

**ESCUELA NORMAL DE SAN FELIPE DEL PROGRESO**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**



**INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES**  
**“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA PROPICIAR**  
**LA AUTONOMÍA EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO”**

**Que para sustentar examen profesional**

**PRESENTA:**

**LIZETH BAUTISTA VEGA**

**ASESORA:**

**MTRA. FABIOLA MAXIMILIANO FLORES**

**SAN FELIPE DEL PROGRESO, MÉX. JULIO DE 2020.**

## **AGRADECIMIENTOS**

### ***A mis padres***

*Que me dieron la existencia, por ser quienes me enseñaron el valor de luchar día a día, a pesar de las circunstancias, por conseguir mis sueños. No alcanzarán las palabras para agradecer todo el sacrificio y esfuerzo constante. Gracias por ser como son, porque su presencia y persona han ayudado a construir y forjar la persona que soy ahora.*

### ***A mis hermanos***

*Agradezco su apoyo, por estar siempre a mi lado, en los momentos más importantes de mi vida. Este logro también es de ustedes.*

### ***A mis maestros***

*Agradezco el tiempo y dedicación en la construcción de mi documento, aportándome conocimientos. Por su paciencia, por enseñarme día a día y hacerme crecer como persona. Por el apoyo brindado, gracias.*

## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	5
<b>CAPÍTULO 1. PLAN DE ACCIÓN</b> .....	8
<b>1.1 Contextualización</b> .....	9
1.1.1 Comunidad .....	9
1.1.2 Institución.....	10
1.1.3 Aula .....	11
1.1.4 Descripción y focalización del problema.....	11
<b>1.2 Propósitos</b> .....	13
<b>1.3 Revisión teórica</b> .....	14
1.3.1 ¿Qué es el juego? .....	14
1.3.2 Teorías del juego .....	15
1.3.3 Concepto sociológico del juego.....	17
1.3.4 Tipos de juego.....	17
1.3.5 Estrategia didáctica .....	19
1.3.6 El juego como estrategia didáctica.....	20
1.3.7 La autonomía.....	21
<b>1.4 Conjunto de acciones y estrategias</b> .....	22
1.4.1 Planificación: un punto de partida .....	22
1.4.2 Estrategias .....	25
<b>CAPÍTULO 2. DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA</b> .....	29
<b>2.1 Reflexión en la formación</b> .....	30
2.1.1 El juego como estrategia didáctica.....	32
2.1.2 Pasito a pasito mientras juego .....	36
2.1.3 Materiales didácticos y sus implicaciones en el juego .....	39
2.1.4 El trabajo colaborativo en el juego.....	42
2.1.5 Importancia del diálogo en el juego .....	45
<b>2.2 Jugamos mientras desarrollamos la autonomía</b> .....	48
2.2.1 Aprecio de la autonomía a través del juego .....	48
2.2.2 Generación y estimulación de la autonomía a través del juego .....	51
2.2.3 Miradas divergentes: estancia en puebla .....	53
<b>2.3 El juego: una oportunidad de aprender en el aula</b> .....	57

2.3.1 Juego “Con algo”: oportunidad de aprendizaje y autonomía.....	57
2.3.2 Jugar “Como algo”: representando roles .....	58
2.3.3 Juegos “Sobre algo”: aplicando reglas .....	61
2.4 Evaluación formativa y sumativa.....	64
<b>CAPÍTULO 3. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>	<b>67</b>
3.1 Conclusiones.....	68
3.2 Recomendaciones .....	70
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>72</b>
<b>ANEXOS</b>	

## INTRODUCCIÓN

La práctica educativa es una actividad dinámica, reflexiva, que comprende los acontecimientos ocurridos dentro y fuera del aula de clases; un aspecto determinante es la interacción alumno-docente, docente-alumno y alumno-alumno. Por lo que resulta prioritario mejorar nuestra práctica docente para propiciar una formación de calidad que impacte en la vida cotidiana de los estudiantes. La actividad docente influye en la formación académica de cada alumno, además analiza detenidamente el contexto social e institucional para realizar adecuaciones en la práctica respondiendo a las exigencias de la sociedad.

El estudiante de Educación Básica percibe al docente como un modelo, replica lo que hace como; sus actitudes, forma de actuar, incluso de trabajar; siguen los ejemplos de las personas mayores, porque son pequeños mundos, van conociendo e interactuando con los demás, para sentirse pertenecientes, repiten las acciones del otro. Por ello el centro de la educación es el alumno, es un sujeto quien recibe y construye su aprendizaje de acuerdo a lo que se le hace significativo, aplicándolo en su contexto, donde diariamente está en contacto directo.

Resulta prioritario realizar una autorreflexión sobre nuestro actuar docente, identificando problemas, reconociendo fortalezas y limitaciones como; entrar en monotonía, al no aplicar una actividad porque implica esfuerzo y tiempo, la rutina absorbe al docente y prioriza cuestiones meramente conceptuales. La necesidad de transformar mi práctica conllevó al hecho de contribuir a la formación de estudiantes que fueran capaces de sobresalir en la sociedad y su autonomía se reflejara en la toma de decisiones, habilidades, actitudes y aptitudes, haciéndolas valer en el grupo social en el que están inmiscuidos.

Mejorar mi práctica implicó buscar estrategias que me permitieron construir conocimientos en los estudiantes, tomando en cuenta las características de los alumnos planteándome las siguientes preguntas *¿Qué podría ayudar al mejoramiento del estudiante? ¿Si aplico tal actividad le significará? ¿Qué les gusta a los niños?* Con estas preguntas no sólo atendí a qué quería el niño, sino con base en ello contribuí a su proceso de aprendizaje, a través de la implementación de **“El juego como estrategia didáctica para propiciar la autonomía en los estudiantes de primer grado”**.

El hecho de hablar de supervivencia y preparación de la vida adulta significa que parte de este proceso se caracteriza por desarrollar la autonomía, aspecto que ayuda a los sujetos a desenvolverse dentro de un grupo social, dialogando y proponiendo acciones para mejorar su bienestar; por lo tanto, es importante que los niños

desarrollen la autonomía a través del juego, mientras aprendieron se divirtieron y el proceso de enseñanza y aprendizaje se volvió interesante.

La competencia profesional que desarrollé dentro de la práctica educativa fue *propiciar y regular espacios de aprendizaje incluyentes para todos los alumnos*, con el fin de promover la convivencia, el respeto y la aceptación, consideré a los ambientes de aprendizaje como un espacio de desarrollo grupal, en el que todos participaron, guiando los contenidos, encaminados al logro de aprendizajes y fortalecimiento de su autonomía a través del juego.

El presente documento se crea con el propósito de compartir con los demás la importancia de desarrollar la autonomía, por medio del juego en estudiantes de 1° “B” de la Escuela Primaria “Benito Juárez”, ubicada en la comunidad de San Miguel Tenochtitlan, perteneciente al municipio de Jocotitlán, Estado de México, siendo el juego un aspecto determinante e importante en la vida de cada ser humano, porque desde pequeños jugamos a lo que sea, creando e imaginando y sobre todo nos divertimos.

Durante las prácticas de observación identifiqué la falta de autonomía, en los alumnos, quienes mostraban dependencia hacia la docente titular, inclusive llegaban al llanto cuando las cosas no les salían, se la pasaban preguntado, no estaban en la escucha activa, tenían rutinas del nivel preescolar, como correr por todo el salón, gritar, no seguir reglas, ni instrucciones. En el instrumento diagnóstico que apliqué, los resultados denotaron que preferían la compañía de una persona adulta para hacer actividades o tareas, se identificó el desagrado de trabajar con otro compañero y el apego a la familia, mostrando que sus decisiones las tomaba una persona adulta.

La aplicación de juegos como estrategia didáctica permitió que los estudiantes desarrollaran la autonomía, tomando decisiones, buscando soluciones de manera individual o en colectivo, sabiendo que si no era la mejor podían perder o en su caso ganar, mostrando disposición, y siguiendo las instrucciones al pie de la letra, pues si no lo hacían ya no podían participar en el juego, fortaleciendo las siguientes competencias; desarrollar su autonomía, aprender a convivir, e interactuar con los demás; compañeros, familia, entre otros agentes sociales.

Me interesó trabajar con esta problemática porque los estudiantes en un tiempo no muy lejano van a participar en la sociedad para su bien común tomando decisiones personales; no tendrán la necesidad de que una persona adulta los guíe. Considerando que el hecho de participar en sociedad permite el desarrollo de su autonomía, y en las actividades planteadas dentro del aula de clases, podrán ser realizadas sin necesitar de la ayuda del docente, solamente si hay dudas.

El documento se organiza en 3 capítulos. El capítulo I “Plan de acción”; ofrece un panorama general para conocer el contexto donde se desenvuelven los estudiantes, partiendo de la comunidad, institución y aula; permitiendo identificar la naturaleza de la problemática, y con base en ello el diseño de estrategias que ayudaron al desarrollo de su autonomía a través de la aplicación de juegos. Se presenta una descripción y focalización del problema; de acuerdo a los resultados del diagnóstico; el propósito general y los específicos, además de la revisión teórica, que da sustento a la propuesta.

El capítulo II “Desarrollo, reflexión y evaluación de la propuesta”, se divide en diferentes subtemas que denotan el trabajo realizado a lo largo de mi estancia en la Escuela Primaria, mostrando el alcance de mi propuesta en diferentes fases, así como darme cuenta de cómo podía mejorar mi práctica de acuerdo al desarrollo de las actividades en la ejecución, haciendo un análisis de las situaciones presentadas, al reflexionar sobre las estrategias didácticas, permitiendo adecuar algunas de ellas.

Finalmente en el capítulo III “Conclusiones y recomendaciones” se mencionan algunas puntualizaciones sobre la temática y modificaciones posibles a realizar, después de analizar los avances y cambios que surgieron a lo largo de la aplicación; también se presentan los anexos que dan cuenta del trabajo realizado en la Escuela Primaria, identificando los resultados y la información incluida mediante; fotografías, escritos y gráficas; así como las referencias utilizadas en la redacción del presente documento.

## **CAPÍTULO 1. PLAN DE ACCIÓN**

## **1.1 Contextualización**

### **1.1.1 Comunidad**

La comunidad de San Miguel Tenochtitlán se ubica en el municipio de Jocotitlán, Estado de México es considerada rural, cuenta con diferentes servicios públicos como luz eléctrica, agua potable, campos deportivos, parque, centro de salud, drenaje, biblioteca y centros escolares en los niveles preescolar, primaria, secundaria y nivel medio superior; permitiendo a los habitantes el acceso a servicio de su salud y garantizar una educación formal y convivencia sana.

Las familias de la comunidad son de recursos económicos medios, la actividad predominante es el comercio; e irse a trabajar a las fábricas del municipio de Atlacomulco, por la cercanía geográfica. Por ello los niños se quedan al cuidado de familiares como abuelos, hermanos mayores, tíos o personas cercanas a la familia, lo cual conlleva a que el estudiante se haga dependiente de las actividades escolares, la persona a cargo cree que no puede hacer trabajos con mucha dificultad; por ejemplo con las tareas.

Los niños tienen acceso a medios de comunicación como teléfonos celulares, computadoras, televisión o radio, se acercan a la información que a diario se difunde a nivel mundial y nacional, permitiendo que el estudiante se apropie de conceptos propios a su contexto. Dentro de la comunidad hay demasiados carteles de propaganda, siendo una oportunidad para apropiarse de las letras y la palabra, pero también de las reglas y normas que demanda la sociedad.

En momentos de esparcimiento los niños acuden a los campos deportivos para entretenerse, a lado de sus conocidos, jugando a fútbol, básquetbol, béisbol, voleibol entre otros de su agrado. Se sienten felices porque a todos los niños les gusta “jugar”, algunas veces inventan sus propios juegos y por lo tanto sus reglas, imaginan, crean y se divierten, dependiendo la edad en la que se encuentren hacen estas acciones, por ejemplo los niños pequeños con frecuencia se entretienen jugando con su amigo imaginario o los objetos que estén a su alcance.

Los niños se desarrollan en un ambiente donde tienen que tomar decisiones y cumplir las reglas que la sociedad demande, el contexto influye en los estudiantes a través de una interacción natural, aplicación de normas, valores y toma de decisiones al participar en situaciones reales; por ejemplo en un juego como las atrapadas, pastel partido, encantados, entre otros; éstos aprueban reglas e instrucciones precisas para poder participar, las siguen al pie de la letra, si no hay consecuencias; perder, ser descalificado, por infringir en lo que ya está dicho o recibir muestras de indiferencia por sus compañeros.

### **1.1.2 Institución**

Durante el presente ciclo escolar 2019-2020 estuve realizando mis prácticas profesionales en la Escuela Primaria “Benito Juárez” ubicada la comunidad de San Miguel Tenochtitlán, municipio de Jocotitlán, Estado de México, perteneciente a la Zona Escolar P285, estando a cargo de 1° “B”. Cuenta con 12 aulas; dos grupos de cada grado; biblioteca escolar, dirección escolar, salón de materiales para trabajar la clase de Educación Física, comedor recalando que sólo se utiliza cuando hay eventos cívicos; sanitarios, salón de inglés, salón de cómputo, cuarto para servicio de intendencia, cancha de basquetbol, áreas verdes y juegos de patio.

La infraestructura de la institución es funcional para la atención de la matrícula actual; 261 estudiantes; reconozco que los espacios son idóneos porque permiten a los niños el disfrute del lugar, identificándose a través de las actitudes de la libertad y alegría, compartiendo con otros compañeros las canchas deportivas, áreas verdes y los juegos de patio, inclusive llegan a reunirse con compañeros de otros grados para jugar. Además los salones destinados al trabajo por los promotores de Educación Física, Inglés y cómputo, son ambientes que permiten el aprendizaje del estudiante en forma idónea.

Hay directora escolar, promotores de Educación Física, Inglés, Salud y Educación Artística y una persona de intendencia. Planta de trabajo que garantiza ofrecer un servicio educativo de calidad. El cuadro docente tiene comisiones asignadas por la dirección, entre ellas, hacer guardias en los recreos, registrar la impuntualidad de los niños al ingresar, aplicar estrategias de limpieza después del recreo; para asegurarse que los estudiantes recojan su basura y las titulares de primer grado deben entregar a los niños personalmente con los familiares por seguridad e integridad del sujeto.

La Escuela Primaria, se caracteriza por atender a estudiantes de diferentes comunidades cercanas, un factor que influye, es el prestigio de la institución. Los padres de familia tienen el concepto de que la institución ofrece los mejores servicios para su hijo, recibiendo una educación de calidad; otro factor determinante es la tradición generacional, el hecho de haber estudiado allí reconocen que los docentes están capacitados para atender a todos los grupos.

El utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación dentro del aula de clases fue poco común, porque la escuela no tiene los suficientes, solamente dispone de un cañón, por ello los docentes tienen que pedirlo días antes; diariamente se utiliza en diferentes grados. Para trabajar con juegos tuve que hacer materiales en cada uno, considerando su resistencia y durabilidad; al estar en contacto con los estudiantes los destruyen fácilmente.

La escuela cuenta con juegos de patio, éstos permiten que durante el recreo los estudiantes se acerquen a jugar, ellos crean sus propias instrucciones para poder participar y utilizan reglas de cómo se debe o no hacer, inclusive si se equivocan lo vuelven a intentar hasta que todos entiendan qué deben realizar. Por lo regular quien guía el juego es un estudiante líder, él o ella explica a los demás e invita a otros compañeros a jugar (**Anexo 1**).

### 1.1.3 Aula

El aula de Primero “B” está conformada por 23 estudiantes, de los cuales 12 son niñas y 11 son niños entre ellos están 2 oyentes y uno que va por un tiempo. La edad de los estudiantes oscila entre los 6 y 7 años. Según Montessori (1986, p.78) los estudiantes se encuentran en la etapa 2 “Periodo de la niñez” (6-12 años), señala que “los niños ya son capaces de plantearse cosas y cuestionar lo que les rodea de una manera más importante”. Es la etapa de las preguntas y la búsqueda de respuestas, de las relaciones sociales, de la pertenencia al grupo y del desarrollo ético. Durante esta etapa adquieren aprendizajes de índole cultural (**Anexo 2**).

Los niños responden a las características que señala Montessori porque comenzaban hacer cuestionamientos, se sentían parte de un grupo social, en este caso en el salón de clases, algunos se atrevían a tomar decisiones ayudando a su formación; por ejemplo, resolver una actividad sin necesidad de que estuviera apurándolo, otros aún estaban en ese tránsito de propiciar su autonomía, tal como se identifica en el siguiente diálogo:

*Docente: Apúrate a copiar lo que está en el pizarrón (se va a checar a los demás estudiantes).*

*Niño 1: (se voltea a platicar con el compañero de lado).*

*Niño 2: maestra ya terminé, ¿Qué más hago?*

*Docente: comienza a leer la página 17 de tu libro de texto.*

*Niño 2: (se va inmediatamente a sacar su libro y comienza a leer).*

*(Fragmento del Diario del Profesor, 20 de Septiembre de 2019).*

Los niños se enfrentaron a escenarios de trabajo distinto por el tránsito de precolar a primaria. En primer grado los contenidos aumentan, por lo tanto, el trabajo también; les costaba reconocer que las actividades no se hacían como ellos quieran, les pedía una cosa y hacían otra, algunos necesitaban que estuviera ahí para hacer las actividades, requiriendo de la ayuda total, y si me iba dejaban de hacer lo que les correspondía.

### 1.1.4 Descripción y focalización del problema

Desde el momento que me asignaron primer grado, me pregunté *¿Qué les gusta a los niños pequeños? ¿Qué se les hace interesante para trabajar? ¿Cómo pueden mejorar y desarrollar su aprendizaje? ¿En qué estadio están según su edad?* Durante mi estancia en la Escuela Primaria, fui dando respuesta a los cuestionamientos y sistematizando la información en la construcción del documento de titulación, al analizar las situaciones que se presentaron en mis prácticas.

Los programas de estudio recalcan la idea de que el estudiante de primaria desarrolle la autonomía a lo largo de su formación, porque le ayudará en la vida en sociedad, participando y buscando alternativas de solución. El diagnóstico aplicado me sirvió para darme cuenta qué tan autónomos eran los niños planteando las siguientes interrogantes *¿Quién te ayuda con tus tareas? ¿Prefieres trabajar solo o con una persona adulta? Cuando necesitas ayuda ¿A quién acudes? ¿Por qué?* Las respuestas denotaron la dependencia presentada hacia personas adultas, a la mayoría les ayudaban haciendo su tarea y a solucionar sus problemas.

Por lo tanto las actividades empleadas en mi planificación fueron encaminadas al trabajo con diferentes tipos de juegos, con la finalidad de propiciar su autonomía porque en las actividades realizadas en el salón de clases necesitaban de mi ayuda; aunque ya les hubiera dicho las instrucciones, incluso llegaban a frustrarse y no querían hacer nada, algunos llegaban a llorar, creían necesario que les pasara las respuestas, cuando iba a revisar su trabajo, otros desatendían las actividades y comenzaban a platicar o jugar con sus colores y cuando me veían acércame comenzaban a trabajar.

Este problema afectaba en gran medida el desarrollo de las actividades porque los discentes no eran capaces de hacer su trabajo, necesitaban de la guía de un adulto para hacerlo, los padres de familia llegaban a hacerles sus tareas. En una entrevista no estructurada los niños comentaban que les hacían sus tareas para poder jugar un rato por las tardes, y además la mayoría es hijo único, por lo que sus papás los tenían sobreprotegidos, llamándolos *“los reyes del hogar”*.

De acuerdo a la problemática presentada decidí enfocarme en propiciar la autonomía en los alumnos de primero “B”, siendo importante dentro de su desarrollo personal y social, encaminando las actividades al juego, desarrollando en el niño la búsqueda de diferentes estrategias para ganar, cumpliendo las reglas establecidas desde el principio. Tome en cuenta las competencias que marca el perfil de egreso del estudiante de primaria entre la que destaca es; formar estudiantes autónomos; que sean capaces de formular soluciones por sí mismos, ser independientes.

La autonomía tiene la finalidad de que el sujeto tome decisiones por sí mismo; al momento de tomarlas, reconoce en qué le benefician o cuáles son sus resultados.

Algunos estudiantes sentían frustración al no poder hacer las actividades, inclusive de trazar una letra o número, no lo hacían y sólo observan, iban a molestar a sus compañeros y en ocasiones lloraban, en el siguiente fragmento del Diario del Profesor se denota lo sucedido el día 23 de septiembre del 2019:

*Docente: nos apuramos a resolver las sumas y las restas (pasa a los lugares a corroborar que estén haciendo la actividad)*

*Niño 1: (se acerca a la DF) maestra ¡Jatziry está llorando!*

*Docente: (va con la alumna) ¿Qué pasa Jatziry?*

*Niño 2: es que (llora aún más), no puedo.*

*Niño 3: pero no porque no puedas vas a llorar.*

*Docente: si, tienes que aprender que todos tenemos errores y a la primera no nos va salir lo que queremos hacer, inténtalo, y sale porque sale.*

*Niño 2: (se calma, pero en ese momento de acerca la titular y comienza ayudarle).*

*(Fragmento del Diario del Profesor, 23 de Septiembre de 2019).*

Los estudiantes se sentían respaldados por una persona mayor, y al no poder hacer una actividad llegaba alguien quien le decía la respuesta. Considerando que el error es un acto imprescindible en la vida del ser humano, y de ellos aprendemos, de él emerge la autonomía. Los niños tenían la noción que por obtener una calificación de 10 eran buenos, sin embargo algunas veces se pasaban el trabajo y llegaban a derramar lágrimas cuando obtenían una calificación menor a 10. Como es el caso de la estudiante, cada que acudía a entregar un trabajo preguntaba *¿Cuánto me saco maestra?* Si era un 10 se iba contenta, pero si era una calificación menor comenzaba a llorar.

## **Propósitos**

Es importante plantear propósitos, porque orientan la práctica docente, y permiten el logro de metas educativas.

Propósito general:

- Implementar una propuesta de intervención que optimice el aprendizaje y autonomía de los estudiantes de primer grado, grupo “B” de la Escuela Primaria Benito Juárez.

Propósitos específicos:

- Diseñar estrategias que posibiliten el logro de la autonomía en los estudiantes de primer grado.

- Aplicar diferentes tipos de juegos para propiciar la autonomía en los estudiantes.
- Valorar el alcance de las estrategias didácticas por medio del juego, a partir de los instrumentos de observación y evaluación de tipo formativo.

