¿por qué debes lavarte las manos aun cuando estés en tu casa? R: para no enfermarme) pero se les dificultaba argumentarla, 15 de ellos al pedirles que escribieran su nombre lo hacían con grafías propias o pseudoletas es decir, en este nivel 1 según la clasificación que hace Ferreiro (1979) citado en SEP, Vol. I, donde en este nivel la característica es que los niños utilizan pseudografías, o grafías sin darle ningún significado, reconocen algunas letras pero como símbolos, diferencian entre el dibujo y lo escrito ya que si se les pregunta sobre una imagen y letras pueden señalar que se lo que se lee está en las letras. (p.199)

11 conocían alguna información, pero no tan precisa sobre sí mismos, familia y lugar donde viven, y los otros 4 no lo reconocen, 5 alumnos mencionaban 1 o 2 características físicas del objeto, personaje, persona, lugar o fenómeno que se les presentaba físicamente y 10 lograban mencionar más de 3, el total de alumnos respetaban las opiniones de los demás y presentaban direccionalidad al escribir.

2.4.2 Pensamiento Matemático

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

El total de los alumnos evaluados estaban en proceso de lograr el conteo, 12 lograban contar del 1 al 3 y se les dificultaba continuar el orden, 3 lo lograban hasta el 5, en cuanto a la repetición de la serie numérica oral 12 lo lograban hasta el 5, los otros 3 alumnos lo lograban hasta el 10, cuentan de manera ascendente, reconocen los números escritos del 1 al 5, se les dificultaba reconocer el uso de los números en la vida cotidiana, en ocasiones presentaban dificultad para distinguir formas en elementos de su entorno, y reconocían formas básicas como círculo, cuadrado y triángulo.

2.4.3 Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social

“El campo Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social está orientado a favorecer el desarrollo de las capacidades y actitudes que caracterizan al pensamiento reflexivo”. (SEP, 2017, p.255).

Para los resultados de este diagnóstico el total de alumno que se toma en cuenta es de 10 ya que fueron los que se conectaron en la sesión y que enviaron sus evidencias, 5 alumnos dejaron de asistir al resto de las clases del ciclo escolar.

10 de los alumnos estaban en proceso de establecer similitudes y diferencias entre objetos y seres del medio natural, 8 de ellos se creaban una idea, no muy clara de lo que creían que pasaría en una situación observable, y los otros 2 alumnos no se creaban ningún tipo de idea, a 3 de ellos se les dificultaba compartir sus historias familiares, personales o de la comunidad a través del juego o de la representación gráfica, pero el resto 7 si lograba hacerlo, el total de alumnos describían características naturales y de construcción del medio en el que viven y expresaban a lo que les gustaría dedicarse cuando fueran mayores.

2.4.4 Artes

“Esta área está orientada a que los niños tengan experiencias de expresión y aprecien obras artísticas que estimulen su curiosidad,

sensibilidad, iniciativa, espontaneidad, imaginación, gusto estético y creatividad”. (SEP, 2017, p.282).

Continuando con 10 alumnos como un total, ellos generalmente mostraban poco interés en juegos musicales, escuchaban melodías sin comunicar lo que estas les transmitían, se les dificultaba seguir una secuencia de pasos para bailar y establecer una coreografía, desconocían que podían expresarse a través del cuerpo sin necesidad de hablar, manipular masa o algún otro material, modelando sin llegar a obtener una representación de objeto o cosa. Cabe resaltar que las actividades de ésta área de desarrollo personal y social no las planean las educadoras ni las docentes en formación, el encargado de estas es el maestro de artes quien enviaba las tareas los lunes y se permitía que la educadora y yo recibiéramos las evidencias de estas actividades.

2.4.5 Educación Socioemocional

“Esta área se centra en el proceso de construcción de la identidad y en el desarrollo de habilidades emocionales y sociales”. (SEP, 2017, p.307).

Los alumnos mostraban entusiasmo y motivación por participar en situaciones retadoras, por lo general se les dificultaba expresar sus emociones, necesidades o sentimientos, así como el dar apoyo a sus compañeros por iniciativa propia, reconocer o asumir las responsabilidades en las actividades desempeñando distintos roles que se les asignaban, durante las actividades colectivas o escuchar a sus compañeros y sensibilizarse a lo que habían escuchado.

Debido a la característica de los niños, la cual eran todos de nuevo ingreso y sin tener ninguna idea previa de sesiones presenciales y relaciones interpersonales con otros compañeros, fue uno de los mayores retos el trabajar esta área a distancia y

con el apoyo siempre de los padres de familia como auxiliares en el seguimiento de las actividades.

2.4.6 Educación Física

“Esta área se centra en las capacidades del desarrollo físico de los niños: locomoción, coordinación, equilibrio y manipulación, así como en la consolidación de la conciencia corporal”. (SEP, 2017, p.331).

Por lo que se pudo observar los alumnos hacían uso de materiales de ensamble y construcción para armar objetos que salían de su imaginación, armar torres altas, etc, esto cada uno desde sus casas, presentaban dificultad para armar rompecabezas, reconocían formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia.

En las primeras observaciones se manifestaban con sueño, les costaba trabajo mantenerse atentos, inquietos la mayor parte de las veces por estar solo al pendiente de las indicaciones de la pantalla, manifestaban querer ir a tomar alimentos, cuando se abrían los micrófonos de los alumnos se escuchaba la participación de los padres generalmente con llamadas de atención hacia los alumnos para mantener posturas y atención a las actividades.

2.5 Aspectos Teóricos

Los conceptos en los cuales se basa mi trabajo tienen que ver con:

- Juego
- Estrategia Didáctica
- Situación Didáctica
- Campos de Formación Académica
- Áreas de Desarrollo Personal y Social

Se tomarán en cuenta teóricos que han trabajado estos conceptos y que me permiten entender cada uno de ellos para explicar y vincular lo que se encuentra en la práctica.

2.5.1 Juego

El juego infantil es una herramienta que se utiliza en preescolar desde sus inicios, ya que es una actividad donde los niños expresan su energía, su imaginación, su necesidad de movimiento e interacción con todo lo que le rodea. Es una característica que se encuentra en el concepto de jardín de niños que tiene la mayoría de las personas ya que se espera que en el grupo de preescolar se juegue, se cante, haya actividad física y sea un aprendizaje divertido.

Me parecen importante resaltar lo que algunos autores han considerado:

El valor del juego en la educación infantil es reconocido desde los orígenes mismos del jardín de niños; sin embargo, es necesario distinguir su carácter recreativo (libre, como actividad de descanso y relajación) y su función como recurso potenciador de procesos de razonamiento y de aprendizajes importantes. (...) Las ventajas del juego y el aprendizaje con otros, son estrategias óptimas para la organización del trabajo en preescolar en grupos multigrado, además de una propuesta educativa para los tres grados que conforman actualmente la educación preescolar. (SEP, 2017, p.163)

Zapata (1990) citado por Meneses y Monge (2001) dice que “El juego es un elemento primordial en la educación escolar. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa” (p.3).

Rousseau (1762) citado por Leyva (2011) por Santamaria y Santamaria (2016) dice que “El juego es el modo de expresión del niño pequeño y su felicidad. Es autorregulador de su conducta y ejercicio de su libertad” (p. 30).

Ruíz (2017) haciendo referencia a Vigotsky (1934) citado por Ortega (1932) afirman que:

Un factor básico del desarrollo, un contexto específico de interacción en el que las formas de comunicación y de acción entre iguales se convierten en estructuras flexibles e integradoras que dan lugar a procesos naturales de adquisición de habilidades específicas y conocimientos concretos referidos a los ámbitos de los temas que se representan en el juego y a los recursos psicológicos que se despliegan en el mismo. (p.8)

2.5.1.1 Tipos de juego

Piaget considera que el juego es una necesidad para el niño, pues es la única forma que este tiene para interaccionar con la realidad, observa el juego como la forma en la que los niños nos muestran sus estructuras mentales. Para Piaget “el juego es un acto intelectual, pues su estructura es similar a la del pensamiento, pero encuentra entre ambas una gran diferencia, el juego es un fin en sí mismo mientras que el acto intelectual busca alcanzar una meta”. (Ruíz, 2017, p.12)

En cuanto a los tipos de juego la clasificación que hace Piaget es la que destaco, él dividió el desarrollo intelectual en cuatro estadios, que son:

- Estadio sensoriomotor (de 0 a 2 años): En esta etapa predominan los juegos motores y de construcción.
- Estadio pre operacional (de 2 a 6 años): en esta etapa los juegos son fundamentalmente simbólicos y de construcción.
- Estadio operacional concreto (de 6 a 12 años): en el que destaca el juego reglado y de construcción.
- Estadio operacional formal (de 12 o más años): Donde se decantan por juegos de mesa, juegos de rol y todo juego que implique hacer deducciones. (Ruíz, 2017, p.13)

2.5.1 Estrategia didáctica

Como docentes desde que planeamos una intervención en el grupo comenzamos a elegir las formas en las que podemos apoyar a nuestros alumnos tomando decisiones en cómo iniciar nuestra sesión de clase para que ellos al relacionarse con los materiales y con las acciones que les propongo puedan acercarse a los aprendizajes esperados, este conjunto de acciones es lo que define una estrategia.

Según Cañizales (2004): “Son consideradas como todos aquellos recursos, medios y actividades que permiten especificar las secuencias por realizar para conducir los procesos de enseñanza y aprendizaje. Una estrategia es un plan que permite guiar las acciones para lograr los objetivos propuestos”

Para Ferreiro (2004) citado por Rosales (2007) existen dos tipos de estrategias didácticas:

- Estrategias de enseñanza. Son procedimientos empleados por el profesor para hacer posible el aprendizaje del estudiante. Incluyen operaciones físicas y mentales para facilitar la confrontación del sujeto que aprende con el objeto de conocimiento.
- Estrategias de aprendizaje. Procedimientos mentales que el estudiante sigue para aprender. Es una secuencia de operaciones cognoscitivas y procedimentales que el estudiante desarrolla para procesar la información y aprenderla significativamente. (p.6)

Encuentro que Díaz y Hernández (1999) citado por Delgado y Solano (2009). Las estrategias didácticas contemplan las estrategias de aprendizaje y las estrategias de enseñanza. Por esto, es importante definir cada una. Las estrategias de aprendizaje consisten en un procedimiento o conjunto de

pasos o habilidades que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas. Por su parte, las estrategias de enseñanza son todas aquellas ayudas planteadas por el docente, que se proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información. (p.4)

2.5.2 Situación didáctica

El proceso que conlleva realizar una actividad inicia desde la planeación de la misma tomando como punto de partida el aprendizaje que se espera que alcancen los alumnos, considerando saberes previos, ambientes de aprendizaje, tiempos, recursos, materiales y espacio, y con ello elaborar cada uno de los momentos en los que estará distribuida la actividad, todo esto conforma una situación didáctica.

Chavarría, J. (2006) Comprende el proceso en el cual el docente proporciona el medio didáctico en donde el estudiante construye su conocimiento. Situación Didáctica consiste en la interrelación de los tres sujetos que la componen. En resumen, la interacción entre los sujetos de la Situación Didáctica acontece en el medio didáctico que el docente elaboró para que se lleve a cabo la construcción del conocimiento (situación didáctica) y pueda el estudiante, a su vez, afrontar aquellos problemas inscritos en esta dinámica sin la participación del docente. (p.2)

Por otro lado, encontré la definición de Brousseau citado por Chavarría, J. (2006) él plantea “las Situaciones Didácticas como una forma para “modelar” el proceso de enseñanza-aprendizaje, de manera tal que este proceso se visualiza como un juego para el cual el docente y el estudiante han definido o establecido reglas y acciones implícitas” (p.3).

Se hace énfasis en cuanto a la planeación 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. (SEP, 2017 p.125)

El programa de Aprendizajes Clave se siguió trabajando aún con ésta nueva modalidad de trabajo a distancia de la mano con la programación de Aprende en Casa II, ya que son el punto de partida con los aprendizajes esperados para la planeación de actividades implementando estrategias didácticas como lo es el juego.

La SEP inició Aprende en Casa como un programa para que los alumnos de educación básica continúen aprendiendo en período de contingencia sanitaria, integra la televisión privada, la radio y la televisión educativa, con el objetivo de compartir material y contenido que aporte a la formación, se ha realizado por periodos Aprende en Casa I y II para el 2019 y 2020 y el III durante el ciclo 2020 - 2021.

El programa de estudio de educación preescolar inmerso en el libro “Aprendizajes clave para la educación integral, Educación preescolar, Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación” 2017, (Aprendizajes Clave) es un recurso para orientar la planeación, la organización y la evaluación, en él están explícitos cada uno de los campos de formación académica los cuales son Lenguaje y Comunicación, Pensamiento Matemático y Exploración y

Comprensión del Mundo Natural y Social, así como las tres áreas de desarrollo personal y social Artes, Educación Socioemocional y Educación Física, en cada uno de estos campos o áreas se desglosan los organizadores curriculares 1 y 2 y de ellos los aprendizajes esperados que se pretenden alcanzar, el propósito de este programa es guiar, acompañar y orientar a las educadoras para que los alumnos alcancen el logro de los aprendizajes.

2.5.3 Campos de Formación Académica

Este componente de observancia nacional está organizado en tres campos: Lenguaje y Comunicación, Pensamiento Matemático y Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social. Cada campo se organiza a su vez en asignaturas. Los tres Campos de Formación Académica aportan especialmente al desarrollo de la capacidad de aprender a aprender del alumno. (SEP, 2017, p.112)

2.5.4 Áreas de Desarrollo Personal y Social

Este componente curricular también es de observancia nacional y se organiza en tres Áreas de Desarrollo: Artes, Educación Socioemocional y Educación Física. Estas tres áreas no deben recibir el tratamiento de asignaturas. Requieren enfoques pedagógicos específicos y estrategias para evaluar los logros de los alumnos, distintas de las empleadas para valorar el desempeño en los Campos de Formación Académica del primer componente. Las tres áreas aportan al desarrollo integral del educando y, especialmente, al desarrollo de las capacidades de aprender a ser y aprender a convivir. (SEP, 2017, p.112)

2.5.5 Organizadores Curriculares 1 y 2

Los contenidos se organizan con base en dos categorías a las que se les denomina organizadores curriculares. En cada campo o área la categoría más abarcadora es el organizador curricular del primer nivel y la otra se refiere al organizador curricular del segundo nivel. Su denominación específica depende de la naturaleza de cada espacio curricular. (SEP, 2017, p.150)

2.5.6 Aprendizajes Esperados

Lo que se busca que logren los estudiantes al finalizar el grado escolar, son las metas de aprendizaje de los alumnos, están redactados en la tercera persona del singular con el fin de poner al estudiante en el centro del proceso. Su planteamiento comienza con un verbo que indica la acción a constatar, por parte del profesor, y de la cual es necesario que obtenga evidencias para poder valorar el desempeño de cada estudiante. (SEP, 2017, p.111)

2.5.8 Evaluación

SEP (2011) se menciona que:

“El proceso que permite obtener evidencias, elaborar juicios y brindar retroalimentación sobre los logros de aprendizaje de los alumnos a lo largo de su formación; por tanto, es parte constitutiva de la enseñanza y del aprendizaje” (p.22).

La evaluación en educación preescolar tiene la finalidad de constatar los aprendizajes de los alumnos, identificar los factores que influyen o afectan el aprendizaje, y mejorar la acción educativa. Para evaluar cada una de las actividades se utilizaron rúbricas con indicadores que dieron resultados al

nivel de aprendizaje de cada alumno, fueron elaboradas de acuerdo al aprendizaje esperado de cada actividad, dando a conocer los resultados mediante gráficas, utilizando como eje principal el diario en el que se describió a detalle cada una de las intervenciones en las que se estuvo observando el desarrollo de cada alumno.

2.5.8.1 Rúbrica

Las rúbricas son guías precisas que valoran los aprendizajes y productos realizados. Son tablas que desglosan los niveles de desempeño de los estudiantes en un aspecto determinado, con criterios específicos sobre rendimiento. Indican el logro de los objetivos curriculares y las expectativas de los docentes. (Gatica y Uribarren, 2012, p.1)

2.5.8.2 Diario de Trabajo

Es diario de trabajo es el instrumento donde la educadora registra notas sobre el trabajo cotidiano. (...) No se trata de reconstruir paso a paso todas las actividades sino de registrar los datos que permitan reconstruir mentalmente la práctica y reflexionar sobre ella.

- Sucesos sorprendentes o preocupantes
- Reacciones y opiniones de los niños
- Una valoración general de la jornada de trabajo. (SEP, 2017, p.176)

2.6 Plan de Acción

El diagrama de Gantt consiste en una matriz de doble entrada, en la que se anotan, en las líneas, las distintas actividades que componen un proyecto, y en las columnas, el tiempo durante el cual se

desarrollarán esas actividades, Una barra horizontal frente a cada actividad representa el período de duración de la misma. La longitud de la barra indica las unidades de tiempo, señalando la fecha de inicio y la fecha de terminación de la actividad. (Ander-Egg y Aguilar, 2005, p.78).

Es por ello que se realiza el siguiente diagrama para entender y organizar los tiempos estimados para cada parte de la elaboración de este informe de prácticas profesionales llevando un orden de realización en todo momento.

2.6.1 Propósitos del Plan de Acción

- Diseñar situaciones utilizando la estrategia de juego para favorecer los aprendizajes de los niños del grupo multigrado.
- Promover y evaluar diversas experiencias de aprendizaje de los diferentes campos de formación académica y áreas de desarrollo considerando la estrategia del juego y el contexto de educación a distancia.

2.7 Plan de Trabajo

Planificar es la acción que consiste en utilizar un conjunto de procedimientos y actividades con acciones articuladas entre sí, en las que se consideran las características del contexto, las características de los niños, materiales, tiempos y medios, todas estas acciones previstas anticipadamente con el propósito de alcanzar los aprendizajes esperados.

Diagrama de Gantt

Tabla 1. Diagrama de Gantt para organización de tareas.

Elaboración propia basada en la propuesta de Ander-Egg y Aguilar (2005).

PLAN DE ACCIÓN

	ACCIÓN	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun
1	Carta de elección														
2	Presentación con asesor														
3	Observación														
4	Contexto														
5	Diagnóstico														
6	Tema														
7	Objetivos														
8	Sit. Diagnósticas														
9	Aportes teóricos														
10	Plan de acción														
11	Entrega de avance														
12	Aplicación del plan														
13	Análisis y retroalimentación														
14	Correcciones														
15	Anexos bibliográficos														

Fecha de aplicación	Nombre de la actividad	Propósito	Estrategia	Organización	Evaluación	Material
09/12/2020	“Lotería de Números” (Diagnóstico)	Que el niño reconozca y comunique de manera oral y escrita los números a través del juego.	El juego	Individual	Rúbrica	Tarjetas con números, fichas, tableros de números.
09/12/2020	“Ruleta preguntona” (Diagnóstico)	Que el niño responda a los cuestionamientos que se le presentan.	El juego	Individual	Rúbrica	Ruleta, cuento, preguntas.
16/12/2020	“Lotería Navideña” (Diagnóstico)	Que el niño cuente colecciones no mayores a 20	El juego	Individual	Rúbrica	Tarjetas con números, Fichas, tableros de colecciones.

		elementos a través del juego.				
25/02/2021	“Tangram”	Que el niño logre formar la figura que se le pida con diversos cuerpos geométricos.	El juego	Individual	Rúbrica	Tangram, hoja de trabajo.
25/02/2021	“Adivina, adivina...”	Que el niño logre descifrar las adivinanzas que se le presentan con ayuda de imágenes.	El juego	Individual	Rúbrica	Presentación, hojas de trabajo
02/03/2021	“El rey pide... (cantidades)”	Que el niño identifique y cuente la cantidad de objetos que se le piden.	El juego	Individual	Rúbrica	Ruleta digital
04/03/2021	“¡Hora de bailar!”	Que el niño coordine secuencias de movimientos a través del baile con música y esto lo motive a realizar el resto de las actividades.	El juego	Individual	Rúbrica	Música
09/03/2021	“¿Cómo cuidarnos?”	Que el niño conozca diversas medidas para evitar enfermedades.	El juego	Individual	Rúbrica	Memorama por alumno
11/03/2021	“La tiendita”	Que el niño identifique el valor de las monedas en situaciones ficticias de compra y venta	El juego	Individual	Rúbrica	
16/03/2021	“Me alimento sanamente”	Que el niño reconozca la importancia de una buena alimentación.	El juego	Individual	Rúbrica	
18/03/2021	“Veo, veo...”	Que el niño reconozca y nombre características físicas de sus compañeros y/o	El juego	Individual	Rúbrica	Ninguno

		alguna cualidad en particular.				
23/03/2021	“Dímelo con mímica”	Que el niño represente personajes a través de la mímica.	El juego	Individual	Rúbrica	
25/03/2021	“Adivina quién”	Que el niño reconozca características personales de las personas que lo rodean.	El juego	Individual	Rúbrica	

Elaboración propia.

