



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO

EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.

"2020. Año de Laura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer mexiquense"

ESCUELA NORMAL No. 3 DE NEZAHUALCÓYOTL

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR



ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA FAVORECER REGLAS Y NORMAS DE CONVIVENCIA EN EL 2º GRADO DE NIVEL PREESCOLAR

TESIS DE INVESTIGACIÓN

Que para obtener el Título de
Licenciada en Educación Preescolar

P R E S E N T A

Itzel Jacqueline Garduño Rebollar

Asesora: Dra. Norma Trujano Aguilar

Cd. Nezahualcóyotl, Estado de México, Julio de 2020

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y NORMAL
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL Y FORTALECIMIENTO PROFESIONAL
SUBDIRECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL
ESCUELA NORMAL No. 3 DE NEZAHUALCÓYOTL

SAN MATEO Y NARVARTE S/N COL AMPL. VICENTE VILLADA, NEZAHUALCÓYOTL, MÉX., C.P. 57710
TELS. (01 55) 57 97 16 43
Normal3neza@edurem.gob.mx
C.C.T. 15ENL0022R



Dedicatorias

A Dios

Por el regalo más grande que me ha dado, "la vida" que me dio, por los obstáculos y las grandes enseñanzas que me ha mandado para entiendo un poco más de lo que me espera en mi transcurso de vida, aquel que me ayuda me orienta y me auxilia.

A mis padres

Los compañeros fieles de vida que son los guerreros que luchan conmigo, me apoyan, me alientan y me levantan día tras día, gracias también por toda la dedicación que me han brindado, que me apoyan, aunque no esté en sus posibilidades, son mis súper héroes sin capa y gracias por darme a "mis hermanos" que siempre están conmigo en todo momento que en dos palabras son "mi todo".

A mis amigos

Quiero darles gracias por siempre estar conmigo en todo momento debido a que sin su ayuda, consejos, ánimos y bromas que me hacían sentir mejor día tras día y más en aquellos pesados que creí que no podía.

A mis maestros

Gracias por el apoyo tanto de manera institucional como de manera personal cuando más se requería una palabra o un apoyo siempre estaban, también la dedicación las horas de desvelo que me dedicaron en estos cuatro años de mi licenciatura, gracias y por su apoyo esto culmina.

ÍNDICE

Introducción.....	7
Capítulo I. Contextualización.....	13
1.1 Contexto escolar.....	13
1.2 Diagnóstico grupal.....	16
Capítulo II. Marco teórico.....	21
2.1 Marco referencial.....	21
2.2 Marco legal.....	23
2.3 Marco conceptual.....	24
2.4 Antecedentes de las normas y reglas de convivencia en el nivel preescolar.....	27
2.4.1 Análisis del PEP 1992 Métodos de proyectos de nivel preescolar.....	28
2.4.2 Análisis del PEP 2004 de nivel preescolar.....	29
2.4.3 Análisis del PEP 2011 de nivel preescolar.....	30
2.4.4 Análisis del Programa Aprendizajes Clave 2017.....	31
2.4.4.1 Importancia del juego.....	32
2.5 Teorías de las etapas de desarrollo del niño del preescolar.....	34
2.5.1 Teoría de Piaget.....	35
2.5.2 Teoría de Vygotsky.....	38
2.6 Las estrategias lúdicas.....	41
2.6.1 Antecedentes de estrategias lúdicas.....	42
2.6.2 Concepto de estrategias.....	45
2.6.3 ¿Qué son las estrategias lúdicas en el aula?.....	46
2.6.4 ¿Cómo se aplican las estrategias en el preescolar?.....	48
2.6.5 Estrategias para la convivencia sustentado por Royer y Jares.....	50
2.6.6 Las niñas y los niños en el preescolar.....	52

2.7 ¿Qué son las reglas y normas?.....	53
2.7.1 ¿Cómo se establecen las reglas y normas en el preescolar?.....	54
2.7.2 ¿Qué es la convivencia?.....	55
2.7.3 ¿Qué es la convivencia escolar?.....	55
2.8 La influencia de la familia en el comportamiento de los alumnos.....	57
2.8.1 Tipos de familia.....	58
2.8.2 Influencia de las reglas y normas en casa.....	60
Capítulo III. Metodología.....	63
3.1 Tipo de estudio.....	64
3.2 Características Metodológicas.....	65
3.3 Población Escolar.....	67
3.4 Supuestos.....	68
3.5 Categorías de análisis.....	68
3.6 Diseño del instrumento.....	68
Capítulo IV. Análisis y resultados.....	70
4.1 Análisis de las respuestas de cuestionario a docentes.....	70
4.2 Resultado del instrumento de cuestionario a docentes.....	75
4.3 Análisis de las respuestas de cuestionario a padres de familia.....	76
4.4 Resultado del instrumento de cuestionario a padres de familia.....	79
4.5 Propuestas de estrategias.....	80
4.7 Conclusiones.....	104
Anexos.....	108
Referentes.....	127

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Municipio de Nezahualcóyotl.....	13
Figura 2 Condiciones para el aprendizaje.....	27
Figura 3 Elementos del desarrollo profesional.....	66
Figura 4 Fachada del preescolar.....	67

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Estrategia ¿Cómo son tus compañeros?.....	82
Tabla 2: Estrategia ¿En qué te pareces a mí?.....	83
Tabla 3: Estrategia El gorrito saltarín.....	84
Tabla 4: Estrategia Con mi pareja.....	85
Tabla 5: Estrategia Donitas colgantes.....	86
Tabla 6: Estrategia Papá Oso.....	87
Tabla 7: Estrategia Buscando pareja.....	88
Tabla 8: Estrategia Identificando números.....	89
Tabla 9: Estrategia Dándole de comer al pingüino.....	90
Tabla 10: Estrategia Encontrando mi gafete.....	91
Tabla 11: Estrategia El rompecabezas de mi nombre.....	92
Tabla 12: Estrategia Las sillitas.....	93
Tabla 13: Estrategia Cópame.....	94
Tabla 14: Estrategia Mi letra inicial igual a la de mi amiga.....	95
Tabla 15: Estrategia La música.....	96

Tabla 16: Creando mi sonaja.....	97
Tabla 17: Estrategia Encontrar el instrumento.....	98
Tabla 18: Estrategia ¿Los bloques escuchan?.....	99
Tabla 19: Estrategia La posición de las lunetas.....	100
Tabla 20: Escucha y hazlo.....	101
Tabla 21: Estrategia Encuentra el tesoro.....	102
Tabla 22: Estrategia Cóctel de frutas.....	103
Tabla 23: Plátanos con crema.....	104

INTRODUCCIÓN

Actualmente en el nivel preescolar surge la necesidad de atender problemáticas que le permita al niño una mejor integración debido a que la educación infantil constituye una etapa educativa con identidad propia que atiende a niños desde el nacimiento hasta los seis años de edad. En esta etapa tiene carácter voluntario y su finalidad es la de contribuir al desarrollo físico, afectivo, social e intelectual de los niños. Esta etapa queda ordenada en dos ciclos, el primero de 0 a 3 años y el segundo de 3 a 6.

En el presente trabajo de investigación promueve que las docentes de nivel preescolar conozcan Estrategias lúdicas para favorecer reglas y normas de convivencia la cual se llevó a cabo en el Jardín de Niños Francisco González Bocanegra y con ello mejorar las relaciones interpersonales entre los alumnos.

Es necesario que hoy en día que en edad preescolar se inicie los procesos de aprendizaje entorno a la construcción de las normas y reglas pues depende de ello que el niño sea un adulto socialmente competente en cuanto a la relación con el otro y su medio, por ende, el trabajo conjunto de la familia y la escuela hace que todos estos procesos desarrollados en la etapa inicial tengan un impacto positivo en la vida de todo ser humano a nivel preescolar, social y profesional.

Es de gran importancia que demos a conocer nuestras estrategias lúdicas a los docentes de educación preescolar sobre dicho tema para que los alumnos desarrollen las competencias, habilidades y buenas actitudes con sus pares con la finalidad de llevar a cabo con éxito las actividades escolares, concientizando a los alumnos sobre la importancia que tiene el respeto de las reglas y normas dentro y fuera del aula para mejorar la convivencia y colaboración entre pares.

Para impactar el trabajo en un grupo de nivel preescolar es importante llevarlo a la práctica considerando elementos teóricos que fortalezcan los saberes docentes para estimular el desarrollo socio-afectivo de los alumnos ya que en esta época es bueno tener reglas y normas para llevar una mejor organización grupal como el hecho de que este impacte en los trabajos de los educandos.

Está diseñado en cuatro capítulos introducción, marco teórico, marco metodológico, análisis y conclusiones, que permiten al docente reflexionar sobre su quehacer educativo y así mismo utilizar estrategias para mejorar el mismo. Igualmente, este proyecto de investigación está orientado en promover aprendizaje de convivencia como el respeto, solidaridad, compromiso, amor.

En el capítulo 1 Contextualización de manera general habla sobre la presentación del documento recepcional y donde fue llevado a cabo, el diagnóstico grupal, y la introducción donde va inmerso en el planteamiento del problema, pregunta de investigación, justificación, objetivo general y objetivo específico y el impacto social.

En este planteamiento del problema se observa que los niños empiezan a conocer y a descubrir el mundo en el que viven a partir del contacto con sus padres, el cual es la primera instancia; de convivencia social para esto ellos tienen la observación y el reconocimiento de su entorno de la relación con las personas con quienes conviven.