## **1.2 Revisión teórica**

Es sustancial significar las acciones realizadas dentro de las planificaciones de acuerdo a las estrategias que aplicamos en la Escuela Primaria, porque son base fundamental para propiciar aprendizajes en los estudiantes. Por ello el marco teórico brinda elementos que dan significado al trabajo desarrollado, explicando desde diferentes posturas, el sustento de las acciones realizadas en el aula de clases y también a los resultados arrojados.

Debemos hacernos de teoría para explicar situaciones ocurridas dentro del aula de clases, buscando estrategias para articular los conocimientos, habilidades y edad en la que se encuentran los estudiantes. Cuando sustentamos una acción, los sujetos logran entender y darle significado a lo ocurrido, de acuerdo a lo que señalan diferentes autores, siendo este un eje primordial para fundamentar mi propuesta. A continuación se enuncian algunas posturas que sustentan mi trabajo.

### **1.2.1 ¿Qué es el juego?**

El juego es una actividad, divertida, que desarrolla la personalidad del individuo, contribuyendo a su imaginación, creación y desarrollo de habilidades motrices, personales y cognitivas. “Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica” (Ocaña, 2009, p.34). Los estudiantes son felices jugando, denotando esta acción a la hora en que salen al recreo.

La iniciación del aprendizaje partiendo del juego, el juego educativo como medio de interés para crear aprendizajes. Resalta las condiciones naturales, el niño interactúa, el juego no es una estrategia impuesta, surge del vínculo cotidiano en la que el menor se desenvuelve, por lo tanto no hay un quiebre entre lo que el sujeto ya conoce y lo que conocerá, es ahí donde nacerá el interés, pieza clave para construir un aprendizaje (Decroly, 2002, p.112).

A los estudiantes se les hace interesante y divertido el hecho de jugar a lo que sea, su emoción cambia inmediatamente, manifestándose en su rostro, refleja el estado de ánimo de una persona, para ello Moyles (1999, p.22) destaca los beneficios de jugar haciendo que sea una actividad enriquecedora en el niño: “el juego ayuda a los

participantes a lograr una confianza en sí mismos y en sus capacidades y, en situaciones sociales, contribuye a juzgar las numerosas variables dentro de las interacciones sociales y a conseguir empatía con otros”.

La palabra juego involucra diferentes significados tales como, diversión, entretenimiento, alegría, ganar o perder y para el docente significa una oportunidad para consolidar aprendizajes, se caracteriza por ser una actividad lúdica que implica el ejercicio de desarrollar habilidades tanto de motricidad como de propiciar la autonomía en el sujeto, a través de la búsqueda de soluciones de las problemáticas que se presenten con la finalidad de ganar.

Moyles también menciona que “el trabajo en equipo desarrollado el juego, no sólo le atribuye beneficios vanos, también hace que sea un espacio en donde más de una persona pueda relacionarse y saberse escuchar a fin de dar solución a un problema planteado”. El jugar con otras personas implica dialogar con los participantes, haciendo un intercambio de ideas u opiniones, para dar solución a la situación, al participar en un juego las personas queda sujetas a reglas establecidas, con la finalidad de regular las acciones de los sujetos.

Por lo tanto el juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida, permite desarrollar gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos, fundamentales para saber que si se puede hacer en un juego, tomando en cuentas las reglas, formando lazos de comunicación con los integrantes de su equipo, propiciando un ambiente en el que todos aprendan a comunicarse y escucharse. No sólo se trabajan destrezas físicas, sino también habilidades para resolver alguna situación.

### **1.3.2 Teorías del juego**

Piaget (1954, p.124) señala que, “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”. También asocia tres estructuras básicas del juego: el juego es simple ejercicio; el juego simbólico; y el juego reglado. Estas estructuras permiten al ser humano tomar al juego como algo divertido y placentero haciéndose un ser que crea, imagina y disfruta. Este autor presenta una teoría del desarrollo por etapas, divididas en cuatro:

- Etapa sensomotriz que va desde el nacimiento hasta los 2 años: se destaca la capacidad del niño por representar y entender el mundo, pero sus pensamientos son limitados. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante.

- Etapa preoperativa de los 2 a 6 años: el niño representa el mundo a su manera con; juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos; actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas, imaginando un mundo fantástico, haciendo un mundo alejado de la realidad.
- Etapa operativa o concreta de los 2 a 11 años: el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo. Comprende los hechos con las experiencias que ha vivido en la realidad en la que se desenvuelve.
- Etapa del pensamiento operativo formal es a partir de los 12 años: tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas. Los sujetos actúan de acuerdo a lo que creen correcto, formulando diferentes soluciones.

Conforme va pasando el tiempo los niños adquieren experiencias que las van significando a lo largo de su vida, generando conocimientos, de acuerdo a las distintas etapas de su vida. A través de los juegos descubren el mundo, si se les presenta un problema buscan diferentes soluciones, se autodirigen a lo que creen correcto de acuerdo a su edad, por ejemplo si se encuentran en la etapa de pensamiento operativo formal, formulan más soluciones, porque enlazan lo aprendido en el transcurso a lo largo de su vida.

Según Vigotsky (1979, p.79) el juego surge como “necesidad de reproducir el contacto con los demás”. La naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social; al interactuar con otros agentes que rodean su entorno; y a través del juego se presentan escenas, van más allá de los instintos; por ejemplo al saber que está en riesgo de perder, actúa de acuerdo a su saber tácito. Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo: una se preocupa por la preservación y reproducción de la especie, y la otra en adaptarse a las personas que lo rodean.

Finalmente Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a interactuar con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. Este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala cómo el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando juegan a la casita, interpretan el rol de un adulto, asemejan la realidad, pues diariamente observan cómo actúa una persona adulta, y este manejo contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Las teorías mencionadas responden a las preguntas *¿por qué juego? ¿para qué juego?* Esta interrogante se la hice a un estudiante de primer grado, por lo que

respondió: *“para divertirme y disfrutar del recreo”*, los niños juegan para divertirse y en ese estado también articulan aprendizajes. A través del juego el niño aprende a manejarse dentro un grupo social, por ejemplo con sus compañeros de clase. La acción de jugar es propia del niño, quien lo demuestra a la hora de salir al recreo, utilizando las diferentes áreas de la institución para jugar, compartiendo momentos con compañeros de otros grados, insertándose dentro de un grupo social, como lo es la escuela.

### **1.3.3 Concepto sociológico del juego**

Según Huizinga (2000, p.48) menciona que "el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría". Todos los juegos tienen reglas ya establecidas, esto permite tener un control hacia los jugadores por si ocurre una falta.

Por otra parte, Freire (1989, p.115) relata sobre el juego educacional: "El niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados". El juego permite formar personas que cumplan con las reglas, en caso de no llevarlas a cabo hay sanciones para los participantes, haciéndole ver al sujeto que así se maneja la sociedad "con normas establecidas", regulando su comportamiento.

Para los niños jugar no es un pasatiempo; es una acción que realizan porque les gusta; sus juegos están relacionados con un aprendizaje central; su conocimiento del mundo por intermedio de sus propias emociones. Por medio del juego el niño crea una serie de especulaciones con respecto a la vida, incluso relaciona sus juegos con lo que observa en su entorno; y más tarde, en la adultez, volverá a descubrir, haciendo uso de su razonamiento, estableciendo un puente entre el juego y la vida.

### **1.3.4 Tipos de juego**

Penchansky (S/F) menciona que "la actividad del juego va evolucionando conforme a las capacidades que el niño va adquiriendo" éstas pueden ser físicas, cognitivas y sociales. Establece tres categorías que se consideran esenciales para entender el comportamiento del niño en función al juego; juegos funcionales o de ejercicios; estos se pueden realizar con o sin objetos por ejemplo gatear, correr, saltar con o sin cuerda, entre otros, dominando el espacio gracias a los movimientos; juegos simbólicos; se

refiere a imitar situaciones de la vida real por ejemplo jugar al té; y juegos reglados; se utilizan normas cumpliendo con una acción, fútbol por ejemplo al notar goles.

Los juegos también tienen reglas específicas para participar, si no se cumplen al pie de la letra hay sanciones. Desde siempre la sociedad esta inmiscuida en reglas, si queremos pertenecer a una comunidad debemos ser sujetos a una serie de adecuaciones en nuestra persona, y así sentirnos parte de un todo, en ese todo participamos y tomamos decisiones sobre nosotros e inclusive sobre el actuar de los demás.

Se puede considerar el juego como sinónimo de recreación, que brinda a la persona la oportunidad de transformar la realidad en una forma placentera, produciendo en él alegría y bienestar. Por otra parte los juegos y juguetes creados por la sociedad benefician las características étnicas y sociales del lugar; se ve reflejado cuando hay temporada de trompos o papalotes; lo cual refleja y fortalece su propia identidad cultural. Seda (1973, p.230) menciona que la recreación reúne tres características primordiales:

1. Voluntariedad: la recreación debe ser voluntaria y sin imposición alguna, surgiendo ésta por iniciativa propia.
2. Satisfacción inmediata y directa: Sugiere la idea de bienestar y gozo presentes en la actividad lúdica.
3. Autoexpresión: Corresponde a la idea de expresarse ante otras personas y frente a sí mismo, experimentando gozo al librarse de la rutina y el trabajo diario.

Con respecto a los tipos de recreación, Vega (1991, p.80) considera que éstas puede ser:

- Activa; porque introduce a la persona como participante activo; así expresa directamente sus características mentales, emocionales y físicas. Por ejemplo las actividades culturales como la pintura y la música, y los físicos como los deportes.
- Pasiva: La persona es un observador de la actividad recreativa de otros. Por ejemplo al observar un partido de basquetbol.

Estos tipos de recreación se pueden tomar en forma positiva o negativa, de acuerdo a los valores morales del sujeto, para ello Céspedes (1987, p.46) menciona que “algunos de éstos son; el cambio demográfico, el crecimiento urbano, la automatización de la industria, el cambio tecnológico, el ambiente sociocultural y los factores económicos”. Cada día más los niños se envuelven en la rutina de los adultos haciéndolos participes del acercamiento a las tecnologías, dejando de lado un ambiente más abierto para jugar y se someten a los videojuegos, en lugar de que favorezcan cada vez son más violentos.

### 1.3.5 Estrategia didáctica

Estrategia es “el conjunto de acciones y procedimientos, empleando métodos, técnicas, medios y recursos que el docente emplea para planificar, aplicar y evaluar de forma intencional, con el propósito de lograr eficazmente una situación de enseñanza y aprendizaje específica” (Hernández, 2005, p.30). En las planificaciones empleamos estrategias que permiten construir nuevos saberes a través de diferentes medios como lo son los recursos materiales.

Las estrategias de aprendizaje según Schmeck son (1988, p.57) “secuencias de procedimientos o planes orientados hacia la consecución de metas de aprendizaje, mientras que los procedimientos específicos dentro de esa secuencia se denominan tácticas de aprendizaje”. Son los procedimientos llevados a cabo que incluyen técnicas de aprendizaje por ejemplo plantear preguntas por medio de un juego. Según Díaz (2002, p.32), hay una gran variedad de definiciones de que es estrategia, pero todas tienen en común los siguientes aspectos:

- Son procedimientos.
- Pueden incluir varias técnicas, operaciones o actividades específicas.
- Persiguen un propósito determinado: el aprendizaje y la solución de problemas académicos o aquellos otros aspectos vinculados con ellos.
- Son más que los hábitos de estudio porque se realizan flexiblemente.
- Son instrumentos socioculturales aprendidos en contextos de interacción con alguien que sabe más.

Las estrategias de aprendizaje son una guía para alcanzar objetivos, van inmiscuidas dentro del proceso de planificación con la finalidad de que los estudiantes adquieran aprendizajes y además los signifiquen, de manera que también se debe tomar en cuenta las características de los sujetos, tales como la edad, contexto partiendo de problemas cercanos a su realidad, habilidades o dificultades, entre otros. Dansercau ( 1985, p.77) menciona que:

“Los objetivos particulares de cualquier estrategia de aprendizaje pueden consistir en afectar la forma como se selecciona, adquiere, organiza o integra el nuevo conocimiento o, incluso, la modificación del estado afectivo o motivacional del aprendiz, para que este aprenda con mayor eficacia los contenidos curriculares o extracurriculares que se le presentan”.

Una estrategia didáctica es, un procedimiento organizado, formalizado y orientado a la obtención de una meta claramente establecida. Se aplica en la práctica diaria, si es necesario requiere de la modificación de algunos procedimientos y de técnicas cuya elección detallada y diseño son responsabilidad del docente, por ello se tiene que hacer una planificación relacionando las técnicas y actividades con la finalidad de alcanzar los objetivos de aprendizaje y toda estrategia didáctica tiene que ser coherente con los objetivos y contenidos de aprendizaje.

### **1.3.6 El juego como estrategia didáctica**

El juego como estrategia didáctica, tiene carácter social, es decir permite que los niños a partir de una tarea determinada puedan socializar y con ello desarrollar sus capacidades. El docente deberá ser facilitador; orientar el trabajo cuando este lo requiera, no deberá darle automáticamente soluciones a determinadas preguntas en situaciones en las que el estudiante tenga una situación de conflicto, más bien propiciará formar un niño independiente.

Pérez (2009, p.89) menciona que “el medio social es de suma importancia para el aprendizaje del educando. La interacción social y la mediación de otras personas serán clave para alcanzar aprendizajes”. A partir de contexto se pueden presentar situaciones en el aula relacionadas con la vida cotidiana del niño para generar nuevos aprendizajes o bien consolidar lo que ya saben, partiendo de los conocimientos previos.

El aprendizaje se da a través de hechos concretos, destacando el medio social como fuente de aprendizaje, para ello debe existir un guía quien orienta esos aprendizajes “el docente”, quien construirá estrategias de aprendizaje que sean capaces de llevar al estudiante a su actuar cotidiano, con problemáticas relacionadas a su contexto, asemejadas a su realidad, para que se construyan aprendizajes, conocimientos o saberes que le signifiquen.

Para ello Vygotsky menciona tres niveles lo cuales denominó: zona efectiva, zona de desarrollo potencial y zona de desarrollo próximo; cada una con características particulares que ilustran el proceso de cómo llega el conocimiento a ser parte del sujeto. Cuando se da la interacción del sujeto con el medio, recibe una serie de información de la cual sólo logrará interiorizar aquella que sea orientada, guiada por alguien. Es importante que allá un mediador en durante el proceso del aprendizaje, y es el docente.

Para lograr aprendizajes según Pérez (2009, p.102), “el sujeto deberá ser guiado por un adulto”, es decir existirá una mediación para que el conocimiento pueda ser interiorizado o asimilado y por ende comprendido. Finalmente cuando el sujeto pueda de manera autónoma utilizar y aplicar lo que ha aprendido logro llegar al nivel denominado zona efectiva, es decir se hizo del conocimiento y ya le pertenece, ya lo significativo.

### 1.3.7 La autonomía

La autonomía es la “capacidad de los sujetos de derecho para establecer reglas de conductas para sí mismos y en sus relaciones con los demás dentro de los límites que la ley señala” (Diccionario de la Lengua Española, 2017, p.16). Es la capacidad que permite modelar el comportamiento por sí solo, como un ser individual y como un ser social. No obstante, la autonomía permitirá la acción de la persona dentro de unos límites, los cuales se atribuyen como normas, que deberá cumplir al pertenecer a un grupo social.

El docente ejerce diferentes tipos de conocimientos sobre el estudiante y lo prepara para tener control sobre el mundo de los adultos con el que pueda defenderse a través de diferentes herramientas; como el lenguaje, normas, entre otros; permitiendo actuar en una realidad determinada. La educación es un proceso de separación individual, porque cada sujeto va encontrando sus propias posibilidades y limitaciones; cada niño es diferente y actúa de acuerdo a sus instintos, mismos que repite de las personas más aledañas a él.

García (1988, p.20) destaca el papel de la educación caracterizándola como un proceso personalizado, es decir, cada sujeto ira perfeccionando sus capacidades hasta llegar al dominio de su libertad en una realidad determinada, haciéndose un ser independiente “la educación se realiza en cada sujeto de acuerdo con sus propias características”. Una educación personalizada es saber que cada sujeto es diferente en todos los sentidos, es educar a un ser, con sus propias características, pertenece a un grupo social donde sus actitudes son definidas desde el momento que nace, interactúa y actúa conforme lo aprendido, deberá aceptar las normas del lugar en el que se encuentre por ejemplo la escuela.

Es importante que el sujeto se sienta libre al momento de tomar decisiones, porque reflexiona acerca de positivo o negativo para su persona. “Durante la acción educativa, el docente deberá brindarle un campo de posibilidades para que éste orientado, guiado y supervisado y pueda tomar la mejor” (Decroly, 2002, p.99). Si bien es cierto, el docente brinda una serie de conocimientos al estudiante, el objetivo principal es formarlo en función de sus valores y a partir de ello pueda tomar buenas decisiones.

Así mismo, García (1988, p.33) menciona que “la educación en libertad se observa en el ejercicio de la actividad, es decir a través de la elección dentro de una gama de posibilidades o alternativas para dar cierta solución a un determinado problema”. El sujeto tiene la capacidad de elegir lo mejor para su bienestar, utilizando herramientas

que el docente brinda para formar niños con valores y dispuestos a llevarlos a cabo frente a una situación vulnerable. El ejercicio de la libertad comienza cuando el niño decide con que juguetes quiere jugar y como quiere jugar, inclusive algunos los deja a un lado.

## **1.4 Conjunto de acciones y estrategias**

### **1.4.1 Planificación: un punto de partida**

La práctica docente implica concebir al aprendizaje como parte de su quehacer en el ámbito educativo. Está en contacto directo con situaciones, eventos o personas, por ejemplo, los padres de familia, otros docentes, directivos, sin dejar a un lado asuntos laborales, administrativos, políticos, entre otros. “La práctica docente, por su conformación, es heterogénea e histórica y concreta los significados de que se han apropiado los profesores durante su vida profesional” (Fregoso, 1999, p.66).

La actividad que hace el docente en su práctica es la planificación, en palabras de Savater (1997, p. 12) “es una forma organizada, ordenada, coordinada y ayuda a prever actividades, trata de crear alternativas allí donde antes no había nada”. Se organizadas actividades de acuerdo a los contenidos a abordar, el docente hace adecuaciones de acuerdo a la etapa en la que se encuentran los niños, inclusive propone actividades diferentes para por niños rezagados.

Coincido con Graffe (2006, p. 12) en la definición de la planificación como “una actividad humana de carácter racional, tiende a la formación de una conducta a lograr transformar la realidad; define y coordina objetivos a alcanzar, dentro de esta tarea se aplican un conjunto de instrumentos y recursos a aplicar”. Siendo así un proceso de toma de decisiones con miradas al establecimiento y ejecución de un curso de acción para lograr la transformación de la práctica educativa.

También Graffe afirma que la planificación es, “una disciplina científica multidisciplinaria”, cuyo propósito es transformar la realidad social, utilizando diferentes herramientas que ayudan a formar sujetos reflexivos y razonables al momento de tomar decisiones, anclando los contenidos a partir del contexto. El docente debe partir de la planificación, adecuándola a las necesidades del grupo, revisando el programa del grado, analiza los contenidos, aprendizaje esperado y las competencias a desarrollar y con base en ello elaborar una planificación que lleve al estudiante a apropiarse del conocimiento.

Por su parte Gallardo (2012, p. 7) señala que la planificación “es un proceso reflexivo e intelectual previo a la reflexión, requiere un análisis de la realidad y la

consideración de previsiones sobre un número mayor de variables”. Requiere llevar a cabo una serie de actividades, complejas y desarrolladas por toda la organización. Se ocupa tanto de los fines “*qué hay que hacer*”, como de los medios “*cómo hay que hacerlo*”.

La planificación es una serie de actividades que garantizan llevar a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje, su intención es guiar el quehacer docente, quien integra, organiza y coordina el trabajo. Es una tarea constante del docente, la asociamos con proyectos, contenidos, actividades, evaluación, previsión, estructura; son algunos términos con que relacionamos la planificación. Implica un proceso mental por parte del docente, pues tiene que adaptar actividades de acuerdo a las necesidades de los estudiantes, haciéndose las siguientes preguntas, *¿Qué enseñar? ¿Para qué? ¿Por qué? y ¿Cómo enseñar?*

El docente se enfrenta a múltiples retos entre ellos atender a las demandas y cambios del sistema educativo, en ocasiones a reformas del plan de estudios, por lo tanto, el docente tiene que estar actualizado y buscar constantemente información y material con la finalidad de mejorar la calidad. Otro de los retos es enfrentarse a la sociedad cambiante, cada vez exige más, por ello el proceso de planificación tiene que estar en consonancia con el cambio.

En el proceso de planificación se diseñan secuencias didácticas en las que están inmersos una serie de instrumentos que permiten guiar el proceso de enseñanza y aprendizaje; es importante definir secuencia didáctica, Frade (2008, p.64) la define como “una serie de actividades que, articuladas entre sí en una situación didáctica, desarrollan la competencia del estudiante”. Se caracterizan porque tienen un principio y un fin, son antecedentes con consecuentes.

Por su parte Tobón (2010, p.41) señala que “la secuencia didáctica es un conjunto articulado de actividades de aprendizaje y evaluación, con la mediación de un docente, buscan el logro de determinadas metas educativas, considerando una serie de recursos”. Coincide en la articulación de las actividades gira en torno al desarrollo de competencias y en la persecución de diversas metas educativas, para el desarrollo del aprendizaje en el estudiante.

La elaboración de una secuencia didáctica debe concebirse como un proceso de planeación dinámica y moldeable, porque si en el momento no funciona alguna actividad podemos hacer una serie de adecuaciones. Su punto de inicio es la selección de un contenido del plan de estudios; de acuerdo al grado en que nos encontremos practicando; puede ser 2011 y en el caso de primero y segundo es 2018; y la

determinación de una intención de aprendizaje de ese contenido, esta expresada en términos de objetivos, finalidades o propósitos.

La secuencia didáctica puede dividirse en fases, cada una de las cuales cumple funciones distintas en el proceso de enseñanza y aprendizaje y, por consiguiente, tiene características diferentes, llevan un proceso en la cual una vez ejecutado debe haber evidencias de aprendizaje para evaluar el desempeño académico del estudiante. Los momentos de una secuencia didáctica son: inicio, desarrollo y cierre. Cada uno de estos momentos tiene un sentido y articulación en los contenidos a trabajar, enfatizando su intencionalidad pedagógica y didáctica. A continuación, se mencionan los momentos de la clase.