Tabla 2. Plan de trabajo

2.8 Descripción de las Actividades

Actividad 1: “Lotería de Números” (Diagnóstico)

Campo de formación académica: Pensamiento Matemático

Organizador curricular 1: Número, Álgebra y Variación

Organizador curricular 2: Número

Aprendizaje esperado: Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional.

Material del docente:

- Canción “Los Números” <https://youtu.be/pSqnI2eSu9Y>
- Tarjetas de números

Material del alumno:

- Tablero

Tiempo:

20 minutos

Inicio:

- ¿Conocen los números del 1 al 10?
- ¿Saben contar hasta el número 10?
- ¿Se saben la canción de los números?

Desarrollo:

Mostraré mis tarjetas a los niños, una por una, cada una tiene un número (del 1 al 10), los repasaremos todos juntos y mencionaremos qué número es.

Comenzaremos a jugar lotería, barajearé las tarjetas y sacaré una por una e iré mencionando de qué número se trata, los niños tendrán sus tableros impresos con algunos números y tendrán que ir colocando una ficha, pasta o lo que tengan en el espacio del número que yo haya mencionado. El primero en llenar todos los espacios de su tablero será el ganador.

Cierre:

- ¿Les gustó el juego?
- ¿Quién si lleno todo su tablero?
- ¿Quién ganó?

Evaluación:

Rúbrica del grupo especificando el nivel de aprendizaje de cada alumno, elaborada de acuerdo con el aprendizaje esperado.

Actividad 2: “Ruleta preguntona” (Diagnóstico)

Campo de formación académica: Lenguaje y Comunicación

Organizador curricular 1: Oralidad

Organizador curricular 2: Explicación

Aprendizaje esperado: Responde a por qué o cómo sucedió algo en relación con experiencias y hechos que comenta.

Material del docente:

- Ruleta con los nombres de los niños.
- Cuento
- Preguntas

Material del alumno:

Tiempo:

20 minutos

Inicio:

Les explicaré la actividad la cual consiste en que yo les leeré un cuento y ellos deberán estar atentos a lo que yo lea ya que al final les haré una serie de preguntas.

Desarrollo:

Les leeré un cuento corto.

Cierre:

Con ayuda de mi ruleta les haré preguntas acerca de lo que trato el cuento, giraré la ruleta y cuando ésta se detenga caerá en el nombre de algún niño y él será quien deba responder mi pregunta.

Evaluación:

Rúbrica del grupo especificando el nivel de aprendizaje de cada alumno, elaborada de acuerdo con el aprendizaje esperado.

Actividad 3: “Lotería Navideña” (Diagnóstico)

Campo de formación académica: Pensamiento Matemático

Organizador curricular 1: Número, Álgebra y Variación

Organizador curricular 2: Número

Aprendizaje esperado: Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos.

Material del docente:

- Tarjetas con los números

Material del alumno:

- Tableros con las colecciones

Tiempo:

20 minutos

Inicio:

- ¿Recuerdan nuestra lotería de números?
- ¿Hasta qué número teníamos en nuestra lotería anterior?
- Les mostraré cada una de las colecciones que tendremos en nuestros tableros.

Desarrollo:

Mostraré mis tarjetas a los niños, una por una, cada una tiene un número (del 1 al 10), los repasaremos todos juntos y mencionaremos qué número es.

Comenzaremos a jugar lotería, barajearé las tarjetas y sacaré una por una e iré mencionando de qué número se trata, los niños tendrán sus tableros impresos con las colecciones y deberán contar cada una de ellas para saber de qué cantidad se trata y poder colocar una ficha, pasta o lo que tengan en el espacio de la colección. El primero en llenar todos los espacios de su tablero será el ganador.

Cierre:

- ¿Les gustó el juego?
- ¿Contaron todas sus colecciones?

- ¿Quién ganó?

Evaluación:

Rúbrica del grupo especificando el nivel de aprendizaje de cada alumno, elaborada de acuerdo con el aprendizaje esperado.

Actividad 4: “Tangram”

Campo de formación académica: Pensamiento Matemático

Organizador curricular 1: Forma, espacio y medida

Organizador curricular 2: Figuras y cuerpos geométricos

Aprendizaje esperado: Reproduce modelos con formas, figuras y cuerpos geométricos.

Material del docente:

- Figuras de ejemplo
- Tijeras

Material del alumno:

- Hoja de trabajo para recortar las figuras
- Hoja de trabajo para armar las figuras
- Tijeras

Tiempo:

20 minutos

Inicio:

- ¿Saben qué son las figuras geométricas?
- ¿Qué figuras geométricas conocen?
- ¿Saben qué es un tangram?

Explicaré a los alumnos qué son las figuras geométricas y qué es un tangram.

Desarrollo:

Recortaremos las figuras de la hoja de trabajo #1 y una vez que las tengamos recortadas formaremos las figuras utilizando como guía nuestra hoja de trabajo #2.

Cierre:

Comentaremos de manera grupal qué figuras pudimos formar y cuál fue la que más nos gustó.

Evaluación:

Rúbrica del grupo especificando el nivel de aprendizaje de cada alumno, elaborada de acuerdo con el aprendizaje esperado.

Actividad 5: “Adivina, adivina...”

Campo de formación académica: Lenguaje y Comunicación

Organizador curricular 1: Literatura

Organizador curricular 2: Producción, interpretación e intercambio de textos de la tradición oral.

Aprendizaje esperado: Dice rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos del lenguaje.

Material del docente:

- Tarjetas con imágenes o imágenes digitales.
- Video educativo “¿QUÉ ES UNA ADIVINANZA? ADIVINA JUGANDO.”
<https://youtu.be/KnUGsn1erhs>

Material del alumno:

- Hoja de trabajo

Tiempo:

20 minutos

Inicio:

Comenzaré compartiéndoles el video “¿QUÉ ES UNA ADIVINANZA? ADIVINA JUGANDO”. Y preguntaré:

- ¿Ya saben lo que es una adivinanza?
- ¿Creen que sea difícil adivinar?

Desarrollo:

Les mostraré las tarjetas de los juegos de palabras de cada adivinanza con apoyo de imágenes para que las adivinen. Utilizaré la estrategia de la “Ruleta preguntona” para agilizar la dinámica y llevar un orden de participación entre los alumnos. A su vez los niños tendrán que ir contestando su hoja de trabajo uniendo el juego de palabras con la imagen de la respuesta de la adivinanza.

Cierre:

- ¿Qué es una adivinanza?
- ¿Les gustó la actividad?
- ¿Podrían ustedes decirnos alguna adivinanza?

Evaluación:

Rúbrica del grupo especificando el nivel de aprendizaje de cada alumno, elaborada de acuerdo con el aprendizaje esperado.

Actividad 6: “El rey pide... (cantidades)”

Campo de formación académica: Pensamiento Matemático

Organizador curricular 1: Número, álgebra y variación

Organizador curricular 2: Número

Aprendizaje esperado: Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos.

Material del docente:

- Ruleta digital

Material del alumno:

- Objetos

Tiempo:

20 minutos

Inicio:

Explicaré a los alumnos la actividad, consiste en girar la ruleta y al detenerla deberán traer la cantidad de objetos específicos que el rey pide.

Desarrollo:

Jugaremos siguiendo las indicaciones del juego, al buscar y contar la cantidad correcta de objetos sumarán puntos en la tabla.

Cierre:

- ¿Les gustó el juego?
- ¿Hubo algo que no les gustó del juego?

Evaluación:

Rúbrica del grupo especificando el nivel de aprendizaje de cada alumno, elaborada de acuerdo con el aprendizaje esperado.

Actividad 7: “¡Hora de bailar!”

Área de desarrollo personal y social: Artes

Organizador curricular 1: Expresión Artística

Organizador curricular 2: Familiarización con los elementos básicos de las artes

Aprendizaje esperado: Baila y se mueve con música variada, coordinando secuencias de movimientos y desplazamientos.

Material del docente:

- Dispositivo electrónico para audio

Material del alumno:

- x

Tiempo:

20 minutos

Inicio:

Comenzaré explicando a los alumnos que en ésta clase no realizaremos materiales si no que ésta clase será para bailar.

Desarrollo:

Bailaremos las canciones “El baile de Pepo” y “Soy una taza” esto con la finalidad de observar que el niño coordine secuencias de movimientos.

Cierre:

Por último, bailaremos las canciones “El baile de los animales” y “Cabeza, hombros, rodillas pies”.

Evaluación:

Rúbrica del grupo especificando el nivel de aprendizaje de cada alumno, elaborada de acuerdo con el aprendizaje esperado.

Actividad 8: “¿Cómo cuidarnos?”

Campo de formación académica: Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social

Organizador curricular 1: Mundo natural

Organizador curricular 2: Cuidado de la salud

Aprendizaje esperado: Conoce medidas para evitar enfermedades.

Material del docente:

- Tarjetas de memorama sobre el cuidado de la salud

Material del alumno:

- Tarjetas de memorama sobre el cuidado de la salud

Tiempo:

20 minutos

Inicio:

Comenzaré explicando a los alumnos qué es un memorama y cómo se juega.

Desarrollo:

Una vez explicada la consiga con ayuda de los padres de cada alumno o de la persona que los esté acompañando en ese momento jugaremos con el memorama, el memorama será sobre el cuidado de la salud.

Cierre:

Retomaremos la importancia del cuidado de la salud para evitar enfermedades y lo comentaremos de manera grupal.

Evaluación:

Rúbrica del grupo especificando el nivel de aprendizaje de cada alumno, elaborada de acuerdo con el aprendizaje esperado.

Actividad 9: “La tiendita”

Campo de formación académica: Pensamiento Matemático

Organizador curricular 1: Número, álgebra y variación

Organizador curricular 2: Número

Aprendizaje esperado: Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta.

Material del docente:

- Monedas de papel
- Productos (fruta, verdura, juguetes, despensa, etc).

Material del alumno:

- Monedas de papel
- Productos (fruta, verdura, juguetes, despensa, etc).

Tiempo:

20 minutos

Inicio:

Comenzaré explicando a los alumnos el valor de cada moneda, qué cantidad representan y qué podemos hacer con ellas.

Desarrollo:

Acomodaremos nuestros productos como si estuviéramos en una tiendita, con ayuda de nuestros papás jugaremos a comprar productos, en una ocasión seremos los compradores y en otra seremos los vendedores, a los productos les pondremos precios accesibles y para pagar utilizaremos nuestras monedas de papel.

Cierre:

- ¿Qué productos pudimos comprar con nuestras monedas?
- ¿Les gustó la actividad?
- ¿Ya conocen bien el valor de las monedas?

Evaluación:

Rúbrica del grupo especificando el nivel de aprendizaje de cada alumno, elaborada de acuerdo con el aprendizaje esperado.

Actividad 10: “Me alimento sanamente”

Campo de formación académica: Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social

Organizador curricular 1: Mundo natural

Organizador curricular 2: Cuidado de la salud

Aprendizaje esperado: Reconoce la importancia de una alimentación correcta y los beneficios que aporta al cuidado de la salud.

Material del docente:

- Presentación sobre la importancia de una alimentación correcta
- Aplicación KAHOOT

Material del alumno:

- Acceso a internet para utilizar la aplicación o la página KAHOOT
- Hoja de trabajo

Tiempo:

20 minutos

Inicio:

Compartiré y explicaré a los alumnos la presentación sobre la importancia de una alimentación correcta.

Desarrollo:

Explicaré a los padres de familia cómo podemos acceder a la página o aplicación KAHOOT y cómo se utilizará, en ella jugaré e interactuaré con los niños, consiste en que los niños tendrán que responder los acertijos que se presenten de acuerdo a la información que vimos en la presentación.

Cierre:

Los alumnos responderán la hoja de trabajo de acuerdo a la información revisada.

Evaluación:

Rúbrica del grupo especificando el nivel de aprendizaje de cada alumno, elaborada de acuerdo con el aprendizaje esperado.

Actividad 11: “Veo veo...”

Área de desarrollo personal y social: Educación Socioemocional

Organizador curricular 1: Empatía

Organizador curricular 2: Sensibilidad y apoyo hacia otros

Aprendizaje esperado: Reconoce y nombra características personales y de sus compañeros.

Material del docente:

- x

Material del alumno:

- x

Tiempo:

20 minutos

Inicio:

Explicaré a los alumnos la actividad la cual consiste en reconocer y mencionar características de alguno de sus compañeros y de ser posible alguna cualidad específica.

Desarrollo:

Los alumnos serán quienes elijan a la persona que desean describir, sin mencionar el nombre, comenzarán a describir y el resto del grupo tendrá que adivinar de qué persona se trata, el niño deberá decir si es correcto o no. Se mencionará que no estará permitido comentarios ofensivos o hirientes.

Cierre:

Para terminar la actividad preguntaré a los alumnos si se les dificultó reconocer las características de sus compañeros.

Evaluación:

Rúbrica del grupo especificando el nivel de aprendizaje de cada alumno, elaborada de acuerdo con el aprendizaje esperado.

Actividad 12: “Dímelo con mímica”

Campo de formación académica: Artes

Organizador curricular 1: Expresión artística

Organizador curricular 2: Familiarización con los elementos básicos de las artes

Aprendizaje esperado: Representa historias y personajes reales o imaginarios con mímica, marionetas, en el juego simbólico, en dramatizaciones y con recursos de las artes visuales.

Material del docente:

- Tarjetas con imágenes de personajes

Material del alumno:

- 2 tarjetas por cada alumno de los personajes que tendrá que representar

Tiempo:

20 minutos

Inicio:

Explicaré a los alumnos la actividad la cual consiste en representar los personajes de las tarjetas que les tocaron con mímica (gestos, movimientos, etc), sin palabras. Comenzaré yo para dar el ejemplo a los alumnos.

Desarrollo:

Asignaré turnos a cada uno de los alumnos para que ellos representen sus personajes, se realizarán dos rondas, cada alumno participará dos veces, una en cada ronda.

Cierre:

Para terminar la actividad preguntaré a los alumnos si se les dificultó representar a sus personajes, si les gusto la actividad y si les gustaría volver a jugar.

Evaluación:

Rúbrica del grupo especificando el nivel de aprendizaje de cada alumno, elaborada de acuerdo con el aprendizaje esperado.

Actividad 13: “Adivina quién”

Campo de formación académica: Educación Socioemocional

Organizador curricular 1: Empatía

Organizador curricular 2: Sensibilidad y apoyo hacia otros

Aprendizaje esperado: Reconoce y nombra características personales y de sus compañeros.

Material del docente:

- Fotografía de algún familiar

Material del alumno:

- Fotografía de algún familiar

Tiempo:

20 minutos

Inicio:

Cada integrante de la familia tendrá una fotografía de alguno de los familiares que vivan en la casa, tendrá que observarlo muy bien para identificar todas sus características (color de piel, cabello, ojos, estatura, si es delgado o no, si se enoja mucho, o si siempre está feliz, etc) todo lo que el niño pueda identificar y reconocer de esa persona.

Desarrollo:

Cada integrante tendrá que hacerle preguntas a otro integrante de la familia para adivinar quién es la persona que está en su fotografía, ejemplo:

- ¿Tu personaje tiene cabello chino?
- ¿Tu personaje tiene ojos verdes?
- ¿Tu personaje siempre se está riendo?

Tendrán que realizar todas las preguntas necesarias hasta saber quién es la persona que tiene cada uno en su fotografía.

Cierre:

Al final sólo tendrán una oportunidad para decir el nombre de la persona que creen que tiene en la fotografía, si adivinan ganan el juego.

Evaluación:

Rúbrica del grupo especificando el nivel de aprendizaje de cada alumno, elaborada de acuerdo con el aprendizaje esperado.

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

“Podemos reflexionar sobre la acción , retomando nuestro pensamiento sobre lo que hemos hecho para descubrir cómo nuestro conocimiento en la acción puede haber contribuido a un resultado inesperado” (Schön,, 1992, p.32).

3.1 Ciclo para la reflexión

Para la construcción de los análisis de cada una de las actividades se utilizará el ciclo de reflexión de John Smyth (1991), por lo que es necesario saber que este modelo está conformado por 4 fases cíclicas, comenzando en la descripción, continuando con la inspiración, seguido de ella viene la confrontación para terminar con la reconstrucción de la práctica docente que me permite ver lo que he realizado y mejorar en las futuras intervenciones.

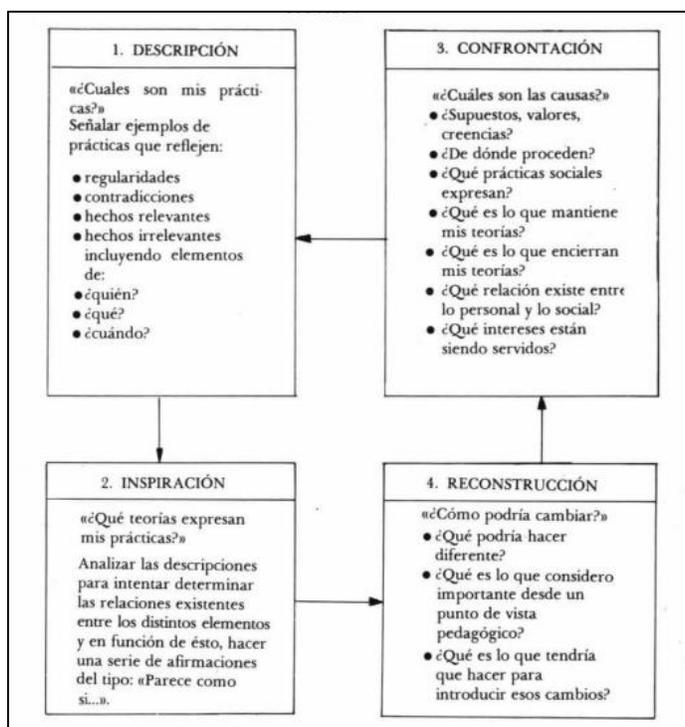


Imagen 1. Ciclo de reflexión de Smyth, 1991, (p.280)

La primera fase de este ciclo se llama descripción y en esta debemos dar respuesta a preguntas como, qué realizamos, para qué lo realizamos, por qué y cómo es que lo realizamos. Es por ello que en la definición describo la contextualización de la actividad, cómo y cuándo se llevó a cabo, qué materiales se utilizaron, quienes estuvieron presentes, cómo fue la intervención docente, las estrategias de trabajo, describiendo todo lo relacionado a mi práctica.

La siguiente fase es la inspiración y esta nos dice que hay que tratar de describir las teorías que inspiraron esa práctica docente, es decir el porqué de la planeación y aplicación de esa actividad, con qué propósito lo hacemos, identificando cuáles son las áreas de oportunidad, por ello este momento se ve reflejado a lo largo del análisis ya que en éste se recurre a referentes teóricos con los que se sustenta el porqué de lo diseñado y aplicado.