Cuando los niños quieren probar sus capacidades y mostrar a los demás lo que han aprendido, suelen usar expresiones como “yo solito” o “yo puedo”, para decirle al adulto que confíe en lo que pueden hacer cada vez mejor y con gradual independencia. Libro de las Familias Educación preescolar (2019).

Dicho lo anterior es por ello que los docentes tienen que involucrarse con sus pares para que se muestran las habilidades y destrezas de los que estos poseen y puedan llegar a adquirir estas.

La familia juega un papel de primera magnitud en la determinación de las características individuales del hombre; las exigencias y estímulos que se generan dentro del contexto familiar crean un clima adecuado, lleno de afecto y consideración, que influyen positivamente en la autoestima de los niños.

Las conductas que son inadecuadas de los niños y las niñas en los primeros años de su vida tomando así que llegan a tener la falta de cumplimiento de normas del centro educativo desde el 1er.año de preescolar, el desorden que estos manifiestan, de las interrupciones, el griterío o en ocasiones el aburrimiento y la falta de interés son normales y esperadas debido a la adaptación al grupo y al docente frente al mismo.

En la vida cotidiana de la escuela tanto los alumnos, docentes y los directivos tienen obligaciones que se deben cumplir y también deben ejercer sus derechos y que se hagan respetar. También cada uno debe obedecer a quien tiene de autoridad y de igual manera el convivir con sus compañeros y con esto se consolida en una paz positiva.

El descuido de la disciplina en el salón de clase es un factor del cual son generados de los maltratos físicos y verbales por parte del contexto familiar, es por ello que los niños al llegar al aula de clases sufren un desconocimiento de las reglas y normas que deben cumplir en la misma, es ahí donde entra la habilidad del docente para implementar estrategias y lo lleven a una mejora en sus actividades cotidianas.

En el Jardín de Niños “Francisco González Bocanegra” se observó que en el grupo de 2ºC” del turno Matutino se muestra que tienen ciertas características de indisciplina como: la falta de respeto tanto a compañeros como a los acuerdos de convivencia, el no compartir juguetes, crayolas, entre otras; de ahí surge la problemática que a los niños se observó fue sobre que los niños se les dificulta respetar las reglas y normas de convivencia en el aula y fuera del aula. Debido a que es un factor influyente para llevar a cabo la realización de las actividades en diferentes momentos de la jornada de trabajo.

En esta investigación surge una pregunta de investigación la cual es: *¿Las estrategias lúdicas favorecen las reglas y normas para mejorar la convivencia en el nivel preescolar?* De tal manera misma que permitirá guiar la investigación y con resultados satisfactorios.

La educación es el principal medio generador del conocimiento debido a que es fundamental para los docentes como para la construcción de los primeros años de vida. Es por eso que los docentes de hoy en día ocupan la innovación para llegar mejor a la adaptación de usar nuevas estrategias en la intervención pedagógica con los alumnos.

Se justifica por qué en el Jardín de Niños “Francisco González Bocanegra” fue posible observar el reconocimiento de las reglas y normas de convivencia, debido a

que no permiten que las actividades se desarrollen con plenitud en el 2° grado, del grupo “C”.

Los niños deben aprender que tienen que expresar sus inquietudes y sus emociones libremente para que regulen su conducta basada en valores ya que éstas se intentan fortalecer y propiciar un trabajo colaborativo fortaleciendo las relaciones interpersonales.

Las reglas y normas de convivencia para los niños representan pautas sociales con base en el respeto que se debe tener entre pares con el fin de que se mantenga un clima escolar adecuado con los alumnos. Para llevar a cabo una mejor convivencia y se cumplan los objetivos establecidos en el programa de Educación Preescolar

Este proyecto de intervención pedagógica surge de la necesidad para hacer valer y respetar las reglas y normas dentro-fuera del aula escolar; como docentes en ocasiones las estrategias no llegan a ser pertinentes y además son pocas efectivas en el momento que se requiere usarlas con sus alumnos, en este trabajo se propuso incorporar actividades que mejorar la disciplina en las aulas en las cuales impide que los alumnos se desempeñen de manera eficiente.

Al respecto, según Marqués (2004), “El docente es una persona que recurre en sus funciones con buenas prácticas que le permiten lograr buenos resultados, proyectados a una formación de calidad” (p.90). Es una persona activa, con habilidades sociales que promueve la participación de los estudiantes en procesos de enseñanza-aprendizaje, se debe ser capaz de transmitir una disciplina de superación ante las dificultades, y persistentes en el logro de soluciones; ser creativo, reflexivo, crítico y promueve este pensamiento; es capaz de crear situaciones y contextos que se aproximen a la realidad que viven los estudiantes y también a la de los contextos laborales.

Se debe de utilizar una gran variedad de estrategias didácticas, implicando diversidad de recursos que faciliten los procesos de enseñanza-aprendizaje. Los resultados de la investigación permitirán valorar el uso de las estrategias para favorecer las reglas y normas de convivencia.

De acuerdo a lo anterior este proyecto proporciona estrategias y herramientas necesarias, útiles para el mejoramiento de las prácticas docentes en el Jardín de Niños “Francisco González Bocanegra” en el grupo de 2º”C”, por medio de la reflexión del quehacer educativo, el uso de las estrategias lúdicas.

Las características individuales de los niños, son el fundamento para establecer los propósitos de educación preescolar, entre estos propósitos se centrará en el desarrollo de un sentido positivo, en el que el niño regule sus emociones, trabajen en colaboración, valoren los logros individuales y colectivos, que resuelvan los conflictos y que respeten las reglas y normas en el aula, en la escuela y fuera de la misma.

Para darle seguimiento a lo anterior se crea un objetivo general y dos específicos donde se lleva a cabo la investigación; teniendo como objetivo general: Diseñar e implementar estrategias lúdicas para favorecer reglas y normas de convivencia en alumnos de 2º grado de preescolar. Esto conlleva a los objetivos específicos: Aplicar estrategias lúdicas que promuevan reglas y normas, hacia una sana convivencia en alumnos de 2º del nivel preescolar y Analizar la aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la convivencia entre los alumnos de 2º de nivel preescolar.

El impacto social que se tiene con dicha investigación es el favorecer las reglas y normas de convivencia en el aula al implementar diferentes tipos de estrategias lúdicas con los alumnos con el fin de mejorar la práctica educativa.

Posteriormente en el capítulo 2 en el Marco Teórico donde se hace hincapié en el marco legal, conceptual donde se le permita al lector ampliar su visión en la parte teórica y se identificaran elementos de la investigación como son las reglas y normas de convivencia en el nivel preescolar, la aplicación de las estrategias lúdicas que impactan en el aprendizaje de los alumnos y cómo es que va cambiando los planes y programas conforme al paso del tiempo, para que las educadoras vayan aplicándolo en el actuar cotidiano del alumno y de este modo percibir cómo influye el contexto interno y externo en el comportamiento de los alumnos.

Dentro del capítulo 3 Marco Metodológico que se lleva a cabo en esta investigación permite identificar el lugar donde fue realizada dicha investigación preescolar “Francisco González Bocanegra” así como también se encuentran los instrumentos

que se llevaron a cabo en el grupo de 2ºC y donde se analizan los instrumentos realizados a docentes y padres de familia.

Para concluir se encuentra el capítulo 4 Análisis y Conclusiones en las que se describen los parámetros finales puestas en práctica debido a que son puestas en uso a lo largo de la práctica profesional que permiten dar respuesta a la pregunta de investigación.

Capítulo. 1 Contextualización

1.1 Contexto

Nezahualcóyotl es una ciudad y uno de los 125 municipios del Estado de México. Se localiza al oriente de la Ciudad de México y en la región oriente del Estado de México. Posee una superficie de 63.74 kmy una población de 1,109,363 habitantes, cada kilómetro de superficie alberga 17,537 personas, la densidad de población más alta del país.

Se localiza al oriente de la Ciudad de México y del Estado de México. Sus límites territoriales con otras entidades son: al norte los municipios de Ecatepec y Texcoco; norponiente la delegación Gustavo A. Madero de la Ciudad de México; nororiente con el municipio de Chimalhuacán; suroriente con el municipio de La Paz; al sur con las delegaciones Iztacalco e Iztapalapa de la Ciudad de México y al poniente con la delegación Venustiano Carranza de la Ciudad de México.

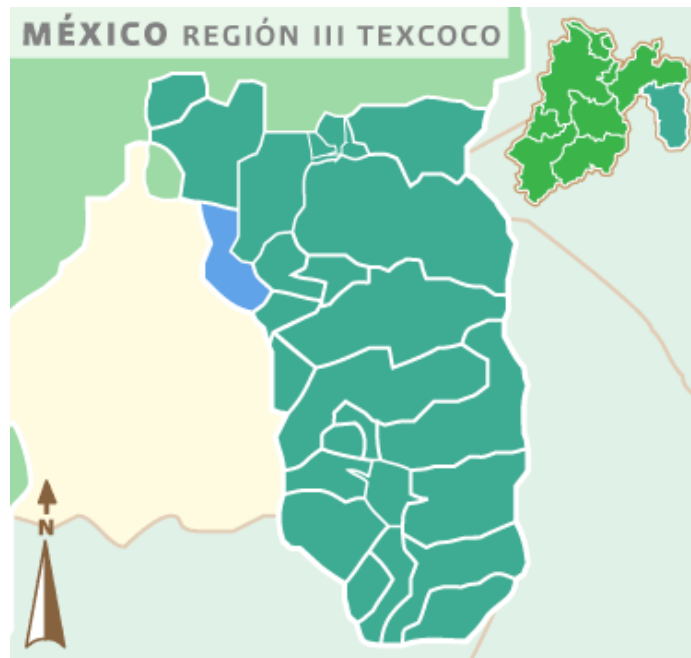


Figura 1: Se muestra el municipio de Nezahualcóyotl en el punto de color azul.