La primera fase es el inicio, momento especialmente destinado a rescatar e identificar los aprendizajes y experiencias previas relacionadas con el tema o aprendizaje que se espera lograr en esa clase. Es necesario, dar a conocer el sentido e importancia del aprendizaje propuesto, la relación con otros aprendizajes ya sea de la misma asignatura o de otras y, explicitar cómo se va a evaluar. Además de articular los conocimientos previos de los estudiantes para la creación del nuevo.

La segunda fase es el desarrollo es el momento más intenso de la clase, caracterizado por una fuerte interacción entre el docente y los alumnos, con los materiales de enseñanza y, encaminado a desarrollar y poner en práctica las habilidades cognitivas específicas de cada asignatura. Las actividades que se desarrollen en este momento deben dar oportunidad para que los alumnos pongan en práctica, ensayen, elaboren, construyan, se apropien del aprendizaje y contenidos de la clase.

La última fase es el cierre en este momento se fijan los aprendizajes, se puede aprovechar la instancia para redondear las ideas o puntos centrales del trabajo realizado; revisar el conjunto del proceso y destacar las partes o aspectos importantes; establecer las bases de la continuidad de los aprendizajes y los pasos a seguir; reforzar aquellos aprendizajes que el docente considera claves; aclarar dudas y ampliar la información y valorar, estimular e incentivar a los estudiantes destacando los aspectos positivos del trabajo realizado.

Es importante señalar que la evaluación se realiza en los tres momentos de la secuencia didáctica, ésta debe ser permanente, para recolectar información que nos permita realizar ajustes pertinentes y dar un acompañamiento oportuno a los estudiantes, atendiendo a sus necesidades. En el inicio la evaluación es diagnóstica, partiendo de los conocimientos previos, en el desarrollo se realiza una evaluación formativa, nos orienta, a partir de los avances y las dificultades que se vieron reflejados

y en el cierre es sumativa, se busca valorar la información recabada durante el inicio y en el desarrollo el propósito es identificar en qué medida se cumplieron las metas.

Por lo que propuse **“El juego como estrategia didáctica para propiciar la autonomía en estudiantes de primer grado”**, propuesta de mejora que impactó en el aprendizaje y desempeño de los alumnos. Al decir juego inmediatamente se nos viene a la cabeza la palabra “diversión”, a los niños les fascina el hecho de jugar. Según Piaget (1956, p.120) el juego tiene tres estadios evolutivos; sensoriomotor, entre 0 y 2 años: predomina el juego funcional; preoperacional, entre los 2 y los 6 años: predomina el juego simbólico; y de las operaciones concretas, entre los 6 y los doce años: predomina el juego de reglas; los alumnos se encuentran en este estadio.

Como futuros docentes tenemos que diseñar estrategias didácticas pensadas en estimular nuevos conocimientos ligados con la experiencia y la imaginación, con ello propiciar la autonomía en el sujeto, Sarlé (2006, p.198) menciona que “se debe construir una didáctica específica, iniciar un proceso de reflexión conceptual sobre las prácticas cotidianas, descubrir qué aspectos vale la pena rescatar y reconceptualizar cuales deben ser modificadas y qué nuevas interpretaciones deben nutrir el campo teórico de la didáctica”.

El juego como estrategia didáctica, tiene carácter social, es decir permite al niño hacer una tarea determinada, y con ello desarrollar sus capacidades, por ejemplo, la autonomía al resolver una situación que se le presente, como docente en formación guíe este proceso, el estudiante tenía que ser capaz de buscar estrategias para ganar sin necesidad de pedir ayuda, ayudando al desarrollo de habilidades cognitivas y motrices.

#### **1.4.2 Estrategias**

Las estrategias son una serie de pasos con un fin determinado, dentro de la educación el docente las lleva a cabo durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, con la finalidad de ir configurando nuevos saberes o conocimientos, se debe considerar la edad de los estudiantes, tienen que ser factibles y viables. Para ello partí del diagnóstico aplicado durante los primeros días en la Escuela Primaria, considere los resultados arrojados buscando estrategias que me ayudarán a formar estudiantes autónomos y retome el juego como una estrategia de enseñanza y aprendizaje, retomando que son:

“Procedimientos o recursos; organizadores del conocimiento; utilizados por el docente, a fin de promover aprendizajes significativos que a su vez pueden ser desarrollados a partir de los procesos contenidos en las estrategias cognitivas; habilidades cognitivas; partiendo de la idea fundamental de que el docente;

mediador del aprendizaje; además de enseñar los contenidos de su especialidad, asume la necesidad de enseñar a aprender” (Díaz, 1998, p.48).

Estos procedimientos permitieron propiciar la autonomía de manera que, mientras aprendían jugando también lograban su independencia y el desarrollo de habilidades cognitivas como; atención, percepción, memoria, resolución de problemas, comprensión, entre otros; estuvieron en contacto directo con una situación real y divertida, en la que los niños imaginaron y crearon soluciones para resolver un conflicto o problema.

Retomo la frase “El hombre sólo es hombre total cuando juega”, muestra el valor que tiene el fenómeno del juego para el ser humano, desde que el niño nace manipula objetos, imagina, inventa diálogos con personajes imaginarios, conoce e mundo que lo rodea y lo más importante se divierte. Retome las estrategias de enseñanza y aprendizaje a través del juego, de (Buytenedijk 1935, p.45), quien hace mención de tres tipos:

- **Jugar con algo:** Juego de exploración de habilidades, de funcionamiento por ejemplo colocar colores, tamaños, entre otros. El individuo explora su ambiente o su objeto con su imaginación siempre tratando de vencer problemas más difíciles.
- **Jugar como algo:** juegos de imitación, de representación, de roles por ejemplo jugar al chofer, construyen un mundo imaginario, una realidad ficticia representando roles que llaman la atención en su ambiente.
- **Juegos sobre algo:** juegos con ideas y reglas, juegos competitivos, juegos deportivos, juegos organizados por ejemplo el ratón y el gato, fútbol. Es el juego con idea y regla determinadas del campo recreativo y deportivo. Siempre se juega sobre una idea central: “atrapar a alguien”, alcanzar goles, provocar fallas de adversario, vencer al adversario, entre otros.

Esta tipología de juego se aplicó con los estudiantes de primer grado, permitiendo, que establecieran relaciones para desarrollar su inteligencia y autonomía, resolver situaciones que se les presentaron, sin necesidad de requerir de mi ayuda, buscaron sus propias soluciones. Fue importante tomar en cuenta las siguientes estrategias llevadas a cabo en los juegos, adecuadas para construir nuevos saberes y propiciar el desarrollo de su autonomía:

- Preparar el ambiente adecuado para jugar.
- Dedicar tiempo para el juego.
- Seleccionar y mantener en buenas condiciones los materiales que faciliten el juego.
- Clarificar a los niños las normas básicas del juego.
- Permanecer junto a los niños mientras juegan.
- Ayudar a resolver los conflictos que surgían durante el juego.

- Respetar la participación de juego de cada niño.

La propuesta de intervención fue aplicada en todas las asignaturas, adaptando los juegos al contenido a trabajar. A continuación, se presentan juegos de ronda que utilice en el proceso de enseñanza, mismos que ayudaron a construir nuevos aprendizajes, desarrollar la autonomía, integrar equipos y retroalimentar el contenido, aplicados en el inicio, desarrollo y cierre de las sesiones, según correspondían, retome los mencionados por Gutiérrez (2004, p.39):

Estrategia	Breve descripción	Propósito
A pares y nones	Se juega la ronda "A pares y nones" y los participantes se unen en pareja.	Integrar parejas de trabajo.
La rueda de San Miguel	Antes de jugar la ronda se distribuyen tarjetas con nombres y cuando se diga "Que se volteé A" se voltea.	El que se volteó retroalimentará lo que se abordó en la clase.
Viaje imaginario	El grupo se ubica cómodo, se relata un viaje imaginario a los participantes hasta llegar al relajamiento donde imaginarán una situación.	Imaginar cómo es el lugar que les gusta, para el desarrollo de un tema.
De Tín Marín	Se hace la ronda y se seleccionan.	Articular conocimientos previos.

Umaña (1995, p.7) señala que el juego "es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser; lo que le permite exteriorizar conflictos internos de la persona y minimizar los efectos de experiencias negativas". Propicia el desarrollo integral del individuo en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, favoreciendo la observación, la reflexión, enriqueciendo el vocabulario, fortaleciendo la autoestima, autonomía y creatividad. En la propuesta atendí a los cuatro pilares de la educación que menciona Delors (1996, p.96):

"La educación deberá estructurarse en torno a cuatro aprendizajes fundamentales, que en el transcurso de la vida serán para cada persona, en cierto sentido, los pilares del conocimiento: aprender a conocer, es decir, adquirir los instrumentos de la comprensión; aprender a hacer, para poder influir sobre el propio entorno; aprender a vivir juntos, para participar y cooperar con los demás en todas las actividades humanas; por último, aprender a ser, un proceso fundamental que recoge elementos de los tres anteriores. Estas vías se orientan hacia una sola dirección, porque entre ellas múltiples puntos de contacto, coincidencia e intercambio".

El juego como estrategia didáctica, ayudó a desarrollar la autonomía, mientras los estudiantes jugaban, mejorando otros aspectos como la convivencia, cumplimiento de

reglas, aprender de los errores, tomar decisiones y aunque no siempre ganaron fueron conscientes de su desempeño. Fue importante aplicar estrategias de consolidación, que son el establecimiento de propósitos para medir el cumplimiento, es decir que tanto se logró al ejecutar esta estrategia, para ello se tomó a la evaluación sumativa y formativa, con la finalidad de saber la evolución y reacción de los estudiantes, también se determinó el avance de acuerdo a la observación participante en el aula de clases.

## **CAPÍTULO 2. DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA**

## 2.1 Reflexión en la formación

La actitud reflexiva dentro de mi formación docente permitió lograr aumentar la visión de los hechos y de los acontecimientos, disponer de alternativas, adentrarse por nuevos caminos. Se realizó un proceso educativo dinámico, continuo, generador de nuevas prácticas, las cuales fueron sometidas a nuevos análisis sobre los resultados alcanzados. Es importante hacer una reflexión en la práctica educativa para darnos cuenta de cómo podemos mejorar, articulando conocimientos teóricos que permitirán saber el porqué de la aplicación de alguna actividad.

Es indispensable hacer la reflexión en los tres momentos de la clase; inicio desarrollo y cierre; y también antes, durante y después de la práctica retomando a Schön (1987, p.3) quien alude a tres momentos. El primer momento es el conocimiento en la acción, en ese conocimiento en la acción distingue dos componentes: “el saber proposicional de carácter teórico que corresponde a lo adquirido por medio del estudio científico; coloquialmente el saber de libro y el saber en la acción, procedente de la práctica profesional,” es algo tácito, espontáneo y dinámico es el componente mental, se encuentra en el saber hacer.

Como docente en formación tuve que ir preparada, por un lado con conocimientos teóricos, adquiridos a lo largo de mi formación y al momento de buscar el marco teórico de los contenidos a trabajar, los cuales tengo que saber para propiciar aprendizajes en los estudiantes, por otro lado los conocimientos experienciales y vivenciales que he adquirido a lo largo de la práctica, de acuerdo a las experiencias vividas en las Escuelas Primarias.

El segundo momento es la reflexión en y durante la acción, Schön explica este momento como “un proceso de reflexión en la acción o como una conversación reflexiva con la situación problemática concreta, es el conocimiento de segundo orden”. Se marca por la inmediatez del momento y la capacitación *in situ*, en el sitio de la situación que se está viviendo. Se trata de una reflexión que surge de sorpresa, es inesperada; no estaba predispuesta en el desarrollo de la clase.

Esta clase de conocimiento permitió corregir, reorientar o mejorar sobre la marcha los planteamientos previos y la propia acción. Por ejemplo durante la ejecución de un juego, si no logre lo que tenía pensado en la planificación, reflexioné en ese momento y articulé mis conocimientos para intervenir en la situación, haciéndome las siguientes preguntas *¿Qué está sucediendo? ¿Está ocurriendo algo que no es lo habitual? ¿Qué puedo modificar?* Con estos cuestionamientos reflexioné en y durante la acción.

Y finalmente Schön menciona la tercera, “la reflexión sobre la acción, corresponde al análisis efectuado a posteriori”, es decir al final de la ejecución de la práctica, se toman en cuenta los procesos y características de la acción, incluyendo la reflexión simultánea que ha acompañado al acto. Es el análisis que realizamos acerca de las características y procesos que suceden en la acción, después del proceso de planificación y ejecución.

La reflexión resulta imprescindible en mi formación docente, ayudó a cuestionarme acerca de las características de la situación, los procedimientos del diagnóstico y en la definición del problema, la determinación de metas y propósitos, la elección de medios para propiciar aprendizajes por medio del juego y la propia intervención que puse en acción, las decisiones tomadas, los esquemas de pensamiento, las teorías, creencias y formas de representar la realidad vivida durante mi estancia en la escuela Normal y las instituciones de nivel primaria en las que he practicado, estos fueron necesarios para garantizar una buena intervención en mi práctica.

Utilicé diferentes instrumentos para valorar mi propuesta, de acuerdo al avance de los estudiantes, identificando fortalezas y áreas de oportunidad en el logro de su autonomía por medio del juego, mismos en los que me percate de las acciones a mejorar, al hacer una reflexión personal acerca de las situaciones que se presentaron en la ejecución, observando la reacción de los alumnos y articulando la teoría con la práctica.

- Diario del docente en formación: escribí acontecimientos sobresalientes acerca de la estrategia aplicada. Por un lado, redacté lo vivido durante la práctica y por otro analicé las situaciones que ocurrieron tomando la idea de autores que sustentaron mi trabajo.
- Video: como recurso de análisis al momento de ejecutar un juego. Fueron pequeños extractos del momento donde se ejecutó un juego.
- Fotografías: se tomaron de acuerdo a los momentos más sobresalientes de las sesiones. Son evidencia de las actividades que están en la propuesta.
- Trabajos de los estudiantes: es un recurso como evidencia del trabajo, dando cuenta del desarrollo de su autonomía.

Estas herramientas dieron cuenta del trabajo que se realizó a lo largo de las prácticas de conducción, reflexionando antes, durante y después; posterior a la aplicación, se recapitulaban con un análisis exhaustivo de los instrumentos, retomando a los autores que dan cuenta de la estrategia y acciones sucedidas en el aula, articulando conocimientos prácticos y metodológicos, logrando la construcción del trabajo de titulación

### 2.1.1 El juego como estrategia didáctica

El docente de primer grado requiere considerar una serie de aspectos al momento de ejecutar alguna actividad, es el caso de las instrucciones. Término de origen latín *“instructio*, hace referencia a la acción de instruir; enseñar, adoctrinar, comunicar conocimientos, dar a conocer el estado de algo. La instrucción es el caudal de conocimientos adquiridos y el curso que sigue un proceso en donde se está instruyendo” (Diccionario de la Lengua Española, 2017, p.56). En este caso las instrucciones las utilicé para llevar a cabo las actividades y aplicación de juegos.

Las instrucciones fueron un instrumento para dar a conocer las actividades que iban a realizar a lo largo del día. Antes de comenzar con un juego, fue importante aclarar la dinámica y uso de material. La gran mayoría de los estudiantes no comprendía qué iban a hacer, aun cuando ya les habían dado las instrucciones, preguntaban *¿Cómo le hacemos? ¿Saben cómo se va utilizar tal cosa?* Pareciera ser que otros estaban distantes en lugar de prestar atención, para ello utilicé técnicas de concentración antes de comenzar alguna actividad, una de ellas eran las pausas activas, que sirven para oxigenar el cerebro y los niños se desestresen de la rutina del diario.

Cuando los niños son pequeños con frecuencia se distraen con cualquier cosa que está a su alrededor, les cuesta trabajo asimilar que ya no están en el preescolar, donde la atención es individualizada, y en nivel primaria se refleja con *“maestra así voy bien” “maestra mi compañero no está trabajando” “maestra me puede decir qué vamos a hacer”*, requerían de todo mi apoyo para trabajar, cuando se les hacía la observación de *“checa si estás bien”* dudaban de sus conocimientos, inclusive iban con otro compañero a copiar, no comprendían las instrucciones, se mostraba su dependencia hacia mí y sus compañeros.

“Las instrucciones son un proceso cotidiano y vital en todo ser humano” (Albert, 2016, p.8). Cuando los estudiantes seguían correctamente las instrucciones, las actividades se facilitaban, algunas veces *“fingían estar atentos”*, porque al preguntarles no me respondían, cuando ocurría esto iba personalmente con él o los estudiantes a explicarles nuevamente. La atención se fue captando por medio del juego, los niños por más cansados que estuvieran si se les habla de *“vamos a jugar”*, inmediatamente se activaban y preguntaban *“¿a qué maestra?”*, denotando felicidad en los rostros.

Por lo tanto, es importante mencionar que las estrategias didácticas están enfocadas a cumplir propósitos planteados en el contexto y el juego como estrategia establece una red de relaciones entre los participantes de la actividad; niños y docente considerados en forma individual como grupo de clase, “ los instrumentos o artefactos mediadores como objetos o juguetes, los roles y las reglas de acción, y el objeto de

conocimiento por ejemplo los contenidos de enseñanza, particulariza y dinamiza las prácticas de enseñanza” (Sarlé, 2010, p.197).

El juego como estrategia didáctica propició la autonomía, herramienta que me permitió llevar al niño a una situación divertida y en la que adquirió aprendizajes con impacto en su formación integral y participación dentro del grupo social, con la posibilidad de participar en la sociedad de manera independiente. Cuando un niño nace, los adultos lo consideran con un agente social que requiere de la ayuda de alguien mayor para realizar tareas, en este caso las de la escuela, haciéndolo dependiente de sus labores, requiriendo de la ayuda de alguien mayor para la solución de conflictos, dejando de lado el desarrollo de su autonomía.

*Docente: saquen su libreta de Lengua Materna.*

*Niños: ¿La de las letras?*

*Docente: Si, esa. En la portada tiene su nombre.*

*Niño: ¿Vamos hacer dictado?*

*Docente: Si, ya saben que siempre hacemos dictado.*

*Niña 1: ¡Ay niños! Si ya saben que si no se para que preguntan verdad maestra.*

*Docente: Así es.*

*Comienzo a dictar las palabras y en la silla de hasta tras de la segunda fila una niña está llorando. Me acerco y le pregunto:*

*Docente ¿Qué pasa?*

*Niña 2: Es que no sé con qué letra es, si la b de burro o la v de vaca.*

*Docente: Escribe como tú sepas, al final sabemos que de los errores de aprendemos.*

*Niño: Si, además todos nos equivocamos, eso es lo que me dice mi mamá.*

*(Fragmento del Diario del Profesor, 27 de Septiembre de 2019).*

En este fragmento se identifica que los niños toman al error como algo malo, la gran mayoría de ocasiones así se los han marcado, por ejemplo cuando juegan y se equivocan en algo, se sienten mal y lo expresan llorando o poniéndose tristes, esperando la ayuda de un adulto para resolver sus conflictos, generando inseguridad; porque tienen vendida la idea de que cuando se equivoquen habrá quien les ayude, por lo tanto se crea una concepción de dependencia y no independencia.

De acuerdo a lo vivido en las sesiones de agosto a octubre me preocupé porque la gran mayoría de los estudiantes necesitaban de toda mi ayuda, si no estaba con ellos no hacían nada y algunos lloraban al no encontrar las respuestas. Una de las primeras tareas que realicé fue aplicar un cuestionario (**Anexo 3**) donde los resultados arrojaron

que la gran mayoría prefiere trabajar con una persona adulta para hacer sus tareas. Los padres de familia son los agentes sociales, quienes intervienen en hacer dependientes a sus hijos, reconociéndolos como “*Los reyes del hogar*”. A continuación se presenta un fragmento del Diario del Profesor:

*Docente: Saquen su dibujo que realizaron acerca del cuento que van a recomendar el día de hoy.*

*Niño: A mí me ayudó a dibujar mi mamá porque yo no sé maestra.*

*Docente: Pero acuérdense les había dicho que no importaba como quedará de cualquier manera lo tienen que exponer y además todos saben dibujar bien.*

*Niños: Ah (todos al unísono).*

*Niña: No es cierto, yo prefiero que mi hermana me ayude porque es más grande, ya va en quinto.*

*Docente: Si, pero ustedes tienen que hacer sus tareas solos no siempre va estar una persona mayor ayudándoles ¿o sí?*

*Niño: Pus no pero por ejemplo yo quería hacerlo sólo pero mi mamá me dijo que ella me ayudaba y yo sólo lo coloree con mis crayolas.*

*Los estudiantes pasaron a exponer sus dibujos la mayoría de ellos estaba bien hecho y en unos cuantos se percató que lo hicieron solos porque sus papás trabajan y no revisan las tareas escolares.*

*(Fragmento del Diario del Profesor, 05 de Noviembre de 2019).*

En el fragmento se pudo percatar que la mayoría de los padres apoya a sus hijos en las tareas siendo éste un factor que afecta en gran número el quehacer del estudiante, haciéndolo sentir respaldado y no promueven su autonomía, tienen el “*Tabú*” que por ser pequeños las tareas no deben ser pesadas. El juego como estrategia didáctica ayudó a desarrollar la autonomía del estudiante, mientras se divertía buscaba estrategias para ganar en un determinado momento, haciéndose independiente de las actividades realizadas en las clase, se generaron aprendizajes y tomaron al error como algo natural.

Las estrategias aplicadas para la enseñanza fueron evaluaciones de diagnóstico; para identificar sus conocimientos previos; materiales didácticos; encaminados al logro de aprendizajes; las instrucciones punto clave para iniciar con una actividad, es importante que el niño tenga claro las tareas a realizar; tomar de 5 a 15 minutos para retroalimentar lo que se abordó en la clase apoyándose de juegos como “Pin 1, Pin 2, Pin 3”, “Debajo del puente”, “Al pato, pato”, entre otros.

El juego como “Pin 1, Pin 2, Pin 3”, consiste en contar Pin 1 hasta llegar al número 8, lanzando una almohada, el estudiante que la tuviera en el número 8 retroalimentaba la clase, siendo otro compañero quien preguntaba *¿Qué entendiste de tal tema? “Me puedes explicar esto, me quedó la duda de...”*, en ningún momento les hacía la

pregunta, trataba de que ellos mismos se cuestionaran, entre pares se comprenden mejor; retroalimentando el tema con contenidos que tenían duda.

A los discentes les agradaba esta actividad porque era afuera del salón en un extremo de la cancha, ayudó a que se plantearan preguntas de acuerdo al tema y a estar atentos porque al finalizar se hacía una lluvia de preguntas. También hubo quienes no sabían qué preguntar o no contestar, esto llevo a que, antes de salir del salón, abrieran rápidamente su libreta para repasar un poco del tema; a nadie le gustaba perder; la regla era quien no contestaba o no preguntaba automáticamente se salía del juego, y ellos no querían dejar de jugar. .