La tercera fase cíclica es la confrontación y en ella se debe reflexionar de manera colaborativa con aportes teóricos, es decir, determinar las relaciones que existen entre los distintos elementos y así poder hacer afirmaciones, este momento se evidencia en el análisis cuando se citan las afirmaciones de teóricos en los que se apoya la práctica.

La cuarta y última fase es la reconstrucción en la cual se hace una reformulación de la práctica a partir de las reflexiones ya realizadas con anterioridad, para realizarla debemos responder a preguntas como, qué podría hacer diferente, cómo podría cambiar, qué es lo que considero importante, etc. Dentro de los análisis, este momento se describe sobre cómo se podrían haber hecho las cosas de otra manera, qué se podría mejorar para la próxima intervención, así como la flexibilidad que tienen

cada una de las actividades para desarrollar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

3.2 Análisis de las actividades

Conforme fue pasando el tiempo, la cantidad de alumnos que se conectaban a las clases fue disminuyendo por lo que llegados los días de aplicar las actividades para la realización de este informe se toman 6 alumnos como un total de grupo haciendo énfasis en que no todas las actividades las realizaron esos 6 alumnos, sino que, dependiendo la actividad varía la cantidad de alumnos.

Ya contábamos con un horario establecido para las clases virtuales con el grupo las cuales eran llevadas a cabo los días martes y jueves en un horario de 07:00 pm a 08:15 pm aproximadamente y los días viernes de 11:00 am a 12:15 aproximadamente, a través de la plataforma digital de Google Meet.

Las actividades que fueron aplicadas para la realización de este informe de prácticas profesionales las acomodé en la planeación que realizaba por día para las clases virtuales de manera que las pudiera aplicar en algún momento de la clase, ya fuera en el inicio, en el desarrollo o en el cierre. Para llevar a cabo las actividades con anticipación se les enviaba mensaje a través de WhatsApp para solicitar los materiales necesarios fueran hojas de trabajo o algún otro material, considerando en todo momento que los materiales se pudieran tener en casa o conseguir fácilmente.

Para recuperar información relevante sobre la clase, es decir, qué hicieron o qué dijeron los alumnos, qué hice o dije yo, qué considero relevante sobre esa sesión, entre otras cosas, utilicé mi diario de trabajo ya que en el redactaba todo esto, para al momento de realizar los análisis recordar diálogos, resultados, áreas de

oportunidad, etc. También utilicé las grabaciones que podía rescatar sobre cada una de las sesiones si éstas eran grabadas.

Marín, Parra, Burgos y Gutiérrez, (2019) afirman que:

En el análisis crítico de la información, se permite evidenciar cómo la práctica reflexiva se vincula al pensamiento, a la acción, a los procesos que desarrollan los docentes en el sentido de ayudarlos a pensar en lo sucedido, al compromiso personal orientado al aprendizaje y mejoramiento continuo, a la búsqueda incesante de la información con un profundo compromiso hacia el descubrimiento y el análisis de la información. De igual manera, se relaciona con procesos de pensamiento de orden superior y con la capacidad para pensar de manera creativa. (p.7)

Para explicar de manera escrita algunos ejemplos de las narraciones de las actividades y saber quién lo está diciendo, cubriendo la identidad de los alumnos se explica de la siguiente manera:

DF – Docente en Formación

E – Educadora

A1 – Alumno 1

A2 – Alumno 2

A3 – Alumno 3

A4 – Alumno 4

A5 – Alumno 5

A6 – Alumno 6

3.2.1 “Adivina, adivina...”

Nombre de la actividad:	“Adivina, adivina...”
Campo de Formación Académica:	Lenguaje y Comunicación
Organizador Curricular 1:	Literatura
Organizador Curricular 2:	Producción, interpretación e intercambio de narraciones
Aprendizaje Esperado:	Dice rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos del lenguaje.
Propósito:	Que el niño logre descifrar las adivinanzas que se le presentan con ayuda de imágenes y posteriormente comparta alguna adivinanza con el grupo, para favorecer su vocabulario, pensamiento, percepción auditiva y memoria.

La clase se llevó a cabo el día jueves 04 de marzo del 2021 a las 07:00 pm, se comenzó la clase virtual saludando al grupo, previo a la clase por la mañana se les solicita a los padres a través del grupo de WhatsApp que confirmaran la asistencia de los niños a la conexión de ese día, esto lo viene trabajando la educadora desde que comenzaron las clases virtuales y solicitó darle continuidad con el objetivo de agilizar el pase de lista para sólo mencionar a los alumnos que confirmaron su asistencia y no tener que nombrar a todos para aprovechar el tiempo estimado de la conexión.

A la conexión de éste día asistieron 6 alumnos (A1, A2, A3, A4, A5 y A6) al igual que la educadora quien siempre está al pendiente de todas las conexiones apoyando.

Se comenzó la actividad compartiendo en pantalla un video llamado “¿QUÉ ES UNA ADIVINANZA? ADIVINA JUGANDO”, por parte de la docente en formación la conexión se realiza desde el equipo de cómputo por lo que al compartir algún contenido se pierde la opción de ver a los alumnos en pantalla, por lo que se opta

por conectarse también desde el celular y a través de este se puede observar si los alumnos están atentos en este caso al video que se les compartió sobre las adivinanzas.

Si bien, de acuerdo a esta nueva modalidad de trabajo que se debe emplear debido a la pandemia por covid-19 se está inmerso a una serie de imprevistos que en ocasiones no pueden ser controlados, como la falla de luz eléctrica o hasta la falla de la red o de los equipos electrónicos, pero siempre se puede tener una opción de más que pueda servir para dar solución.

El video explicaba qué son las adivinanzas “Las adivinanzas son juegos o conjuntos de palabras que sirven para entretenerse o divertirse que consiste en descifrar de qué se trata”, diálogo transcrito que se menciona en el video. Guzmán, A. (2020)

Al terminar de ver el video se preguntó a los niños: ¿Ya saben lo que es una adivinanza?, ¿Creen que sea difícil adivinar?, a lo que respondieron:

A6: -Palabras que tenemos que adivinar. -

A2: -Dibujos que tenemos que adivinar. -

A1: -Juegos de palabras que tenemos que adivinar. –

DF: -Muy bien, son juegos o conjuntos de palabras que nos guían a una respuesta que tenemos que descifrar, las adivinanzas pueden ser de personas, animales, objetos o lugares y cada vez pueden ser más y más difíciles.

Lograr un aprendizaje significativo implica considerar al alumno como ser pensante y activo participe en el proceso, y fomentar el manejo de estrategias adecuadas que permitan al niño relacionar los nuevos contenidos con lo que ya sabe, y que el docente se encargará de indagar con el fin de promover los cambios conceptuales que correspondan. (Santillana, 2005, p.1)

Debe permitírseles a los niños relacionar los nuevos contenidos con lo que ya saben, para así lograr un aprendizaje significativo. Es decir, en este caso, se puede relacionar el conocimiento que ellos tengan sobre los animales con las

características que se mencionen en los conjuntos de palabras para lograr descifrar las adivinanzas.

A continuación, se compartió en pantalla la hoja de trabajo explicando que se seguiría un orden de arriba a abajo, se les leerían los conjuntos de palabras y ellos tendrían que unir ese cuadrito del conjunto de palabras con la imagen de la respuesta. Las adivinanzas fueron sobre animales ya que el grado de complejidad era sencillo. (Anexo G y H)

Las capacidades de habla y escucha se fortalecen en los niños cuando tienen múltiples oportunidades de participar en situaciones en las que hacen uso de la palabra con diversas intenciones:

- Narrar.
- Dialogar y conversar.
- Explicar.

En educación preescolar, además de impulsar a los niños a ser cada vez más claros y precisos en sus expresiones, es importante considerar que ellos se sienten fuertemente atraídos por un uso lúdico del lenguaje, lo cual también tiene relación con la incorporación de léxico, con la comprensión del sentido del lenguaje y con la apropiación de formas y normas de construcción lingüística. (SEP, 2004, Vol. I p.133)

De acuerdo a lo que se cita anteriormente, en esta ocasión se utilizaron las adivinanzas sobre los animales ya que son conceptos que ellos conocen y de los cuales saben algunas características. Utilizando un enfoque cognitivo, comunicativo y sociocultural que establece el uso de los vocablos con diferentes intenciones comunicativas y en diferentes contextos.

Estos aspectos se vieron favorecidos al momento de que los niños desarrollaron su capacidad de repetir las palabras para formular la adivinanza empleando su vocabulario, el pensamiento al analizar cada una de las características que se mencionaban en las adivinanzas, la memoria al tener la capacidad de retención del

conjunto de palabras para lograr descifrarlo y la percepción auditiva al lograr escuchar con atención y detenimiento las adivinanzas.

Uno de los diálogos que lo puede demostrar es el siguiente:

DF: Vamos a girar la ruleta y ahora es el turno de A1, ¿listo A1? (Este alumno se mostró tranquilo, esperando a que la DF le diera instrucciones sobre mí.

A1: ¡Si maestra!

DF: Largo, largo, su cuello es y tiene manchas en su piel. Si te digo más, sabrás quién es...Piensa, piensa muy bien, ¿qué nos dice?

A1: Que tiene el cuello largo y que tiene manchas maestra.

DF: Muy bien, ¿y ya sabes qué animal es?

A1: mmmm si maestra ¿la jirafa?

DF: A ver vamos a ver... ¡Muy bien A1 la jirafa es la respuesta correcta! Hay que responder nuestra hojita de trabajo.

Recuperado grabación sesión 04 de marzo del 2021

Para continuar con la actividad se compartió en pantalla una presentación en la que en una diapositiva estaba descrito el conjunto de palabras que tenían que descifrar (adivinanza) y en la siguiente diapositiva estaba la imagen de la respuesta. A esto se le llama “adivinanza modelo”

Carvajal Rojas, Domínguez Ramírez & Chávez González (2018), dicen que:

Adivinanza modelo: es presentada por la educadora, pueden o no presentar el objeto, planta, animal y personas para que las niñas y niños adivinen de que se trata, utilizando en algunos casos los sustantivos, objetivos, verbos, adverbios, relaciones de lugar, de tiempo, pronombres posesivos, relativo etcétera. (p.13)

Se utilizó la “Ruleta preguntona”, ruleta elaborada por la docente en formación en la cual están los nombres de los niños que confirman su asistencia para la clase según el día que se vaya a utilizar, al girarla según el nombre en el que se detenga es el nombre del niño que deberá responder.

La primera alumna en participar fue A6 y en todo momento se mostró ansiosa por conocer qué adivinanza le tocaría descifrar y a su vez ansiosa por dar una respuesta correcta:

DF: A6 serás la primera en participar, pon mucha atención ¿Cuál es el animal, de campo o corral, que si una zanahoria le das sus dientecitos verás?... Piensa muy bien, a ver a qué animalito le gustan las zanahorias...

A6: - A los conejitos maestra, los conejitos comen zanahorias.

DF: Vamos a ver si la respuesta que dijo A6 es la respuesta correcta... (cambio a la diapositiva con la imagen de la respuesta) muy bien A6 excelente, la respuesta es correcta, estamos hablando del conejo, ahora hay que unir el primer cuadrito con el dibujo del conejo. Perfecto continuamos.

DF: Vamos a girar la ruleta y ahora es el turno de A1, ¿listo A1? (Este alumno se mostró tranquilo, esperando a que la DF le diera instrucciones sobre mí.

A1: ¡Si maestra!

DF: Largo, largo, su cuello es y tiene manchas en su piel. Si te digo más, sabrás quién es...Piensa, piensa muy bien, ¿qué nos dice?

A1: Que tiene el cuello largo y que tiene manchas maestra.

DF: Muy bien, ¿y ya sabes qué animal es?

A1: mmmm si maestra ¿la jirafa?

DF: A ver vamos a ver... ¡Muy bien A1 la jirafa es la respuesta correcta! Hay que responder nuestra hojita de trabajo.

Se utilizó la hoja de trabajo utilizando esa estrategia de ir respondiendo a la vez para llevar un orden y tener una evidencia de trabajo al final de la clase.

Continuando con la actividad, ahora fue el turno de A3:

DF: A3 es tu turno de descifrar la respuesta correcta, ¿listo?

A3: Listo maestra.

DF: Perfecto, la siguiente adivinanza dice así... Tiene famosa memoria, gran tamaño y dura piel, y la nariz más grandota que en el mundo pueda haber... ¿Qué es? Piensa muy bien A3, concéntrate...

A3: ¡El elefante!

DF: El elefante muy bien, miren aquí tenemos la respuesta correcta, hay que unir en nuestra hoja el conjunto de palabras con el dibujo del elefante.

Vamos con nuestra siguiente adivinanza y ahora es el turno de... (giro la ruleta) A5, es tu turno, pon mucha atención... la siguiente adivinanza dice... ¿Quién se chifla por la miel, perezoso y goloso es?...piensa muy bien.

A5: ¡El oso maestra!

DF: A ver vamos a comprobar que sea la respuesta correcta, ¡exacto! es la respuesta correcta, muy bien es el oso. ¿Cómo supiste que era el oso?

A5: Porque a Winnie Pooh le gusta la miel y él es un oso.

DF: Ah muy bien, que bueno que hayas recordado a Winnie Pooh y lo hayas relacionado a la adivinanza. El siguiente en participar es... A2, eres tú A2, ¿listo?...

A2: ¡Sí maestra!

DF: Perfecto, hay que decir la respuesta hasta que yo termine de leer, ¿de acuerdo? la siguiente adivinanza dice... ¡Guau! De noche, ¡Guau! De día, cazo y ladro, ¿quién sería?...

A2: El perro, sí el perro...

DF: Vamos a ver si lo que nos respondió A2 es correcto... ¡Correcto! ¡Muy bien A2! El perro es la respuesta correcta. Hay que unir nuestro conjunto de palabras con el dibujo del perro ¿de acuerdo? Es el turno de ... A4. Bien, continuamos, A4 pon mucha atención dice... Soy astuto y juguetón y cazar un ratón es mi mayor afición... ¿qué será A4?

A4: mm el perro maestra

DF: mm ¿segura? Piensa muy bien, ¿te la repito?

A4: Si maestra por favor

DF: Ok dice, Soy astuto y juguetón y cazar un ratón es mi mayor afición...

A4: Un gato maestra.

DF: Muy bien A4, perfecto, recuerden que todo esto es de mucha concentración y paciencia...

Recuperado grabación sesión 04 de marzo del 2021

En esta parte se observa que la intervención se quedó inconclusa ya que no se solicitó saber cómo A4 supo que era el gato porque se manejaba la palabra astuto.

Todos los alumnos se mostraron atentos y ansiosos por jugar a las adivinanzas, a excepción de A4, se observó que ella se mostró un tanto nerviosa por temor a que la respuesta que diera fuera a ser incorrecta.

Una vez observada la participación de cada uno, el resto de las adivinanzas fueron descifradas de manera grupal, fue casi imposible entender el diálogo de cada uno de los alumnos que daban respuesta ya que en esta parte de la clase, no respetaron las estrategias de trabajo, que venimos manejando desde que comenzamos a trabajar de manera virtual como era el de mantener el micrófono apagado mientras alguno de sus compañeros hablaba, aunado a ello se escuchaban niños llorando, regaños, gritos, música, etc. En ese momento intervino la educadora solicitando a los padres que por favor se guardara silencio o se mantuvieran los micrófonos apagados para permitir que todos escucharan.

Para cerrar dicha actividad se pidió a los niños de manera voluntaria que compartieran a todos alguna adivinanza que se supieran, algunas de las respuestas fueron:

A6: -Es blanco y tiene orejas grandes, ¡El conejo! -

A2: -Sube sin escaleras, se corta sin tijeras y hace correr a la cocinera

¿Qué es? (de fondo se escuchaba la voz de la mamá, que le estaba diciendo lo que repitiera)

(Pasó un tiempo considerable y ninguno de los niños participaba)

DF: Muy bien A2, tu adivinanza estaba un poquito difícil por eso tus compañeros no pudieron adivinar qué era, pero muy bien, dinos la respuesta por favor.

A2: ¡La leche! (se escucha que la mamá fue quien le dio la respuesta).

DF: Ya vieron que A2 nos dijo una adivinanza un poquito más difícil a las que nosotros mencionamos de animales, bueno pues puede haber adivinanzas todavía más y más difíciles, pero siempre tenemos que empezar por las fáciles.

Recuperado grabación sesión 04 de marzo del 2021

Se rescata que se pudo invitar a la reflexión, aunque fueran conceptos más difíciles tratando de dejar la observación sobre la leche y retomar en la siguiente clase la adivinanza.

Sin embargo, se considera que el resultado de dicha actividad descrita fue el esperado, ya que lograron descifrar las adivinanzas que se les presentaron con ayuda de imágenes y posteriormente algunos compartieron alguna adivinanza con el grupo, con ello, los alumnos favorecieron su pensamiento al analizar cada una de las características que se les plantearon para llegar a una respuesta, su percepción auditiva al escuchar con atención los planteamientos que en este caso fueron las adivinanzas y su memoria al lograr retener las características para llegar a esa respuesta.

La activación de una palabra se apreciará, por supuesto, cuando la niña y el niño la integren activamente a su vocabulario y la empleen tanto en las actividades programadas como en su vida diaria. Los niños mostraron gusto e interés por la actividad, se mostraron interesados en responder cada una de las adivinanzas, así como también mostraron una participación activa y respetuosa, por lo que:

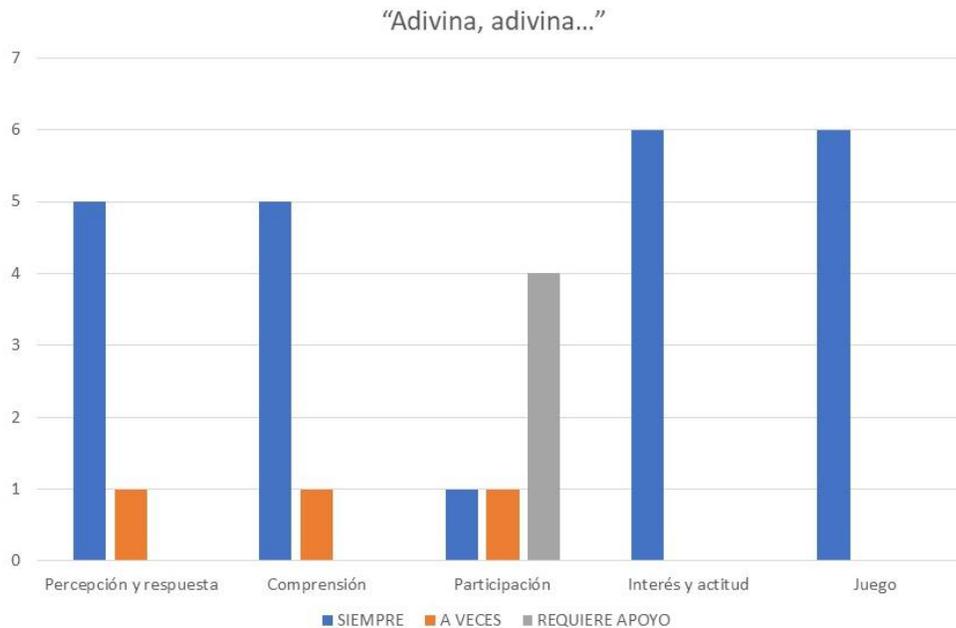
El lenguaje llega a ser un medio de pensamiento y aprendizaje. En gran medida, el desarrollo del lenguaje interviene también directamente en los procesos de aprendizaje. Smith, (sf) citado en SEP, (2004, Vol.I) sugiere que:

El desarrollo cognitivo tiene tres fases: la de percepción en la que el niño atiende los aspectos particulares de la experiencia, la ideación en la que el niño reflexiona sobre la Esto se relaciona con los propósitos del porqué se eligió planear y aplicar esta actividad, como ya se mencionó los alumnos favorecieron su vocabulario, su percepción auditiva, su pensamiento y su memoria. (SEP, 2004, Vol. I, p.153)

Con la actividad ya aplicada y analizada se considera que una vez recitada la adivinanza, se pudo haber comprobado si los niños la habían entendido, si las palabras que contenía eran conocidas y todas eran comprendidas por todos. Se les pudo preguntar para asegurarse de que sí conocen los términos y, en caso de no ser así, intentar explicarlo. Una vez entendidos todos los conceptos, llegar también a la comprensión y, con ello, al procedimiento de búsqueda de su solución.