El municipio fue creado en 1963 con terrenos que pertenecían a los municipios de Texcoco y Chimalhuacán, así como terrenos del oriente del antes Distrito Federal (hoy Ciudad de México), ocupando superficie de las aguas del antiguo lago de

Texcoco. Es uno de los municipios con mayor densidad poblacional de su país y del propio estado al que pertenece. Considerado una ciudad dormitorio por su carácter mayoritariamente residencial, en las últimas décadas ha repuntado en su capacidad económica, producción de empleos y de impacto socioeconómico a los municipios adyacentes. A la par, enfrenta problemáticas de pobreza, inseguridad pública y carencia de servicios públicos, entre otro.

El Ayuntamiento se conforma por la Asamblea Municipal que se conforma por el Presidente Municipal, tres síndicos y diecinueve regidores. El gobierno municipal cuenta con algunos edificios públicos, entre los que se encuentran: Palacio Municipal de Nezahualcóyotl y el Edificio de estilo modernista y funcional, sede de la autoridad legal y administrativa del municipio de Ciudad Nezahualcóyotl. Fue inaugurado el 15 de septiembre de 1983 y se encuentra asentado dentro del conjunto denominado “Plaza Unión de Fuerzas” (en memoria de las organizaciones fundadoras del municipio), el cual abarca una extensión de 5,725 m². El Palacio Municipal es un edificio de tres niveles, rodeado de cuatro pirámides y cinco monumentales esculturas en bronce de Moctezuma, Cuauhtémoc, José María Morelos, Miguel Hidalgo y Costilla y de Nezahualcóyotl.

Según el INEGI, hasta el año 2003, la población económicamente activa es de 478 mil 479 personas y 98 mil 171 nezahualcóyotlenses contaría con fuente de trabajo dentro y fuera del municipio. Existen alrededor de 22 mil 268 unidades económicas en el municipio, los cuales ocupan 41 mil 046 personas, divididas en 22 mil 268 ocupan el sector comercial, 14 mil 988 en el sector de servicios, y 3 mil 797 en la manufactura.

Nezahualcóyotl ha sido históricamente proveedor de mano de obra para empresas ubicadas al oriente del Distrito Federal. Se puede decir que un alto porcentaje de la actividad económica en el municipio se concentra en el comercio de bienes y servicios, en mercados, tianguis o mercados sobre ruedas, plazas y centros comerciales. Esto se debe a que un alto porcentaje de la población trabaja en la Ciudad de México, pero consume y adquiere productos dentro del municipio.

El Municipio no cuenta con actividades económicas primarias y secundarias, más que terciarias, cuenta con 45 tianguis y 68 mercados públicos. Aunque colindando con el municipio de Chimalhuacán existen diversas fábricas que generan parte de la actividad económica de Nezahualcóyotl.

El entorno social, económico y cultural donde se ubica el jardín es bajo pues se puede apreciar en características particulares que rodea el jardín; así como en rasgos propios de los niños, debido a que se observa delincuencia en las calles y estas también no llegan a estar en mal estado, están pavimentadas, pero con deterioro.

El Jardín de Niños “Francisco González Bocanegra” está ubicado en la Colonia Esperanza, en la calle 2da. Cerrada de Tepozanes y av. Tepozanes en el municipio de Nezahualcóyotl, Estado de México. En este plantel tienen como clave el centro del trabajo: 15EJN0416E pertenece a la Zona Escolar J111.

Es un Jardín de organización completa fue fundado hace 14 años aproximadamente, cuenta con un personal total de 15 integrantes, quienes se distinguen 7 docentes de grupo, directora, maestra de educación física, de salud, de inglés y dos personales de apoyo una niñera y un apoyo de limpieza; mismos que se encarga de atender poco más de 186 niños distribuidos en 7 grupos: 1 de 1° tres de 2° y tres de 3°, se cuenta con siete aulas de clases, diez baños cinco para niños y cinco niñas, con dos baños para docentes todos están en excelentes condiciones, y cuenta con dos patios uno amplió que cuenta con un domo en malas condiciones y otro más pequeño, con un chapoteadero el cual no se utiliza.

Este jardín cuenta con los servidores básicos de agua potable, drenaje y luz eléctrica para propiciar una mejor atención, cuenta con cuatro áreas verdes de esa una está descuidada. Las condiciones físicas del Jardín de Niños son buenas, cuentan con rampas en la entrada del preescolar y en los baños para alumnos con alguna discapacidad.

Una característica particular del contexto es que la mayoría de los padres de familia son albañiles y su nivel de escolaridad es mínimo algunos tienen la primaria, la secundaria y muy pocos la licenciatura.

Las familias que habitan en esa zona son nucleares, monoparentales y unifamiliar, debido a la economía de estas familias se ven obligados las madres y padres el ir a trabajar, la mayoría de veces los niños se quedan a cargo de sus abuelos, vecinos, primos.

La institución colinda con el mercado “Jorge Sáenz”, la clínica de IMSS, la lechería LICONSA, domicilios particulares y locales de comida, obstruye el paso al Jardín de Niños.

En el Jardín de Niños “Francisco González Bocanegra” en el aula de 2° grupo” C”, se cuenta con 10 mesas en buenas condiciones y 30 sillas en buenas condiciones, se tienen bloques de colores para que los niños puedan jugar, alfabetos móviles que no son suficientes para todos los niños, tiene una biblioteca con cuentos suficientes para leer, el aula se comparte con el turno vespertino.

1.2 Diagnóstico grupal

En el 2° grado, grupo “C” del preescolar “FRANCISCO GONZÁLEZ BOCANEGRA” “está integrado por 12 niñas y 8 niños, que hacen un total de 20 alumnos, en una edad que oscila de 3 a 4 años, en el cual el 99% de los alumnos controlan y piden permiso para salir al baño.

Se observó que el grupo no atiende a las consignas; el 60% de los alumnos se la pasan jugando y no se integran a las actividades que la docente pone, y no se concluyen de manera exitosa para ello se da una breve descripción de los campos de formación académica y áreas de desarrollo personal y social

LENGUAJE COMUNICACIÓN: Se presenta que el 70% de los alumnos logran hablar con facilidad y evocan, narran acontecimientos pasados de acuerdo al tema de su interés, hablan abiertamente acerca de sus gustos, preferencias y lo que le disgusta hacer, expresan dudas al no quedarles claro lo que se está hablando, y disfrutan en su totalidad escuchar y contar cuentos y de modo entendible y el 30% de los alumnos no tiene una buena fluidez y se muestran introvertidos y cohibidos al expresarse frente al grupo, con estos casos sus padres de familia no le ponen mucha importancia, de este 30% existen 4 niños que tienen problemas de lenguaje porque no hay estimulación desde su casa y otros porque los consienten demasiado.

Cuando los niños pasan a escenificar o leer un cuento el 80% no respetan las reglas internas del aula y no prestan atención durante la participación de los compañeros debido a que se levantan, platican con otros niños, no respetan turnos, el otro 20% si atiende a las recomendaciones establecidas en el aula.

En los juegos organizados y tradicionales como doña Blanca, el lobo, las estatuas de marfil, los listones, mamá oso, el 85% de los alumnos no respetan las reglas y normas de convivencia, se les dificulta agarrarse en parejas, hacer círculos, correr en orden, manifiestan agresiones entre ellos no respetan, no comparten el uso de materiales, se limitan con un grupo de amigos y solo hay un 15% que está pendiente para participar y atender las indicaciones de la maestra.

El 80% de los alumnos no expresan ideas respecto al título e imágenes de un cuento, el 20% de los alumnos expresan sus ideas respecto al título e imágenes de un cuento y tienden a explicar lo que dice cada uno de ellos y cuestionan a la docente acerca de los significados de algunas palabras que no les queda claras.

PENSAMIENTO MATEMÁTICO: El 50% cuenta de manera lógica del 1 al 5, el otro 50% de los alumnos no llegan a contar del 1 al 5 de manera congruente y necesitan el apoyo de la educadora para lograrlo. El 35% de ellos conocen la grafía de los números de 1, 2,3 con apoyo de la docente y el 65% de ellos no la reconocen.

El 55% de los alumnos reconocen la función y valor que llegan a tener las fichas en algunas actividades, el otro 45% de los alumnos no lo reconocen o le cuestan trabajo el identificar las mismas por ejemplo la cara de los dados. El 45% de los alumnos establecen relaciones de ubicación entre su cuerpo y objetos, el 55% restante no identifica ni reconocer la ubicación de objetos y de su cuerpo.

El 55% no diferencian de grande o pequeño el otro 45% lo llegan a identificar, pero con apoyo del adulto mismo que se vio reflejado en los juegos de mesa, el 80% de los alumnos al llevan a cabo el respetar las reglas y normas, solo el 20% lo respetan, pero en ocasiones se dejan influenciar por los demás y es un problema en la organización

El 50% de los alumnos toma iniciativa y expresa el razonamiento para hacerlo claro en un ejemplo al clasificar fichas de colores y estas las agrupan de acuerdo a sus

características ya sea por color, forma o tamaño, también buscan estrategias para la construcción de diferentes figuras utilizando material de ensamble el otro 50% les cuesta trabajo utilizar materiales de ensamble y piden apoyo de la docente.