*“Debajo del puente”* es un juego de imaginación, haciendo una serie de movimientos motrices, para jugarlo se necesitaron aprender la canción, a la letra dice *“Debajo del puente hay una serpiente, sale Pepito tocando su filito, ¿verdad que toca bien? Firin, fin, fin ¿verdad que toca mal? Foron, fon, fon, el que se mueva o se ría será un burro cabezón”*. Cuando terminaban de cantar se miraban entre todos para ver quien se movía; el juego ayudó al desarrollo de su autonomía porque cuando estaba checando libretas o atendiendo a alguien, comenzaban a cantar cuando había escándalo, veían quien se movía y automáticamente había castigo según lo decidiéramos en grupo.

El juego de *“Al pato, pato”* se trata de cantar *“Al pato, pato, el que se mueva se quita el zapato, yo mejor me quedo así”*, los niños hacían lo posible por no moverse porque si lo hacían, efectivamente perdían su zapato y para recuperarlo tenían que responder operaciones matemáticas, decir un trabalenguas, deletrear, resolver una adivinanza entre otros, según el contenido trabajado en la asignatura, como se muestra en el siguiente fragmento:

*Docente: Vamos a jugar “Al pato, pato” ¿alguien ya lo ha jugado?*

*Niña: Yo, yo, yo, cuando iba en el kínder de acá.*

*Docente: Muy bien, nos podrías explicar cómo va.*

*Niña: Si maestra (comienza a cantar “Al pato, pato, el que se mueva se quita el zapato, yo mejor me quedo así”).*

*Niños: (todos la escuchan atentamente).*

*Niña: Y así va maestra.*

*Docente: Muy bien, así va pero nosotros le vamos hacer una modificación.*

*Niño: ¿Qué es modificación maestra?*

*Docente: Cambiar algo, y lo que vamos a cambiarle es que quien pierda su zapato, lo podrá recuperar pero contestando una operación, sino hasta que busque la forma de resolverlo, estamos de acuerdo.*

*Todos: Si maestra.*

*(Fragmento del Diario del Profesor, 08 de Noviembre de 2019).*

Cuando se hizo esta actividad muchos perdían su zapato, y al darse cuenta que al responder su operación o problema incorrectamente, había castigos; como bailar la pelusa o la vaquita; comenzaron a no moverse para no perder su zapato, no les agradaba la idea de bailar enfrente de todos, por ello buscaban sus propias soluciones para tener de nuevo su zapato, algunos no se lo querían quitar, por miedo, pero cuando observaban a los otros, agarraban confianza y se lo quitaban, se promovió su autonomía al buscar y darle solución a las operaciones por si mismos utilizando sus dedos para sumar o restar.

Fue complicado trabajar con juegos, los niños perdían el sentido al principio, con tal de jugar hacían escándalo; sin embargo cuando las reglas están establecidas todo cambia; se dan cuenta que si no las acatan hay consecuencias. El aplicar esta estrategia permitió que los niños resolvieran sus conflictos, al ejecutar cualquier juego en su mayoría la sanción era que, si no cumplían alguna regla automáticamente se salían del juego, y lo que menos querían era dejar de jugar.

### **2.1.2 Pasito a pasito mientras juego**

La Nueva Escuela Mexicana (NEM) recalca la idea que en las escuelas los principios básicos a trabajar son la integridad, la equidad y la excelencia. “Incluir en los planes de estudio la promoción de valores y de actividades deportivas y artísticas; fomentando la armonía social, la solidaridad, trabajo en equipo y la empatía” (UNED, 2005, p. 4). El juego cumple con las características de la NEM, su objetivo es formar niños felices capaces de desarrollar todas sus facultades, con la formación de valores para una convivencia armónica, a través del uso de recursos durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, desarrollando a su vez la autonomía.

Retomar el tema del juego resulta ser interesante en la dinámica escolar, “se observa de forma cotidiana cómo los niños se incorporan a un juego, conocen perfectamente qué se debe hacer en ese momento al observar a sus compañeros” (Martínez, 1999, p.85), entre pares se comprenden mejor (**Anexo 4**), tienen un conocimiento general y secuenciado de esa actividad, más cuando se trata de juegos cercanos a su contexto como lo son las atrapadas, fútbol, las escondidas, entre otros, porque son los que a diario juegan con sus familiares o personas cercanas en sus ratos libres, inclusive ya saben cuáles son las reglas.

En cada uno de los juegos que apliqué en las asignaturas de Matemáticas, Lengua Materna. Español y Conocimiento del Medio, consideré identificar y valorar el logro del aprendizaje esperado, conocimientos previos, el desarrollo del contenido y

retroalimentar lo abordado, con la finalidad de que los estudiantes encontrarán el sentido de *“puedo hacer las cosas por mí mismo”* y no *“necesito la ayuda en todo”* en cada uno de los juegos les propuse desafíos. Al ser humano le ha gustado que lo desafíen para identificar y saber qué tanto es capaz de hacer, poniendo en juego sus destrezas, habilidades y actitudes.

Por ejemplo cuando les decía *“vamos a jugar”* se emocionaban y comenzaban a gritar. Al inicio trabajé con desafíos: por ejemplo pasar determinado objeto al otro extremo de la cancha utilizando solamente una parte de su cuerpo, cuando se daban cuenta que iban perdiendo inmediatamente se apresuraban porque a nadie le gusta perder y este fue uno de los problemas a los que me enfrenté; cuando iban perdiendo ya no querían jugar, e inmediatamente algunos mencionaban *“mejor me hubiera ido a ese equipo, van ganando”*, mostrando emociones de tristeza, enojo e incluso furia.

*Niño: Ya no voy a jugar.*

*Docente: ¿Por qué ya no quieres jugar?*

*Niño: Es que mi equipo no le echa ganitas, y ya perdimos dos veces.*

*Docente: Pero acuérdate de lo que dijimos, no siempre vamos a ganar.*

*Niño: Es que yo ya estoy acostumbrado a ganar porque siempre que juego con mis primos mayores ganamos el partido.*

*Docente: Si pero recuerda que todos tenemos habilidades diferentes, a lo mejor hoy perdiste pero quizá mañana ganes. No siempre vamos a perder.*

*Niño: Si pero... (Se queda pensando y de pronto se para y se va con su equipo)*

*(Fragmento del Diario del Profesor, 14 de Noviembre de 2019).*

Cuando el niño pierde se da por vencido, y no hace el intento por hacerlo de nuevo. Es por ello que en las situaciones lúdicas planteadas se objetivaron en el desarrollo de la autonomía y a la generación de ambientes de comunicación con los equipos, al buscar estrategias para ganar. “Las situaciones lúdicas representan la realidad con un alto grado de libertad, son un paso indispensable para conseguir la abstracción que caracteriza el pensamiento de un adulto” (Martínez, 1999, p.90), es decir después de la aplicación de un juego el estudiante se apropió de una serie de reglas, aplicándolas cuando volvían a jugar.

Todos los juegos aplicados tenían reglas e instrucciones; en caso de usar materiales; desde un inicio, se socializaban; primero les decía cómo se iba hacer y después otro alumno volvía a explicar para estar en el mismo entendido. Cuando no se respetaba una regla se sacaba la tarjeta amarilla o roja según correspondía, el objetivo era que los niños se dieran cuenta que dentro de un grupo social hay reglas quienes regulan su conducta y éstas permiten al sujeto tomar decisiones que le benefician o en su caso perjudican por no saber cómo enfrentarse ante un problema.

Un aspecto que no se pudo descuidar dentro del juego es quien gana y quien pierde; no siempre resultaron ganadores los mismos estudiantes; todos poseen distintas habilidades haciendo únicos e irrepetibles a los sujetos. En la clase de Matemáticas trabajé con las unidades de medida no convencionales para esa actividad realicé una carrera con cuerdas, la dificultad presentada fue que no todos sabían saltar, provocando que un estudiante llegará a frustrarse a tal grado de no intentarlo más, como se percibe en el fragmento del diario del profesor:

*Docente: saquen su cuerda y nos dirigimos a la cancha No. 2.*

*Niños: Sí, Yupi. Vamos.*

*(Todos nos trasladamos a la cancha)*

*Docente: Todos acá con su cuerda, primero tenemos que aprender a saltar la cuerda porque si no, nos costará trabajo cuando comencemos a jugar a las carreras.*

*Niño M: Yo ya se maestra.*

*Docente: Sí, pero algunos no. Mejor ven a ayúdame a que tus compañeros aprendan.*

*Niño M: Si yo quiero ayudarles.*

*(Se hace un ejemplo y se da un tiempo de 10 minutos para que se salten)*

*Niños: maestra esta Michel no quiere saltar la cuerda.*

*(Me acerco con la alumna)*

*Docente: ¿Qué pasa Michel? ¿Por qué no quieres saltar?*

*Niña M: Es que no sé.*

*Docente: No te preocupes yo cuando estaba a tu edad tampoco sabía pero con la práctica aprendí; ven, inténtalo, acuérdate del cuento Uga la Tortuga.*

*(La niña se anima y comienza a saltar hasta que le sale y se emociona tanto que al momento de comenzar el juego lo hace con tanto entusiasmo que su equipo comienza a echarle porras).*

*(Fragmento del Diario del profesor, 19 de Noviembre de 2019).*

Esto da cuenta que el alumno necesitaba del apoyo de un adulto para realizar las tareas encomendadas, como menciona Sierra y Guédez (2006, p.8) “ningún intento será en vano a la hora de querer convertir el aula de clases en un espacio para el descubrimiento y la solidaridad, el conocimiento, el respeto a las ideas y la diversidad, la formación de ciudadanos críticos y útiles a la sociedad”. En ningún momento ayude a los estudiantes a saltar, a través de la observación hacia sus compañeros, comenzaron a saltar los que no sabían, reconociéndose como sujetos que aprenden de y con el medio en donde se encuentran.

Es importante que el niño sea feliz, cuando este en la escuela, no debe ser lo contrario, ahí es donde se encuentra la mayor parte de su tiempo, a lo largo de la historia se les ha instruido como “Robots”, mecanizan; el juego es una herramienta que permitió a los estudiantes divertirse y al mismo tiempo desarrollar su autonomía por medio de la interacción con el otro; siendo un punto medular para el desenvolvimiento dentro de la sociedad; es trascendental formar niños que sean capaces de tomar decisiones y formular las mejores soluciones, teniendo como principal objetivo, su bienestar.

### **2.1.3 Materiales didácticos y sus implicaciones en el juego**

Los materiales didácticos fueron una herramienta útil en la aplicación de mi estrategia. Ogalde (1999, p.19) menciona que son “medios y recursos, facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje, dentro de un contexto educativo, estimula la función de los sentidos para acceder fácilmente a la información, adquisición de habilidades y destrezas, y a la formación de actitudes y valores”. Los diseñé con la idea de que los discentes desarrollarán sus habilidades, atendiendo a los aprendizajes esperados de las asignaturas, porque es un punto importante en su desarrollo.

Los recursos que utilicé facilitaron el proceso de enseñanza y aprendizaje, por su parte Díaz (2002, p.42) explica que “los recursos y materiales o medios didácticos son todo el conjunto de elementos, útiles o estrategias que el profesor utiliza, o puede utilizar como soporte, complemento o ayuda en su tarea docente”. Uno de los materiales elaborados fue un memorama de la luz natural y artificial, empleando recursos resistentes y durables; contac y hojas de color (**Anexo 5**). Este juego de mesa se usó en la clase de conocimiento del medio.

*Docente: apúrenle con su apunte. Porque después vamos a jugar con un memorama que les traje de luz natural y artificial.*

*Niño: ¡Ay que padre! Yo lo jugué en el precolar pero era de animalitos.*

*Docente: Nos podrías decir cómo se juega.*

*Niño: Ay pues sí. Tenemos que buscar su pareja de cada dibujo, por ejemplo si es una cebra con otra cebrá, y sólo se vale voltear una vez, pero si ganas participas de nuevo.*

*Docente: Muy bien Mateo, ¿le entendimos?*

*Todos: si*

*Docente: quien logre juntar el mayor número de parejas gana.*

*(Fragmento del Diario del Profesor, 10 de Enero de 2020).*

Con la elaboración del memorama atendí al aprendizaje esperado de Conocimiento del Medio *“Infiere que la luz es necesaria para ver objetos y colores”*, los niños reconocieron la importancia de la luz, además de distinguir entre luz natural y artificial, durante el juego los niños decían *“esta es luz natural porque es el sol”* *“esta es luz artificial porque es de un foco”*, mientras jugaban retroalimentaban entre ellos lo trabajado en la clase.

Cuando les llevaba este tipo de material a los niños les emocionaba, algunos ya se sabían las reglas, otros no, pero de acuerdo a lo que explicaban sus compañeros entendían o si no ejemplificaba antes de utilizar el material. Elaboré los materiales didácticos de acuerdo a las necesidades de los estudiantes, a la asignatura y al momento de su aplicación en el aula; considerando las tres fases de la planificación, no podía hacer este juego al inicio porque primero tenían que conocer el tema.

Tomé en cuenta las funciones que menciona Marqués (2011, pp.2-3) acerca de *“cómo usarlos y para qué; para proporcionar información, algunos de los medios son, cuando observaban videos utilizando las TIC como recurso”*, a los niños les gustaba demasiado trabajar con computadoras o el cañón, considerando que no siempre teníamos la oportunidad de acceder a estos aparatos, por los medios que dispone la escuela; son escasos para atender a los 12 grupos.

Para motivar, despertar y mantener el interés, aplique el juego de *“Las moscas”* (**Anexo 6**), este material didáctico lo utilicé en las tres asignaturas, con la finalidad de articular conocimientos previos, en el desarrollo de la clase y en el cierre, retroalimentado lo que aprendieron, a los niños les agradaba. Era una competencia entre dos personas, por fila o equipo, de acuerdo a la organización dada en el momento, desarrollaron sus habilidades cognitivas, al recordar cual era la respuesta y posteriormente, pegarle a la mosca, algunas veces se equivocaban por querer pegarle primero:

*Docente: 20 + 3*

*Niño: (Inmediatamente le pega al resultado más cercano a él).*

*Niña: Pero maestra esa no es la respuesta.*

*Docente: Entonces pégale, al que es el resultado.*

*Niña: (Le pega al resultado)*

*Niño: Pero yo le pegue primero, así que gane.*

*Docente: Pero recuerden que el resultado tiene que ser correcto, no se trata de pegar primero, si no de dar con el resultado.*

*(Extracto de un video, 13 de Enero de 2020).*

A principio los niños pensaban que por pegarle primero ganaban, aunque desde el inicio de las reglas no las atendían, su atención se basaba en “*pegar primero*”, con el paso del tiempo y la recurrencia de este juego, fueron desarrollando la capacidad de encontrar la respuesta lo más pronto posible, pensaban antes de pegarle a la mosca, incluso llegaban a empatar. Este material fue funcional para todas las asignaturas, lo único que cambiaba eran las respuestas de acuerdo al contenido trabajado.

También trabajé con pintura (**Anexo 7**) para que los niños utilizaran el sentido del tacto, atendiendo al aprendizaje esperado y a la creatividad e imaginación, destacando que los niños tienen un mundo de ideas, al observar como utilizaban la pintura. A través de la pintura los niños descubrieron colores, formas y trazos, aumentaron su concentración y expresión; fue un recurso diferente al que estaban acostumbrados a usar, por ejemplo, el lápiz o los colores.

Cada uno de los materiales que diseñé atendió a las necesidades de los estudiantes, todos participaron, convivieron, se comunicaron y jugaron, reforzando los contenidos. El material didáctico apoyó el proceso de enseñanza y aprendizaje, también permitió que los estudiantes desarrollarán su autonomía al buscar estrategias para ganar, por ejemplo en el juego “*Tiro al blanco*”, elaborado con una tableta de unicel y plumas para lanzar:

*Niño: yo para ganar, tuve que ver un globo y puse mi mirada en él, después lance la pluma.*

*Niña 1: yo no, yo sólo acerqué un poco más mi mano.*

*Niña 2: si pero así era trampa.*

*Niña 1: No porque no me salí de la línea.*

*Niño: Y tú ¿Cómo le hiciste?*

*Niña 2: Yo pues lancé la pluma con todas mis fuerzas, por eso se tronó el globo y es que los demás sólo lo lanzaban como fuera y pus así como lo iban a tronar.*

*(Fragmento del diario del profesor, 16 de Enero de 2020).*

Este material didáctico, lo utilicé en diferentes asignaturas, para saber los conocimientos previos, desarrollar un tema y en el cierre. Fue importante tomar en cuenta la creación del material didáctico, pensando en que fuera eficaz y útil, muchas veces hacemos materiales que solamente se utilizan una vez y después los dejamos

abandonados, precisé utilizarlos de manera lúdica, según Morales (2012) recuperado de Montessori, recomienda que:

“Los materiales sean cuidadosamente diseñados, atractivos, sencillos, del tamaño del niño, con su propio control de error, deben progresar de lo sencillo a lo complejo, de lo concreto a lo abstracto y estar confeccionados para que el estudiante encuentre en ellos sólo una dificultad por solucionar y no muchas. Los materiales didácticos deben estar diseñados cuidadosamente para que los errores, al igual que los éxitos resulten evidentes”. (p.33)

En algunas planificaciones incluí dos tipos de materiales, individuales; fotocopias, tarjetas para formar equipos, semillas, fichas, billetes didácticos, ilustraciones, hojas de color, plastilina, abatelenguas, palillos, figuras, tapas con pintura, lotería entre otros; y colectivos; carteles, rompecabezas, tiro al blanco, serpientes y escaleras, memorama, cubos para armar, videos, peluches, conos de huevo, entre otros. Los utilicé según el tema que se trabajara en la clase, el proyectar videos se me dificultaba por la cantidad de alumnos, si había proyector, pero se tenía que pedir con anticipación y algunas veces ya estaba apartado desde semanas antes.

Por lo tanto el material didáctico propició que los niños experimentaran, descubrieran y sobre todo aprendieran, mientras les posibilitaban elementos para desarrollar su autonomía, cuando buscaban estrategias para ganar; utilizando como recurso la observación, al analizar porqué perdían sus compañeros, y con base en ello no hacer lo mismo; y realizaron actividades que denotaron lo aprendido en la clase y de mi parte analizar cuáles fueron los alcances obtenidos mediante una evaluación grupal.

#### **2.1.4 El trabajo colaborativo en el juego**

Los actuales programas de estudio para los diferentes niveles de Educación Básica, promueven el trabajo colaborativo como una competencia a desarrollar, es de suma importancia porque el discente reconocía que, al aportar ideas u opiniones con otros compañeros, aprendía y alcanzaba los propósitos de manera colectiva, articulando sus conocimientos, y aprendiendo de los demás con sus aportaciones. Además, se relacionaban fortaleciendo lazos de comunicación, mejorando la interacción social en la búsqueda de soluciones, de acuerdo a la situación presentada en el juego.

El plan de estudios 2011 propone en el principio pedagógico numeral cuatro “el trabajo colaborativo que alude a estudiantes y maestros, y orienta las acciones para el descubrimiento, la búsqueda de soluciones, coincidencias y diferencias, con el

propósito de construir aprendizajes en colectivo.” (SEP, 2011, p. 122). El propósito de articular este principio con los juegos aplicados, era hacer conciencia de sus acciones ante la responsabilidad de trabajar en colectivo, poniendo en juego sus destrezas y habilidades para reconocerse como individuos que aprenden del otro y desarrollan su autonomía. Por lo tanto, según Giménez (1997):

“El trabajo colaborativo es un proceso en el que cada individuo aprende más de lo que aprendería por sí solo, fruto de la interacción de los integrantes del equipo. El trabajo colaborativo se da cuando existe una reciprocidad entre un conjunto de individuos, saben diferenciar y contrastar sus puntos de vista de tal manera que llegan a generar un proceso de construcción de conocimiento”. (p.115)

En las planificaciones (**Anexo 8**) los discentes tuvieron que trabajar en equipo colaborativamente para ejecutar diferentes juegos, propiciando convivir con sus compañeros. Al inicio les costaba trabajar con otros que no fueran sus amigos, a la hora de darles el material para jugar, se peleaban, había riñas entre los que querían ser líderes, inclusive excluían a niños, regularmente pasaba con todos los equipos, provocando perder por andar preocupándose por otras situaciones, como se denota en el siguiente fragmento:

*Niña: Maestra Miguel no está apoyando, nada más está viendo.*

*Docente: Miguel tienes que ayudar para que terminen de armar el rompecabezas.*

*Niño: Pues es que como quieren que ayude si nada más me quitan las piezas del rompecabezas.*

*Niña: Si, pero es que las estabas doblando.*

*Docente: No se trata de doblar el material, todos tienen que aportar para terminar, en lo que ustedes estuvieron peleando sus compañeros terminaron.*

*(Fragmento del Diario del Profesor, 20 de enero de 2020).*

Esta misma situación se presentó con la mayoría de los equipos generando conflictos, que llevaban a discusiones, dejando de lado el trabajo. Es por ello que, en las actividades lúdicas, proponía un solo líder; fungía como administrador del material y tenía la responsabilidad de escuchar a los compañeros para que todos se sintieran parte del equipo; fomentando la autonomía entre los participantes. El trabajo colaborativo conlleva según Groos (2000):

“A que las partes se comprometen a aprender algo juntas. Lo que debe ser aprendido solo puede conseguirse si el trabajo del grupo es realizado en colaboración. Es el grupo el que decide cómo realizar la tarea, qué procedimientos adoptar, y cómo dividir el trabajo o tareas a realizar. La comunicación y la negociación son claves en este proceso”. (p.7)

En cada uno de los juegos realizados de manera colaborativa, los estudiantes se comunicaban para expresar algo, como fue el caso del juego el “Teléfono descompuesto” (**Anexo 9**), les decía una frase y tenían que compartir el mensaje de manera oral a sus compañeros, con voz baja. Implicó que estuvieran atentos a la escucha, si no lo hacían el mensaje se distorsionaba si no ponían atención, a principio algunos equipos se les olvidaba lo que les decían. A los niños no les gustaba perder, cuando ganaban comenzaban a gritar “*ganamos, ganamos*”, a los demás les molestaba y ya no querían realizar la actividad:

*Niño: Ay es que siempre perdemos por culpa de ustedes.*

*Niña: Si, es que no ponen atención.*

*Niño: Que me importa.*

*Niño: A ti no te importa, pero a mí sí.*

*Niña: Pues es que como siempre pierdes.*

*Docente: Para que ganen todos tienen que poner de su parte, porque, aunque unos hagan y deshagan, otros bien tranquilos, a poco no te gustaría ganar.*

*Niño: Si, pero... no sé cómo.*

*(Fragmento del Diario del Profesor, 22 de enero de 2020).*

Les costaba trabajo asimilar que no siempre iban a ganar, por ello les di la oportunidad de reunirse en equipo para buscar alternativas que les permitieran transmitir rápido el mensaje, esto ayudó a que los estudiantes colaboraran dando opiniones acerca de qué los podía ayudar a ganar. Cuando comenzamos de nuevo con el juego ya tenían sus estrategias, por lo que el mensaje en la mayoría de los equipos coincidió al mensaje original.