Aplicar adivinanzas un tanto más complejas para observar algunas dificultades que se pudieran presentar al momento de querer descifrar. Repetir la adivinanza una y otra vez hasta enterarse bien de todo y, colaborar todos y cada uno de los participantes, intentar averiguar el misterio de la adivinanza, la solución que se esconde detrás de aquellos versos. Si bien también en lugar de una presentación con conjuntos de palabras se podría hacer uso de movimientos corporales para dar algunas “pistas” y llegar a la respuesta correcta.

En cuanto a las competencias profesionales que se esperaba demostrar, se lograron diseñando una planeación didáctica aplicando conocimientos pedagógicos previos como la selección del aprendizaje, el rescate de saberes previos, la realización de la propuesta en base al conocimiento y contexto de los alumnos y con ello, responder a las necesidades del contexto y ésta fue planeada aplicando críticamente el plan y programas de estudio para alcanzar el propósito de la actividad y contribuir al desarrollo de las capacidades de los alumnos.



Del total del grupo que fueron 6 alumnos el 100%, el 83% (5 alumnos) logró escuchar las adivinanzas y dar la respuesta correcta, mientras que el 17% (1 alumna) logró escuchar la adivinanza, pero le costó trabajo dar la respuesta correcta, en cuanto a la comprensión el 17% (1 alumna) en ocasiones expresó algunos conceptos relacionados a sus experiencias, y el resto de los alumnos el 83% 5 (alumnos) manifestaron el conocimiento de sus experiencias y lo relacionaron con los conceptos. En el aspecto de la participación el 66% (4 alumnos) participaron sólo en el momento en que se les solicitó mientras que el 17% (1 alumno) mencionó o comentó alguna adivinanza a sus compañeros, participó sólo y en los momentos que se le solicitó y el otro 17% (1 alumno) mencionó o comentó alguna adivinanza a sus compañeros, participó con ayuda (de su mamá) y en los momentos que se le solicitó. En interés y actitud el 100% (6 alumnos) se mostraron interesados en la actividad del grupo, mantuvieron una participación activa y una actitud de respeto, de igual manera el 100% (6 alumnos) tuvieron la apertura de conocer el juego, las instrucciones, las reglas y las respetaron.

3.2.2 “El rey pide... (cantidades)”

Nombre de la actividad:	“El rey pide... (cantidades)”
Campo de Formación Académica:	Pensamiento Matemático
Organizador Curricular 1:	Número, álgebra y variación
Organizador Curricular 2:	Número
Aprendizaje Esperado:	Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos.
Propósito:	Que el niño identifique y cuente la cantidad de objetos que se le piden.

Esta actividad se llevó a cabo en la clase virtual del día jueves 11 de marzo del 2021 a las 07:00 pm. Se comenzó la clase saludando al grupo, continuando con el pase de lista y posteriormente se comentó la fecha de ese día.

A la conexión de éste día asistieron 3 alumnos (A1, A2 y A6) y la educadora titular. La actividad de la cual se realizará el análisis fue aplicada en el momento del cierre de la clase por lo que previo a ella en la parte del desarrollo se realizó otra actividad referente a una exposición que se llevaría a cabo por el día de la primavera, comentado esto, se prosigue a describir el análisis.

“El rey pide... (cantidades)” consiste en una ruleta digital (Ver anexo J) que se transmite compartiendo pantalla para que todos puedan observarla, previamente ya se había trabajado con estas ruletas para familiarizarse y entender la dinámica de ésta. En cuanto a las “cantidades” se buscó que fueran objetos que pudieran tener en casa para que fuese más fácil encontrarlos, lo complejo de ésta actividad sería contar la cantidad exacta que se pidiera, a continuación, se describen algunos ejemplos de lo que se trabajó:

- El rey pide 2 botellas –
- El rey pide 5 frutas –
- El rey pide 7 juguetes –

En cuanto se oprimía el botón para que la ruleta comenzará a girar se lograba observar la expresión facial que los niños presentaban en ese momento y era de felicidad, nervios o ansiedad por saber qué cantidad y objetos pediría el rey, al

momento de oprimir el botón para detener la ruleta se preguntaba a los niños qué objeto y qué cantidad de ese objeto es la que quería el rey:

DF: - Bueno vamos a continuar con nuestra última actividad del día de hoy y se llama “El rey pide... cantidades”, vamos a apagar un poquito nuestros micrófonos para que todos podamos escuchar las indicaciones de la actividad ¿de acuerdo?, vamos a poner mucha atención. Voy a compartir mi pantalla con ustedes y ustedes me dicen si ya la ven, les estoy compartiendo una ruleta, con la imagen de un rey ¿ya la ven?, ¿si recuerdan qué es una ruleta? Bueno pues recordemos que es una rueda, dividida en varios espacios que se utiliza como un juego de azar, y recordemos también que con azar nos referimos a la suerte a que no sabemos que pueda pasar, ¿de acuerdo? Entonces ahora sí, ¿ya la ven? -

A1: - ¡Sí maestra!

A6: - Si maestra ya

A2: - Si maestra

DF: Perfecto entonces ahora sí les voy a decir lo que vamos a hacer. Este botón que ustedes ven aquí, yo lo voy a oprimir y la ruleta del rey va a empezar a girar, cuando yo vuelva a oprimir el botón la ruleta se va a detener y esta flechita de aquí nos va a señalar que objetos son los que quiere el rey, es decir, los objetos que ustedes tendrán que ir a buscar y traerlos para que todos los veamos, pero, aquí también tenemos números ¿ya vieron? Estos números nos están indicando la cantidad de objetos que quiere el rey, o sea, cuántos deben de traerle. Vamos a hacer un ejemplo primero, el rey pide... mmm... ¡3 frutas! Y ustedes irán a buscar tres frutas, las traerán y nos las mostrarán a todos. ¿listos? -

DF: - El rey pide... 2 calcetines, corran, vayan a buscar 2 calcetines para el rey.

A1: - ¡Ya maestra! –

DF: - Qué rápido! ¡Muy bien! Te quitaste los que traías ¿verdad? Ja ja ja ¡Muy bien

A1 gracias! –

A2: - ¡Listo maestra!

A6: - ¡Ya maestra ya traje mis dos calcetines!

DF: A ver vamos a contarlos todos juntos.

TODOS: - ¡Uno y dos!

DF: - ¡Muy bien! Bueno vamos a continuar ¿listos? El rey pide... ¡4 dulces! vayan a buscar 4 dulces corran.

A6: ¡Ya maestra!

DF: Muy bien A6, qué rápido lo hiciste, ¿si trajiste los 4?

A6: Sí maestra uno, dos, tres y cuatro.

A1: Ya maestra, no los encontraba mi hermanito los tenía

DF: ¡Muy bien A1, ¿se los pediste un ratito?

A1: Si maestra

A2: Ya maestra

DF: Perfecto A2, a ver ahora si vamos a contar todos juntos.

TODOS: Uno, dos, tres y cuatro

DF: Perfecto, todos lo hicieron muy bien, vamos a continuar, El rey pide... ¡5 juguetes! Corran, traigan 5 juguetes para el rey...

A1, A2 y A6: Ya maestra

DF: ¡Wao! Qué rápidos, eso quiere decir que tienen muchos juguetes, perfecto, vamos a contarlos entre todos.

TODOS: Uno, dos, tres, cuatro y cinco.

DF: Perfecto, todos lo hicieron excelente, ahora si vamos con el último. El rey pide... ¡3 frutas!

A2: ¡Listo maestra!

DF: Perfecto A2, vamos a esperar a A1 Y A6.

A6: Ya maestra

A1: Ya maestra

DF: Perfecto, vamos a ver si contaron bien, contamos todos juntos, ¡uno, dos y tres! ¡Lo hicieron excelente chicos, muy bien!...

Recuperado grabación sesión 11 de marzo del 2021.

Una vez mencionado el objeto y la cantidad, los alumnos corrieron rápidamente en busca de dichos objetos para ser los primeros en encontrarlos y mostrarlos, en ningún momento fue mencionado que el que los encontrara primero sería el ganador si no que, se realizó una tablita con los nombres de los niños y quien encontrara la cantidad correcta sumaba puntos, quien no encontrara o se

equivocara en la cantidad no sumaba puntos. (Ver anexo K) Con esto los alumnos estaban mucho más motivados a realizar la actividad.

Durante la actividad los niños presentaron “El principio de correspondencia uno a uno” al momento de regresar con los objetos y contarlos uno por uno ya fuese de manera individual o grupal, de ambos modos los niños tomaban o señalaban uno por uno los objetos para contarlos, se hace referencia a esto con lo siguiente:

El principio de correspondencia uno a uno. Consiste esencialmente en la capacidad de asignar a cada elemento de un conjunto una sola palabra numérica y a cada palabra hacerle corresponder un sólo elemento. Este principio conlleva la coordinación de dos procesos: el de partición y el de etiquetación. (García, 2015, p.4)

DF: Bien continuamos, el rey pide... ¡5 juguetes! Corran vayan a buscar 5 juguetes, cuenten muy bien. (El primer alumno en encontrar los 5 juguetes fue A1)

DF: Muy bien A1, los encontraste muy rápido, ¿ya contaste para comprobar que sí son 5?

A1: Uno, dos, tres, cuatro, cinco. (mientras contaba señalaba el objeto que estaba contando).

Los alumnos llegan en la serie numérica de manera oral hasta el número 8, sólo si no están relacionando el número mencionado con algún objeto, de lo contrario pierden el orden y sólo llegan hasta el número 5. Con los 3 alumnos de ésta actividad es la misma situación.

Durante la educación preescolar, las actividades mediante el juego y la resolución de problemas contribuyen al uso de los principios del conteo (abstracción numérica) y de las técnicas para contar (inicio de razonamiento numérico), de modo que las niñas y los niños logren construir, de manera gradual, el concepto y el significado de número. (SEP, 2004, citado por García, 2015, p.5)

El juego realizado en la actividad permitió a los alumnos resolver situaciones problemáticas que se les presentaron en los momentos de la actividad, es decir,

cuando tenían que identificar qué cantidades les solicitaba “el rey” y a su vez cuando tenían que ir a buscar los objetos y contarlos para reconocer que fuera la cantidad correcta.

“Los conocimientos numéricos son construidos e integrados por los niños en un proceso dialéctico donde intervienen como “recursos”, “instrumentos” útiles para resolver determinados problemas y como “objetos” que pueden ser estudiados en sí mismos” (SEP, 2004, Vol. I, p.252)

Se considera que el resultado de dicha actividad descrita fue el esperado, aunque los alumnos al mes de marzo aún tienen dificultad en el conteo oral ya que sólo manejan el rango del 1 al 8 los 3 alumnos. La intervención pudo tener más impacto si se hubieran realizado preguntas sobre cómo lo habían resuelto, escuchar las respuestas de los niños y promover la reflexión.

Una de las ventajas que se destacan de este análisis es que al ser tan poca cantidad de alumnos (3) se pudo observar a detenimiento que los 3 alumnos se encuentran en el mismo nivel de aprendizaje de acuerdo a los principios de conteo, el diagnóstico fue el siguiente:

Se encuentran en el principio de correspondencia uno a uno, este principio conlleva la coordinación de dos procesos: el de participación y el de etiquetación, los niños se encuentran en el de etiquetación, ya que este supone la asignación de un conjunto de etiquetas que el niño habrá de corresponder sólo una única vez y en este caso esas etiquetas serían los números, asignando uno a cada objeto en orden, según lo explica García, (2015).

En cuanto a las herramientas que se utilizan para recuperar la información de las evidencias tomo en cuenta lo siguiente:

Las principales herramientas de evaluación en preescolar son las evidencias del trabajo realizado todos los días en las diferentes actividades propuestas, a través de fotografías, videos y de las propias observaciones que se hacen y registran en instrumentos como el diario de trabajo de la educadora, donde se apuntan todos los acontecimientos importantes ocurridos durante las clases, con fechas, causas y percepciones. (García, 2015, p.6)

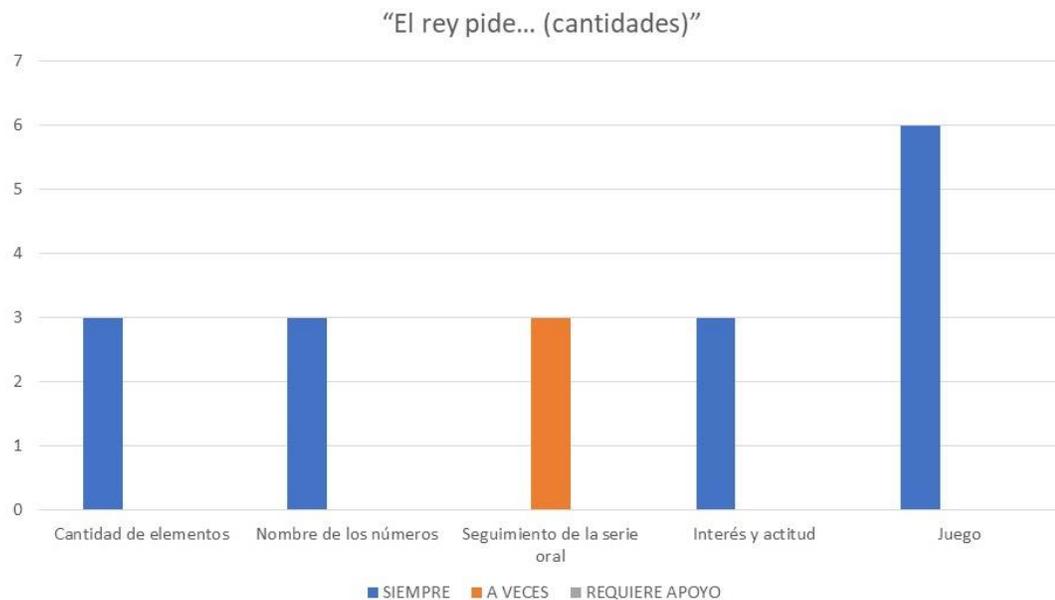
Las evidencias recibidas no dan la seguridad de que los alumnos hacían el trabajo ya que sólo demuestran que lo hicieron, pero no el cómo lo hicieron, ya que en la clase se observó la intervención de los alumnos y en ocasiones de padres de familia.

Las competencias profesionales que se demostraron con esta actividad fueron el logro del diseño de una planeación didáctica aplicando conocimientos pedagógicos previos y así poder responder a las necesidades del contexto en las que se está inmerso, a su vez, esta planeación fue elaborada aplicando planes y programas de manera crítica para alcanzar el propósito de la actividad, así como el logro del aprendizaje esperado, contribuyendo al desarrollo de las capacidades de los alumnos.

Se pudieron graduar los desafíos, también tomar en cuenta los materiales que están en los hogares de acuerdo al contexto de los alumnos, como reto para una próxima intervención está recuperar mediante cuestionamientos cómo es que llegan al resultado para conocer lo que saben los alumnos.

En las sesiones también se nota que en ocasiones los padres de familia apagan los micrófonos porque están atendiendo a otros hijos más pequeños y esto ocasiona que se pierda el interés de los alumnos en algunos momentos de la sesión.

Las actividades propician la reflexión sobre la práctica y son una oportunidad para identificar necesidades de cambio y fortalecimiento del trabajo.



De un total de 3 alumnos los cuales conforman un 100%, ese mismo 100% (3 alumnos) identificaron en todas las colecciones la cantidad de elementos que había que entregar o presentar, de igual manera en el aspecto de nombre de los números el 100% (3 alumnos) nombraron todos los números con su respectivo nombre, el 100% (3 alumnos) manejaron un rango sin equivocarse el dar seguimiento a la serie oral, el 100% se mostró interesado en la actividad del grupo, manteniendo una participación activa y una actitud de respeto así como respetaron las reglas y las instrucciones.

3.2.3 “¿Cómo cuidarnos?”

Nombre de la actividad:	“¿Cómo cuidarnos?”
Campo de Formación Académica:	Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social
Organizador Curricular 1:	Mundo natural
Organizador Curricular 2:	Cuidado de la salud
Aprendizaje Esperado:	Conoce medidas para evitar enfermedades.
Propósito:	Que el niño conozca diversas medidas para evitar enfermedades.

La clase se llevó a cabo el día martes 16 de marzo del 2021 a las 07:00 pm, se comenzó la clase virtual saludando al grupo, previo a la clase por la mañana se les solicitó a los padres a través del grupo de WhatsApp que confirmaran la asistencia de los niños a la conexión de ese día, como en todas las clases.

A la conexión de éste día asistieron 3 alumnos (A1, A2 y A6) al igual que la educadora titular. Esta actividad fue aplicada en el momento del cierre de la clase, a lo que previamente se habían realizado otras actividades.

La actividad “¿Cómo cuidarnos?” consistió en un memorama (Ver anexo M), si bien como se menciona en el aprendizaje esperado “Conoce medidas para evitar enfermedades.” Y aprovechando la actual situación por covid-19 la cual requiere medidas de cuidado específicas se optó por realizar un memorama en el que se incluyeran estas medidas tales como, el lavado de manos, el uso de cubre bocas, el uso de gel antibacterial, entre otras más, con esto, enseguida se describe el concepto de memorama:

Es un juego clásico que ayuda a ejercitar el cerebro y para jugarlo requiere de concentración, pues consiste en conseguir imágenes idénticas para formar pares y requiere recordar la ubicación de las tarjetas. El juego de Memorama ayuda a codificar una misma información en lenguajes como el verbal y

visual, y los jugadores asimilan la información y la asocian con otros contenidos. (Sosa, s.f. p, 3)

Conociendo el concepto de memorama, se comenzó realizando las siguientes interrogantes a los alumnos:

DF: ¿Saben qué es un memorama? ¿Saben cómo se juega? ¿Alguna vez lo han jugado?

A lo que los niños sólo respondieron sí a todo, pero cuando se les cuestionó acerca de que si alguien podría explicar qué era y cómo se jugaba nadie dijo nada, por lo que se continuó dando la explicación del concepto de memorama:

DF: Un memorama es un juego en el que debemos encontrar dos tarjetas iguales, a estas dos tarjetas iguales se les llama par, entonces debemos encontrar todos los pares que sean posibles, pero mientras se juega, las cartas están al revés por lo que nunca se pueden ver. Las reglas son las siguientes, deben voltear sólo dos cartas por turno, si las cartas que encontraron son par tiene oportunidad de voltear otras dos cartas y si esas cartas también son par tiene oportunidad de voltear las cartas otra vez y así hasta que las cartas que volteen ya no sean par, de lo contrario si desde la primera vez las cartas no son pares volteamos de nuevo las cartas para no ver que objetos son y damos oportunidad al siguiente jugador, pero, pongan mucha atención mientras el jugador voltea las cartas ustedes deben memorizar qué objeto y en qué lugar estaba esa carta por si el jugador no encuentra el par ustedes tengan oportunidad de hacerlo. No se vale voltear más de dos cartas a la vez ¿de acuerdo? Y bueno pues para sumar los puntos, es decir, para ir contando cuántos pares van encontrando utilizaremos nuestra tablita de puntos, ¿la recuerdan? Bueno pues preparen sus tarjetitas, hay que voltearlas y vamos a moverlas para mezclarlas.