EXPLORACIÓN Y COMPRENSIÓN DEL MUNDO NATURAL Y SOCIAL: El 85% de los alumnos no reconocen los animales en sus clasificaciones el 15% lo realiza con apoyo de la docente. El 90% de los alumnos no reconocen sobre los servicios de su localidad, el 10% de los alumnos lo realizan con apoyo de la docente.

El 85% de los alumnos manifiestan su sentir ante algunas situaciones que estos están vivenciando solamente el 15% de los alumnos no lo manifiestan, debido a que se cohíben al expresarse con sus compañeros de clase, solo el 75% habla libremente de cómo es él o ella de su comunidad y lo que le disgusta, el 25% se les dificulta expresarse libremente acerca de sus tradiciones y costumbres.

En el juego “pláticame sobre sus costumbres” solo el 20% lo realizan de manera ordenada y lo explican, pero el otro 80% no tienen orden, no siguen los turnos para participar y expresar lo que saben.

ARTES: Las artes son lenguajes estéticos estructurados que hacen perceptibles en el mundo externo, ideas, sueños, experiencias, pensamientos, sentimientos, posturas y reflexiones que forman parte del mundo interior de los artistas.

Las obras de arte tienen el poder de deleitar, emocionar, enseñar, o conmover a quienes la perciben. La actividad artística implica a los creadores (artistas profesionales o aficionados), a los productos u obras (resultado de procesos creativos) y a los públicos (MODELO EDUCATIVO APRENDIZAJES CLAVE, 2017, p.p. 279).

El 50% de los alumnos al realizar el juego la orquesta loca les gusta, pero como es de respetar turnos para tocar dicho instrumento el 80% se desespera y no esperan los turnos es por ello que no se escucha bien dichos instrumentos en la nota musical, solamente el 20% de los alumnos le ponen el interés, respetan los turnos de este juego y les gusta la actividad

El 80% de los alumnos escucha canciones y las canta, el otro 20% se cohiben al escuchar una melodía y no imita los movimientos, El 100% participa en los juegos, aunque solo el 20% llevan a cabo las reglas y normas como se les indica el 80% no las respetan ni siguen las indicaciones para que se lleven de manera exitosa los juegos.

EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL: Los tiempos actuales demandan enfocar desde una visión humanista, que se coloque en el centro del esfuerzo formativo, tanto a las personas como a las relaciones humanas al medio en el que habitamos. Ello implica considerar una serie de valores para orientar los contenidos y procedimientos formativos y curriculares de cada contexto y sistema educativo (MODELO EDUCATIVO APRENDIZAJES CLAVE, 2017, p.p. 303)

Se ha trabajado con la convivencia entre los alumnos, aunque aún están en la etapa del egocentrismo según Piaget, misma etapa que se tiene que tener el desarrollo para que esta a menor.

Se observa que el 20 % de los alumnos ya conviven con su círculo de amigos, mismo que juegan en recreo o quieren están en los equipos con ellos y el 80% restante sólo llega a convivir con diferentes compañeros, pero aún no realizan su propio círculo de amigos.

El 80% de los alumnos les cuesta trabajo el respetarse entre sí, no respetan las reglas y normas de convivencia en el aula, solo el 20% de los alumnos si respetar a sus compañeros y siguen las reglas y normas establecidas en el aula.

El 70% de los alumnos no se hace cargo de las pertenencias que lleva a la escuela, debido a que luego se le olvida, el 30% tratan de guardar sus pertenencias, aunque a veces no pueden debido al tamaño de su mochila que llevan.

El 20% de los alumnos reconocen diversas situaciones de riesgo en cuanto a jugar en el recreo con juguetes, y 80% no lo reconocen y juegan con juguetes sin importar los riesgos, y en el aula de clase, son aquello que no respetan y se suben la mesas, sillas, corren en el aula, a pesar de tener acuerdos dentro del salón.

Solo el 20 % de los alumnos se muestra que existe la curiosidad y el interés por aprender debido a que lo expresan preguntando y sobre todo cuando tienen dicho material lo explora, lo manipula, el 80% de los alumnos cuando se les presta el material con el fin de que manipulen, juegan con él de manera incorrecta lo avientan, lo arrebatan lo quieren solo para una persona.

EDUCACIÓN FÍSICA: El 95% de los alumnos disfrutan de llevar a cabo los juegos organizados, libres, el otro 5% debido a su peso corporal no les gusta el realizar algunas actividades, el 95% de los alumnos realizan el movimiento de su cuerpo e implican habilidades básicas, gatear, correr, caminar, saltar, lanzar, etc. el 5% se les dificulta realizar estas actividades.

El 25% de los alumnos participan en juegos y en actividades que implican acciones complejas de coordinación, como el saltar con un pie, caminar sobre líneas rectas y el brincar obstáculos el 75% no coordinan bien sus movimientos corporales al ejecutar movimientos como el seguir líneas rectas, saltar una tabla.

Capítulo II. Marco Teórico

2.1 Marco Referencial

Este marco de referencia consiste en una recuperación de información breve y precisa de los conceptos y teorías que están ligados al tema. Las estrategias y juegos permiten entrelazar las múltiples posibilidades interactivas con las diferentes áreas del conocimiento, como la formación integral, haciendo que cada encuentro, sea un espacio para enriquecimiento mutuo.

En este documento se abordan conceptualmente técnicas de autogestión grupal: las convivencias y el juego; se realiza una descripción detallada del perfil del facilitador. Cada estrategia lleva además recursos o textos sugeridos, compilados. Los estudiantes van reconstruyendo la participación lúdica, reflexiva y sensible en la que las experiencias y aprendizaje con sentido más humano, que posibiliten la tolerancia, cuya práctica representa una necesidad de paz y libertad.

Sin embargo, con la puesta en marcha de Ley Orgánica de Ordenación General del Sistema Educativo (LOGSE) nos hace mención del planteamiento parece que ha cambiado. LA LOGSE nos dice “El derecho a la educación es un derecho de carácter social”, en este sentido fomenta una metodología activa y la participación de todos los miembros de la comunidad educativa, a la vez que defiende la necesidad de educar para trabajar individualmente y en equipos (LOGSE, 1990)

Es por ello que la convivencia entre las personas está guiada por dos impulsos diferentes, por parte de la búsqueda, la afirmación y la defensa de una identidad individual. Existe una serie de estrategias y juegos que permiten entrelazar las múltiples posibilidades interactivas con las áreas del conocimiento.

La convivencia escolar como un fenómeno social se comprende como la capacidad de los individuos de una sociedad o comunidad de incidir de forma positiva en su realidad, la de su entorno y los miembros que lo interactúan, es por ello que como menciona Sánchez y Ortega (2004):

“La convivencia implica un orden moral que está implícito, o debería estarlo, en todos los acontecimientos normativos y convencionales de la vida escolar. Pero más allá de lo

normativo y pedagógico, la convivencia, desde el punto de vista psicológico, implica la formación para comprender el punto de vista del otro” Sánchez y Ortega, 2004

Respecto a lo anterior Del Rey et .al (2009), proponen el concepto de “convivencia como la capacidad de reconocer al otro y brindar afecto, recibir y generar respeto por parte de los sujetos que hacen parte de mi entorno”; enmarcado en formas de interacciones recíprocas en consideración al valor propio y reconocimiento de los que me rodean. La convivencia comprende el reconocimiento del valor propio y de los demás y puede ser entendida como la característica de las comunidades que a pesar de la diversidad permite el diálogo, comprensión, solidaridad y tolerancia frente a las situaciones que se presentan en el ámbito escolar.

El juego es una estrategia para aprender, debido a que propicia el desarrollo de las habilidades sociales y reguladoras por las múltiples situaciones de interacción con otros niños y con los adultos de la escuela. Por otra parte, los beneficios que tiene el juego cooperativo para que favorezca las relaciones interpersonales positivas, es el promover la participación, el trabajo entre pares y la inclusión de algún alumno que presente capacidades diferentes, aumentar la empatía, desarrollar las habilidades y destrezas motrices.

Con el juego se logra una mayor autonomía en actividades como la expresión de ideas, la resolución de problemas, hacerse cargo de sí mismo, se favorece como parte de los procesos de construcción de la identidad, del desarrollo de habilidades emocionales y las relaciones interpersonales sanas.

Otra estrategia que se toma en el preescolar es la lúdica: se torna como un elemento primordial en el ser humano, es una manera de vivir la cotidianidad, es decir, de sentir placer y valorar lo que acontece percibiendo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica promueve la creatividad y la libertad, propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas. Las actividades lúdicas pueden ser variadas, con ejercicios físicos y mentales, mejora destreza, equilibrio, entre otros. Hoy en día, la tendencia a la práctica a las actividades lúdicas no solo es por mujeres, hombres y niños, sino todo tipo de población. (Gómez, T., s.f.).

La analogía lúdica- juego se expande en todas las áreas y disciplinas, lo que dificulta una exploración y apreciación amplia de los componentes y posibilidades de la lúdica como estrategia didáctica, es por eso que se pretende ayudar a la consolidación de la lúdica como una estrategia educativa moderna y motivadora.

Existe un objetivo en la lúdica el cual es el liberar tensiones, de relacionarse con los demás, cambiar la rutina diaria, de alejarse y olvidarse por un momento de las preocupaciones, obtener un poco de entretenimiento, diversión y placer. Hace referencia a la lúdica como una opción pedagógica para fortalecer la convivencia y los buenos tratos entre los niños, y lo importante que es para obtener un buen desarrollo dentro de una comunidad estudiantil y el respeto por sus compañeros.