El trabajo colaborativo, constituye interdependencia que según el Diccionario de la Lengua Española (2017, p.78) es “una situación caracterizada por efectos recíprocos,” esta acción se da entre dos o más individuos, lo que pase con uno le perjudica o beneficia a los demás, es por ello que los integrantes de cada equipo de trabajo buscaban las mejores estrategias para ganar, utilizando uno o varios métodos, o en su caso ninguno, cuando se resignaban.

Lo anterior se reflejaba en el trabajo colaborativo en el juego, porque el resultado obtenido positivo o negativo era para todos, a algunos no les agradaba perder, culpaban al otro. Este paradigma cambio, cuando entre todos compartían lo que sabían buscando alternativas de solución, partiendo de la pregunta *¿Cómo le podemos hacer para ganar?* Se mostraba la interacción y construían conocimientos de manera

colectiva, utilizando la comunicación como medio para escuchar a sus compañeros de manera respetuosa.

El trabajo colaborativo en el juego permitió que los estudiantes interactuaran con otros sujetos, compartiendo opiniones o ideas facilitando la comunicación y búsqueda de estrategias para ganar, aunque no siempre ganaban, al final aceptaban que hicieron su mayor esfuerzo. También sirvió para construir de manera colectiva aprendizajes y desarrollar su autonomía al compartir diferentes pensamientos, incluso lenguaje y visión ante un problema, actuaban e incluían a los demás en el juego, fomentando la convivencia sana.

Si bien es cierto no todos los equipos tenían buena relación, lo que los motivaba eran los juegos, aportaban ideas siendo escuchados, de alguna manera mejoró la convivencia con algunos, se respetó la participación, opinión de los demás y además saber actuar ante situaciones de riesgo, sin necesidad de solicitarme la ayuda para resolver un problema, se pusieron en juego los valores morales que son importantes dentro de la vida en sociedad.

### **2.1.5 Importancia del diálogo en el juego**

El diálogo fue un instrumento que utilizaron los estudiantes para comunicarse en los diferentes juegos aplicados, con la finalidad de resolver conflictos, buscar estrategias para solucionar un problema, escuchar al otro para construir una sola idea en conjunto, su autonomía se vio reflejada porque no tenían la necesidad de ir a preguntarme. Como menciona Gutiérrez (2004, p.12) el diálogo es un, “intercambio de mensajes entre varias personas; al menos dos”. En los juegos los niños se intercambiaban mensajes; *“Como le hacemos” “Así no, mejor hay que poner esa ahí” “Yo digo que esa no va, intenta con esa”*, platicaban acerca de cómo le podían hacer.

Este mismo autor menciona dos tipos de diálogo, el primero es, el punto de vista pragmático es “un intercambio de varios sujetos, requiere una dimensión social, se regula mediante normas, como todas las actividades sociales organizadas por turnos” (p.6). Se reflejó cuando los niños respetaban el turno de participación, al inicio se les dificultó porque todos querían hablar al mismo tiempo, no respetaban al compañero que estaba hablando, lo interrumpían. Por ello utilice el “Semáforo de la disciplina” (**Anexo 10**) para la participación, levantaban la mano y hablaban hasta que se le diera la palabra, sino había una sanción, bajar su nombre al amarillo o rojo según correspondía.

*Estamos en el salón de clases jugando a “La papa caliente”, comienza a cantar y se le da la participación al que tiene la papa.*

*Docente: Adrián dime una parte que tengan las plantas.*

*Niño: Tiene...*

*Niña: (Grita) ¡Tallo, hojas y la flor!*

*Niño: Pero maestra me tocaba a mí, no a ella.*

*Niño 2: Si maestra, Jaqueline, debes respetar, cuando te toque ya puedes contestar lo que te diga la maestra.*

*Docente: ¿Qué pasa si no respetamos turnos de participación?*

*Niña 2: Se baja su nombre en el amarillo, porque tienen que respetar cuando habla alguien.*

*(Fragmento del diario del profesor, 06 de Febrero de 2020).*

En este diálogo se puede percatar cuando los niños regulan la participación de sus compañeros, haciendo que se respeten los turnos, si no cumplían había sanciones, que perjudicaban directamente en su disciplina, el mismo autor menciona que “es necesaria la concurrencia de varios sujetos, la existencia de un tema común y de una unidad de fin, la alternancia de las intervenciones en unos turnos más o menos flexibles y la igualdad de los interlocutores para intervenir” (p.6).

Los estudiantes con el paso del tiempo aprendieron a respetar turnos, reconocieron que el diálogo lo utilizan frecuentemente en el contexto social, por eso es importante adquirir valores como la tolerancia y el respeto, la diferencia de opiniones, deben de escuchar al otro, conocer sus ideas, pensamientos y maneras de ver un problema, para tener buenas relaciones, tomando en cuenta que todos tenemos diferentes concepciones y de ellas también aprendemos.

El segundo diálogo que menciona el autor es lingüísticamente concibiéndolo como “discurso caracterizado por una estructura retórica que se organiza complejamente en una cadena de enunciados ajustados a esquemas binarios, alternantes, del tipo pregunta/respuesta, propuesta/aceptación” (p. 7). Donde los estudiantes escucharon a sus compañeros, haciendo una valoración del que habla, estando atentos. Al principio no funcionó porque siempre había un líder en los equipos y él era quien quería dar las indicaciones de todos los juegos, no dejaba participar a los demás. Esto se pudo observar en el fragmento del Diario del Profesor:

*Docente: Váyanse con el equipo que les tocó (inmediatamente los niños de fueron con su pareja de trabajo, de acuerdo al juego “Pares y nones”).*

*Niños: (Se encuentran trabajando en pareja, se escuchan como los niños platican acerca de lo que se imaginaron en el juego “El viaje imaginario”, donde compartieron el dibujo que elaboraron).*

*Niño: Mira yo dibujé esto, porque mi mamá me dijo que de niño era así.*

*Niño 2: (Se encuentra escuchando atentamente a su compañero). Oye, y ese niño eres tu ¿Quién es este?*

*Niño: ¡Ah! Es mi papá. Era el que me cuidaba cuando era bebecito.*

*Niño 2: A mí también me cuidaba mi papá.*

*(Fragmento del diario del profesor, 10 de Febrero de 2020).*

Los estudiantes escucharon al otro (**Anexo 11**), tomando su turno de participación y preguntado si es que tenían dudas. Fue funcionando a lo largo de mi estancia en la Escuela Primaria, al principio había algunos que no querían platicar con sus compañeros, por diferencias que había entre ellos. Trabaje frecuentemente con este tipo de dialogo, ayudando a fortalecer lazos de convivencia con los que no se llevaban bien, promoviendo su autonomía al emitir un comentario de manera independiente y libre.

Cazden (1990, p.62), afirma que es imprescindible “considerar el sistema de comunicación en el aula como un medio problemático y ninguna persona interesada en la enseñanza o el aprendizaje puede pasar por alto ni desestimar”. La actitud es una factor que intervino en el diálogo porque los niños mostraron escuchar activamente sus compañeros, desarrollaron valores, que les permitirán vivir dentro de la sociedad, al respetar la libertad de expresiones, cuestionando si tenían duda en algo, sin necesidad de llegar a la agresión o algún tipo de violencia.

Durante el proceso de enseñanza y aprendizaje se dio el diálogo entre docente-alumno, alumno-alumno y alumno-docente. Con la finalidad de resolver conflictos o dudas de acuerdo a la situación que se presentara durante los juegos. Fue difícil trabajar el diálogo con niños pequeños pues siempre querían tener la razón, había ocasiones en que no escuchaban las opiniones de sus compañeros, siendo este un factor determinante en el fracaso de algunos juegos, por ejemplo en armar bloques (**Anexo 12**), los niños no se prestaban las piezas, se notaba su egocentrismo con:

*Niño: Ya dámelo, tú tienes más.*

*Niña: No, estos son míos.*

*Niño: (Le arrebató los bloques)*

*(Comentario sobre la marcha tomado el 10 de febrero de 2020).*

En este comentario escasea el diálogo y la aplicación de valores porque el niño estaba consciente de que tenía la mayoría de los bloques y no hizo nada por prestárselos a su compañera, inclusive hizo que no escuchaba. Respondían de mala manera, ocasionando discusiones y malos entendidos. El diálogo favoreció la interacción grupal, conociendo opiniones diferentes, fortaleciendo un ambiente de paz y formación de valores, y no solamente se desarrolló la autonomía, también la autoconfianza, formando un ambiente de aprendizaje.

## **2.2 Jugamos mientras desarrollamos la autonomía**

### **2.2.1 Aprecio de la autonomía a través del juego**

La autonomía se vio reflejada en la aplicación de estrategias llevadas a cabo por medio de juego, entendida como la “capacidad de los sujetos de derecho para establecer reglas de conductas para sí mismos y en sus relaciones con los demás dentro de los límites que la ley señala” (Diccionario de la Lengua Española, 2017, p.32). Los niños establecieron reglas que les permitieron llegar a un determinado fin: ganar, aplicando sus habilidades, destrezas y mejorando actitudes al relacionarse con sus compañeros.

Por ello la autonomía permite modelar el comportamiento tanto individual como en grupo social, al momento de tomar decisiones propiciando su desarrollo e integridad personal. Durante la aplicación de juegos observé que los estudiantes no sabían modular sus comportamientos porque no conocían algunos juegos y hacían todo, menos lo indicado; corrían, se jalaban, no prestaban el material, entre otros; desde el principio les decía las reglas, parecían no importarles hasta que los sancionaba.

*Docente: ¿Qué está pasando? ¿Por qué lanzan sus carros por donde sea?*

*Niña: Maestra nosotras ya les dijimos pero no nos hacen caso, nada más se la pasan aventando sus carritos.*

*Docente: ¿Qué dije desde el principio?*

*Niño: Que teníamos que pasar por turnos.*

*Docente: Entonces ¿Por qué no lo hacen?*

*Niño: Es que él me dijo que no jugáramos con ellas.*

*Docente: ¿Por qué?*

*Niño: Es que luego no le tiran fuerte.*

*Docente: Pero es una competencia, entonces si son un equipo tienen que participar todos, porque si no que chiste tiene. ¿Es bueno dejar a un lado a los demás?*

*Niño: No.*

*En ese momento me retiré y comienzan a jugar como equipo.*

(Fragmento del Diario del profesor, 11 de febrero de 2020).

En este fragmento se identificó el individualismo en los equipos, piensan que por ser niñas, no pueden lazar sus carros lejos. Es importante que los estudiantes desarrollen la capacidad de trabajar en equipo para obtener buenos resultados, si desde un inicio no existe una buena comunicación llegan al fracaso y exclusión. Según Casamayor (1998, p.18) “un conflicto se produce cuando hay un enfrentamiento de los intereses o las necesidades de una persona con los de la otra, o con los del grupo, o con los de quien detenta la autoridad legítima”. Así mismo Grasa (1987) menciona que:

“Un conflicto supone la pugna entre personas o grupos interdependientes que tienen objetivos incompatibles. Esto nos lleva a un grupo de situaciones derivadas de la propia convivencia que son posibles a la aparición de conflictos, especialmente cuando se producen en entornos más o menos cerrados y con unos roles diferentes en función de su edad y de las responsabilidades, como son los centros educativos”.  
(p.4).

Los conflictos forman parte de la vida en el aula, cuando se les otorgaba un material por equipo siempre había dos o tres que querían estar al mando, por eso antes de iniciar mencionada a un representante, por afinidad, podía ser el inquieto o el reservado, con la finalidad de que no se generarán conflictos. Los niños pequeños siempre quieren todo, su egocentrismo se denota en el aula, al darles el material en parejas o equipo, no lo prestaban a ninguno; se les fue quitando al haber en cada equipo un niño “moderador”, ayudaba a que todos lo utilizarán.

Así mismo García (1998, p.20) menciona que la educación es un “proceso personalizado, es decir, que cada sujeto vaya perfeccionando sus capacidades a fin de ejercer el dominio de su libertad en una realidad determinada”, y esa libertad implica desarrollar su autonomía desde pequeños, un factor determinante son los padres como sujetos facilitadores de tareas, tienen la ideología ser niños menores no pueden tomar decisiones o hacer sus obligaciones.

Es el caso de dos estudiantes, todos los días les dejaba de tarea leer 15 minutos y como producto elaboraban 5 oraciones, me percate que su letra no era la misma (**Anexo 13**); inclusive les preguntaba *¿te ayudaron hacer tu tarea?*, me respondían “*Si maestra*”, al hacer una revisión sus expedientes me di cuenta que la gran mayoría son hijos únicos, al cuestionarlos en el recreo acerca de las actividades que hacían en la tarde comentaban “*yo juego casi toda la tarde, veo la tele y mi tarea la hago al final o mis papás las hacen*”.

El juego como parte de la adquisición de la autonomía, ayudó a los niños a desarrollándose en la parte social, tomando sus propias decisiones, por ejemplo al momento de participar o dar una opinión acerca de un tema (**Anexo 14**), al interactuar

con otros compañeros, al comunicar lo que les intrigaba y ponía felices. A través del juego los niños resolvieron conflictos que se presentaban, se puede apreciar en el siguiente fragmento de un audio:

*Niños: no es que tú no dijiste stop antes, no se vale.*

*Docente: ¿qué pasa? ¿ qué es ese alboroto?*

*Todos comienzan hablar al mismo tiempo.*

*Docente: primero relájense, porque así no escucho ni a uno ni a otro.*

*Niño 1: es que este Víctor hizo tlampa.*

*Docente: Víctor ¿qué pasó?*

*Niño 2: Es que, es que yo sí dije pero no me escucharon.*

*Todos comienzan a decir que no era cierto.*

*Niño 3: Mejor juguemos otra vez. Además no pasa nada si los desborramos, hay que desborrar todo.*

*Docente: Es borrar no desborrar, sale pues comiencen de nuevo*

*Los estudiantes comienzan de nuevo y ahora gritan la palabra “Stop” más fuerte para que todos escuchen, porque los demás compañeros también juegan en todo el patio de la escuela.*

*(Audio grabado en la participación del juego Stop, 13 de febrero de 2020).*

Con lo recabado, me pude percatar que los estudiantes atienden a las reglas, además son capaces de resolver conflictos, con la finalidad de seguir jugando, inclusive proponen alternativas de solución y en palabras de Bruner (1986):

*“El juego es una actividad que no tiene consecuencia frustrante para el niño, es un medio excelente para poder explorar, el juego en sí mismo es un motivo de exploración y de invención. Los niños modifican aquello que están tratando de lograr y permite a sus fantasías que sustituyan en sus objetivos, si esto no ocurriese el niño se aburriría rápidamente”. (p.211).*

Al principio de la aplicación de los juegos se presentaban conflictos, por diferencias entre compañeros, por querer tener el mando del equipo, por ser el primero, por querer tener el material de trabajo, porque es “el representante”, entre otros. Como señala Ortega (2001, p.6) “no siempre los conflictos generan conductas tipo delictivas, si no que en su mayor parte son confrontación de ideas, creencias y valores, opiniones, estilos de vida, entre otros”. Los conflictos aparecen de forma imprevista, algunas veces aunque los niños fueran muy amigos o se llevaran bien tenían diferencias, efecto de ello el siguiente fragmento del Diario del Profesor.

*Docente: ¿qué pasa aquí?*

*Niño: Es que Víctor me quitó la almohada.*

*Niña: Si maestra, yo vi como se la quitó y no se la quiere dar, sólo la tiene él.*

*Niño: Es que no me la querían dar maestra.*

*Docente: Pero tampoco tienes que arrebatarse las cosas o sí.*

*Niño: No.*

*Niña: Verdad que tiene que pedir las cosas por favor maestra.*

*Docente: Si, porque le estas faltando al respeto a tu compañero. Pídele una disculpa y dale un abrazo.*

*(Fragmento del Diario del profesor, 14 de febrero 2020).*

Cuando se presentaba una situación inmediatamente los niños acudían a mí, inclusive aportaban soluciones al conflicto, hacía una negociación, escuchando las dos partes “el arte de negociar es una característica de la acción tutorial, más en el sentido de persuadir y menos en el de convencer” (Echeverría, 2004, p.8). Posteriormente se tenían que pedir disculpas, al principio les costaba, siempre querían tener la razón, en los equipos siempre hay descontentos, generando conflictos y desacuerdos entre los participantes.

Por lo tanto el juego es esencial en la vida el niño, en el adquieren experiencias significativas como acatar reglas, resolver conflictos, considerar turnos de participación, prevenir accidentes, aprender a convivir y comunicar ideas. En este sentido propicié ambientes estimulando que los niños adquirieran conocimientos y desarrollarán su autonomía a través del juego apoyándome de diferentes recursos que guiaron mi práctica docente.

Otra actividad donde se vio reflejada la autonomía del niño es su participación en el homenaje, primero les otorgue la efeméride, su tarea era aprendérsela, porque en los primeros honores la mayoría la leyó, platicando con un niño me comento; “*mi papá me dijo, es tú efeméride y tú te la aprendes*”; el niño está asumiendo su responsabilidad, durante el ensayo la presenta y con orgullo dice “*y yo me la aprendí sólo, mis papás no me ayudaron*” confirmando que es su responsabilidad y su tarea, mostrando la ayuda de los padres en la conformación de su independencia.

### **2.2.2 Generación y estimulación de la autonomía a través del juego**

La autonomía es un proceso que se debe adquirir a lo largo de la vida; en la formación de cada nivel de Educación Básica se proponen competencias del perfil de egreso, se enfocan en el desarrollo de la autonomía, lográndose a través de la aplicación de diferentes estrategias permitiendo al individuo valerse por sí mismo, sin necesidad de tener control sobre sus propias decisiones, por ello Kamii (1993) menciona que:

“La esencia de la autonomía es que los niños lleguen a ser capaces de tomar decisiones por sí mismos; la capacidad de tomar decisiones debe ser fomentada desde el principio de la infancia porque cuando más autónomo sea el niño, más posibilidades tiene de hacerse aún más autónomo” (p.24).

Durante este ciclo escolar 2019-2020 la autonomía de los niños se fue generando con la participación en diferentes juegos, atendiendo a las instrucciones, preguntando si tenían dudas; trataban de usar y mostrar sus habilidades para ganar, mencionaban “*hay que ganarles*” “*mira ellos van más avanzados, apúrense*” “*vamos más adelantados*” “*yo digo que gana X*”, entre otros comentarios, de manera autónoma se coordinaban para lograr sus propósitos, proponiendo estrategias para optimizar tiempos.

El juego estimulaba que los niños desarrollaran su autonomía mientras buscaban estrategias para ganar, observando cómo le hacían otros equipos, utilizando las mismas o diferentes herramientas. En el Club Desarrollo de habilidades, armaron un rompecabezas (**Anexo 15**), el desafío era armarlo en el menor tiempo posible, se asignaron por parejas, algunos alumnos, no querían trabajar con nadie, tomaban decisiones negativas, los que si trabajaron por parejas terminaron en el menor tiempo. Al final de este juego les hice la pregunta *¿Por qué sus compañeros terminaron más rápido?* Respondieron que entre los dos se ayudaron, mientras uno armaba una parte el otro buscaba las demás piezas, facilitando el proceso, para cumplir con el desafío.

Cuando los niños sentían que ya no podían se proponían retos por ejemplo “*Ganar*” “*Ser el mejor*”, adquiriendo experiencias significativas, tomando en cuenta las reglas, normas, turnos de participación, prevención de accidentes, entre otros, logrando crear ambiente de comprensión, convivencia, integración y pertenencia. Estuve atenta de lo que sucedía en cada juego, en ocasiones por querer tener el mando los niños eran groseros con sus compañeros:

*Niño: Tú vete de aquí, ya somos todos.*

*Niña: Maestra, Víctor me corrió.*

*Docente: Yo mande a este equipo a tu compañera, no tienes por qué mandarla a otro equipo.*

*Niño: Si, pero es que luego perdemos.*

*Docente: ¿Crees que está bien hacer de menos a un compañero?*

*Niña: No, porque todos tenemos diferentes habilidades, además puede ser que nos vaya bien.*

*(Fragmento del Diario del Profesor, 17 de Febrero de 2020).*

Fue importante el acompañamiento en los juegos para percatarme de las situaciones que ocurrían, de pronto se generaban conflictos como el caso de la niña; con el paso del tiempo la fueron incluyendo (**Anexo 16**). A lo largo de la generación de juegos los discentes desarrollaron su autonomía, al resolver conflictos por sí mismos, se dieron cuenta que mientras estaban peleando, otros equipos avanzaban y ganaban, adquirieron aprendizajes, incluyeron a sus compañeros, cometieron errores, porque el error es un factor determinante en la generación de conocimientos.

En la adquisición y favorecimiento de la autonomía fue importante considerar los aprendizajes de cada asignatura, partiendo de los intereses a través del juego, combinando sus pensamientos, lenguaje y fantasías, llevando el control de lo que juegan, significando a la autonomía cuando propinan reglas en sus juegos del recreo, compartiendo con otros; *como se iba jugar, que no se valía y que si, donde sí se podía jugar y donde no*; articulando lo aprendido a la hora del recreo.

### **2.2.3 Miradas divergentes: estancia en Puebla**

Uno de los retos a los que se enfrenta el docente, es atender las necesidades de todos los niños que estén en sus manos. La forma de aprender cambia dependiendo del contexto; es diferente trabajar en una zona urbana y una zona rural, el panorama cambia totalmente, hay un sin fin de miradas divergentes. Durante los días 03, 04 y 05 de Diciembre de 2019 se ejecutaron prácticas profesionales en el Estado de Puebla con los estudiantes de 1° "A", de la Escuela Primaria "Emperador Cuauhtémoc".