Las tarjetas que fueron el material para esta actividad les fueron enviadas como documento ya sólo para imprimir y recortarlas, no fue un requisito y nunca lo ha sido que lo que se tenga que imprimir tenga que ser a color en caso de que el documento

lo sea, eso queda a criterio de los padres de familia de acuerdo a sus posibilidades, pero si era necesario que para la clase las tarjetas ya estuvieran recortadas, esto con la finalidad de agilizar el trabajo ya que era la última actividad y es en donde los niños comienzan a dispersar su atención, de acuerdo con Grusec et al. (2000), citado por Horna, Arhuis y Bazalar (2020), “las experiencias formativas familiares dominan un rol esencial, al ser parte de sus herramientas formativas y sociales, porque son los progenitores quienes inducen a sus hijos a la sociedad” (p.4).

Durante la actividad, los niños mostraron interés y mantuvieron una participación activa, se comenzó mostrando tarjeta por tarjeta y comentando de qué medida de seguridad o higiene se trataba, una vez que fueron explicadas todas las tarjetas, se comenzó con A1, fue el primer alumno en voltear sus tarjetas lo hizo de manera rápida esperando ganar pero no fue así, por lo tanto no sumó su primer punto, no mostró actitud negativa, al contrario esperaba ansioso que pasara el turno de sus compañeros para el volverlo a intentar, en ese momento intervine y le comenté que recordara muy bien que cartas había tomado y en este caso como el memorama era de las medidas de higiene y seguridad por covid-19 recordara de qué medidas eran las cartas que había tomado.

Se continuó con el turno de A6, volteó sus dos tarjetas y logró descubrir su primer par, por lo tanto sumó su primer punto, mientras volteaba sus tarjetas mostró una actitud positiva y entusiasta por el juego y al haber obtenido su primer par y por esto haber logrado su primer punto su expresión facial era de felicidad, como ganó su primer par, tuvo la oportunidad de voltear otras dos tarjetas a ver si obtenía su segundo par pero no fue así, en esta segunda ocasión las tarjetas no eran igual pero en ningún momento mostró una actitud negativa, ni de enojo o tristeza, en este momento de igual manera que con A1 intervine y le comenté que observará muy bien qué medidas de seguridad e higiene estaban en las tarjetas y el lugar en donde estaban.

Llegó el turno de A2, se mostró emocionado por participar, tomó sus dos tarjetas, pero no logró obtener su primer par, de igual manera que los dos alumnos anteriores tampoco mostraron alguna actitud negativa o de rechazo por no haber obtenido su primer par, realicé mi intervención comentándole también que observara muy bien las medidas que estaban en las tarjetas que había volteado y el lugar en donde estaba.

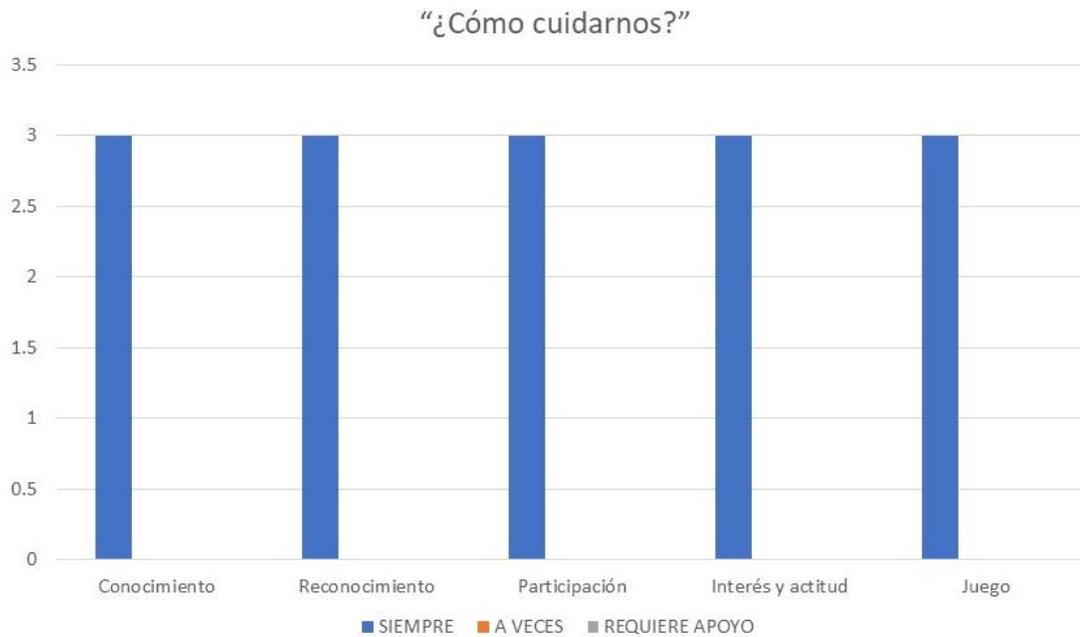
Fueron 11 pares de tarjetas, se le dio el mismo seguimiento descrito con todas, los niños durante toda la actividad mostraron la misma actitud positiva, alegre, la misma participación activa, realmente sorprendió ver cómo es que los niños mantuvieron un ambiente de respeto y tolerancia entre ellos al no molestarse o hacer alguna actitud negativa cuando no lograban obtener sus pares, se creó un ambiente de aprendizaje favorable para el desarrollo de la actividad, ya que “Los procesos cognitivos necesarios para que el aprendizaje ocurra están estrechamente vinculados a los ambientes que los propician. Hoy resulta indispensable reconocer que los aspectos físico, afectivo y social influyen en los logros de desempeño individual y grupal” (SEP, 2017, p. 123).

La actividad concluyó en el momento en que todos los alumnos lograron obtener la totalidad de los pares y todos sumaron puntos en la tabla. (Ver anexo N)

Se considera que la intervención durante esta actividad fue la correcta, desde el momento en que se comienza explicando a los niños el concepto del memorama, así como las indicaciones y reglas del juego, el tema del memorama el cual fue sobre las medidas de seguridad e higiene ante covid-19, así como el seguimiento que se le dio, todo esto se ve reflejado en el buen trabajo, actitud y disposición que mostraron los alumnos durante toda la actividad. Como reto en una próxima intervención en caso de trabajar con este mismo memorama sería dialogar un poco más con los alumnos adentrándose en el tema sobre el cuidado de la salud y cuestionándoles acerca de lo que conocen sobre el tema y como este ha ido

avanzando y/o mejorando. Una de las limitantes al realizar este análisis fue que no se tuvo como apoyo la grabación de la clase a diferencia de los análisis anteriores, debido a dificultades que se presentaron con la conexión a internet el día de la clase.

En cuanto a las competencias profesionales que se esperaba demostrar, el diseño de una planeación didáctica se logró en el momento en que se designa qué tema trabajar como en este caso lo fue el conocer medidas para evitar enfermedades ligándolo a la estrategia principal de este documento como lo fue el juego, así como también la realización de la propuesta en base al contexto de los alumnos y con ello responder a las necesidades que se pudieron llegar a presentar siempre tomando en cuenta las posibilidades, trabajando en conjunto alumnos, padres de familia, educadora y docente en formación.



Del total del grupo que fueron 3 alumnos el 100%, los 3 presentaron el mismo nivel de aprendizaje y actitud durante la actividad ya que, conocían en su mayoría las medidas de seguridad e higiene incluidas en el juego para evitar enfermedades, así como también reconocieron la importancia de esas medidas, mantuvieron y respetaron un orden de participación durante el juego, se mostraron interesados en la actividad del grupo, manteniendo una participación activa y una actitud de respeto siguiendo las instrucciones y respetando las reglas.

3.2.4 “¡Hora de bailar!”

Nombre de la actividad:	“¡Hora de bailar!”
Área de Desarrollo Personal y Social:	Artes
Organizador Curricular 1:	Expresión Artística
Organizador Curricular 2:	Familiarización con los elementos básicos de las artes
Aprendizaje Esperado:	Baila y se mueve con música variada, coordinando secuencias de movimientos y desplazamientos.
Área de Desarrollo Personal y Social:	Educación Física
Organizador Curricular 1:	Competencia Motriz
Organizador Curricular 2:	Desarrollo de la motricidad
Aprendizaje Esperado:	Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad por medio de juegos individuales y colectivos.
Propósito:	Que el niño coordine secuencias de movimientos a través del baile con música y esto lo motive a realizar el resto de las actividades.

Esta actividad se llevó a cabo por primera vez en la clase virtual del día viernes 12 de marzo del 2021 a las 11:00 am. Se comenzó la clase saludando al grupo, se continuó con el pase de lista y posteriormente se comentó la fecha de ese día.

A la conexión de ese día asistieron 3 alumnos (A1, A2 y A6) y la educadora titular. La actividad de la cual se realizará el análisis fue aplicada en el momento del inicio de la clase esto con la finalidad de motivar a los alumnos ya que la clase los días viernes es en la mañana. Al finalizar la clase de éste día, se acordó con la educadora titular que esta actividad se emplearía en todas las clases a manera de motivación y activación física, mencionado esto, se prosigue a realizar el análisis.

“¡Hora de bailar! Consiste en un juego, en donde en un momento de la clase se reproducía alguna canción y ese era el momento de todos comenzar a bailar, la instrucción era parase de sus asientos o el lugar de trabajo y comenzar a bailar

siguiendo los movimientos que fuese mencionando la canción, las canciones se elegían de acuerdo al ritmo y a los movimientos que fuera mencionando para favorecer también el aspecto motriz.

Se bailaron canciones como “El baile de los animales”, “El baile del cuerpo”, “Levantando las manos”, entre muchas más, como bien se menciona al inicio de éste análisis, esta actividad se empleó como estrategia en todas las clases posteriores.

La actividad se llevó a cabo de la siguiente manera:

DF: Hola niños buenos días, bienvenidos a nuestra clase del día de hoy, ¿cómo amanecieron? ¿tienen sueño todavía?

A6: Hola maestra

A1: Si maestra poquito

A2: Si maestra yo si tengo sueño

DF: Bueno pues ya colocada nuestra fecha ahora si vamos a comenzar con nuestras actividades y la primera actividad de hoy será ¡bailar! ¿a todo les gusta bailar?

A1: Si maestra a mi si

A6: Si maestra

A2: Si

DF: Bueno pues comenzaremos a bailar, la canción que bailaremos se llama “El baile de los animales”, ¿ya la han escuchado antes? La canción nos va diciendo qué es lo que tenemos que hacer, qué partes del cuerpo tenemos que mover ¿de acuerdo? Vamos a comenzar, voy a poner la música y ustedes me dicen si se escucha.

(música)

DF: ¿Si se escucha bien?

TODOS: Si maestra

DF: De acuerdo entonces vamos a comenzar. Recuerden que debemos escuchar muy bien la canción y pueden observarme a mí también para seguir los movimientos de la canción.

Recuperado grabación sesión google meet 12 de marzo del 2021.

Se reprodujo la canción y todos se mostraron emocionados, divertidos y activos bailando. Mientras bailábamos pude observar que todos seguían las instrucciones de la canción, todos realizaban los movimientos que la canción iba pidiendo.

De las capacidades que pudieron demostrar los alumnos es que son capaces de expresar sus emociones al realizar movimientos siguiendo el ritmo e imitando a los animales, también demostraron movimientos de coordinación como saltar...

En esta sesión los padres de familia dejaron a los niños participar sin su supervisión directa, en el imaginario pueden pensar que son actividades que entretienen a los niños y que solo son juegos, sin embargo:

“La música y el movimiento son esenciales para los niños. Resulta muy enriquecedor para ellos brindarles la oportunidad de conocer diversos géneros” (SEP, 2017, p.294).

Con lo que menciona este autor, se observa lo verdaderamente importante que es el baile en edad preescolar y todos los aspectos que conlleva a favorecer, se pudo observar al emplear esta estrategia con los niños. Una vez terminada la canción, realizamos ejercicios de relajación ya que el ritmo de la canción fue un poco acelerado.

DF: ¡Excelente niños! Lo hicieron muy muy bien de verdad, realizaron todos los movimientos que decía la canción.

Motivación: Es el interés que tiene el alumno por su propio aprendizaje o por las actividades que le conducen a él. El interés se puede adquirir, mantener o aumentar en función de elementos intrínsecos y extrínsecos. Hay que distinguirlo de lo que tradicionalmente se ha venido llamando en las aulas motivación, que no es más que lo que el profesor hace para que los alumnos se motiven. (Martínez, s.f., citado en Garzón, 2019, p.14)

Se utilizaron frases como estrategia para reforzar las cualidades y capacidades de los niños, como: “Lo hicieron muy bien”, “Trabajaron muy bien”, etc.

La relajación consiste en hacer del cuerpo el centro de atención, permitiendo la creación de lazos entre el cuerpo y la mente, provocando respuestas diferentes ante los problemas y las emociones. De una manera u otra, estas autoras se refieren al trabajo corporal que se realiza mediante la relajación, a la relación cuerpo mente y a los beneficios que origina en el organismo. (Bergés y Bounes, 1983, citados por Segura, Caballé y Castells, 2017, p.5)

DF: Bien, ahora realizaremos ejercicios de relajación, vamos a respirar un poquito para relajarnos porque ya al final iba muy rápido la canción, entonces, vamos a tomar aire, a eso se le llama inhalar y cuando lo hagamos vamos a decir “arriba Pancho pantera” ¿de acuerdo? Y después vamos a exhalar, vamos a sacar el aire y diremos “abajo Pancho flojera” ¿entendido?

TODOS: Si maestra

DF: De acuerdo, comenzamos

TODOS: ¡Arriba Pancho pantera! (inhalamos) ¡Abajo Pancho flojera! (exhalamos) muy bien, otra vez ¡Arriba Pancho pantera! (inhalamos) ¡Abajo Pancho flojera! (exhalamos), excelente una última vez ¡Arriba Pancho pantera! (inhalamos) ¡Abajo Pancho flojera! (exhalamos) perfecto. ‘¿Les gustó bailar?

A6: Si maestra a mí me gusta mucho bailar

A1: ¡Si maestra!

A2: Si maestra

DF: Muy bien y ¿cómo se sintieron? ¿se cansaron?

A6: Yo no me cansé maestra

A2: Yo no maestra, a mi si me gusta bailar

A1: No maestra yo no me cansé

DF: Muy bien, que bueno que, si les guste bailar, ¿sabían que el baile nos ayuda a mantenernos sanos? ¿Recuerdan que en días anteriores la maestra Yari nos dijo que hay que comer sanamente y que también hay que hacer ejercicio para no enfermarnos? Bueno pues el baile es ejercicio. ¿les gustaría que en nuestras próximas clases siguiéramos bailando?

TODOS: Si maestra

La danza, además, ofrece un ejercicio corporalmente más global, exento de elementos competitivos y con un alto componente hedonista, es decir, que propicia situaciones en las que la actividad física sea vista como algo que se puede disfrutar sin algún tipo de competición. De manera específica contribuye al desarrollo motriz, la adquisición de hábitos saludables y la realización adecuada de las tareas motrices necesarias en la vida cotidiana, ello impacta en la calidad de vida de los alumnos. (Nicolás, 2010, citado por Morales, Ahuyón y Monzón, 2019, p.6)

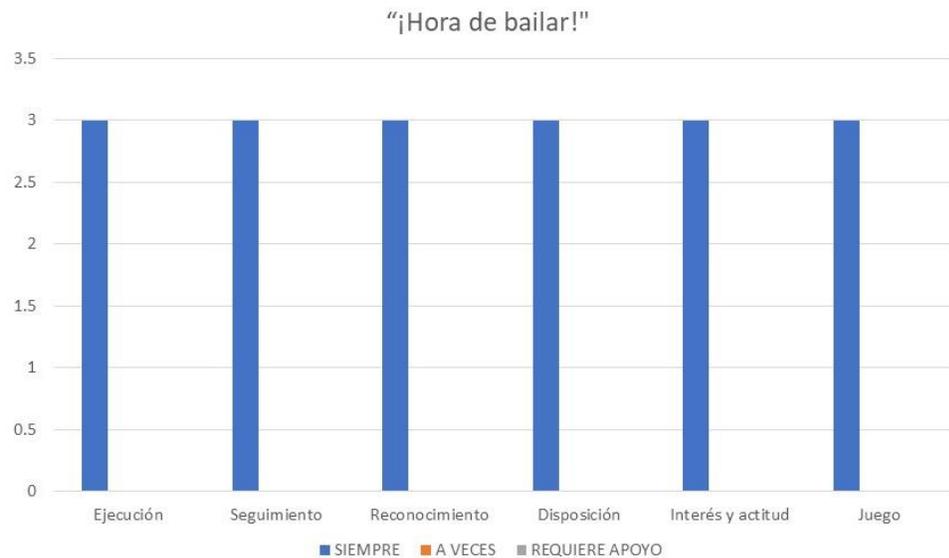
Como se mencionó al inicio del análisis de esta actividad, esta fue planeada para ser aplicada sólo en esa ocasión, al finalizar la clase conversando con la educadora titular del grupo, llegamos a la conclusión de los excelentes resultados obtenidos durante la clase al haber comenzado con el baile, los alumnos en el resto de la clase se mostraron activos e interesados por realizar el resto de las actividades, es por ello que se llegó a la conclusión de emplear esta actividad como estrategia en el resto de las clases, todas las clase se comenzaría con baile para que los alumnos mantuvieran esa energía y esa motivación al realizar el resto de las actividades del día. Claro teniendo en cuenta también la búsqueda del favorecimiento del aspecto físico y la salud, viendo como ventaja el empleo de dicha estrategia.

Se considera que el resultado de dicha actividad descrita fue el esperado, los alumnos trabajaron excelentemente bien y es por ello que se buscó el empleo de esta actividad como estrategia de trabajo para ser empleada en las clases posteriores. Con el tiempo se vieron reflejados los resultados del empleo de esta

actividad como estrategia de trabajo en el avance de los alumnos. Como reto para una próxima intervención se podría pensar e incluir materiales para relacionar más ésta actividad con el área de educación física, materiales como, pelotas, botellas, cuerdas, etc.

El desarrollo físico en los niños de edad preescolar (3-5 años) consiste en adquirir mayor destreza en habilidades de coordinación, control, manipulación y movimiento. El desarrollo físico considera, de manera interrelacionada, dos importantes aspectos: a) ayuda a los niños a adquirir seguridad y confianza en lo que pueden hacer, y b) experimentan y sienten el beneficio de estar sanos y activos. Un desarrollo físico efectivo ayuda a los niños a desarrollar un sentido positivo del bienestar. (SEP, 2004, Vol. I, p.216)

Las competencias profesionales se vieron reflejadas en esta actividad logrando el diseño de una planeación didáctica aplicando conocimientos pedagógicos en el momento en que se decide qué actividad planear, qué aprendizajes se quieren favorecer y cuál es el propósito de esta, ligando ambas áreas de desarrollo personal y social con una misma finalidad y con esto responder a las necesidades del contexto en las que se esté inmersos, a su vez, esta planeación fue elaborada aplicando planes y programas de manera crítica para alcanzar el propósito de la actividad, así como el logro del aprendizaje esperado, contribuyendo al desarrollo de las capacidades de los alumnos.



Los resultados de la actividad graficado en la tabla anterior muestran que los alumnos que asistieron a la clase se mantienen en el mismo nivel de aprendizaje ya que los 3 alumnos representando el 100% ejecutaron movimientos corporales que implicaron coordinación y equilibrio, siguen el ritmo a través de movimientos utilizando partes de du cuerpo así como también reconocieron las partes del cuerpo que se utilizarían, siguieron indicaciones, se mostraron interesados en la actividad del grupo, manteniendo una participación activa y una actitud de respeto y por último respetaron las reglas e instrucciones del juego.

3.2.5 “Veo, veo...”

Nombre de la actividad:	“Veo, veo...”
Campo de Formación Académica:	Educación Socioemocional
Organizador Curricular 1:	Empatía
Organizador Curricular 2:	Sensibilidad y apoyo hacia otros
Aprendizaje Esperado:	Reconoce y nombra características personales y de sus compañeros.
Propósito:	Que el niño reconozca y nombre características físicas de sus compañeros y/o alguna cualidad en particular.