2.2 Marco Legal

En el artículo 3º de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos establece que toda persona tiene derecho a la educación, impartiendo y garantizando la educación inicial, preescolar, primaria, secundaria, media superior y superior serán obligatorias.

La educación se basará en el respeto intrínseco de la dignidad de las personas, un enfoque de derechos humanos y de igualdad sustantiva. El sistema educativo deberá desarrollar “armónicamente todas las facultades del ser humano y fomentará en él, el amor a la patria, el respeto a los derechos humanos y la conciencia de la solidaridad internacional en la independencia y en la justicia”.

Tenderá a desarrollar armónicamente las facultades del ser humano, el respeto a todos los derechos, las libertades, la cultura de la paz y la conciencia de la solidaridad internacional, en la independencia y en la justicia; promoverá la honestidad, los valores y la mejora continua del proceso de enseñanza aprendizaje.

En la Ley General de Educación establece el proyecto educativo de la cuarta transformación que concibe a la educación como un derecho y el medio para alcanzar el bienestar de las personas y el desarrollo de la nación.

También coloca al centro del aprendizaje a las niñas, niños, adolescentes y jóvenes; recupera la rectoría del Estado de la educación estableciendo que se considera

como un servicio público. La Nueva Escuela Mexicana, es el instrumento del Estado que tiene por objeto alcanzar la equidad y la excelencia en educación y el mejoramiento integral y máximo logro de aprendizaje.

Ellos plantean alcanzar un Acuerdo Educativo Nacional, con la participación corresponsable de todos los actores, promover una cultura educativa que impulse transformaciones sociales en la escuela y en su entorno. El Sistema Educativo Nacional como una comunidad educativa y máxima instancia de educación en el país, encargado en la plantación y la implementación de combatir las desigualdades socioeconómicas, regionales, de capacidad y de género.

Promueve una educación humanista para desarrollar el pensamiento educativo el pensamiento crítico, la observación, el análisis, la reflexión, habilidades creativas y la expresión de sus sentidos.

Las características individuales de los niños, son el fundamento para establecer los propósitos de la educación preescolar cuyo logro será posible mediante la intervención sintomática. El propósito general es que los alumnos de preescolar adquieran confianza para expresarse, el dialogar y conversar en su lengua materna, como el mejorar la capacidad de escucha y enriquezcan su lenguaje oral.

Con esto se pretende que usen el razonamiento de los seres vivos en el que descubran sus características, como el que se apropie de valores y principios debido a que son necesarios para la vida en sociedad, el aprender a regular las emociones, el trabajar en colaboración, usar la imaginación, la fantasía, la iniciativa, la creatividad por medio de los lenguajes, como el que tenga movimiento, control y equilibrio.

2.3 Marco Conceptual

En este marco conceptual se hacen mención de los conceptos más importantes que se ha tenido en toda la investigación.

Las estrategias didácticas para Tobón (2010:246) las estrategias didácticas son “un conjunto de acciones que se proyectan y se ponen en marcha de forma ordenada para alcanzar un determinado propósito”, por ello, en el campo pedagógico

específica que se trata de un plan de acción que pone en marcha el docente para lograr los aprendizajes.

Las estrategias son los medios y los recursos que se ajustan para lograr aprendizajes a partir de la intencionalidad que se le da en el proceso educativo. También se usan como un elemento de reflexión para la propia actividad docente, ofrecen grandes posibilidades y expectativas de mejorar la práctica educativa. El docente para comunicar conocimientos utiliza estrategias encaminadas a promover la adquisición, elaboración y comprensión de los mismos.

De acuerdo a Bernan Mason (1988) plantea que “la **lúdica** desde el punto de vista biológico cumple una función como órgano activo y vivo delimitada por los fenómenos naturales” (p.34) A nivel sociocultural se habla de que el juego son acciones pasadas que va de generación en generación. Estas conceptualizaciones, nos han presentado la posibilidad que la lúdica va mucho más allá del mismo juego del hombre en ganar, goce y placer llega a otros estados del ser que busca un desarrollo más integral, tanto a nivel individual como colectivo.

El concepto de reglas y normas: Una regla puede ser una norma o precepto, un modo establecido para la ejecución de algo, un método para realizar operaciones matemáticas, la menstruación de una mujer, o un instrumento para medir o trazar líneas rectas, entre otras cosas. La palabra, como tal, proviene del latín *regūla*. y la norma, por su parte, hace referencia a una disposición o precepto legal que impone deberes y confiere derechos, y que se establece conforme al uso, contrato o práctica.

Y desde la mirada de Vygotsky (1896 - 1934), quien otorgó al **juego**, como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño.

Convivencia es “vivencia”. El término latín “vivere” significa tener vida o existir. En este orden de ideas, vivencia alude a la experiencia de vida, al modo de vivir. Husserl definía a la vivencia como la propia experiencia de lo vivido. De este modo, la vivencia es un hecho de experiencia que, con participación consciente o inconsciente del sujeto o del grupo, se incorpora a su personalidad. Se trata de lo que define al

sujeto o al grupo en interacción; es una experiencia que forma su personalidad y permite distinguirlo de otros sujetos o grupos.

2.4 Antecedentes de las normas y reglas de convivencia en el nivel preescolar

La educación preescolar es la base de los futuros aprendizajes, se debe fundamentar la actividad lúdica la cuál es concebida como la forma natural de incorporar a los niños en el medio que los rodea, de aprender, relacionarse con los otros, entender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen.

Existen derechos y deberes de los que cada uno son fundamentales conocerlos e impactar ante toda la comunidad escolar para evitar los problemas y conflictos, es así que se da las reglas y las normas de convivencia escolar.

Las normas de convivencia nos ayudaran a resolver problemas y conflictos, cuando existe algún tipo de conflicto en la escuela es conveniente que todas las partes interesadas se involucren en una búsqueda de soluciones, en el preescolar “Francisco González Bocanegra” en el cual se encontró la problemática de que los alumnos no respetan las reglas y normas de convivencia en el aula, y esto impacta dentro y fuera de la misma.

Como puede apreciarse en la siguiente figura 2, las condiciones externas proximales derivan de los ambientes familiar, escolar y local, y las condiciones externas distales derivan de los ambientes económico, social, cultural y ecológico, es por ello que influyen en el aprendizaje y el comportamiento de los alumnos.

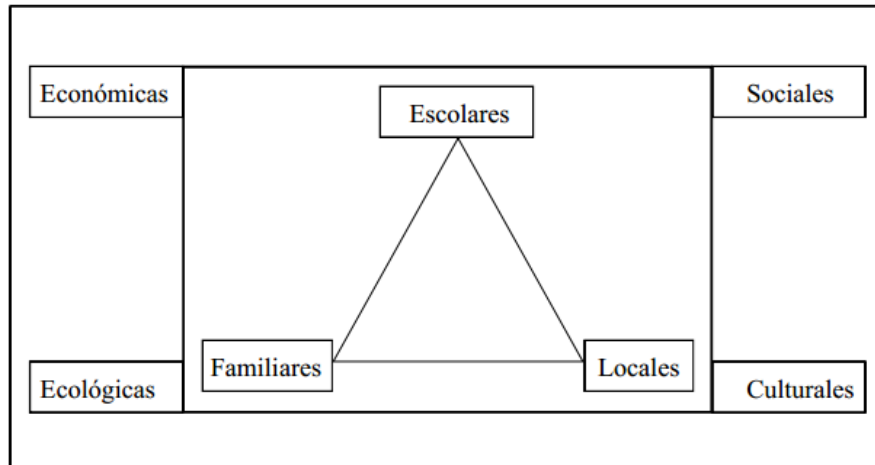


Figura 2: Condiciones externas, proximales y distales, para el aprendizaje

Existe una tarea de participar en la educación en forma integral a los alumnos. Es necesario que la triangulación de padres de familia, comunidad educativa y alumnos trabajen juntos para que los alumnos adquieran la disciplina necesaria que les permitirá no solo lograr el éxito en su etapa estudiantil, sino que se lleven buenos cimientos en la vida adulta, como lo es el llevar a cabo las reglas y normas que se les presenten y la sana convivencia en su estancia de trabajo.

Está claro que las reglas exigen, a nuestro parecer, los medios necesarios para participar en la formación integral. Es por ello que la triangulación se debe de cumplir por convicción propia en la formación de hombres y mujeres de bien que contribuyan en nuestra sociedad.

En el aula de clases es semejante a un hogar en el que deben de existir valores, reglas, normas, armonía, cariño, entre otras. Los maestros pasan la mitad del tiempo en la escuela con sus alumnos y se llevan a cabo una serie de sucesos que marcan la vida de una persona.

Para (Torres, 2004):

Es indispensable que dentro de las actividades escolares y en los procesos de enseñanza, se incorporen programas con actividades lúdica pedagógicas, para darles mejores herramientas a nuestros estudiantes en su desarrollo integral, que haga mayor énfasis en la participación de este tipo de actividades indispensables en su formación pedagógica y personal (p.23)

2.4.1 Análisis del PEP 1992 Métodos de proyectos en preescolar

Con este programa surgen varias expectativas, se centran en la metodología de proyectos en la que se esperaba que una vez puesta en práctica se desarrollen habilidades muy prometedoras en el niño. Es por ello que concibe al niño como un ser en desarrollo, con diversidad de características, condiciones, de ahí la importancia del trabajo en los Jardines de Niños para la formación del alumno, en la relación que se pueda hacer con su familia, escuela y comunidad.