Cabe resaltar que el estar en contextos totalmente diferentes las perspectivas y la misma práctica cambian, los niños no son iguales, en el aula se da un encuentro de culturas y pensamientos que coadyuvan al proceso de enseñanza y aprendizaje. Debemos tomar en cuenta el contexto de enseñanza; docencia, evaluación y currículum; tiene importancia fundamental en el aprendizaje. "La literatura que sostiene el profesorado desarrolla una determinada concepción de enseñanza y aprendizaje, junto con los recursos y las competencias, tiene una influencia directa en el desarrollo de su tarea docente" (Buelens, 2002, p. 357).

Cuando planeo no sabía qué actividades podía implementar; no los conocía y no hicimos práctica de observación. Fue una experiencia nueva, mi deducción me indicó que; por ser niños de primer grado les llevaría actividades similares a las que trabajé con los niños del Estado de México de la comunidad de San Miguel Tenochtitlán; además tomando en cuenta las características de su estadio, retomadas de Piaget

(1954, p.58) “la etapa operativa concreta, esta etapa dura alrededor de siete a once años de edad, se caracteriza por el desarrollo del pensamiento organizado y racional”.

También Piaget consideró “la etapa concreta como un importante punto de inflexión el desarrollo cognitivo del niño, porque marca el comienzo del pensamiento lógico”. Además en esta etapa el niño aprende a seguir reglas en los juegos, acatándolas sabiendo que si no lo hace hay consecuencias como ser expulsado o perder, y lo que les interesa es ganar, haciendo uso de todas sus habilidades para lograrlo, reconociendo al juego como una actividad divertida.

En las sesiones implementé estrategias retomadas mi documento de titulación, referentes al juego, haciendo adecuaciones porque como no conocía a los niños algunas actividades no cuadraban por sus comportamientos; la gran mayoría trabajaba de manera autónoma, no había necesidad de que estuviera pasando a sus lugares a revisar el trabajo, las instrucciones las atendían y acataban de manera precisa, sus actitudes hacia el trabajo eran positivas. La docente titular hacía énfasis en que la disciplina era un punto medular en el desarrollo del estudiante, no teniendo la necesidad de gritarles; los dejaba ser libres.

En la asignatura de Matemáticas estuve trabajando con el conteo, propuse un desafío, primero les di una hoja reciclada a cada estudiante, para participar en el juego “Quien llega primero”, debían formarse en equipos. Dejaron la hoja en el piso para pasarla al otro lado de la cancha sin utilizar otra parte de su cuerpo, solamente los pies, al principio los niños comentaron lo siguiente, escrito en el Fragmento del Diario del Profesor:

*Niño: Maestra pero como vamos a pasar la hoja del otro lado.*

*Docente: Tienen que buscar estrategias junto con su equipo para pasar la hoja dando pasos. A ver si ustedes dan pasos largos ¿qué pasa?*

*Todos: Llegamos más rápido.*

*Docente: Y si dan pasos cortos.*

*Todos: Vamos a tardar en llegar.*

*Docente: Ya les di una pista, ahora les toca a ustedes saber que pueden hacer para llegar lo más pronto posible.*

*Los estudiantes se ponen de acuerdo y platican entre todos para buscar la mejor estrategia y llegar al otro extremo de la cancha, algunos proponen una cosa y otros otra, al final deciden la que mejor les pareció.*

*(Fragmento del Diario del Profesor, 03 de diciembre de 2019).*

A los estudiantes se les hizo un poco complicado cumplir el desafío porque algunos equipos no se comunicaban y eso impidió que ganaran, refiriendo a Chiavenato (2001, p.324) “la comunicación implica intercambios de hechos, ideas, opiniones y emociones entre dos o más personas; se define como interrelaciones mediante palabras, letras, símbolos o mensajes y como medio para la organización de significados y comprensión con los demás.” En el aula siempre hay comunicación; al dar instrucciones, resolver dudas, hacer preguntas, trabajar en equipo, entre otros.

Por otro lado Rodríguez (2002, p.310), menciona que la comunicación es “el conjunto de procesos por los cuales se reciben y transmiten hechos, actitudes, ideas, sentimientos, pensamientos, conocimientos e información que constituyen la base del entendimiento, comprensión o acuerdo común”. Es por ello que la comunicación es un punto medular en la vida del sujeto; al compartir ideas y opiniones, más dentro de las actividades desarrolladas; sin comunicación hay consecuencias como, perder en la realización del juego.

Es importante proponer retos a los niños porque ayudan en su aprendizaje y desarrollo de habilidades cognitivas, los motiva a moverse para conseguir una meta; por ejemplo en la aplicación del juego en Matemáticas, los niños tenían que llegar al otro extremo de la cancha; ¡Su meta era ganar! Como docente en formación me ayuda a cumplir los propósitos de mi propuesta; desarrollar la autonomía en los niños; siendo punto medular en el desarrollo del sujeto, lográndola cumplir a través del juego.

También es fundamental que el niño este motivado, sin duda alguna, es la clave del aprendizaje; si los niños no van motivados, las actividades no tendrán el mismo sentido. Cuando a los estudiantes se les habla del juego se emocionan y lo demuestran con un “*Si, ¿a qué vamos a jugar?*”, les agrada la idea de divertirse y es importante aclarar las reglas antes de comenzar, si no se hace los niños hacen lo que quieren y más los niños pequeños; les cuesta trabajo seguir un orden en la secuenciación de las actividades.

En la asignatura de Lengua Materna. Español, como actividad para iniciar bien el día hice el dictado, con el juego ahorcado, al inicio les mencioné las reglas del juego; solamente tienen que decir una letra, hablar cuando se les de la participación, hay castigo en caso de perder; algunos ya lo habían jugado, esto favoreció bastante. Inicie con una ejemplificación, para aclarar las reglas antes de comenzar, después ocurrió lo siguiente:

*Niño: La E. Es la E.*

*Docente: Observen bien en las claves que ya les di, porque si me están diciendo la letra que sea, se pueden equivocar muchas veces y eso provocará que pierdan y queden ahorcados.*

*Niña: Si niños, hay que pensar bien que palabra puede ir para no perder.*

*Niño: Miren ya está la E y la A. Maestra la S.*

*Docente: (Pongo la letra S en la línea, los estudiantes se emocionan y platican entre ellos que otra letra puede ir, alguno ya dicen que palabra es, pero no están seguros).*

*Niño: Ya sé que palabra es maestra, es ESCUELA.*

*Docente: Así es, es esa palabra, ya se dieron cuenta que tienen que pensar bien que letra decir y buscar la posible palabra, esto les ayudará a ganar.*

*(Después de colocar otras palabras, los estudiantes ya pensaban más las palabras y regañaban a quien decía la letra que fuera).*

*(Fragmento del Diario del Profesor, 04 de diciembre de 2019)*

Al aplicar un juego de habilidad mental, los estudiantes pensaron que letra podría corresponder, considerando el tema trabajado buscaron estrategias grupalmente, ayudándolos a ganar y celebrar entre todos, como lo señala Genovard (1990, p. 2) “las estrategias de aprendizaje ponen de manifiesto la implicación en la enseñanza de los diferentes tipos de pensamiento y estrategias metacognitivas”. Los estudiantes al enfrentarse a un problema o situación de aprendizaje que implica jugar, buscan en colectivo estrategias que les ayuden a formular soluciones para ganar y desarrollar su autonomía; sus opiniones fueron personales y las decisiones se tomaron en grupo.

Una de las fortalezas que tuve de experiencia, fue la aplicación de juegos, porque es innovador, interesante y divertido, además de ser una estrategia en la cual se pueden articular contenidos durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. Considero que un área de oportunidad es estar atenta a los cambios surgidos dentro del aula, haciendo una adecuación en las planificaciones, sin embargo las actividades llevadas a cabo funcionaron.

Aplicar la estrategia de mi trabajo de titulación favoreció para saber en qué puedo mejorar, haciendo un contraste con los resultados obtenidos; con los niños de la zona rural y la zona urbana de diferentes entidades, considerando sus características; no son las mismas por el contexto. Por lo tanto puedo afirmar que mi propuesta funcionó en ambos contextos partiendo de la idea que los niños reaccionan diferente, sólo es necesario hacer una serie de adecuaciones en la planificación considerando, intereses, actitudes y contexto.

## 2.3 El juego: una oportunidad de aprender en el aula

Apliqué tres tipos de juegos en Lengua Materna. Español y Matemáticas, tomando en cuenta la tipología de juegos que propone por Buytenedijk (1935, p.45), reconociendo que es funcional la búsqueda de estrategias, utilizando sus habilidades para ganar. A los estudiantes pequeños les gusta imaginar cosas, acomodar objetos, imitar lo que hacen los adultos, proponer sus propios juegos y reglarlos, estas actitudes se manifestaron en el recreo.

### 2.3.1 Juego “Con algo”: oportunidad de aprendizaje y autonomía.

El primer tipo de juego es “con algo”, se trata de un juego de exploración de habilidades, indagando el ambiente donde se encuentra, intentando vencer los problemas que se presentan, los niños colocan tamaños u ordenan objetos clasificándolos. Vinculé este juego en la clase de Matemáticas, con el aprendizaje esperado: “estima, compara y ordena longitudes, pesos y capacidades, directamente y, en el caso de las longitudes, también con un intermediario” (Aprendizajes Clave, 2018, p.154).

Al inicio de la clase articulé los conocimientos previos con la ronda “De Tín Marín”, consiste en cantar e ir lanzando un peluche; *de Tín Marín de do pingue, cucara, macara, títere fue, yo no fui fue tete, pégale, pégale, que el mérito fue, que tomo café;* quien le tocará el peluche contestaba la pregunta *¿Con qué objetos podemos medir la capacidad? Respondieron: con las botellas y que habían unas más grandes, unas pequeñas y medianas, y en los refrescos también se puede ver su capacidad.* Los niños están en contacto con el medio, saben que es capacidad por los anuncios publicitarios, televisión, internet o en la tienda.

Posteriormente les repartí tres recipientes de diferentes tamaños, junto con una bolsa de semillas; a primera vista, se percataron que había uno más grande, guiándose por el tamaño. Afirmaban que al más grande le cabía más, después verificaron llenando sus recipientes con semillas y vaciándolas sobre su mesa, se percataron que no por ser alto tiene mayor capacidad y no por ser pequeño, le cabe menos, al final ordenaron los recipientes de acuerdo a su capacidad.

De tarea se les quedó traer tierra y un recipiente, al inicio de la clase los integré en equipos con el juego: “*Pares y nones*”, consiste en integrar parejas de trabajo con “*non y par*”; los nones tenían que buscar a su par, o viceversa, algunos comenzaron a correr para buscar a sus amigos, pero algunos ya tenían pareja, se les hizo más fácil decirle al compañero de al lado, para no perder porque les dije: *quien encuentre su pareja al final, va bailar la “La vaca lola”.*

Posteriormente les dije que eligieran el recipiente con mayor capacidad, la mayoría acertó, hubo quienes todavía se guiaban por el tamaño, después llenaron el recipiente más pequeño y tenían que estimar cuántas veces *“le cabía al grande”* (**Anexo 17**), algunos se dieron cuenta que tenían la misma capacidad al llenar el otro recipiente, y comentaron *“maestra, estos dos miden igual, mire le vaciamos y quedo igual, eso yo no lo sabía”*, con esta actividad los niños desarrollaron la capacidad de ser críticos, al darse cuenta de la capacidad de los recipientes, además de ser autónomos al no preguntarme a cuál le cabía más a través de la experimentación.

Al final ordenamos los recipientes en un cuadro, en la primera columna decía *“Le cabe más”* y en la segunda *“Le cabe menos”*, los estudiantes pasaron a colocar sus recipientes donde correspondían, dudaban de donde colocarlo, pero al observar y comparar con los demás, estimaron. Después entre todo el grupo verificamos y cambiamos algunos que estaban ubicados erróneamente. Con este juego los niños estimaron, compararon, experimentaron y confirmaron hipótesis, acerca del tamaño de los recipientes.

También exploraron sus habilidades, afirmaron o negaron lo que habían dicho al principio, cuando acertaban se emocionaban y cuando fallaban decían *¡Ay! ¡No le atine! “me ganaste” “tenías razón” “otro poquito y le atinaba” “híjole ahora si me equivoque”* la mayoría aceptaba sus errores, y reconocían la asertividad del otro. La mayoría mostró que eran capaces de trabajar con sus compañeros sin necesidad de ir a preguntarme *¿Cómo le hago? ¿Así es?* Su autonomía se vio reflejada en este juego, mostrando el interés por la actividad.

Cuando los estudiantes juegan se sienten libres y cómodos porque es una actividad que hacen regularmente en el recreo, en la casa o fuera de; imaginan, se divierten y crean, no cuestionan a un adulto sobre las reglas, por si mismos las proponen, de acuerdo a lo que están jugando; esto propicia el desarrollo de su independencia y autonomía, ponen en práctica sus estrategias, ideas y escuchan las opiniones de los demás, si no les parece buscan otra alternativa de solución.

### **2.3.2 Jugar “Como algo”: representando roles**

En este juego los niños representan una realidad ficticia, representando roles que llaman la atención del ambiente donde viven, imitando acciones de los adultos; por ejemplo cuando juegan a *“la casita”*, construyen un mundo ficticio, es cuando hablan solos o se inventan al amigo imaginario, le asignan un nombre a los juguetes, dándoles un rol, reglando su juego e inventando su realidad considerando lo que observan en la televisión, internet y hogar.

Este juego se adaptó en la clase de Lengua Materna. Español, cumpliendo con el aprendizaje esperado “escribe textos sencillos para describir personas, animales, plantas u objetos de su entorno” (Aprendizajes clave, 2018, p.160), como producto final los niños tenían que escribir su historia personal, de acuerdo a lo que han vivido, incluyendo los acontecimientos importantes, considerando lo que sus familiares les han comentado.

Al inicio de la clase jugamos con mímica; la dinámica consistió en sacar un papelito con el nombre de lo que imitarían: persona, animal u objeto. Respetando la regla del juego que era no decir ninguna palabra, solamente empleando movimientos y gestos. Este juego fue de agrado e interés del 100% de los niños, quienes expresaron *“otra vez, pero ahora con nombre de los compañeros”, “es divertido”, “este juego lo vi en la tele”*.

Después, les pregunté si sabían que era una descripción, contestaron *“decir las características de algo”*, planteé la siguiente pregunta *¿yo me puedo describir?* Respondieron *“sí”*, y me dijeron cómo era físicamente. De tarea les solicité que preguntaran a sus papás cómo eran de pequeños y los cambios han sufrido hasta ahora, haciendo su descripción en una hoja blanca; y en el recreo platicaron de cómo eran de pequeños, coincidiendo en algunas cosas.

Al inicio de la clase jugamos a “Viaje imaginario”, consiste en cerrar los ojos y ponerse cómodo; parados, sentados o acostados (**Anexo 18**), como mejor se sintieran. Para ambientar utilicé una canción relajante y comencé a relatar: *“estamos en un cohete espacial, los lleva al espacio donde se encuentran muchas estrellas, mismas que utilizarán para escribir su nombre, ahora a lo lejos se observa un niño que ha crecido, son ustedes, de grandes, imagínense como son, ahora nos volvemos a subir al cohete y regresamos a la tierra”*.

Cuando los niños se imaginaron de adultos, murmuraban que tenían *“bigote, eran fuertes, delgados, guapos”*, otros se rieron, mostraron gestos de sorpresa, incluso comenzaron a hacer movimientos con el cuerpo, imitando lo que visualizaban en su mente, finalmente les di la indicación de abrir los ojos poco a poco, alejándose del espacio y se bajarán de la nave, haciéndoles la pregunta *¿Cómo se imaginaron que eran de grandes?*

*Niño 1: Yo que era la parca, con mis guantes de box, alto y delgado y muy pero muy fuerte.*

*Niño 2: Yo que era como mi papá, con mi bigote y gordito, porque siento que voy a comer mucho.*

*Niña 3: Yo cuando armé mi nombre, no lo armé porque me llamo Estrella, entonces vi a lo lejos que era maestra como usted, con cabello largo y delgado.*

*Niño 4: Pues yo me imaginé que estudié para doctor, porque primero tengo que estudiar para tener algo, usaba lentes, tenía dinero y con ese dinero me compré un auto y una casa, vestía con una bata, era morenito como ahora y alto como mi papá, y mi cabello peinado de copete, siento que seré como mi papá porque soy idéntico a él.*

*Niña 2: Si, es cierto maestra, se parece mucho a su papá pero en chiquito.*

*(Fragmento del Diario del Profesor, 19 de febrero de 2020).*

En este fragmento se puede percatar que los niños imitan los roles desempeñados de un adulto imaginándose como ellos, creando imágenes. Este juego permitió que los niños desempeñaran el papel de adultos, comparándose con alguien cercano por ejemplo sus papás, desarrollando su autonomía a través de la representación de roles. El diálogo formó parte esencial en este juego, porque al escuchar a sus compañeros se los imaginaban y comenzaban con risas o se asombraban.

El juego “*Viaje imaginario*”, enriqueció la expresión oral. Después de esta actividad me platicaron acerca de cómo eran de pequeños, haciendo una comparación de cómo habían cambiado. Posteriormente jugamos “*Subasta*”, se les dan billetes didácticos desempeñando el rol de subastadores, comprando la respuesta de acuerdo a lo que preguntaba, si era correcta se duplica el dinero que apostaron, si es incorrecta daban el doble del dinero apostado. Las reglas son no gritar, no decir la respuesta hasta que se les de la palabra y aportar un número mayor a 50 pesos. Al principio los niños apostaron todo su dinero, algunos perdieron todo y otros ganaron el doble:

*Niño: ¡Ay ya no voy a poder apostar!, ya perdí todo mi dinero.*

*Niña: Es que no Fabri, si no estás seguro mejor no apuestes nada, porque si no a la otra también vas a perder todo.*

*Niño: Si es cierto, es que no lo pensé. Ya para la otra lo pienso bien.*

*Comentario sobre la marcha, 19 de Febrero de 2020.*

Con este juego los niños se dieron cuenta que si apostaban todo podían perder y también tenían la suerte de ganar, por ello la mayoría apostó lo necesario para no perder todo su dinero, cuando estaban muy seguros, apostaban mucho; aplicaron la estrategia de “*si estoy seguro apuesto más, si no apuesto menos*”, de acuerdo a lo que les convenía, pensando antes de apostar, les decía que no tuvieran miedo de apostar todo y me decían “*eso no conviene, usted nos quiere quitar todo nuestro dinero*”.

Desarrollaron su autonomía a través de la búsqueda de respuestas a través de la apuesta, representando roles de la vida adulta, buscando soluciones, analizaron antes de apostar, tomando en cuenta las consecuencias que podía ocasionar si perdían, o bien las ventajas que traía consigo, cuando perdían comentaban “*hay no hubiera apostado*” y cuando ganaban “*hubiera apostado todo*”, consideraron la probabilidad de

ganar o perder, aprendiendo de los errores con los compañeros que perdieron desde el inicio.

### 2.3.3 Juegos “Sobre algo”: aplicando reglas

Este tipo de juegos se caracterizó por la implementación de reglas establecidas, se juega sobre una idea central, atrapar, alcanzar, provocar fallas, vencer al adversario, entre otros. Los niños se organizaron en equipos participando en competencias, observando sus habilidades, además de buscar estrategias que les permitieron ganar. Se ejecutaron en la clase de Matemáticas, con el contenido “Hasta el 50”, el aprendizaje esperado era resolver problemas de suma con números naturales menores que 100 (Aprendizajes Clave, 2018, p.216).

Organicé una “Feria de juegos” (**Anexo 19**), con diversas estaciones, integrando a los estudiantes en equipos de tres y cuatro. Cada equipo estuvo en una estación, primero se les dio la indicación de cómo funcionaba cada juego, diciendo las reglas y los puntos que obtenía el ganador (**Anexo 20**), aunque se formaron por equipos fue una competencia entre ellos, estos se acumulaban si ganaban; al final se hizo la suma de puntos y el que obtuvo más, era el ganador.

El primer juego era “*Atrapando peces*”, se colocaron peces en el suelo, tenían que pescarlos con una caña, tomando en cuenta las siguientes reglas; solo se utiliza una mano para pescar, no se permite utilizar otra parte del cuerpo, agarrar la caña de pescar desde la punta del lazo, quien no cumpliera las reglas se le quitaban 5 peces y gana el que tenga mayor número de peces. Algunas situaciones presentadas es que movían mucho la mano, provocando perder tiempo, al percatarse de esto, doblaron la mano y permanecieron en reposo, haciendo movimientos lentos para pescar.

En este juego se trabajó con el conteo, al finalizar el juego los estudiantes utilizaron diferentes métodos para contar; de uno por uno, de dos en dos y de cinco en cinco; cabe mencionar que en ningún momento se les dijo como lo iban hacer, considerando que en clases anteriores trabajamos con la separación y conteo de objetos, significaron el contenido cuando contaron sus peces, denotando su independencia y facilidad para contar rápido.

El segundo juego era “Conos de huevo”, consistía en darles una canica a los estudiantes, considerando que cada orificio del cono de huevo tenía un valor, identificándolos por colores: verde valía tres puntos, rojo valía dos puntos, azul valía un punto, el amarillo no tenía ningún valor. Las reglas eran tirar la canica desde la línea

marcada, no pasarse porque automáticamente quedan descalificados, tienen derecho a tres tiros, no es válido estirar la mano pasando de la línea, en caso de que suceda, se le quita un tiro

En un inicio los niños tiraban con fuerza provocando que la canica saliera volando, cayendo fuera de los conos, al observar esta situación con los primeros, los alumnos siguientes optaron por elevar la canica sin fuerza, propiciando que callera en algún color del cono de huevo. Utilizaron la observación como medio para no utilizar las estrategias fallidas de sus compañeros, sino más bien idear nuevas, logrando obtener mayores puntajes.

Al hacer la sumatoria de sus puntos lo hicieron con dos métodos utilizando sus dedos y calculando de manera mental, en matemáticas diariamente se trabajaba con cálculo mental, en este juego se percibió que la gran mayoría ya no necesitaba de otros objetos o sus dedos para sumar, lograron hacer la operación en su mente, adquiriendo la comprensión y sentido del número, junto con sus símbolos en este caso al sumar, automáticamente asimilando la idea de juntar, aumentar, añadir, agregar, entre otros. Esto fomentó que los estudiantes ya no pidieran otros dedos o utilizar objetos para hacer sus operaciones, mostrando independencia al resolver la suma.

El tercer juego era "*Serpientes y escaleras*", consiste en tirar el dado y avanzar de acuerdo al número indicado; la serpiente baja y la escalera sube; las reglas son tirar el dado a una altura mediana, no tirar dos veces; ocurrió que les salía un número menor y querían volver a lanzar hasta que les saliera un numeral más grande; y ganaba los puntos quien llegara a la meta. Se trabajó con el conteo de forma mental, no movieron su objeto contando de casilla en casilla, solamente lo colocaron donde correspondía, utilizando la observación como guía para percatarse que sus compañeros colocaran el objeto donde correspondía el número.