La clase se llevó a cabo el día jueves 18 de marzo del 2021 a las 07:00 pm, se comenzó la clase virtual saludando al grupo, se mencionó la fecha de ese día y se continuó con el pase de lista.

A la conexión de ese día asistieron 4 alumnos (A1, A2, A4 y A6) al igual que la educadora titular. Esta actividad fue aplicada en el momento del cierre de la clase, a lo que previamente habíamos realizado otras actividades.

La actividad “Veo, veo” consistía en que cada alumno elegiría a algún compañero y tendría que describirlo, es decir, tendría que mencionar características físicas y de ser posible alguna cualidad que pudiera identificar de ese compañero, pero, sin decir el nombre. Las reglas del juego serían no mencionar el nombre del compañero al cual describirían y la regla más importante no mencionar palabras ofensivas, o comentarios que puedan incomodar o molestar a sus compañeros, sólo estaría permitido mencionar cosas buenas.

Al explicar la actividad a los alumnos, se les mencionaron una serie de ejemplos, tales como:

- Ella tiene cabello largo –
- Ella tiene blusa rosa –
- A ella le gustan las mariposas –
 - Él tiene cabello negro –
 - A él le gusta cantar-

Estas características pudieron ser identificadas por los niños debido al seguimiento que se le estuvo dando a las clases virtuales por semana, al inicio del ciclo escolar se realizaban sólo dos clases por semana una los jueves por la tarde y otra los viernes por la mañana, en ambas se veían los mismos contenidos ya que esto era para que los niños asistiera a la clase en el horario que pudieran, a partir de marzo, se decidió cambiar la estrategia y se comenzó a realizar tres clases por semana los días martes y jueves a las 07:00 pm y el día viernes a las 11:00 am, en todas se abarcaron diferentes contenidos de acuerdo a las necesidades e intereses del grupo, es por ello que debido a la implementación de más clases los alumnos pudieron convivir de manera virtual y conocerse un poco más.

La participación fue de manera voluntaria siempre y cuando todos participaran, el primero en querer participar fue A1 y comentó lo siguiente:

- Tiene cabello largo –
- Le gustan los conejos –
- Tiene ropa de mimi – (se escuchaba la voz de la mamá quien le decía lo que dijera).

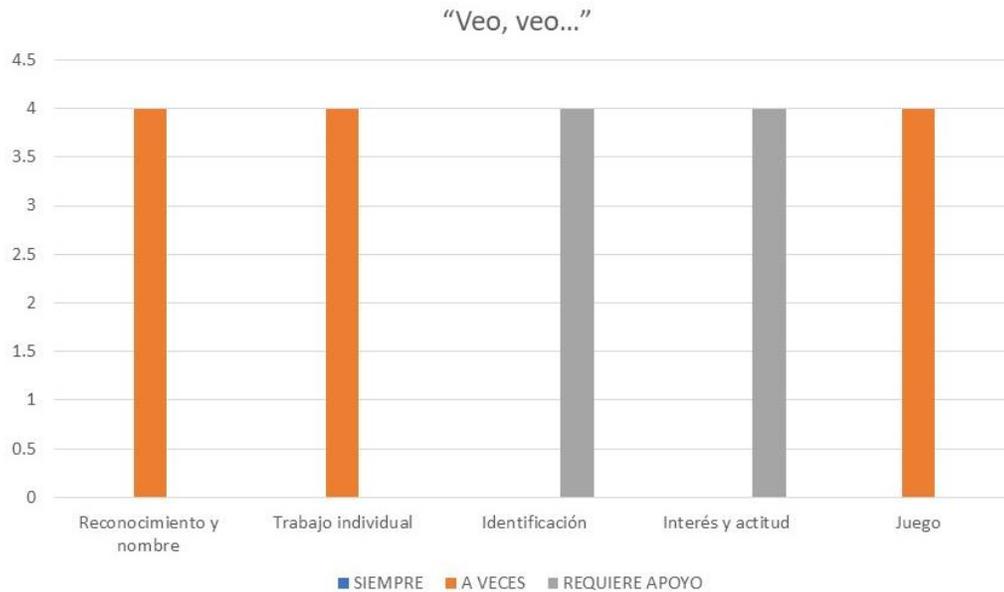
Recuperado del diario de trabajo clase 18 de marzo del 2021.

A pesar de que con todo este tiempo los niños pudieron conocerse un poco, se considera que no lo suficiente ya que en todas las clases centran su atención en realizar sus actividades, en responder las hojas de trabajo, etc, pero no en conocer u observar a sus compañeros, un reto para próximas intervenciones observado desde ahora es que resultaría bueno implementar estrategias acerca del conocimiento entre pares, si bien trabajando de manera virtual no se pueden emplear del todo estrategias de convivencia o interacción pero se buscaría la manera adecuada de hacerlo. Analizando la actividad se observa que el resultado de esta no fue el esperado, en el momento se consideró que sí, pero realizando a detalle este análisis se llega a la conclusión de que no fue así.

Si bien, el juego no fue tan agradable para los niños ya que ellos no tenían las ideas de qué mencionar acerca de sus compañeros, las mamás quienes son las que los acompañan en las clases eran las que les decían que decir, otro reto sería el implementar otra estrategia de trabajo, tal vez, como docente en formación mencionar características de cada uno y ellos identificar de quien se trata, claro aplicando primero lo que se mencionó en el reto anterior.

Como ya se mencionó anteriormente el resultado de la actividad no fue el esperado, por lo que los niños no lograban mantener su atención a lo que comentaban sus compañeros, su atención se dispersaba, en ocasiones olvidaban apagar el micrófono para participar y esto ocasionaba descontrol en la clase, se optó por dar por concluida la actividad, ya que tuvo gran influencia sobre esto el haber alargado el tiempo con la actividad en el momento del desarrollo porque como se mencionó a un inicio esta actividad fue aplicada en el cierre, debido a esto y por la clase ser en la noche, los alumnos comenzaban a mostrar una actitud soñolienta y cansada. Por lo que se optó por dar por concluida la actividad por sugerencia de la educadora titular debido a la actitud de los niños y a la mala respuesta que se obtuvo.

Queda claro que la intervención no fue la adecuada desde el momento de planear la actividad, se pensó que sería un juego atractivo, pero no fue así, es por ello que los malos resultados de la rúbrica debido a la respuesta de la actividad, a interés y actitud provienen desde el trabajo de la docente en formación por lo que se considera que las competencias que se buscaba reflejar como en todas las actividades no se favorecieron de manera que no se logró el propósito. Posteriormente no fue posible aplicar la actividad con las modificaciones necesarias para obtener mejores resultados debido a actividades que ya se tenían planeadas en conjunto con la educadora titular buscando responder a necesidades específicas.



Del total del grupo que asistió a esta clase que fueron 4 alumnos el 100%, al mismo 100% (4 alumnos) le costó trabajo reconocer y/o nombrar solo características físicas de alguna de sus compañeros, en el aspecto de trabajo individual el 100% (4 alumnos sólo reconoce características si es con ayuda de alguien, en este caso de sus mamás, en cuanto a identificación es uno de los niveles en los que se obtuvieron resultados más bajos ya que el 100% (4 alumnos) requiere apoyo al no identificar ninguna cualidad en particular de alguno de sus compañeros, a la totalidad del porcentaje (4 alumnos) el 100% no mostró interés por la actividad por lo tanto no mantuvieron una participación activa, y por último, en el aspecto del juego entendieron el juego pero no hubo manera de respetar las reglas ya que la actividad se dio por concluida.

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Luego de un ciclo escolar en donde se hubo de habituar no solo a realizar la intervención docente desde la responsabilidad de la práctica en condiciones reales, sino el dominar habilidades digitales que en algún momento solo eran un apoyo al desarrollo de las actividades escolares como alumna de la Licenciatura en Educación Preescolar y que en el año escolar 2020 – 2021 se convirtieron en uno de los principales elementos para mantener contacto con el grupo escolar y la realización de la práctica cotidiana, se puede decir que se dio el desarrollo de varias competencias.

Lo anterior permite describir en este informe, como con la estrategia del juego señalada en Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Educación Preescolar. Plan y programas de estudio, Orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. 2017, se favoreció el desarrollo de los aprendizajes en un grupo de alumnos de primero y segundo año de preescolar.

Para el diseño de situaciones didácticas fue necesario conocer el contexto en el que los alumnos estaban inmersos, si bien, se continuaría trabajando desde casa, era necesario conocer toda esa serie de aspectos que resultarían sumamente importantes para lograr un impacto de aprendizaje significativo en los niños, sin duda, trabajar apoyándose en diferentes plataformas de comunicación virtual fue uno de los desafíos a los que me enfrenté, esta actividad la venimos realizando desde que iniciamos en los primeros semestres el trayecto de Prácticas Profesionales, sin embargo ahora fue completamente diferente por la modalidad a distancia.

La comunicación con la educadora titular fue fundamental desde el inicio del trabajo ya que la estrategia del plantel acordada para el trabajo a distancia de los grupos, fue programar sesiones virtuales con el grupo y teniendo el apoyo de las familias: tareas y actividades a realizar por medio de WhatsApp lo cual requería la comunicación constante con madres y padres de familia, así como la orientación a quienes lo requerían y en ocasiones sin la consideración de un horario establecido.

Teniendo en cuenta lo anterior tuve que hacer uso de cuestionarios en línea, grabación de las sesiones, recopilación y evaluación de las evidencias de los trabajos de los alumnos a fin de conocer qué estaban aprendiendo y qué se tenía que fortalecer.

Considero que, a pesar de contar con todo lo anterior, la relación a distancia no me permitió el acercamiento necesario para saber qué es lo que efectivamente hacían los niños ya que las tareas eran realizadas en casa, en el entendido de que la persona adulta solo orientaba o aclaraba dudas al niño preescolar, sin realizar la mayor parte o la totalidad de las actividades.

La situación del trabajo a distancia permitió hacer uso del pensamiento crítico y creativo puesto que utilicé estrategias ya establecidas en este caso como lo fue el juego, pero se tuvo la oportunidad de hacer modificaciones o bien generar algo nuevo como lo fue el trabajar con ésta, pero a distancia y de manera virtual buscando juegos que pudieran ser empleados de esta manera, pues desde que me indicaron que seguiríamos en confinamiento tuve que plantearme la idea de que no sería una tarea fácil.

Por lo que tuve que reflexionar y tomar decisiones, ya que eran alumnos de nuevo ingreso y que al mismo tiempo para mí, era la primera vez trabajando de esta manera y posiblemente los alumnos se podrían distraer fácilmente, sería difícil mantener la atención de todo el grupo, podrían presentarse cuestiones que estuvieran fuera de mis manos como las fallas de equipos tecnológicos o de la red, etc.

Sin embargo, no era imposible, sabía que sería complicado mantener una constante comunicación con el total del grupo debido a la falta de comunicación y empatía como por ejemplo algunos padres no reconocían el esfuerzo que se estaba haciendo para atender las sesiones en diversos días y horarios.

Nunca tuve la oportunidad de conocer o trabajar con el grupo completo, desde un inicio de ciclo escolar se presentaron diversas situaciones por parte de padres de familia cómo por ejemplo, no todas las familias tenían los recursos tecnológicos o económicos para llevar a cabo las actividades, estar presentes en las clases o hasta atender llamadas o mensajes vía wats, los cuales eran el medio de comunicación,

diferentes horarios de trabajo, o diferentes personas acompañando a los niños en las sesiones, por lo que no podían asistir a reuniones, clases virtuales o simplemente tener comunicación con la educadora o conmigo.

A pesar de esto se continuó trabajando con los alumnos con los que manteníamos una comunicación constante y asistían a las clases virtuales, por lo que gracias a esa asistencia fue de la manera en que se pudieron aplicar las actividades del plan de acción, y así obtener los elementos necesarios para la elaboración del presente informe de prácticas profesionales, lo que me hizo darme cuenta con el tiempo del avance en los niveles de logro de los aprendizajes esperados en los niños cómo se ve al finalizar cada sesión.

Se buscó en todo momento alentar a los padres de familia para apoyarnos desde casa en el avance del aprendizaje de los niños, para ello tuve que realizar una forma de comunicarles las actividades, siempre fueron descritas de manera clara y concisa para el entendimiento de las mismas, de manera sencilla, así como se fueron tomando en cuenta posibilidades de alcance en cuanto a los materiales que fueran a ser utilizados en cada una de las clases, por lo que las planeaciones fueron diseñadas en todos los campos de formación y áreas de desarrollo socioemocional no solo para este informe sino durante todas las intervenciones a lo largo del ciclo escolar y atendiendo a las posibilidades del contexto.

El objetivo general “Demostrar como con la estrategia del juego se favorece el desarrollo de los aprendizajes en un grupo de preescolar”, se ve favorecido desde el sustento teórico hasta los resultados de las actividades, describiendo puntualmente en cada una de éstas qué es lo que se logró favorecer con la estrategia del juego como se propone en Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Educación Preescolar. Plan y programas de estudio, Orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. 2017. Y los propósitos en el diseño de situaciones didácticas que favorecieron el aprendizaje a través de la estrategia mencionada, así como la implementación de acciones innovadoras basadas en el juego desde el momento de que fueron aplicadas a través de esta modalidad de trabajo en casa.

La elaboración de cada uno de los apartados teniendo que describir, analizar y reflexionar desde ellos y sobre ellos, sin duda fue un trabajo sumamente complejo, sobre todo, el tener claro que se presentó un área de oportunidad que fue el citar correctamente las fuentes a las que se recurrió para respaldar las experiencias obtenidas de la intervención docente, para conjuntar práctica y conocimiento teórico, proceso muy importante y en el cual se tuvo que trabajar de manera profunda.

Es sumamente importante que como docentes titulares o en formación en mi caso, reconocer que la práctica no está determinada sino que esta experiencia de la pandemia nos demanda que nos adaptemos a las necesidades contextuales en las que estamos inmersos, las cuales varían para todos, adaptando nuestro trabajo a estas. Diversos factores se pueden ver reflejados dentro de estas necesidades como lo económico, la falta de recursos de trabajo, cuestiones de salud, cuestiones familiares, entre muchas otras, pero de nosotros depende saber entender todo este tipo de situaciones siendo resilientes y continuando con el trabajo que se debe realizar para dejar un aprendizaje significativo y real.

Sin duda, la elaboración de este Informe de Prácticas Profesionales más allá del compromiso por realizarlo como mero requisito se destaca desde el punto de vista del aprendizaje significativo que deja en mí como docente en formación, pero, sobre todo, el realizar acciones no intencionales que pudieran perjudicar los años de formación que llevo.

Reconozco el gran esfuerzo que se realizó por aprender y transmitir ese conocimiento a través de esta nueva modalidad de trabajo a la que no se estaba acostumbrada, pero que en todo momento mostré apertura para aprender de ello y de la necesidad de estar en constante actualización para brindar una educación de calidad. Puedo reconocer el desarrollo de las competencias que se han obtenido durante los cuatro años de formación docente y que se seguirán movilizando en cuanto tenga la oportunidad de ejercer la profesión.

A la fecha se concluye con un gran sentimiento de satisfacción por el trabajo realizado y el esfuerzo que se puso, a su vez temor sabiendo los errores que se cometieron y las consecuencias que esto podría tener, destaco el amor, la vocación

y el gusto que tengo por la carrera y por trabajar con los más pequeños siempre con una actitud optimista, entusiasta, positiva, al hacerlo por gusto y no por obligación sabiendo que como educadoras tenemos gran impacto en la vida de los niños dejando siempre un aprendizaje significativo en ellos.

“El juego es el más alto nivel del desarrollo de un niño. Entrega alegría, libertad, satisfacción, descanso interno, externo y paz con el mundo. Los juegos de la infancia son las hojas germinadas de una vida posterior.”

Froebel

V. REFERENCIAS

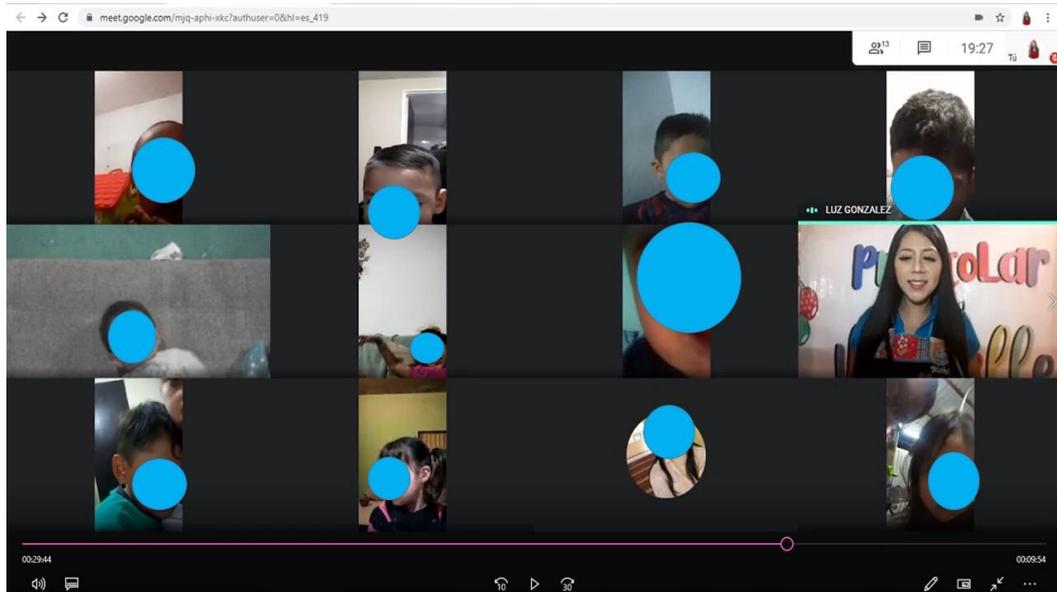
- Ander-Egg, E. & Aguilar, M. (2005). *Cómo elaborar un proyecto*. Argentina, LUMEN/HVMANITAS.
- Carvajal, M., Domínguez, D., & Chávez, O. (2018). Adivinanzas dirigidas a la precisión de los vocablos de las niñas y niños del quinto año de vida. *REDEL. Revista Granmense de Desarrollo Local.*, 2, 10.
- Cañizales, J. (2004). *Estrategias didácticas para activar el desarrollo de los procesos de pensamiento en el preescolar*. *Investigación y Postgrado*, 19(2), 179-200. Recuperado de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-00872004000200008&lng=es&tlng=es.
- Chaparro, B. (2020). *Enfoque tradicional-conductista y cognitivista: cómo prefieren los estudiantes aprender* (de grado). Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, Bogotá.
- Chavarría, J. (2006). *Teoría de las situaciones didácticas*. Cuadernos de investigación y formación en educación matemática, 3-5.
- Delgado, M. & Solano, A. (2009, 30 de agosto). Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje. *Actualidades investigativas en Educación*. Recuperado de <http://euaem1.uaem.mx/bitstream/handle/123456789/1538/estrategias.pdf?sequence=1&is>
- García, E. (2015). *El juego como estrategia docente para lograr el conocimiento del número y el conteo en alumnos de segundo grado de preescolar* (Tesis de grado). Tecnológico de Monterrey, Tepic, Nayarit, México.
- Gatica, F. & Uribarren, T. (17 de septiembre de 2012). ¿Cómo elaborar una rúbrica?. *Elsevier*. Recuperado de <file:///C:/Users/JM/Downloads/1-s2.0-S200750571372684X-main.pdf>
- Guzmán, A. (Productor). (2020). ¿qué es una adivinanza? Adivina jugando [You Tube]. De <https://youtu.be/KnUGn1erhs>
- Horna, E., Arhuis, W. & Bazalar, J. (septiembre-diciembre, 2020). Relación de habilidades sociales y tipos de familia en preescolares: estudio de caso. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (61).
- INEGI (Instituto Nacional de Estadística y Geografía). (2020). Población. Diciembre 2020, de INEGI Sitio web: <https://www.inegi.org.mx/>
- Marí, R. (2008). *Propuesta de un modelo de diagnóstico en educación*. Recuperado de <http://148.202.167.116:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/2710/Propuesta%20de>

https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf?fbclid=IwAR25K42S_edt8MCSpEfviBFny4-APo56hYG2QjNteK_HXbu4XORh4J6GZaw