Se ha elegido el Método de Proyectos como estructura operativa del programa, con el fin de responder al principio de globalización, este método consiste en una serie de juegos y actividades que se desarrollan en torno a una pregunta, un problema o la realización de una actividad en concreto, este tiene tres etapas: surgimiento, realización y la evaluación.

En este programa lo que tiene que desarrollar el niño es su autonomía e identidad personal en la que se reconoce su libertad cultural y nacional, las formas sensibles de relación con la naturaleza, en la que su socialización se da a través del trabajo grupal y cooperación con otros niños.

El método de proyectos, como estructura operativa del programa con el fin de responder al principio de globalización, porque se creía que este era la base de la práctica docente y considera el desarrollo infantil, como “proceso integral” en el cual los elementos que lo conforman (afectividad, motricidad, aspectos cognitivos y sociales) dependen uno del otro.

Trabajar por proyectos significa planear juegos y actividades que respondan a las necesidades e interés del desarrollo integral del niño y toman al proyecto como una organización de juegos y actividades propios a la edad de los niños, se desarrollan en torno a una pregunta, una problemática o a la realización de una actividad concreta.

Con este método de proyectos, ayuda a que el niño aprenda a trabajar colaborativamente para obtener un bien común, que comiencen el diálogo entre ellos para que se llegue a un común acuerdo para la realización de dichos problemas que se les da de manera que le será significativo porque se basa en la experiencia,

debido a que ellos pueden aportar para su aprendizaje: Buscando, explorando, confortándose, observando.

Permitiendo al docente ser la guía de sus alumnos, es por ello que los niños aprendían a regular y aprendían mediante los problemas que se les presentaban en los diferentes momentos de su formación.

La educación se lleva a cabo mediante la enseñanza, acción que busca orientar, guiar, mostrar algo a alguien para su comprensión; es una acción que transmite contenidos (conocimientos, habilidades y actitudes) legítimos con un método reconocido y es ejercida por quien tiene legitimidad social para ello (docente). Requiere la participación deliberada del que aprende (alumno) y la precaución por parte de quien educa de promover el desarrollo del alumno.

2.4.2 Análisis del PEP 2004 de nivel preescolar

En los planes y programas del año 2004 de educación preescolar se centrará más en campo de desarrollo personal y social en el que se refiere a las actitudes y capacidades relacionadas con el proceso de construcción de la identidad personal, de las competencias emocionales y sociales.

Hace mención que la comprensión y regulación de las emociones y la capacidad de establecer relaciones interpersonales, son procesos estrechamente relacionados en los que las niñas y los niños logran un dominio gradual como parte de su desarrollo personal y social, es por ello que los procesos de construcción de la identidad, desarrollo afectivo y de socialización en los pequeños se inician en la familia.

Las investigaciones actuales han demostrado que desde muy temprana edad desarrollan la capacidad para captar las intenciones, los estados emocionales de los otros y para actuar en consecuencia, es decir, en un marco de interacciones y relaciones sociales, en la edad preescolar el lenguaje es un papel importante, debido a que les permite representar mentalmente, el expresar, el dar nombre a lo que percibe, sienten y captan de los demás.

Se trata de un proceso que refleja el entendimiento de sí mismos y una conciencia social en desarrollo, por el cual transitan hacia la internalización o apropiación

gradual de normas de comportamiento individual, de relación y de organización de un grupo social. De igual manera las emociones, la conducta y el aprendizaje son procesos individuales, estos se ven influidos por los contextos familiar, escolar y social en el que se desenvuelven los niños, y aprenden formas de participación y colaboración al compartir las experiencias.

Debido al establecimiento de relaciones interpersonales fortalece la regulación de emociones en los niños y niñas para que se fomente la adopción de conductas en la que el juego desempeña un papel relevante por su desarrollo de capacidades como la del control, el interés y las estrategias para la resolución de cooperación y empatía, así como la participación en el grupo.

2.4.3 Análisis del PEP 2011 de nivel preescolar

En este modelo educativo en el campo de desarrollo personal y social, se observa lo que es la comprensión y regulación de las emociones, la capacidad para establecer relaciones interpersonales debido a que son procesos estrechamente relacionados, en los cuales las niñas y los niños logran un dominio gradual como parte de su desarrollo personal y social.

En la edad preescolar, las niñas y los niños han logrado un amplio e intenso repertorio emocional que les permite identificar en los demás y en ellos mismos diferentes estados emocionales como la ira, vergüenza, tristeza, felicidad, temor, desarrollan paulatinamente la capacidad emocional para funcionar de manera más autónoma en la integración de su pensamiento, sus reacciones y sus sentimientos

Además, la comprensión y regulación de las emociones implica aprender a interpretarlas y expresarlas, así como organizarlas, el darles significado, se debe de controlar los impulsos y reacciones. Se trata de un proceso que refleja el entendimiento de sí mismos y una conciencia social en desarrollo, por el cual las niñas y los niños transitan hacia la internalización o apropiación gradual de normas de comportamiento individual, de relación y de organización de un grupo social.

En cada contexto aprenden formas diferentes de relacionarse, desarrollan lo que implica ser parte de un grupo y aprenden formas de participación y colaboración al compartir experiencias

También los procesos de construcción de la identidad, desarrollo afectivo y de socialización se inician en la familia. Existen investigaciones actuales que han demostrado que las niñas y los niños desde edad temprana desarrollan la capacidad para percibir e interpretar las intenciones, los estados emocionales de los otros y actuar en consecuencia; es decir, en un marco de interacciones y relaciones sociales.

Las relaciones interpersonales implican procesos en los que intervienen la comunicación, la reciprocidad, los vínculos afectivos, la disposición a asumir responsabilidades y el ejercicio de derechos, factores que influyen en el desarrollo de competencias sociales.

De modo similar en este campo de formación de desarrollo personal y social, menciona que como parte de la educación preescolar es un proceso de transición gradual de patrones culturales y familiares particulares a las expectativas de un nuevo contexto social, que puede o no reflejar la cultura de su hogar, donde la relación de las niñas y los niños con sus pares y la maestra tienen un papel central en el desarrollo de habilidades de comunicación, de conductas de apoyo, de resolución de conflictos y de la habilidad de obtener respuestas positivas de otros.

2.4.4 Análisis del Programa Aprendizajes Clave 2017

Ahora con el nuevo modelo educativo tiene un objetivo que se debe de proporcionarles aprendizajes y conocimientos significativos, relevantes y útiles para la vida, independientemente de lo que, del nivel socioeconómico, origen étnico o su género.

En el contexto en el que se encuentran los niños resulta necesario formar al individuo para que sea capaz de adaptarse a los entornos cambiantes y con ello ponga en práctica las diversas habilidades que ellos tienen como lo es el: pensamiento crítico, creativo, reflexivo y sobre todo flexible y que con esto se resuelvan problemas de forma innovadora en colaboración con sus pares.

De acuerdo al plan de estudios Aprendizajes Clave para la Educación Integral (2017): “En el artículo 3° de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos se centra principalmente en el enfoque humanista, en la cual la educación tiene la finalidad de

contribuir a desarrollar las facultades y el potencial de todas las personas, dentro de lo cognitivo, físico, social y afectivo". (pàg.23).

Es por ello que es indispensable identificar los conocimientos las habilidades, actitudes y valores que los niños, niñas y jóvenes requieren para alcanzar su pleno potencial, en la medida en que la colaboración, la supervisión y la responsabilidad del aprendizaje están cubiertas, el niño progresa adecuadamente en la formación y consolidación de sus nuevos conocimientos y aprendizajes.

Por otra parte, existe el apoyo temporal de los adultos (maestros, padres, tutores...) que proporcionan al pequeño, esto con el objetivo de realizar una tarea hasta que el niño sea capaz de llevarla a cabo sin ayuda externa; en este caso los niños aprendan por sí solos que en cualquier lugar o en ciertos juegos hay reglas y normas de convivencia y que es fundamental seguirlas.

2.4.4.1 La importancia del juego.

En el juego se desarrollan diferentes aprendizajes los cuales se llevan a cabo en torno a la educación con otros, los niños aprenden a escuchar, comprender y a comunicarse con claridad; y esto va relacionado con la convivencia social, aprenden a trabajar de forma colaborativa para conseguir lo que se propone y sobre todo a regular sus emociones y a cuidar las mismas con los demás compañeros de clase o en este caso sería al medio que le rodea en el contexto escolar.

Como educadores debemos tener en cuenta que el juego se convierte en un gran aliado para los aprendizajes que adquieren los niños donde van desarrollando capacidades, habilidades para organizar, proponer y representar lo que propicia condiciones para que los niños afirmen su identidad y también para que valoren las particularidades de sus pares.

Estas áreas de desarrollo contribuyen a que los estudiantes logren una formación integral de la cual se centran los aprendizajes esperados como artísticos, motrices y socioemocionales para este último nos centraremos principalmente debido a que se debe a una previa socialización con los pares para que se puedan llegar a las reglas y normas de convivencia.

Por otra parte, cada área aporta a la formación de los estudiantes conocimientos, habilidades, valores y actitudes enfocados en el desarrollo personal, sin perder de vista que estos aprendizajes adquieren valor en contextos sociales y de convivencia.

En las áreas de desarrollo personal y social específicamente en el área de Educación Socioemocional, los estudiantes deben de desarrollar habilidades, comportamientos, actitudes y rasgos de la personalidad que les permiten aprender a conocerse y comprenderse a sí mismos, cultivar la atención, tener sentido de autoeficacia, de confianza en sus capacidades que estos poseen, así como el entender, regular sus emociones, establecer y alcanzar metas positivas, tomar decisiones responsables, mostrar empatía hacia los demás, lo más importante establecer, mantener relaciones interpersonales armónicas y desarrollar sentido de comunidad.