El cuarto juego fue "*Toma todo*" se colocaron fichas en el piso, a cada estudiante se le dio un trompo, mismo que giraba y realizaban lo indicado; pon 1, toma 2, pon 2, toma todo, pon todo; al girar el trompo colocaban o se quitaban fichas. Las reglas de este juego eran darles 10 fichas al inicio a cada jugador, no se vale girar el trompo dos veces, en caso de que salga "pon todo" deja de jugar y si un compañero decide darle fichas continua.

Se trabajó nuevamente con el conteo utilizando diferentes estrategias, los niños también simulaban estar en un casino donde decían que las fichas era dinero, crearon

un mundo asemejado a la realidad, articularon el juego con la vida real. La estrategia que la mayoría utilizó fue girar el trompo lo más fuerte posible, comentaban “*entre más gire hay más posibilidad de ganar todo maestra*”, algunos si ganaban todo, sólo era probabilidad. Al final cada uno contó sus fichas; de dos en dos, tres en tres, 10 en 10, de acuerdo a sus habilidades; al que tenía la mayor cantidad, se le otorgó el puntaje.

El último juego fue “*Lanzó el aro*”, consistía en lanzar un aro para que callera en una botella, estas tenían los números tres y dos. Las reglas básicas de este juego son colocarse en la línea marcada al tirar, tienen derecho a 6 tiros y no es válido estirar la mano. Al inicio se les dificultó porque no tenían buena precisión al lanzar, generando desesperación al no caer el aro en ninguna botella. Después de varios lanzamientos se dieron cuenta que si lo lanzaban de manera vertical no caía en ninguna botella, sin en cambio, sí lo lanzaban de forma horizontal y con menor fuerza caía en alguna botella, esto lo percibieron al observar a los primeros compañeros y entre ellos comentaban “*mira así no debemos lanzarlo*”.

La observación fue un punto medular en este juego y la destreza al lanzar el aro, algunos lo lanzaban como fuera no fijaban un punto de caída y entre comentarios murmuraban “*ay no para este juego se necesita de muy buena puntería*”. Es importante que los estudiantes tengan bien desarrollada la motricidad, al final los niños buscaron sus estrategias para que el aro callera en una botella, observando las acciones de sus compañeros. Se trabajó con adicción, al sumar los puntos obtenidos, la mayoría las hizo mentalmente y pocos utilizaron sus dedos.

Al aplicar estos juegos al final de mi intervención, pude percatarme que la mayoría de los niños no requirió de mi apoyo, tanto en la solución de problemas como en la búsqueda de estrategias para ganar, solamente con aclararles las reglas de cada uno, las atendieron correctamente, en algunos juegos no se sentían hábiles, en otros si, reconocieron sus fortalezas y la de sus compañeros, como se denota en el siguiente fragmento:

*Docente: ¿Qué les pareció la feria de juegos?*

*Niño 1: Ay a mí me gustó mucho, porque fue como si hubiéramos ido a la feria.*

*Niño 2: Igual a mí, aunque en algunos no gané.*

*Niña 1: Es que no en todos íbamos a ganar porque por ejemplo yo soy buena para la puntería, y ahí es donde te gané.*

*Niño 3: Yo, le gané a Víctor en los conos de huevos, pero él me ganó en la serpiente y escaleras, porque tiene suerte casi en todo le salió escaleras.*

*(Fragmento del Diario del Profesor, 20 de Febrero de 2020).*

Los estudiantes se dieron cuenta de las habilidades de cada uno, haciéndolas valer, y aclarando los conflictos que llegaron a tener en los juegos, solamente fui acompañante y guía, participé como observadora. Cuando los niños juegan se sienten libres, capaces de resolver sus propios conflictos, con la finalidad de seguir jugando y al final resulta ser ganador o perdedor, permitiendo establecer relaciones de convivencia, actitud hacia el trabajo en equipo, disposición y desarrollo de su autonomía a través de la solución de situaciones presentadas.

Para retroalimentar la clase se organizó el juego “La rueda de San miguel” cantando; *“a la rueda, rueda de San Miguel, todos cargan su caja de miel, a lo maduro, a lo seguro, que se voltee X de burro”*, quien se volteara tenía que responder una operación o problema, si lo respondía correctamente se ganaba un chocolate, si era incorrecto, tenía castigo, ningún estudiante quería castigo, por eso los que aún no dominaban bien la sustracción utilizaban sus dedos para contar. Este juego fue de utilidad en otras asignaturas, a los niños les gustaba mucho, inclusive en el recreo lo llegaban a jugar, construyendo sus propias preguntas.

Fue importante preparar un ambiente adecuado en cada juego, para que tuvieran un espacio considerable durante el desarrollo, también dedicar tiempo, dando un lapso de 10 a 15 minutos, permanecí junto a ellos sin necesidad de intervenir, promoviendo la igualdad, inclusión y el trabajo colaborativo. Los estudiantes buscaron sus propias estrategias para ganarles a sus contrincantes y con ello ganar puntos, su autonomía se vio reflejada.

## **2.4 Evaluación formativa y sumativa**

En situaciones educativas es necesario hacer una evaluación para analizar los alcances obtenidos, se entiende como “una herramienta para la rendición de cuentas, recibir retroalimentación para el mejoramiento académico. La evaluación educativa, se puede considerar como un instrumento para sensibilizar el quehacer académico y facilitar la innovación” (González, 1997, p.34). Es por ello que cada docente utiliza diferentes instrumentos que permiten saber cuál ha sido el avance de los estudiantes.

Apliqué dos tipos de evaluación, la formativa y la sumativa, en las que atendí a los aprendizajes esperados de cada asignatura. A los estudiantes se les hizo difícil la idea de hacer tareas, obtener una calificación menor a 10, por las concepciones que tenían desde el preescolar, si bien es cierto una calificación no define cuáles son tus alcances, pero es una herramienta que ayuda a analizar el avance obtenido a largo del trimestre y ciclo escolar.

Los instrumentos de evaluación me permitieron saber el puntaje de cada alumno, por ello les di a conocer la forma como iban a ser evaluados, contemplando la tarea, participación y en los juegos tomaba en cuenta la conducta. Al final de la semana les daba su calificación de manera individual por asignatura y me preguntaban porque habían salido tan bajos, se les hacia la observación y con el paso del tiempo mejoraron sus comportamientos y los que no participaban comenzaron hacerlo para mejorar su calificación. Las tareas hechas por los padres de familia comenzaron a hacerlas los estudiantes, se les hizo la observación que si volvía a suceder no se les tomaría en cuenta.

La evaluación formativa de acuerdo con Medina (2000, p.11) es “un proceso que realimenta el aprendizaje, posibilitando su regulación por parte del estudiante. De esta manera, junto al educador, pueden ajustar la progresión de los aprendizajes y adaptar las actividades de aprendizaje de acuerdo con sus necesidades y posibilidades”. En este caso se consideraron todas las actividades realizadas a lo largo de la práctica educativa; tareas extra clase, libro de texto, trabajos en clase, participación, conducta, tomar en cuenta las reglas de los juegos y asistencia.

El semáforo de la disciplina ayudó a que los niños regularan su conducta en la participación de los juegos, si no lo hacían tenían que irse a registrar en el semáforo de acuerdo al color indicado; **verde** se portó bien, **amarillo** debe de cuidar su comportamiento y **rojo** no se comportó bien; los niños al saber que también formaba parte de su calificación, regularon sus actitudes. Al finalizar el tercer periodo de prácticas un 80% fue autónomo y un 20% necesitaba de la ayuda de alguien.

Un último instrumento utilizado en la evaluación formativa fue una lista de cotejo (**Anexo 21**), se pegó en el salón, tenía los nombres de todos los alumnos, a quienes se les dio una hoja en la que ellos registraban las actividades realizadas durante la semana, eran conscientes y honestos de acuerdo al trabajo realizado todos los días, los puntos a evaluar eran; participación, trabajo en equipo, asistencia, conducta y tareas.

Al pasar el tiempo se percataron que en la semana no les iba tan bien con evaluación, por ello comenzaron a hacer las tareas, los que no la llevaban. Fue el caso de una alumna, sus papás trabajan en las fábricas, faltaba mucho y la tarea no la hacía, cuando le dije los indicadores de la lista de cotejo comenzó a traer las tareas. Este tipo evaluación se reflejó la independencia al cumplir con lo establecido, denotando el interés por mejorar sus calificaciones.

El otro tipo de evaluación que utilicé fue la sumativa es un proceso mediante el cual consideré todos los trabajos realizados a lo largo de las prácticas, dándoles una calificación final de cada asignatura, considerando los aspectos de conducta, participación y asistencia, para dar cuenta del avance y los aprendizajes que obtuvieron y con ello darme cuenta cual fue el avance del desarrollo de su autonomía al hacer las tareas encomendadas, dentro y fuera del aula.

La finalidad de la evaluación era identificar el avance del estudiante (**Anexo 22**) en cada una de las asignaturas, contrastando su avance en diciembre, donde ya había aplicado una parte de la propuesta y el cambio en el mes de febrero. Como docente en formación busque estrategias que me permitieran lograr un notable avance en la construcción de aprendizajes y formación de estudiantes autónomos, a partir de la aplicación de diferentes juegos.

## **CAPÍTULO 3. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **3.1 Conclusiones**

El juego es una actividad fundamental en el desarrollo de la niñez, desde la primera infancia los niños comienzan a interactuar con objetos que les rodean, inventan juegos, proponen sus propias reglas, regulan sus juegos, imaginan, crean, exploran su medio, expresan la visión que tienen hacia el mundo, desarrollan sus habilidades, motrices, cognitivas, de pensamiento, entre otras y desarrollan su autonomía. También promueve aprendizajes prácticos; por ejemplo al lanzar una pelota; además exige cierta dificultad cuando se encuentran con juegos reglados porque manifiestan mayor esfuerzo.

Los juegos son una herramienta esencial en la vida del ser humano, los niños han jugado a lo largo de su vida, inventándolos o modificándolos, por ello en el aula no se debe dejar de lado el juego porque los niños adquieren experiencias y condiciones que favorecen y ayudan en su aprendizaje, por otro lado comparten, conviven, crean estrategias, expresan emociones, trabajan en equipo, se forman lazos de comunicación e integración al grupo.

El juego fue una herramienta que permitió diversión y desarrollo de la autonomía, reconociendo que es un punto medular en su desenvolvimiento dentro de la sociedad, además es la base del aprendizaje, propiciando que los niños se mostraran más seguros de sus capacidades, asumiendo riesgos y valorando sus posibilidades de éxito. Por otra parte los estudiantes dependientes requerían de ayuda continua y solían presentar problemas de aprendizaje.

Durante la aplicación de juegos utilicé material didáctico como guía durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, considerando el contenido a trabajar de acuerdo a la asignatura. Fue una herramienta que garantizó el logro de los aprendizajes esperados y que los estudiantes los utilizaran al llevar a cabo un juego, tomando en cuenta su resistencia, por el contacto que tienen los niños hacia ellos, promoviendo la interacción docente-alumno, alumno-alumno y alumno-docente.

Se propició el trabajo colaborativo en la participación de diferentes juegos, donde los estudiantes interactuaron con sus compañeros, compartieron opiniones e ideas, se facilitó la comunicación y búsqueda de estrategias para ganar. De manera colectiva se adquirieron aprendizajes; se fortaleció la comunicación, al visualizar el problema o la consigna del juego, facilitando la escucha activa y construyendo una solución ante las situaciones que se presentaran.

El diálogo fue un instrumento de comunicación empleado en la ejecución de un juego, al plantear una duda o si no estaban siguiendo las indicaciones; fue importante intercambiar mensajes, respetando el turno de participación, para conocer lo que el otro quería transmitir, reconociendo que en conjunto se logra articular y construir aprendizajes. Si desde pequeños se contribuye a regular las intervenciones orales, cuando crezcan, se garantizará que sean capaces de manifestar respeto a la participación, un diálogo y escucha activa.

Es necesario adaptar los juegos de acuerdo al contenido para contribuir en el proceso de aprendizaje, articulando los conocimientos previos del estudiante, con los nuevos saberes y al final retroalimentar con ejemplificaciones prácticas, mediante la aplicación de competencias para la vida y disciplinares. Es de vital importancia propiciar la autonomía, tomando al juego como una herramienta de apoyo, siguiendo las reglas o instrucciones, reconociendo que en la sociedad hay reglas quienes son las que regulan el comportamiento del ser humano.

Los discentes desarrollaron su autonomía, al resolver conflictos por sí mismos, percatándose que mientras estaban peleando otros equipos avanzaban y ganaban, adquirieron aprendizajes, cometiendo errores, siendo un factor determinante en la generación de conocimientos, porque a través de ellos aprendían y no los volvían a repetir. Es importante estar al pendiente de cada equipo por las situaciones que se presenten, actuando como mediadores en la solución de problemas.

El juego es esencial en la vida el niño, pues adquiere experiencias significativas; acatar las reglas, resolver los conflictos, considerar turnos de participación, prevenir accidentes, entre otros. El logro de la autonomía en el aprendizaje, se dio cuando los estudiantes comenzaron a tomar decisiones, sin necesidad de pedir mi opinión, considerando que, les beneficiaba o perjudicaba, formándose como seres humanos críticos e independientes; el alumno de manera implícita se está preparando para enfrentarse a una sociedad demandante.

Al aplicar mi propuesta en otro contexto pude percibir que no todos los niños de esa edad son dependientes, porque en Puebla los estudiantes no requerían de mucho apoyo por parte del docente titular para realizar actividades, fueron capaces de resolver conflictos, promoviendo el diálogo como punto de partida y las ideas de los compañeros para la solución del mismo, así como seguir las reglas indicadas en los juegos.

### 3.2 Recomendaciones

Los juegos se tienen que adaptar a la edad, características y necesidades de los estudiantes, también debemos considerar las reglas, poner sanciones si estas no se cumplen, hacer ejemplificaciones antes de iniciar, aclarar dudas, tomar en cuenta su participación y conducta, estar pendiente de lo que ocurre, si hay conflictos fungir como mediador, promover la igualdad e incluir a todos y cumplir con los aprendizajes esperados

La evaluación no se debe dejar de lado porque es punto medular en la formación del sujeto, permite dar cuenta del trabajo realizado y avance, haciendo uso de diferentes instrumentos como; listas de cotejo, escalas para registrar trabajos, rúbricas, libretas y libro, entre otros. Y tomar en cuenta la evaluación la formativa y la sumativa, comunicándoles a los estudiantes desde el inicio como serán evaluados para que sean conscientes de los indicadores que se tomaran en su calificación.

El diálogo entre docente y alumno, y alumno- alumno son punto clave para las relaciones de convivencia dentro y fuera del aula de clases, cuando se le da la libertad al niño de expresarse de manera libre, tomando su turno de participación, logran transmitir sus pensamientos, promoviendo su independencia y la facilidad de decir un mensaje a los sujetos que forman parte del ambiente de aprendizaje. Es importante dejar a los niños expresar sus ideas a través del diálogo y en las relaciones de comunicación que existen cuando están jugando en colectivo.

El niño debe sentirse capaz de explorar de forma libre las cosas que lo rodean, frecuentemente tienen ideas incorrectas acerca de un tema, su inquietud por conocer y explorar el mundo hace que esto suceda, como docentes no debemos subestimarlos por ser pequeños, al contrario, apoyarlos dándoles respuestas a las preguntas que tienen dudas, con ello formar niños seguros, capaces de comerse al mundo, al decir una idea sin miedo a equivocarse.

Mostrar confianza al estudiante es punto medular en la formación de su autonomía, muchas veces cometen errores, ocasionando que una persona adulta lo regañe y con ello intimide, reflejando en el aula desconfianza al participar o dar un punto de vista. El salón debe ser un ambiente donde todos aprenden de todos, y que equivocarse no está mal, más bien es una oportunidad de aprendizaje, los seres humanos nos hemos formado así toda la vida, a través del error.

El docente ha de considerar el lugar físico en el que desea hacer un juego, tomando en cuenta las limitantes: si requiere de mucho movimiento o poco; por ello es recomendable usar los patios o canchas de la institución, previendo los accidentes que

pueden ocurrir, es mejor hacer un juego donde hay pasto. El aula también es un lugar para ejecutar juegos simples como; la papa caliente, pinocho, entre otros. No todos los estudiantes son capaces de hacer mucho esfuerzo por su condición física, es necesario reconocer el estado de salud del estudiante, de acuerdo a lo que se encuentre en su expediente personal.

Debemos permitir que los niños tomen sus propias decisiones y asuman sus responsabilidades, dejándoles claro que cuando se equivocan también aprenden y no siempre al primer intento lo van a lograr; la perseverancia hace al maestro, además las prisas son el enemigo de la autonomía, por ello en cada actividad o trabajo es importante darles tiempo a los estudiantes, no quiere decir que todo el día, solamente lo necesario, considerando sus habilidades y edad.

Durante las clases los estudiantes intercambian ideas, opiniones, expresan inquietudes y ocurren conflictos, por ello es importante que el docente lleve un registro de lo que sucede, escribiendo los diálogos o la clase en el diario del profesor o registro anecdótico, para sustentar su propuesta de intervención y con ello hacer un análisis exhaustivo del avance que lleva, así mismo recopilar teoría para explicar la realidad educativa.

## REFERENCIAS

### BIBLIOGRÁFICAS

- Albert, J. (2016). *Teoría de la acción comunicativa*. Madrid: Taurus.
- Bruner, J. (1986). *Juego, pensamiento y lenguaje*. México: Alianza.
- Buelens, R. (2002). *El contexto de enseñanza: elemento fundamental en la implementación de innovaciones pedagógicas*. Madrid: Revista Complutense de Educación.
- Buytendijk, J. (1935). *El juego y su significado. El juego en los hombres y en los animales como manifestación de impulsos vitales*. Madrid: Revista de Occidente.
- Casamayor, G. (1998). *Cómo dar respuesta a los conflictos*. Barcelona: Grao.
- Cazden, C. (1990). *El discurso en el aula. El lenguaje de la enseñanza y el aprendizaje*. Barcelona: Paidós.
- Céspedes, E. (1987). *Principios y técnicas recreativas para la expresión artística del niño*. Costa Rica: UNED.
- Chiavenato, I. (2001) *Administración. Proceso Administrativo*. Colombia: Mc Graw Hill.
- Dansercrau, A. (1985). *Recursos tecnológicos para el aprendizaje*. Costa Rica: EUNED.
- Decroly, O. (1987). *Experiencias educativas e innovadoras*. Madrid: Passat.
- Delors, J (1996). "Los cuatro pilares de la educación", en *La Educación encierra un tesoro*. México: UNESCO.
- Díaz, F. (1998). *Una aportación a la didáctica de la historia. La enseñanza y aprendizaje de habilidades cognitivas*. México: MR.
- Díaz, J. (2002). *Los recursos y materiales didácticos en Educación Física y deportes*. Madrid: DEUSTO.
- Echeverría, B. (2007). *Perfil competencial de los orientadores: "Saber" y "Sabor"*. Barcelona: PRAXIS.
- Frade, L. (2008). *Planeación por competencias*. México: Frade.
- Freire, P. (1989): *Educación para el cambio social*. Buenos Aires: Tierra Nueva.
- Gallardo, P. (2012). *El juego como recurso didáctico en educación física*. Sevilla: Wanceulen.
- García, V. (1988). *Educación Personalizada*. Madrid: RIALP.

Genovard, C. (1990). *Las estrategias de aprendizaje desde la perspectiva de la Psicología de la Instrucción*. Madrid: Viso.

González, E. (1997). *Calidad, evaluación institucional y acreditación en la educación superior en la región Latinoamericana y del Caribe*. Caracas: CRESALC.

Graffe, J. (2006). *Gestión de Instituciones Educativas*. Caracas: Mimeo.

Grasa, J. 1987. *Educación y conflicto*. Madrid: Popular.

Groos, K. (2000). *Juegos de animales*. París: Alcan.

Gutiérrez, M. (2004) *Desarrollo y transmisión de valores sociales*. Málaga: Unisport.

Hernández, A. (2005). *Modelos didácticos para situaciones y contextos de aprendizaje*. Madrid: Viso.

Huizinga, J. (2000). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.

Kamii, C. (1993). *La importancia de la autonomía. Antología de apoyo a la práctica docente de nivel primaria*. México: SEP.

Marqués, P. (2011). *Los medios didácticos*. Barcelona: Paidotribo.

Martínez, G (1999). *El juego y el desarrollo infantil*. Barcelona: OCTAEDRO.

Medina, A. (2000). *Evaluación de los Aprendizajes: un medio para mejorar las competencias lingüísticas y comunicativas*. Chile: Ministerio de Educación ,1° Edición.

Montessori, M. (1986). *El descubrimiento del niño*. España: Diana.

Moyles, J. (1999). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Morata.

Ocaña, O. (2009). *Jugando También se aprende*. Madrid: Didáctica.

Ogalde, E. (1997). *Los materiales didácticos. Medios y recursos de apoyo a la docencia*. México: Trillas.

Ortega, S. (2001). *Mediación en la escuela: resolución de conflictos*. Buenos Aires: Aique.

Pérez, R. (2009). *Formas del juego y modos del jugar*. Neuquen: Educo.

Piaget, J. (1954). *La concepción infantil del número*. Revista de Psicología Consultora.

Rodríguez, S. (2002). *Administración. Pensamiento, Proceso, Estrategia y Vanguardia*. México.

Schön, D. (1987). *La formación de profesionales reflexivos. Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje de las profesiones*. Barcelona: Paidós

Seda, J. (1973). *Recreación para la vida*. Puerto Rico: División Editorial.

SEP. (2011). *Plan de estudios 2011. Educación básica*. México: SEP.

SEP. (2018). *Aprendizajes Clave, Primer grado*. México: SEP.

Sierra, D. y Guédez, C. (2006) *Colección materiales educativos. Juego y aprendo a calcular*. Caracas: Fe y Alegría.

Tobón, S. (2010). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*. Bogotá: Ecoe.

Umaña, G. (1995). *El juego y sus proyecciones sociales*. Ateneo. Buenos Aires.

Vega, Z. (1991). *Juego y Desarrollo*. Colombia: Nueva Gente.

Vygotsky, L. (1979). *Zona de desarrollo próximo: una nueva aproximación. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Grijalbo.