- Meneses, M. & Monge, M. (2011, septiembre). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*. Recuperado de https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf?fbclid=IwAR25K42S_edt8MCSpEfviBFny4-APo56hYG2QjNteK_HXbu4XORh4J6GZaw
- Morales, M., Ahuyón, A. & Monzón, M. (2019). *Implementación y enfoque de la danza en educación preescolar*. Escuela Normal de Ixtapa de la Sal, Playas de Rosarito, B. C.
- Ospina, M. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar* (Tesis de grado). Universidad del Tolima Instituto de Educación a Distancia – IDEAD, Ibagué.
- Rosales, J. (2007). *Estrategias didácticas*. Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- Ruíz, M. (2017). *El juego: una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil* (Tesis de grado). Universidad de Cantabria, Cantabria, España.
- Santamaria, D. & Santamaria, J. (2016). *La importancia del juego en el desarrollo motor del niño en la edad preescolar de la institución educativa exalumnas de la presentación de Ibagué – Tolima* (Tesis de grado). Universidad del Tolima, Ibagué, Colombia.
- Santilla, (febrero de 2005). Página educativa. *Consudec Santillana*. Recuperado de <file:///C:/Users/JM/AppData/Local/Microsoft/Windows/INetCache/IE/2FOC8I94/PagEduc31.pdf>
- Schön, D. (1992). *La formación de profesionales reflexivos*. Editorial Paidós, Barcelona.
- Secretaría de Educación Pública. (2004). *Curso de formación y actualización profesional para el personal docente de educación preescolar. Volumen I. Programa de Educación Preescolar 2004*. México, D.F.: SEP.
- Secretaría de Educación Pública. (2004). *Programa de Educación Preescolar 2004*. México, D.F.: SEP.
- Secretaría de Educación Pública. (2011). *Plan de estudio, Educación básica*. México, D. F. SEP.
- Secretaría de Educación Pública. (2017). *Aprendizajes Clave para la Educación Integral*. Plan y programas de estudio para la educación básica. Ciudad de México: SEP.
- Segura, M., Caballé, C., y Castells, L. (2017). Los efectos de la relajación mediante el masaje infantil en la memoria de trabajo. *Ágora para la Educación Física y el Deporte* 19(1), 102-118. DOI: <https://doi.org/10.24197/aefd.1.2017.102-118>
- Smyth, J. (1991). *Una pedagogía crítica de la práctica en el aula*. Recuperado de <file:///C:/Users/JM/Downloads/John%20smyth.pdf>

Sosa, A. (2009). Aprendizajes esperados de la estrategia. Ponencia. Recuperado de <https://eventos.cch.unam.mx/congresosimposioestrategias/memorias/11Simposio/11Simposio09Ponencias/59A2009PonenSimpoSOSACASTILLO.pdf>

Anexo C



Clase virtual

Anexo D

Encuesta a padres de familia	
Descripción del formulario	
Nombre	
Texto de respuesta breve	
Correo electrónico	
Texto de respuesta breve	
1. ¿Qué ocupación tienen los tutores del niño? *	
Texto de respuesta largo	
2. ¿Qué actividades realiza por las tardes con sus hijos o en sus tiempos libres? *	
Texto de respuesta largo	
3. ¿Por qué considera que es importante el que su hijo asista a la escuela? *	
Texto de respuesta largo	
4. ¿Asiste a las actividades escolares cuando se le requiere? ¿Cómo cuales? *	
Texto de respuesta largo	
5. ¿Tiene reglas de comportamiento en su casa? (horario para ver televisión, hacer tareas, jugar, cualquier actividad en relación con su hijo) ¿Cuales? *	
Texto de respuesta largo	
6. ¿Cómo es su relación con la educadora? *	
Texto de respuesta largo	
7. ¿Ayuda a su hijo (a) en la elaboración de tareas? ¿De que manera? *	
Texto de respuesta largo	
8. ¿De que manera ha llevado las clases en línea? *	
Texto de respuesta largo	
9. ¿Qué piensa acerca del uso de las tecnologías (celulares, computadora, tableta, etc.) en relación con el comportamiento, aprendizaje y desarrollo de su hijo? *	

Preguntas **Respuestas**

1. ¿Qué ocupación tienen los tutores del niño?
49 respuestas

- Ama de casa
- Ama de casa
- Licenciada en Enfermería y licenciado en edificación y administración de obra
- Ama de casa/aveces salgo a vender
- Ama de casa y empleado
- operaria
- Negocio propio
- Papá repartidor, mamá ama de casa
- Empleado y Contador

2. ¿Qué actividades realiza por las tardes con sus hijos o en sus tiempos libres?
49 respuestas

- Jugar
- Jugar con su mascota, ver alguna caricatura juntas, jugar al balón o lotería
- Jugar/dibujar-colorear
- La sacamos a jugar
- Jugar con rompecabezas
- Salir en familia, ver pelis, fiestas, salir a la plaza etc
- Normalmente no tenemos

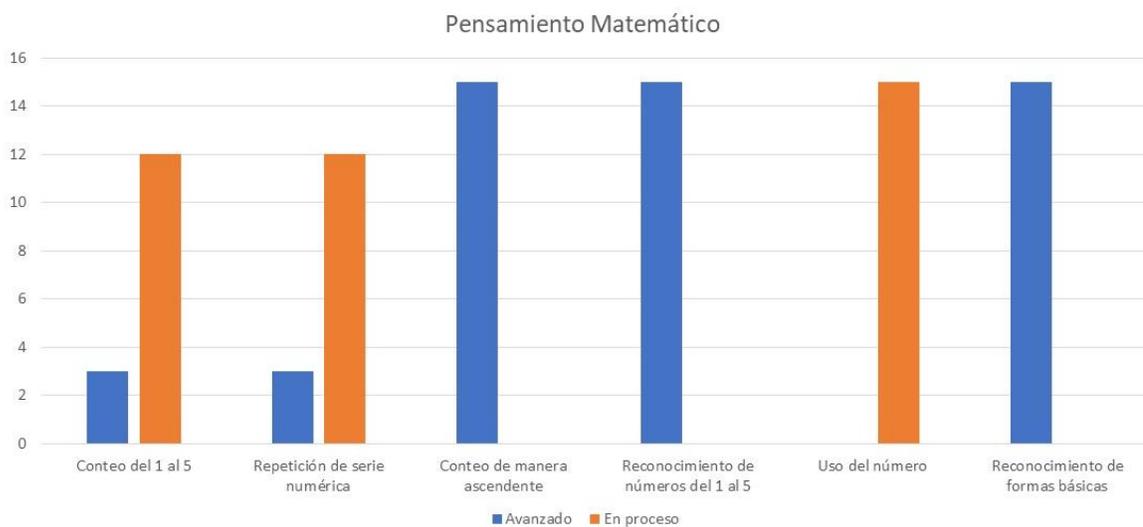
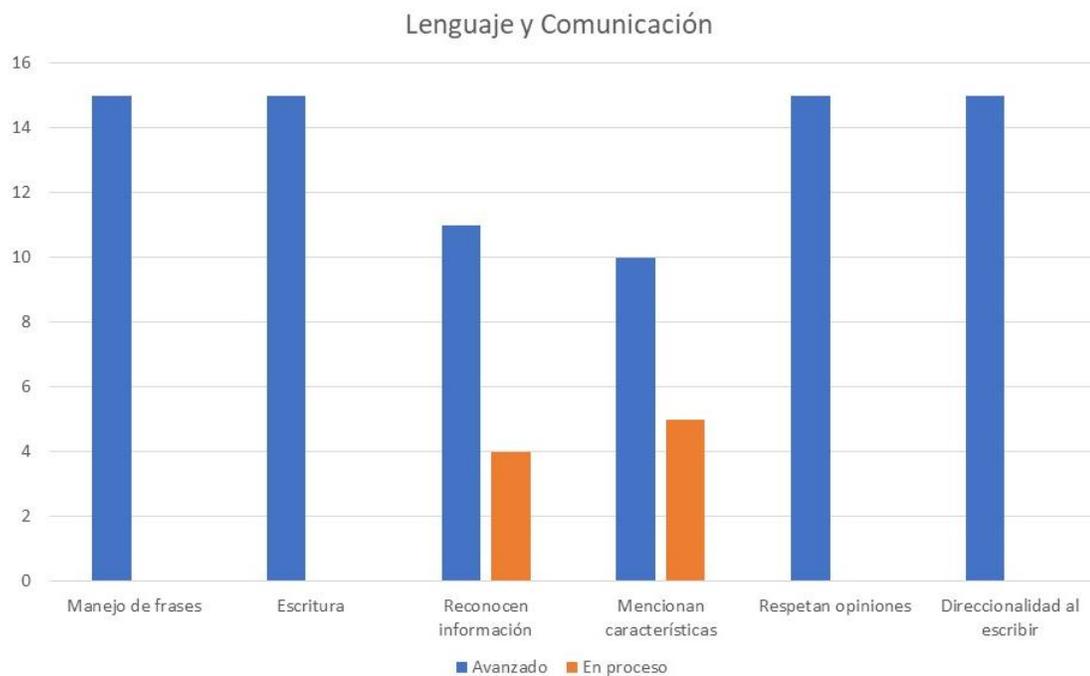
Ejemplo de entrevista y respuestas realizadas a padres de familia a través de formularios Google.

Anexo E

 Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí Licenciatura en Educación Preescolar VII Semestre Docente en Formación: Velázquez Macías Andrea Michelle Jardín de Niños: "Leandro Valle" Grado y grupo: Multigrado 1º A y 2º B 				
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Educación Socioemocional	Exploración del Mundo Natural y Social	Lenguaje y Comunicación	Pensamiento Matemático	Exploración del Mundo Natural y Social
Nos ayudamos	Me mantengo saludable	Juegos de Palabras	Mido conmigo	Porte alerta
Aprendizaje esperado: Persiste en la realización de actividades desafiantes y toma decisiones para concluir. Énfasis: Toma decisiones para enfrentar retos.	Aprendizaje esperado: Practica hábitos de higiene personal para mantenerse saludable. Énfasis: Establece relaciones causales respecto a enfermedades contagiosas, falta de higiene y mala alimentación.	Aprendizaje esperado: Dice rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos del lenguaje. Énfasis: Adivinanzas con rimas	Aprendizaje esperado: Compara distancias mediante el uso de un intermedio. Énfasis: Experiencias que involucran la comparación, la estimación y la medición con unidades no convencionales.	Aprendizaje esperado: Identifica zonas y situaciones de riesgo a los que puede estar expuesto en la calle, la escuela y el hogar. Énfasis: Situaciones de riesgo en la calle.
Inicio Leer con atención la fábula: "El sapito trampolín"	Inicio Ver el video "¿Por qué es importante la higiene en los niños?" https://www.youtube.com/watch?v=Pal8wYO95ac	Inicio El alumno observa con atención el video: "Sésamo: El juego de la rima" para enseguida responder las siguientes preguntas: ¿Qué dice Lola que es una rima? ¿Qué rimas le dice Lola a Pancho al darle un ejemplo? ¿Cómo sabes que dos palabras riman? https://www.youtube.com/watch?v=Vj8vz2aXuXg	Inicio Ver el video "Gusanito medidor" https://youtu.be/D46QWWFty2c	Inicio El alumno responde las siguientes cuestiones: ¿Qué peligros podemos encontrar cuando salimos a la calle? ¿Qué debemos hacer para evitar ponernos en peligro cuando salimos a la calle?
Desarrollo Responder las siguientes preguntas: 1. ¿Sapito era bueno saltando al principio del cuento? 2. ¿Qué le decían sus amigos?	Desarrollo El alumno realizará la hoja de trabajo en la que deberá colorear y escribir según cada indicación en la hoja de trabajo.	Desarrollo El alumno resuelve las 4 adivinanzas que hay en la hoja de trabajo, dibujando el animal correspondiente en el cuadro de la derecha. Después, escribe/inventa/investiga una adivinanza con rimas	Desarrollo Hoja de trabajo: Se deberá medir con las manos y pies las imágenes de la hoja de trabajo.	Desarrollo Observa con atención el video "Sésamo: Cruzando la calle con mi papá" y responde la hoja de trabajo acomodando la secuencia de acciones según el video. https://www.youtube.com/watch?v=IV-qUePLUA

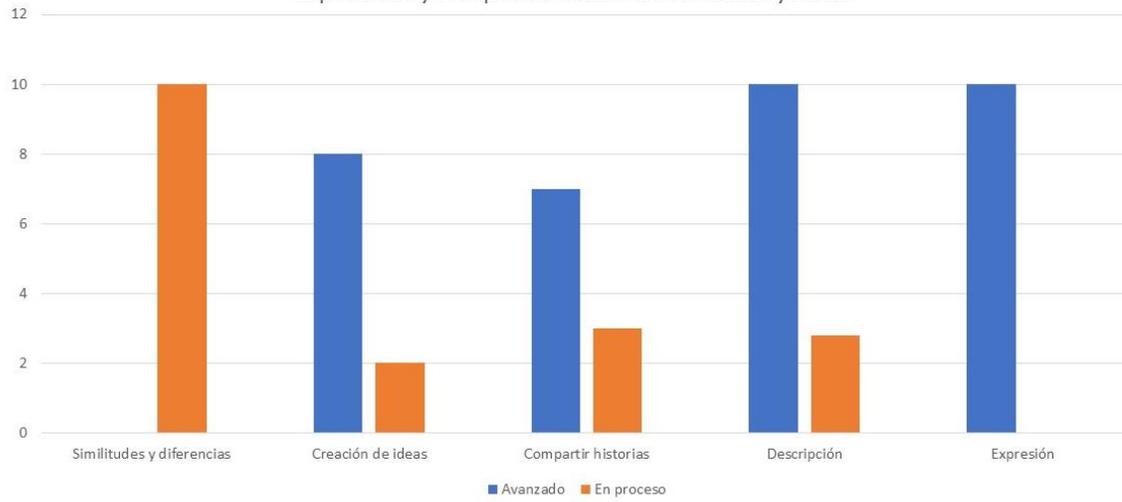
Ejemplo de planeación realizada en conjunto con los aprendizajes esperados de la programación Aprende en Casa II para evaluación diagnóstica.

Anexo F

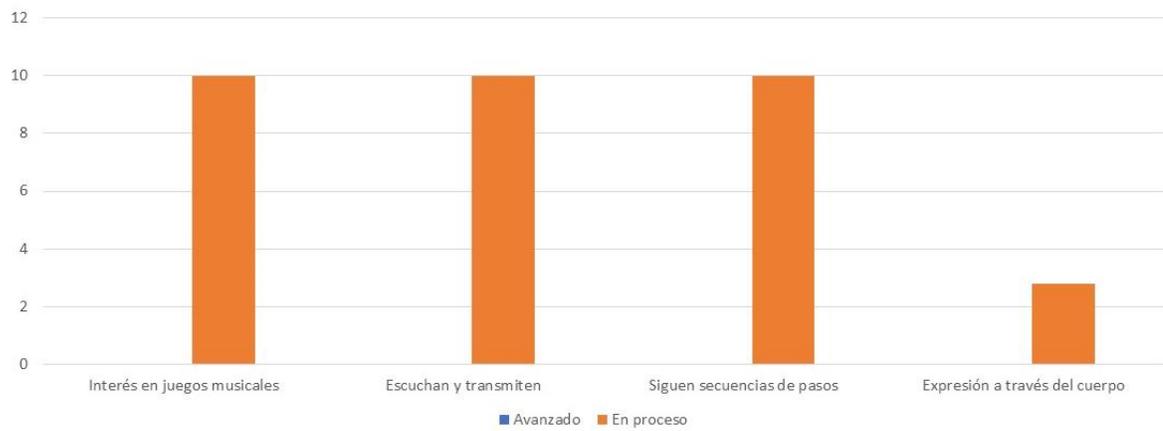


Resultados de las actividades diagnósticas.

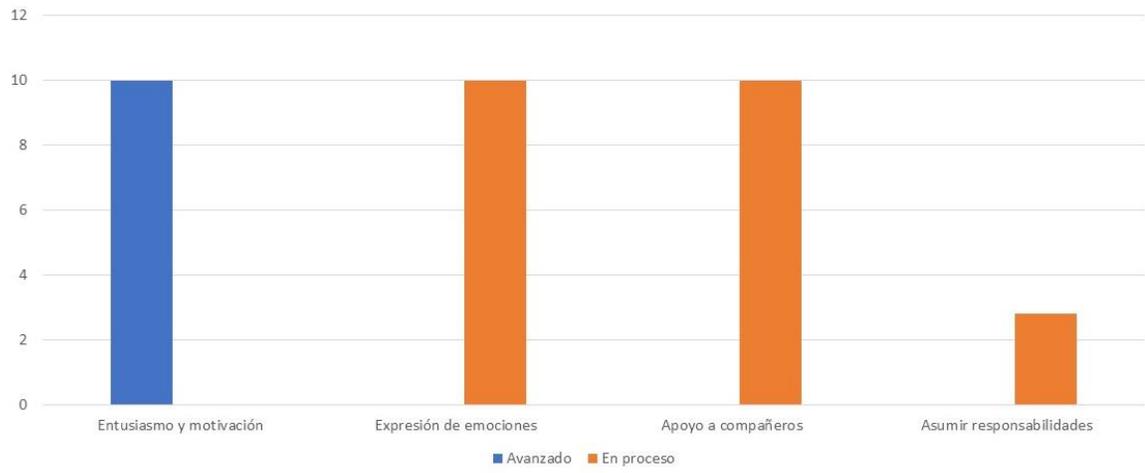
Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social



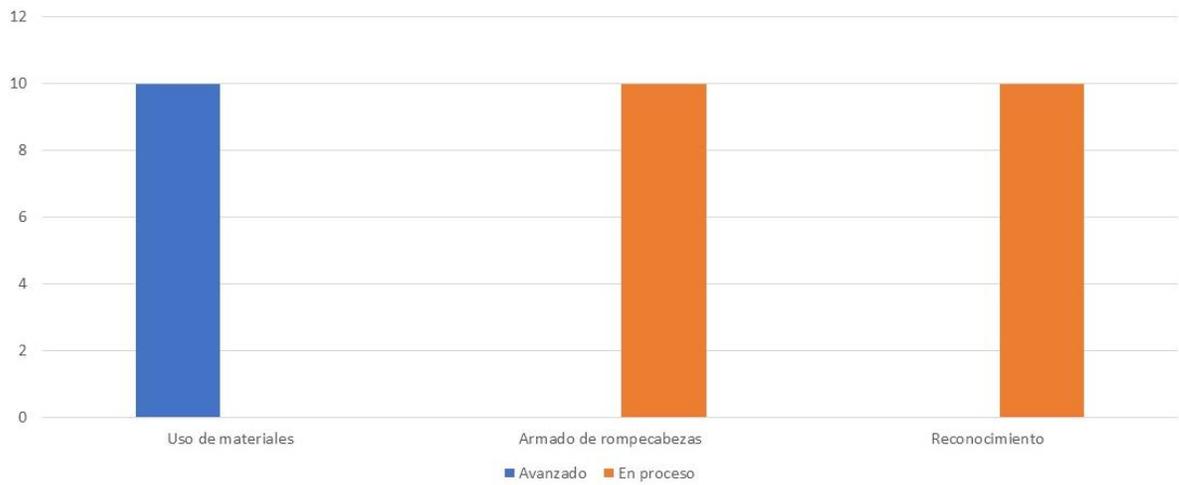
Artes



Educación Socioemocional



Educación Física



Anexo G

¿Cuál es el animal, de campo o corral, que si una zanahoria le das sus dientecitos verás?...