En esta área se lleva a cabo un proceso gradual en el que el alumno explora, identifica y reflexiona sobre sí mismo; toma las decisiones que ellos consideran pertinentes, así como la toma de conciencia de sus responsabilidades. Creando espacios existentes en el que se pone especial atención en promover las relaciones de convivencia que fortalecen el autoconocimiento para comprender el entorno en el que se desenvuelven e interactúan con empatía en grupos, resolver conflictos de manera asertiva y establecer vínculos positivos con el mundo.

Con esto se pretende que los estudiantes sean capaces de afrontar los retos que plantean la sociedad actual, desarrollen un sentido de pertenencia de diversos grupos y valoren la diversidad cultural.

Así pues, la Educación Socioemocional favorece al desarrollo del potencial humano, ya que provee los recursos internos para enfrentar las dificultades que pueden presentarse a lo largo de la vida.

Existen propósitos tal como los menciona el Nuevo Modelo de Aprendizajes Clave (2017) los cuales son cinco y a continuación se muestran:

1. Desarrollar un sentido positivo de sí mismo y aprender a regular sus emociones.
2. Trabajar en colaboración.
3. Valorar sus logros individuales y colectivos.
4. Resolver conflictos mediante el diálogo.

5. Respetar reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella, actuando con iniciativa, autonomía y disposición de aprender.

Este último propósito se considera el más importante debido a van desarrollando la sociabilización con los pares y al realizar diferentes actividades dentro del aula son importantes ya que se centra en el proceso de construcción de la identidad y en el desarrollo que los alumnos tienen y deben de ir regulando las emociones.

En la escuela es necesario impulsar, crear ambientes en donde los alumnos desarrollen la colaboración, generando situaciones de aprendizaje en que los estudiantes valoren la importancia de trabajar en equipo, compartir sus ideas y respetar diferentes puntos de vista. Por esta razón se busca favorecer el compañerismo; el reconocimiento personal, el apoyo, la colaboración y la confianza para expresar sus emociones, creaciones, ideas y sentimientos.

2.5 Teorías de las etapas de desarrollo del niño del preescolar

Todas las personas cambiamos a lo largo de nuestra vida y la psicología evolutiva o del desarrollo trata de explicar los cambios que tienen. La psicología evolutiva estudia la transformación que afectan a las personas como consecuencia del paso del tiempo y por factores como la herencia o el entorno de cada uno.

En la historia de la psicología evolutiva podemos distinguir tres etapas que son las siguientes:

Inicio en el siglo XVIII y principios del XIX. Es este periodo aparecen numerosos estudios sobre niños y el hito más importante fue la publicación de “El origen de las especies” de Charles Darwin que supuso un cambio en la concepción de la evolución del hombre.

La psicología evolutiva se convierte en disciplina independiente. La psicología evolutiva se desarrolló sobre todo en Estados Unidos donde se realizaron estudios sobre la medida de la inteligencia y se crearon centros de investigación.

El niño de preescolar se va desarrollando tanto físicamente como mentalmente es por ello que, el desarrollo motor grueso debe de aumentar la habilidad para correr, saltar, hacer los primeros lanzamientos, atrapar una pelota que rebota, saltar en un pie y posteriormente desarrollar el equilibrio.

Los hitos del desarrollo motor fino deben incluir el dibujar un círculo, comenzar a utilizar tijeras de punta chata para niños, vestirse solo como supervisión, dibujar un cuadrado, entre otras.

De acuerdo a MedlinePlus (1992) hace mención que el niño en edad preescolar aprende las habilidades sociales necesarias para jugar y trabajar con otros niños. A medida que crece, su capacidad de cooperar con una cantidad mayor de compañeros va aumentando. Aunque los niños de 4 a 5 años pueden ser capaces de participar en juegos que tienen reglas, éstas probablemente cambien con frecuencia a voluntad del niño dominante.

2.5.1 Teoría de Piaget

Es importante comprender el desarrollo cognitivo de los niños, el entender la mentalidad que se tiene en la etapa para poder favorecer y enriquecer su aprendizaje, es asombroso el aprendizaje de los niños en sus primeros años de vida, se produce un desarrollo de su inteligencia y capacidades mentales, como es la memoria, el razonamiento, la resolución de problemas y el pensamiento.

Piaget es uno de los psicólogos más famosos de la historia en la cual es el descubrimiento sobre la infancia y el desarrollo de la inteligencia en niños. También así que se dedicó su vida a investigar las diferentes etapas del crecimiento, y atender cómo evolucionan en nuestros patrones del aprendizaje, pensamiento y el desarrollo cognitivo.

La teoría de Piaget mantiene que los niños pasan a través de etapas específicas conforme su intelecto y la capacidad para percibir las relaciones maduras. Además de que estas etapas del desarrollo infantil se producen en un orden fijo en todos los niños. No es obstante que la edad puede variar ligeramente de un niño a otro.

Es frecuente que, a edades tempranas, los niños no sepan empatizar en cómo es que lo haría un adulto, y que se tenga un “pensamiento egocéntrico” de acuerdo a su edad, y a sus habilidades, al igual que es normal que cometan errores. El término egocéntrico se aplica a la persona que se considera el centro de todo, que piensa

que es muy importante y que todo el mundo se ha de preocupar de él, asumiendo actitudes de exigencia y egoísmo.

Cuando nos relacionamos con los niños, nos sorprende lo que hacen o dicen. Su conducta parece caprichosa o curiosa. Esto se debe a una característica del pensamiento denominado EGOCENTRISMO. El estadio inicial del ser humano es de un profundo egocentrismo del cual es un total de la diferenciación entre lo que él es y lo que no es.

El niño tiene y conoce solo el mundo según una sola perspectiva que es la de él mismo. Es por ello que tiene dificultad para proponerse en la perspectiva del otro, para separarse de su propio punto de vista y sobre todo de imaginarse cómo entiende las cosas de la otra persona.

Se debe de entender la realidad como situarse respecto de ella y entonces tomar conciencia de uno mismo como algo distinto, aunque vinculado a ella. En el egocentrismo, el sujeto no diferencia de lo que lo rodea, ya sea la realidad física o la realidad social, tanto desde el punto de vista material o mental.

El desarrollo intelectual pasa por tres estadios: el cuál es el sensoriomotor, preoperacional y preconceptual-intuitivo; en el que se centrará en el primer periodo sensorio-motriz, debido a que el sujeto tiene que construir una noción de sí mismo, como un objeto entre los demás y tiene que aprender a descubrir que la realidad debido a que no depende de los propios deseos, cuando ha superado el egocentrismo práctico referido a la acción, empieza a aparecer el referido al pensamiento.

Según Piaget, ya ha dejado el estadio Sensorio- motor, el cual en la edad de 2 a 4 años y medio se encuentra en la etapa preoperacional ya que aquí tienen la capacidad de representar, ahora es capaz de interiorizar, mentalizar hechos, personas, situaciones y sucesos. Es aquí en donde puede recordar el pasado y anticipar el futuro. Pero aun así posee el egocentrismo a nivel mental, representativo y que debe ser superado paulatinamente.

El egocentrismo es el concepto utilizado en el ámbito de las teorías del desarrollo, fue utilizado por Piaget (1923) se refiere a la dificultad que tienen los niños para situarse en una perspectiva distinta a la suya.

Siendo así que es etapa natural y propia del niño en sus primeros meses de vida, cuando pasa del mundo de las sensaciones puras, en las que sólo existe para sí mismo y empieza a descubrir al “otro” en la figura de la madre, y de ahí a interesarse cada vez más por el mundo exterior. Ser parte de la vida familiar y social, tiene un precio y es el descentrarse cada vez más de sí mismo, de lo que se desea para combinarlo con las expectativas de los otros.

En cuanto a la organización y adaptación en los que tiene dos principios básicos que llama funciones invariables que es la que rigen al desarrollo intelectual del niño. La organización, de acuerdo con Piaget, es una predisposición innata en todas las especies. Conforme el niño va madurando, integra los patrones físicos simples o esquemas mentales a sistemas más complejos. El segundo principio es la adaptación. Para Piaget todos los organismos nacen con la capacidad de ajustar sus estructuras mentales o conducta a las exigencias del ambiente.

Piaget utilizó dos términos el de la asimilación y acomodación para describir cómo se adapta el niño al entorno.

La asimilación moldea la información en la que encaja en sus esquemas actuales, debido a que la asimilación no es un proceso pasivo; a menudo requiere modificar o transformar la información para incorporar a la ya existente. La asimilación es el proceso que consiste en modelar activamente la nueva información para encajar en los esquemas existentes.

El proceso de modificar los esquemas se llama acomodación. La acomodación tiende a darse cuando la información discrepa un poco con los esquemas. De ese modo tal vez no sea posible por que el niño no cuenta con una estructura mental que le permita interpretar esta información. La acomodación es el proceso que consiste en modificar los esquemas existentes para encajar la nueva información discrepante. De acuerdo con Piaget, los procesos de asimilación y de acomodación están

estrechamente correlacionados y explican los cambios del conocimiento a lo largo de la vida.

A menudo se considera que los años preescolares son la “edad de oro” el juego simbólico (Singer y Singer, 1976). El juego comienza con secuencias simples de conducta usando objetos reales; por ejemplo, fingir beber una copa o comer con un objeto parecido a la cuchara. A los cuatro años de edad, el niño puede inventar su propia utilería, crear un guión y representar varios papeles sociales.