## **CIBERGRÁFICAS**

Fregoso, M. (1999). *Significados de la práctica docente que tienen los profesores de educación primaria*. Recuperado de: <file:///C:/Users/hp/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEscuelaDeVida-2774872.pdf>.

Morales. R. (2012). *Elaboración de material didáctico*. Recuperado de: [http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/derecho\\_y\\_ciencias\\_sociales/Elaboracion\\_material\\_didactico.pdf](http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/derecho_y_ciencias_sociales/Elaboracion_material_didactico.pdf)

Penchansky, J. (S.F.). *Los tres autos del aprendizaje: aprendizaje estratégico en educación a distancia*. Recuperado de: <http://sva99.tripod.com/Sva99/d21/Valenzuel.pdf>.

Real Academia Española (2017). *Diccionario de la lengua española*. Recuperado de: <http://dle.rae.es/?id=MaeD6rF>.

Savater, F. (1997). *El valor de educar*. Recuperado de: [dgespe.sep.gob.mx/public/pemde/lectura/eve.pdf](http://dgespe.sep.gob.mx/public/pemde/lectura/eve.pdf).

Schmeck, J (1988). *Estrategias de aprendizaje, revisión teórica y conceptual*. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/805/80531302.pdf>.

UNED (2005). *El modelo pedagógico*. Recuperado de <http://estatico.uned.ac.cr/paa/pdf/Materiales-autoev/24.pdf>.

## **ANEXOS**

### Anexo 1. Estudiante líder.



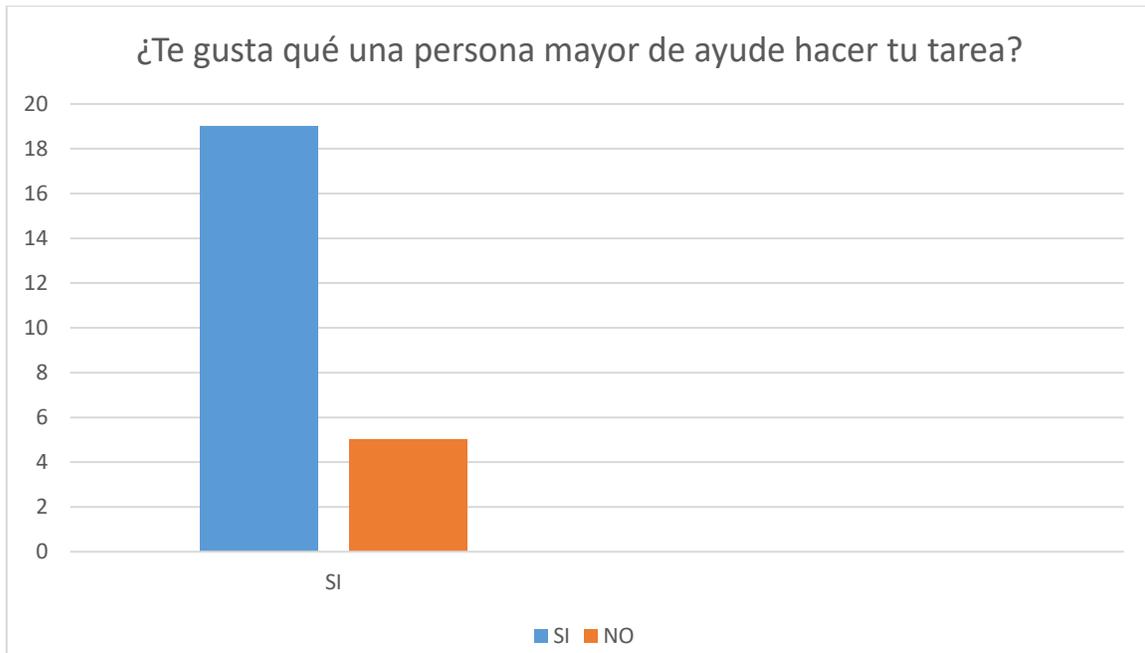
Estudiante líder explica a sus compañeras cómo se juega “stop”.

### Anexo 2. Exposición de carteles de un animal.



Exposición de los estudiantes de primer grado para a través de un cartel referente a un animal, denotándose la organización de información, preparación del discurso oral y participación activa del auditorio a través de preguntas.

### Anexo 3. Resultados del cuestionario aplicado.



A 18 de los estudiantes les gusta que una persona mayor les ayude, los otros 5 respondieron que no porque sus padres trabajan y no hay nadie que los apoye.

### Anexo 4. Instrucciones entre pares.



La niña que porta la chamarra de color azul le está diciendo a su compañera como tiene que hacer la actividad, porque no había entendido cómo se iba realizar, haciendo una conversación entre pares.

### Anexo 5. Memorama.



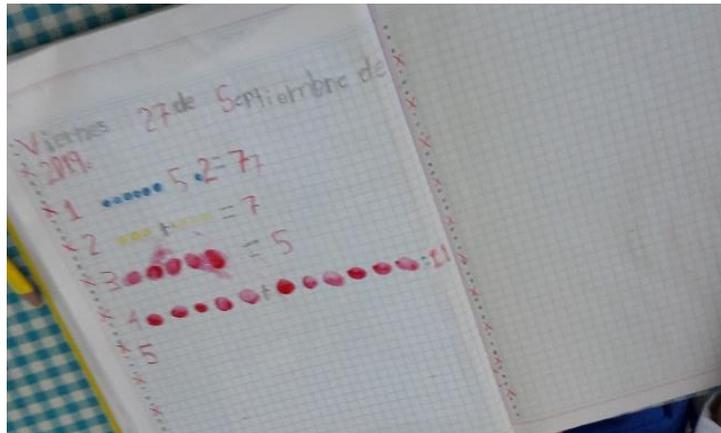
Memorama echo con materiales resistentes para que los estudiantes pudieran manipularlo, de manera que no se maltratara.

### Anexo 6. Juego de las moscas.



Juego de las moscas, tenía la finalidad de pegarle al resultado, según correspondiera.

## Anexo 7. Trabajo con pintura.



A los niños se les dio pintura para que hicieran sumas utilizando diferentes figuras para hacerlas, la mayoría optó por poner sus huellas.

## Anexo 8. Planificación.

LENGUA MATERNA	
<b>ACTIVIDADES</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
<p><b>QUE EL ALUMNO:</b></p> <p><b>INICIO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <u>Participe en el dictado de palabras.</u></li> <li>❖ Escriba en su libreta el tema "Notas informativas".</li> <li>❖ Conteste la siguiente pregunta: ¿Qué son las notas informativas?</li> <li>❖ Escriba en su libreta el concepto de notas informativas.</li> </ul> <p><b>DESARROLLO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Reciba una ficha de color y se integre con sus compañeros que tengan el mismo color de ficha.</li> <li>❖ Reciba y arme, por equipos, el rompecabezas que otorgará la docente en formación.</li> <li>❖ Conteste la siguiente pregunta: ¿Qué fue lo que armaron?</li> <li>❖ Lea la nota informativa del rompecabezas y la socialice con sus demás compañeros del salón.</li> <li>❖ Lea las págs. 124 y 125 del libro de texto y conteste lo que se pide.</li> <li>❖ Conteste las siguientes preguntas: ¿De qué trata la nota informativa que leyeron? ¿Responde a las preguntas qué, para qué, cuándo y dónde? Y subraye en la nota informativa, dónde se da respuesta a las preguntas antes mencionadas.</li> </ul> <p><b>CIERRE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Conteste grupalmente, la actividad recurrente "Tiempo de leer", en su libro de texto.</li> </ul>	<p>Libreta, libro de texto y participación.</p>
	<b>RECURSOS</b>
	<p><b>Individuales:</b> Fichas de color.</p> <p><b>Colectivos:</b> Rompecabezas.</p>

En la planificación se puede denotar el trabajo colaborativo, porque todos participan en armar el rompecabezas.

### Anexo 9. Juego “Teléfono descompuesto”



Aplicación del juego el teléfono descompuesto, los estudiantes se encuentran compartiendo el mensaje.

### Anexo 10. Utilización del semáforo de la disciplina.



Se pueden apreciar dos abatelenguas porque son los nombres de los niños que no respetaron turnos de participación en el juego “La papa caliente”.

Anexo 11. Alumnos dialogando.



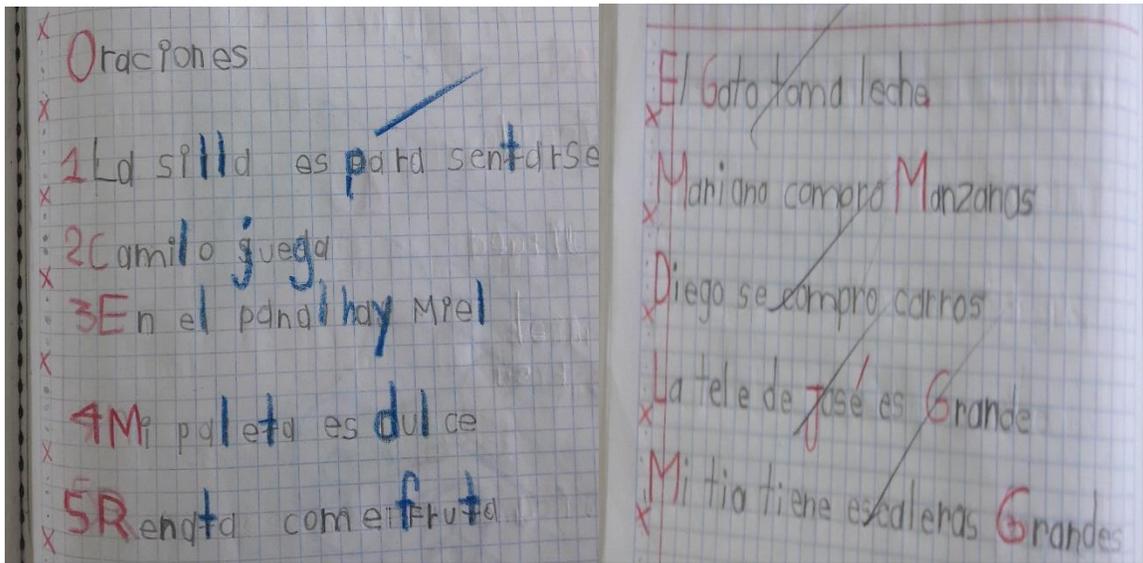
Los niños están dialogando y haciéndose preguntas del dibujo que hicieron en el juego “Viaje imaginario”.

Anexo 12. Armar bloques.



Los niños en el recreo me pedían bloques para armar, y cuando jugaban comenzaban a quitarse las piezas, aunque alguien tuviera más no era consiente de prestarle al que menos tenía, no utilizaban el diálogo como herramienta de comunicación y solución de conflictos.

Anexo 13. Oraciones hechas por los padres de familia.



En la primera fotografía se muestra el trabajo realizado por el alumno y en la segunda por el padre de familia.

Anexo 14. Participación de los estudiantes.



Para participar tenían que levantar la mano, y hasta que se le daba la participación podía hablar, se respetaban los turnos.

### Anexo 15. Armando un rompecabezas



Los niños armaron rompecabezas con la finalidad de cumplir el desafío de armarlo en el menor tiempo posible.

### Anexo 16. Juego en equipo.



Niña era excluida por los compañeros, con la aplicación de la propuesta se logra su integración y aceptación en el grupo.

### Anexo 17. Ordenando recipientes.



Estudiantes ordenando los recipientes de menor a mayor capacidad.

### Anexo 18. Viaje imaginario.



Los niños se colocaron en la posición que mejor quisieron, cerraron los ojos y se imaginaron, como se visualizaban de adultos.

### Anexo 19. Feria de juegos.



Feria de juegos, realizada en la clase de matemáticas, en la que los niños ganaban puntos al competir con otros compañeros y ganar.

### Anexo 20. Puntos ganados.

Temad: Formas y Figuras.				
2	3	3	4	8
puntos	puntos	puntos	puntos	puntos
				20

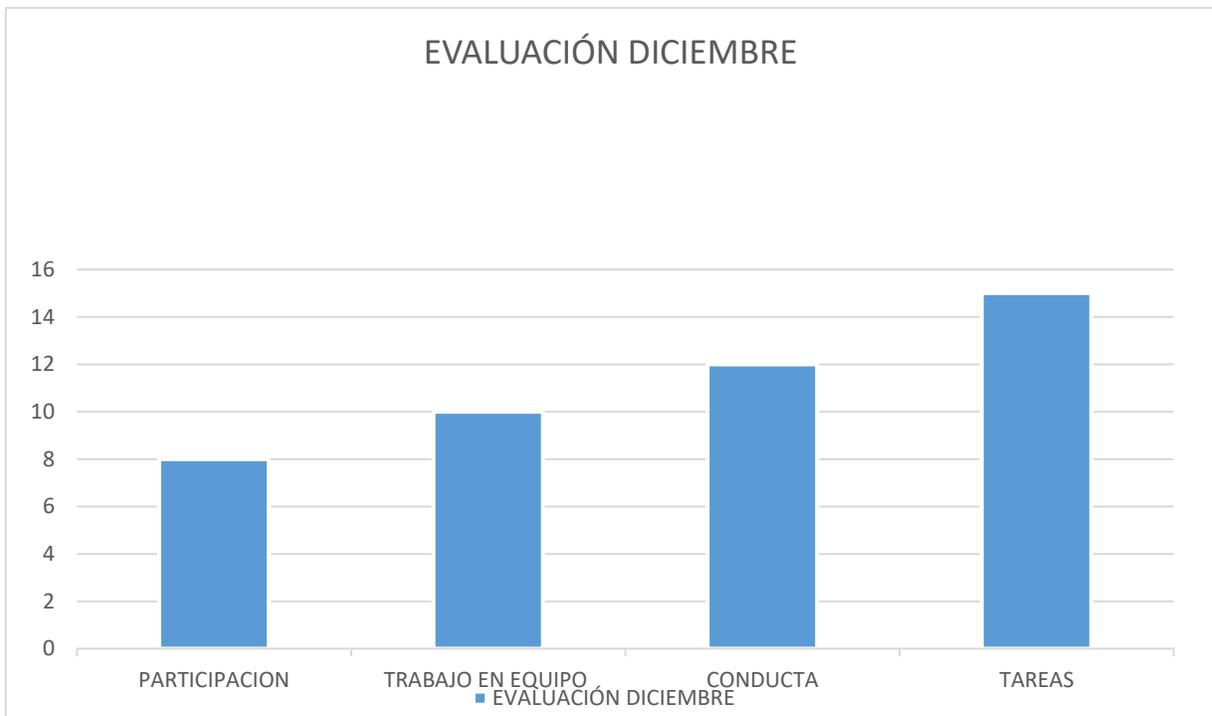
Suma de puntos ganados en la feria de juegos.

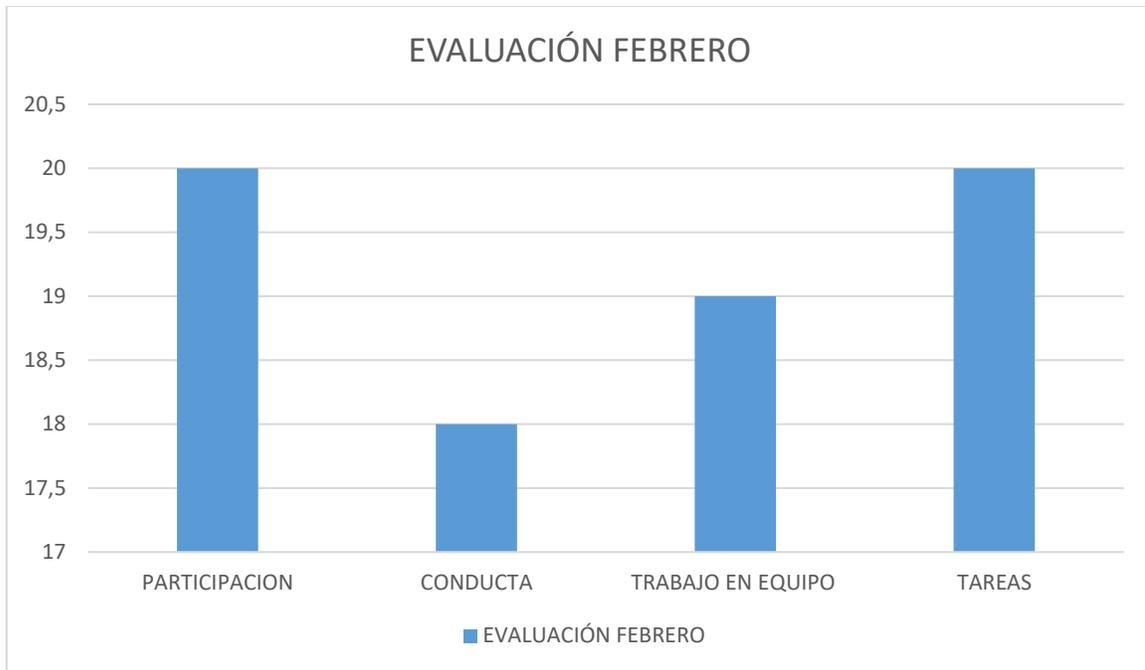
### Anexo 21. Lista de cotejo.



En la lista de cotejo se colocaron indicadores; conducta, participación, tareas trabajo en equipo y asistencia; los mismos niños pasaban a colocar los círculos de acuerdo a lo que habían hecho durante la semana, posteriormente los registraban en su lista de cotejo que se les dio individualmente.

### Anexo 22. Graficas.





En las escalas se puede percibir el avance que tuvieron los niños en el transcurso de la intervención, de acuerdo a cada uno de los indicadores.



GOBIERNO DEL  
ESTADO DE MÉXICO

**EDOMÉX**  
DECISIONES FIRMES. RESULTADOS FUERTES.

"2020. Año de Laura Méndez de Curiel; emblema de la mujer Mexiquense".

## ESCUELA NORMAL DE SAN FELIPE DEL PROGRESO

LA COMISIÓN DE TITULACIÓN CON FUNDAMENTO EN LOS LINEAMIENTOS PARA ORGANIZAR EL PROCESO DE TITULACIÓN EXPIDE EL:

### DICTAMEN No. 12

*A la C. Lizeth Bautista Vega*

QUIEN PRESENTÓ SU DOCUMENTO RECEPCIONAL CONCLUIDO Y FUE APROBADO CONFORME A LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR LA COMISIÓN DE TITULACIÓN. POR LO CUAL, CONOCEDORES DE SU RESPONSABILIDAD SE LE INVITA A CONTINUAR CON LOS TRÁMITES ESTABLECIDOS PARA OBTENER EL TÍTULO DE LA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA, FORTALECIENDO ASÍ LOS PROPÓSITOS DE LA EDUCACIÓN.

SAN FELIPE DEL PROGRESO, MÉX., A 07 DE JULIO DE 2020.

*Mtra. Luz María Serrano Orozco*

*Presidenta de la Comisión de Titulación*

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y NORMAL  
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL Y FORTALECIMIENTO PROFESIONAL  
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL  
ESCUELA NORMAL DE SAN FELIPE DEL PROGRESO

AV. DE LOS REYES NO. 21 SAN FELIPE DEL PROGRESO, PUE. CERRIL, SAN FELIPE DEL PROGRESO, ESTADO DE MÉXICO. C.P. 5444  
TEL. (01) 7121 12 9-12 95  
CORREO ELECTRÓNICO: ENPRO@edonorm.com.mx

**ASUNTO:** LIBERACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.

San Felipe del Progreso, Méx., a 26 de mayo de 2020.

**LIC JUAN JESÚS PEÑA SOTELO**  
**SUPLENTE DE LA DIRECCIÓN DE LA ESCUELA**  
**NORMAL DE SAN FELIPE DEL PROGRESO**  
**P R E S E N T E**

Por medio del presente me permito comunicarle que después de haber concluido la Revisión del Trabajo de Titulación: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA PROPICIAR LA AUTONOMÍA EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO elaborado por el (la) C. LIZETH BAUTISTA VEGA de la Licenciatura en Educación Primaria Plan de Estudios 2012, considero que se han atendido las observaciones realizadas y otorgo mi aprobación para que se continúen los trámites correspondientes para la obtención del Título de Licenciatura.

Sin otro particular, aprovecho la ocasión para enviarle un cordial saludo.

Atentamente



---

**MTRO. MANUEL REYES GONZÁLEZ**  
**REVISOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

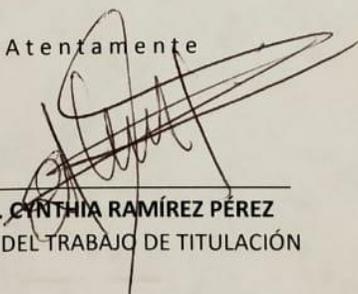
San Felipe del Progreso, Méx., a 01 de junio de 2020.

**LIC JUAN JESÚS PEÑA SOTELO**  
**SUPLENTE DE LA DIRECCIÓN DE LA ESCUELA**  
**NORMAL DE SAN FELIPE DEL PROGRESO**  
**P R E S E N T E**

Por medio del presente me permito comunicarle que después de haber concluido la Revisión del Trabajo de Titulación: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA PROPICIAR LA AUTONOMÍA EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO** elaborado por el (la) C. **LIZETH BAUTISTA VEGA** de la Licenciatura en Educación Primaria Plan de Estudios 2012, considero que se han atendido las observaciones realizadas y otorgo mi aprobación para que se continúen los trámites correspondientes para la obtención del Título de Licenciatura.

Sin otro particular, aprovecho la ocasión para enviarle un cordial saludo.

Atentamente



---

**MTRA. CYNTHIA RAMÍREZ PÉREZ**  
REVISOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

**ASUNTO: LIBERACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.**

San Felipe del Progreso, Méx., a 18 de marzo de 2020.

**LIC JUAN JESÚS PEÑA SOTELO  
SUPLENTE DE LA DIRECCIÓN DE LA ESCUELA  
NORMAL DE SAN FELIPE DEL PROGRESO  
P R E S E N T E**

Por medio del presente me permito comunicarle que después de haber concluido la Dirección del Trabajo de Titulación: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA PROPICIAR LA AUTONOMÍA EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO elaborado por el (la) C. LIZETH BAUTISTA VEGA de la Licenciatura en Educación Primaria Plan de Estudios 2012, considero que el documento cumple con los requerimientos establecidos para la Modalidad de Titulación: INFORME DE PRACTICAS PROFESIONALES por lo que, le solicito tenga a bien continuar con los trámites necesarios para la obtención del Título de Licenciatura.

Sin otro particular, aprovecho la ocasión para enviarle un cordial saludo.

Atentamente



---

**MTRA. FABIOLA MAXIMILANO FLORES  
DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**