Ejemplo de adivinanzas.

Anexo H

Adivina, adivina...

¿Cuál es el animal, de campo o corral, que si una zanahoria le das sus dientecitos verás?...

Largo, largo, su cuello es y tiene manchas en su piel. Si te digo más, sabras quien es...

Tiene famosa memoria, gran tamaño y dura piel, y la nariz mas grandota que en el mundo pueda haber...

¿Quién se chifla por la miel, perezoso y goloso es?...

¡Gua! De noche, ¡Gua! De día, cazo y ladro, ¿quién sería?...

Soy astuto y juguetón y cazar un ratón es mi mayor afición...

Una madre que tan buena es que siempre en la bolsita lleva a su bebé...

Lenta dicen que es, porque sólo asoma la cabeza, las patas y los pies...

Ejemplo de hoja de trabajo respondida por uno de los alumnos.

Anexo I



Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí

Licenciatura en Educación Preescolar VIII semestre

Docente en formación: Andrea Michelle Velázquez Macías

Jardín de Niños: "Leandro Valle" Grado y grupo: 1ºA y 2ºB



Nombre de la actividad:	"Adivina, adivina..."
Campo de formación académica o área de desarrollo personal y social:	Lenguaje y Comunicación
Organizador curricular 1:	Literatura
Organizador curricular 2:	Producción, interpretación e intercambio de textos de la tradición oral.
Aprendizaje esperado:	Dice rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos del lenguaje.
Propósito de la actividad:	Que el niño logre descifrar las adivinanzas que se le presentan con ayuda de imágenes.
Estrategia:	Juego
Tiempo:	20 minutos
Recursos y materiales:	<ul style="list-style-type: none"> Tarjetas con imágenes o imágenes digitales Video educativo "¿QUÉ ES UNA ADIVINANZA? ADIVINA JUGANDO." https://youtu.be/KnUGsn1erhs Hoja de trabajo
Inicio:	<p>Comenzaré compartiéndoles el video "¿QUÉ ES UNA ADIVINANZA? ADIVINA JUGANDO". Y preguntaré:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Ya saben lo que es una adivinanza? ¿Creen que sea difícil adivinar?
Desarrollo:	Les mostraré las tarjetas de los juegos de palabras de cada adivinanza con apoyo de imágenes para que las adivinen. Utilizaré la estrategia de la "Ruleta preguntona" para agilizar la dinámica y llevar un orden de participación entre los alumnos. A su vez los niños tendrán que ir contestando su hoja de trabajo uniendo el juego de palabras con la imagen de la respuesta de la adivinanza.
Cierre:	<p>Preguntaré:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué es una adivinanza? ¿Les gustó la actividad? ¿Podrían ustedes decirnos alguna adivinanza?
Evaluación:	Rúbrica

Planeación actividad "Adivina, adivina..."

Anexo J

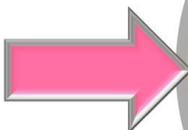
Nombre de la actividad:	“Adivina, adivina...”
Campo de Formación Académica:	Lenguaje y Comunicación
Organizador Curricular 1:	Literatura
Organizador Curricular 2:	Producción, interpretación e intercambio de narraciones
Aprendizaje Esperado:	Dice rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos del lenguaje.
Propósito:	Que el niño logre descifrar las adivinanzas que se le presentan con ayuda de imágenes y posteriormente comparta alguna adivinanza con el grupo.
Nombre del alumno:	

CATEGORÍA	SIEMPRE	A VECES	REQUIERE APOYO
Percepción y respuesta	Escucha adivinanzas y logra adivinarlas.	Escucha adivinanzas pero le cuesta trabajo adivinarlas.	Le cuesta trabajo escuchar las adivinanzas y adivinarlas.
Comprensión	Manifiesta el conocimiento de sus experiencias y lo relaciona con los conceptos.	Expresa algunos conceptos relacionados a sus experiencias.	Sólo cuando se le proporcionan las ideas “pistas” lo logra.
Participación	Menciona o comenta alguna adivinanza a sus compañeros, participa solo y en los momentos que se le solicita.	Menciona o comenta alguna adivinanza a sus compañeros, participa solo o con ayuda (de su mamá) y en los momentos que se le solicita.	No menciona o comenta alguna adivinanza a sus compañeros, participa solo en los momentos que se le solicita.
Interés y actitud	Se muestra interesado en la actividad del grupo, mantiene una participación activa y una actitud de respeto.	Le cuesta trabajo mostrar interés por la actividad, mantener una participación activa y una actitud de respeto.	No muestra interés por la actividad, no mantiene una participación activa ni una actitud de respeto.
Juego	Conoce el juego, las instrucciones y las reglas y a su vez las respeta.	Conoce el juego, las instrucciones y las reglas y en ocasiones le cuesta trabajo respetarlas.	Conoce el juego, las instrucciones y las reglas, pero se niega a respetarlas.

Rúbrica para evaluar la actividad “Adivina, adivina...”

Anexo K

El Rey pide...



Ruleta digital "El rey pide... (cantidades)"

Anexo L



Tabla de puntos

Anexo M



Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí

Licenciatura en Educación Preescolar VIII semestre

Docente en formación: Andrea Michelle Velázquez Macías

Jardín de Niños: "Leandro Valle" Grado y grupo: 1ºA y 2ºB



Nombre de la actividad:	"El rey pide... (cantidades)"
Campo de formación académica o área de desarrollo personal y social:	Pensamiento Matemático
Organizador curricular 1:	Número, álgebra y variación
Organizador curricular 2:	Número
Aprendizaje esperado:	Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos.
Propósito de la actividad:	Que el niño identifique y cuente la cantidad de objetos que se le piden.
Estrategia:	Juego
Tiempo:	20 minutos
Recursos y materiales:	<ul style="list-style-type: none"> • Ruleta digital • Objetos
Inicio:	Explicaré a los alumnos la actividad, consiste en girar la ruleta y al detenerla deberán traer la cantidad de objetos específicos que el rey pide.
Desarrollo:	Jugaremos siguiendo las indicaciones del juego, al buscar y contar la cantidad correcta de objetos sumarán puntos en la tabla.
Cierre:	Preguntaré: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Les gustó el juego? • ¿Hubo algo que no les gustó del juego?
Evaluación:	Rúbrica

Planeación actividad "El rey pide... (cantidades)"

Anexo N

Nombre de la actividad:	“El rey pide... (cantidades)”
Campo de Formación Académica:	Pensamiento Matemático
Organizador Curricular 1:	Número, álgebra y variación
Organizador Curricular 2:	Número
Aprendizaje Esperado:	Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos.
Propósito:	Que el niño logre descifrar las adivinanzas que se le presentan con ayuda de imágenes y posteriormente comparta alguna adivinanza con el grupo.
Nombre del alumno:	Que el niño identifique y cuente la cantidad de objetos que se le piden.

CATEGORÍA	SIEMPRE	A VECES	REQUIERE APOYO
Cantidad de elementos	Identificó en todas las colecciones la cantidad de elementos que había que entregar.	Identificó en algunas ocasiones las cantidades de elementos.	Identificó con ayuda las cantidades de las colecciones.
Nombre de los números	Nombró los números con su respectivo nombre.	Nombró los números con ayuda.	Se le dificulta nombrar los números.
Seguimiento de la serie oral	Maneja el rango sin equivocarse .	Nombra los números hasta un rango de 3 o 4 elementos y después se le dificulta.	Sólo realiza el conteo con ayuda.
Interés y actitud	Se muestra interesado en la actividad del grupo, mantiene una participación activa y una actitud de respeto.	Le cuesta trabajo mostrar interés por la actividad , mantener una participación activa y una actitud de respeto.	No muestra interés por la actividad , no mantiene una participación activa ni una actitud de respeto.
Juego	Conoce el juego, las instrucciones y las reglas y a su vez las respeta.	Conoce el juego, las instrucciones y las reglas y en ocasiones le cuesta trabajo respetarlas.	Conoce el juego, las instrucciones y las reglas, pero se niega a respetarlas.

Rúbrica para evaluar la actividad “El rey pide... (cantidades)”.

Anexo Ñ



Memorama con el que se trabajó

Anexo O

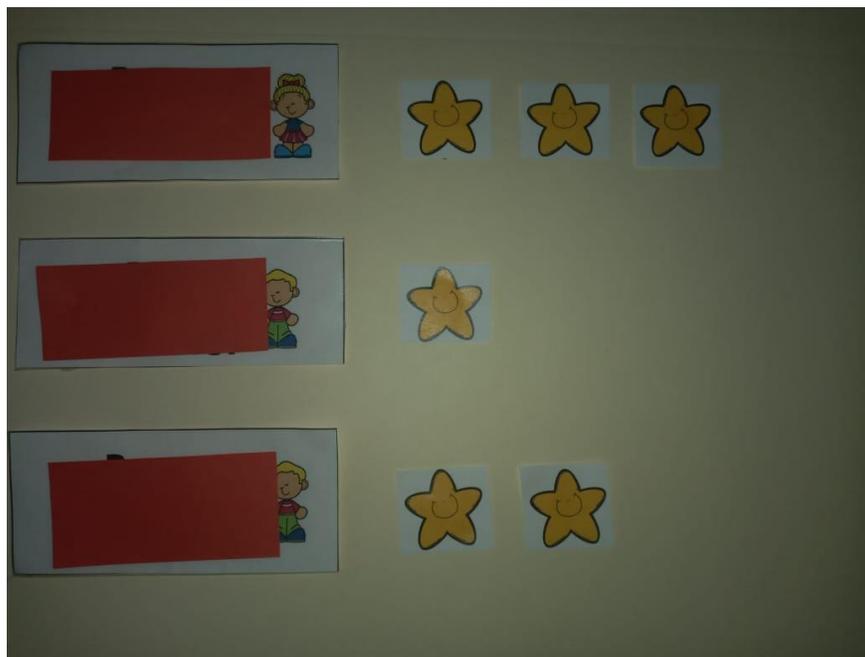


Tabla de puntos

Anexo P



Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí

Licenciatura en Educación Preescolar VIII semestre

Docente en formación: Andrea Michelle Velázquez Macías

Jardín de Niños: "Leandro Valle" Grado y grupo: 1°A y 2°B



Nombre de la actividad:	"¿Cómo cuidarnos?"
Campo de formación académica o área de desarrollo personal y social:	Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social
Organizador curricular 1:	Mundo natural
Organizador curricular 2:	Cuidado de la salud
Aprendizaje esperado:	Conoce medidas para evitar enfermedades.
Propósito de la actividad:	Que el niño conozca diversas medidas para evitar enfermedades.
Estrategia:	Juego
Tiempo:	20 minutos
Recursos y materiales:	<ul style="list-style-type: none">• Tarjetas de memorama sobre el cuidado de la salud
Inicio:	Comenzaré explicando a los alumnos qué es un memorama y cómo se juega.
Desarrollo:	Una vez explicada la consiga con ayuda de los padres de cada alumno o de la persona que los esté acompañando en ese momento jugaremos con el memorama, el memorama será sobre el cuidado de la salud.
Cierre:	Retomaremos la importancia del cuidado de la salud para evitar enfermedades y lo comentaremos de manera grupal.
Evaluación:	Rúbrica

Planeación actividad "¿Cómo cuidarnos?"

Anexo Q

Nombre de la actividad:	“¿Cómo cuidarnos?”
Campo de Formación Académica:	Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social
Organizador Curricular 1:	Mundo natural
Organizador Curricular 2:	Cuidado de la salud
Aprendizaje Esperado:	Conoce medidas para evitar enfermedades.
Propósito:	Que el niño conozca diversas medidas para evitar enfermedades.

CATEGORÍA	SIEMPRE	A VECES	REQUIERE APOYO
Conocimiento	Conoce en su mayoría las medidas de seguridad e higiene incluidas en el juego para evitar enfermedades.	Conoce algunas medidas de seguridad e higiene incluidas en el juego para evitar enfermedades.	No conoce las medidas de seguridad e higiene incluidas en el juego para evitar enfermedades.
Reconocimiento	Reconoce la importancia de las medidas de seguridad e higiene.	Le cuesta trabajo reconocer la importancia de las medidas de seguridad e higiene.	No reconoce la importancia de las medidas de seguridad e higiene.
Participación	Mantiene y respeta un orden de participación durante la actividad.	Le cuesta trabajo mantener y respetar un orden de participación durante la actividad.	No mantiene ni respeta un orden de participación durante la actividad.
Interés y actitud	Se muestra interesado en la actividad del grupo, mantiene una participación activa y una actitud de respeto.	Le cuesta trabajo mostrar interés por la actividad, mantener una participación activa y una actitud de respeto.	No muestra interés por la actividad, no mantiene una participación activa ni una actitud de respeto.
Juego	Conoce el juego, las instrucciones y las reglas y a su vez las respeta.	Conoce el juego, las instrucciones y las reglas y en ocasiones le cuesta trabajo respetarlas.	Conoce el juego, las instrucciones y las reglas, pero se niega a respetarlas.

Rúbrica para evaluar la actividad “¿Cómo cuidarnos?”.

Anexo R



Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí

Licenciatura en Educación Preescolar VIII semestre

Docente en formación: Andrea Michelle Velázquez Macías

Jardín de Niños: "Leandro Valle" Grado y grupo: 1ºA y 2ºB



Nombre de la actividad:	"¡Hora de bailar!"
Campo de formación académica o área de desarrollo personal y social:	Artes
Organizador curricular 1:	Expresión Artística
Organizador curricular 2:	Familiarización con los elementos básicos de las artes.
Aprendizaje esperado:	Baila y se mueve con música variada, coordinando secuencias de movimientos y desplazamientos.
Propósito de la actividad:	Que el niño coordine secuencias de movimientos a través del baile con música y esto lo motive a realizar el resto de las actividades.
Estrategia:	Juego
Tiempo:	20 minutos
Recursos y materiales:	<ul style="list-style-type: none"> Dispositivo electrónico para audio.
Inicio:	Comenzaré explicando a los alumnos que en ésta clase no realizaremos materiales si no que ésta clase será para bailar.
Desarrollo:	Bailaremos las canciones "El baile de Pepo" y "Soy una taza" esto con la finalidad de observar que el niño coordine secuencias de movimientos.
Cierre:	Por último, bailaremos las canciones "El baile de los animales" y "Cabeza, hombros, rodillas pies".
Evaluación:	Rúbrica

Planeación actividad "¡Hora de bailar!"

Anexo S

Nombre de la actividad:	“¡Hora de bailar!”
Campo de Formación Académica:	Artes
Organizador Curricular 1:	Expresión Artística
Organizador Curricular 2:	Familiarización con los elementos básicos de las artes
Aprendizaje Esperado:	Baila y se mueve con música variada, coordinando secuencias de movimientos y desplazamientos.
Área de Desarrollo Personal y Social:	Educación Física
Organizador Curricular 1:	Competencia Motriz
Organizador Curricular 2:	Desarrollo de la motricidad
Aprendizaje Esperado:	Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad por medio de juegos individuales y colectivos.
Propósito:	Que el niño coordine secuencias de movimientos a través del baile con música y esto lo motive a realizar el resto de las actividades

CATEGORÍA	SIEMPRE	A VECES	REQUIERE APOYO
Ejecución	Ejecuta movimientos corporales que impliquen coordinación y equilibrio.	Le cuesta trabajo ejecutar movimientos corporales que impliquen coordinación y equilibrio.	No ejecuta movimientos corporales que impliquen coordinación y equilibrio.
Seguimiento	Sigue el ritmo a través de movimientos utilizando partes de su cuerpo.	Le cuesta trabajo seguir el ritmo a través de movimientos utilizando partes de su cuerpo.	No sigue el ritmo a través de movimientos utilizando partes de su cuerpo.
Reconocimiento	Reconoce las partes del cuerpo que se van a utilizar.	Le cuesta trabajo reconocer las partes del cuerpo que se van a utilizar.	No reconoce las partes del cuerpo que se van a utilizar.
Disposición	Sigue indicaciones.	Le cuesta trabajo seguir indicaciones.	No sigue indicaciones.
Interés y actitud	Se muestra interesado en la actividad del grupo, mantiene una participación activa y una actitud de respeto.	Le cuesta trabajo mostrar interés por la actividad, mantener una participación activa y una actitud de respeto.	No muestra interés por la actividad, no mantiene una participación activa ni una actitud de respeto.
Juego	Conoce el juego, las instrucciones y las reglas y a su vez las respeta.	Conoce el juego, las instrucciones y las reglas y en ocasiones le cuesta trabajo respetarlas.	Conoce el juego, las instrucciones y las reglas, pero se niega a respetarlas.

Rúbrica para evaluar la actividad “¡Hora de bailar!”

Anexo T



Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí

Licenciatura en Educación Preescolar VIII semestre

Docente en formación: Andrea Michelle Velázquez Macías

Jardín de Niños: "Leandro Valle" Grado y grupo: 1ºA y 2ºB



Nombre de la actividad:	"Veo, veo..."
Campo de formación académica o área de desarrollo personal y social:	Educación Socioemocional
Organizador curricular 1:	Empatía
Organizador curricular 2:	Sensibilidad y apoyo hacia otros.
Aprendizaje esperado:	Reconoce y nombra características personales y de sus compañeros.
Propósito de la actividad:	Que el niño reconozca y nombre características físicas de sus compañeros y/o alguna cualidad en particular.
Estrategia:	Juego
Tiempo:	20 minutos
Recursos y materiales:	
Inicio:	Explicaré a los alumnos la actividad la cual consiste en reconocer y mencionar características de alguno de sus compañeros y de ser posible alguna cualidad específica.
Desarrollo:	Los alumnos serán quienes elijan a la persona que desean describir, sin mencionar el nombre, comenzarán a describir y el resto del grupo tendrá que adivinar de qué persona se trata, el niño deberá decir si es correcto o no. Se mencionará que no estará permitido comentarios ofensivos o hirientes.
Cierre:	Para terminar la actividad preguntaré a los alumnos si se les dificultó reconocer las características de sus compañeros.
Evaluación:	Rúbrica

Planeación actividad "Veo, veo..."

Anexo U

Nombre de la actividad:	“Veo, veo...”
Campo de Formación Académica:	Educación Socioemocional
Organizador Curricular 1:	Empatía
Organizador Curricular 2:	Sensibilidad y apoyo hacia otros
Aprendizaje Esperado:	Reconoce y nombra características personales y de sus compañeros.
Propósito:	Que el niño reconozca y nombre características físicas de sus compañeros y/o alguna cualidad en particular.

CATEGORÍA	SIEMPRE	A VECES	REQUIERE APOYO
Reconocimiento y nombre	Reconoce y nombra características físicas de alguno de sus compañeros.	Le cuesta trabajo reconocer y/o nombrar solo características físicas de alguno de sus compañeros.	No reconoce ni nombra características físicas de alguno de sus compañeros.
Trabajo individual	Reconoce características de sus compañeros por sí solo.	Reconoce características de sus compañeros con ayuda.	No reconoce características de sus compañeros solo o con ayuda.
Identificación	Logra identificar alguna cualidad en particular de alguno de sus compañeros.	Le cuesta trabajo identificar alguna cualidad en particular de alguno de sus compañeros.	No identifica alguna cualidad en particular de alguno de sus compañeros.
Interés y actitud	Se muestra interesado en la actividad del grupo, mantiene una participación activa y una actitud de respeto.	Le cuesta trabajo mostrar interés por la actividad, mantener una participación activa y una actitud de respeto.	No muestra interés por la actividad, no mantiene una participación activa ni una actitud de respeto.
Juego	Conoce el juego, las instrucciones y las reglas y a su vez las respeta.	Conoce el juego, las instrucciones y las reglas y en ocasiones le cuesta trabajo respetarlas.	Conoce el juego, las instrucciones y las reglas, pero se niega a respetarlas.

Rúbrica para evaluar la actividad “Veo, veo...”