Los dibujos nos revelan mucho sobre su pensamiento y su conocimiento, entre los 3 y 4 años comienzan a combinar trazos para dibujar cuadros, cruces, círculos y otras figuras geométricas. Inician la etapa representacional del dibujo hacia los 4 o 5 años. A medida que va creciendo, el niño enriquece sus dibujos con detalles, incorporado incluso palabras que desarrollan el guión.

El pensamiento de los niños pequeños tiene a ser muy rígido (Millar, 1993). Con el tiempo, el pensamiento de los niños se toma menos rígido y comienza a considerar cómo pueden intervenir las transformaciones (vaciar el contenido de un vaso en otro). La habilidad de intervenir mentalmente las operaciones es una de las características de la etapa del desarrollo cognoscitivo, la de las operaciones concretas. Mientras el niño no aprenda algunas operaciones mentales, tales como la reversibilidad, tenderá a basar sus juicios en el aspecto perceptual y no en la realidad.

2.5.2 Teoría de Vygotsky

Según Vygotsky la interacción social en el desarrollo de la cognición es una parte muy importante. Defendía firmemente que el grupo o comunidad en que el individuo se relaciona, desempeña un papel muy importante para el proceso de “hacer sentido” a las cosas. A diferencia de la teoría de Piaget que se basa en el desarrollo de los niños con base de la experiencia propia obtenida.

La teoría de Vygotsky está fundamentada básicamente por el constructivismo. Sugiere tres temas principales relacionados en su teoría, estos son:

- La interacción social del ser humano

- El mayor conocedor
- Zona de desarrollo próximo

Desde los inicios uno de los planteamientos más recurrentes que él mencionó ha sido el proceso por el cual los humanos adquieren nuevos conocimientos para el favorecimiento cotidiano en cuanto a las experiencias vividas.

Desde Aristóteles y Platón se han mantenido estas dudas, mientras uno afirmaba que el niño nacía como una pizarra en blanco e iba adquiriendo conocimiento mediante su desarrollo, el otro afirmaba que el niño desde el vientre materno, iba desarrollando su conocimiento. Algunas de estas inquietudes, fueron tal vez las que impulsaron a Vygotsky en la búsqueda de una respuesta más concreta.

La teoría ideada por Vygotsky se llamó “Socio Cultural” desarrollando una idea en la que los niños tomaban de sus padres, supervisores e incluso medio ambiente que les rodea, todo el conocimiento para posteriormente internalizar y volverlo propio para seguir desarrollándose.

Tomando esto en cuenta, este psicólogo era partidario de que los niños nacían como una pizarra en blanco, por ello era tan sencillo que estos se adaptarán a una sociedad determinada y a sus creencias.

Vygotsky remarcó que la interacción social en el ser humano juega un papel muy importante en el desarrollo cognitivo. Destacó a diferencia de Piaget, que el desarrollo del niño proviene principalmente del aprendizaje social que este recibe.

Por lo que según Vygotsky: “Cada función en el desarrollo cultural del niño aparece dos veces: primero, en el nivel social, y después, en el nivel individual; primero, entre las personas (interpsicológica) y luego dentro del niño (intrapsicológico) (Vygotsky, 1934).

El segundo tema tratado por Vygotsky fue la zona de desarrollo próximo y se refiere a cualquier individuo que tenga una habilidad mayor o comprensión para poder enseñarla a su alumno, respecto a una tarea, concepto o proceso.

Debido a que equivale a la distancia entre la capacidad de un alumno para realizar una tarea mediante la enseñanza de un adulto o junto con la cooperación de sus

compañeros, y la habilidad del estudiante para resolver el problema individualmente. Esta es la zona de aprendizaje según Vygotsky. La teoría remarca firmemente en que la centralización de estos conceptos conduce a una capacidad mayor de pensamiento, de esa forma el menciona las características de cada factor en la teoría de Vygotsky que son las siguientes:

Cultura: Para este psicólogo, el desarrollo del niño y su adaptación al ambiente no tenía que ver en lo absoluto con un proceso biológico, sino con una comprensión de su medio, a través de la cultura, por ello el niño que nacía rodeado de ciertas creencias y estilo de vida, terminaba tomándolas como propio desarrollo su proceso cognitivo.

Factores sociales: Según Vygotsky el desarrollo intelectual o cognitivo del niño, va de la mano con los factores que le rodeen de primera mano, cómo serían sus padres, siendo estos los facilitadores de sus primeros conocimientos; como comer, ponerse de pie, hablar, etc.

El lenguaje: La teoría de Vygotsky señala que tanto el pensamiento como el lenguaje son dos estructuras completamente separadas y su fusión de da aproximadamente a los 3 años de edad donde el niño, a través de la internalización del pensamiento verbal, lo unifica y lo desarrolla.

Los adultos: Para Vygotsky son los adultos los que les transmiten todas y cada una de las herramientas necesarias al niño para que este se adapte sin ningún tipo de problema a su medio ambiente desarrollando a su vez todas sus capacidades cognitivas, en caso de no poseer padres, cualquier figura representativa o presente en el desarrollo del infante, hará el mismo papel de aportar los medios necesarios para su adaptación.

Uno de los aspectos más interesantes de la teoría de Vygotsky es que, a diferencia de otros científicos que estudiaron el campo del desarrollo cognitivo, para este los niños nacían con ciertas habilidades básicas para facilitar su adaptación y comprensión, entre estas se encuentran: La sensación, la atención, la memoria y la percepción

Para Vygotsky la curiosidad innata que poseen los infantes por aprender y descubrir nuevas formas es fundamental, sin embargo, el desarrollo de su inteligencia y habilidades de adaptación, le da una mayor importancia a la interacción social que el pequeño pueda llegar a tener con el medio que lo rodea.

La sociedad de los adultos tiene la responsabilidad de compartir su conocimiento colectivo con los integrantes más jóvenes y menos avanzados para estimular el desarrollo intelectual.

El desarrollo cognoscitivo lleva a cabo a medida que internaliza los resultados de sus interacciones sociales.

A Vygotsky se le considera uno de los primeros críticos de la teoría piagetiana del desarrollo cognoscitivo. En su perspectiva, el conocimiento no se construye de modo individual como propuso Piaget, sino que se construye entre las personas a medida que interactúan. Las interacciones sociales con compañeros y adultos más concedores constituyen el medio principal del desarrollo intelectual. Según Vygotsky, el conocimiento no se sitúa ni en el ambiente ni en el niño. Se localiza dentro de un contexto cultural o social determinado. En otras palabras, creía que los procesos mentales del individuo como recordar, resolver problemas o planear tiene un origen social (Weisch y Tulviste, 1992).

Para Vygotsky, las funciones mentales superiores se desarrollan y aparecen en dos momentos. En un primer momento, las habilidades psicológicas o funciones mentales superiores se manifiestan en el ámbito social y, en un segundo momento, en el ámbito individual. Por lo tanto “sostiene que, en el proceso cultural del niño, toda función aparece dos veces, primero a escala social, más tarde a escala individual. Primer entre personas (interpsicológicas) y después en el interior del propio de niño (intrapsicológica).

2.6 Las estrategias lúdicas

Es también conocido como el método lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía donde los estudiantes que están inmersos en el

proceso de aprendizaje, mediante el juego a través de actividades divertidas y amenas en las que pueda incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo.

El método lúdico no significa solamente jugar por recreación, sino por el contrario, seleccionar juegos formativos y compatibles con los valores de la educación. En donde el juego sea un medio que el niño se relacione con su entorno, su personalidad, permitiéndole conocer el mundo, desarrolle su creatividad e incrementen sus conocimientos.

Es importante que la estrategia lúdica es concebida como una “metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores. Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado. En muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.¹

Estrategias pedagógicas en preescolar con énfasis en lúdica, realizado por Morales (2001) donde el juego y la lúdica inciden en las inteligencias múltiples del educando ayudando a formar niños y niñas creativos donde se emplean herramientas enriquecedoras, motivando al educando a la interacción en el desarrollo del aprendizaje.

2.6.1 Antecedentes de estrategias lúdicas

La lúdica se lleva a cabo con el juego para aprender, se utiliza desde tiempos remotos, hasta los más grandes filósofos la utilizaron para así llegar a un mejor aprendizaje y así llegar al conocimiento.

¹ GALUTH MELENDRES Norma, TOCTO REA Alexandra, Estrategias Lúdicas en el Desarrollo del Pensamiento Lógico de los Niños, Provincia Bolívar, 2010. Pág. 14

Para esto se cuenta con los principios didácticos ya que, si nos referimos a la lúdica, como estrategia didáctica, es importante señalar los principios didácticos en la enseñanza de Stocker, K. (1984). Estos principios son la base para seleccionar los medios de enseñanza, asignar tareas, evaluar aprendizajes y los lineamientos rectores de toda planeación de cualquier unidad de aprendizaje.

Él también nos hace mención de los principios didácticos que son:

- **Carácter científico.** Toda enseñanza debe tener un carácter científico, apoyado en la realidad.
- **Sistematización.** Se deriva de las leyes de la ciencia que nos enseñan la realidad, forma un sistema y se divide de acuerdo con el objeto de estudio, pero sin perder su carácter sistémico.
- **En el proceso educativo, la sistematización de la enseñanza, quiere decir formación sistemática en el alumno, a partir de los contenidos curriculares. Se deben aportar conocimientos previamente planeados y estructurados de manera que el estudiante, los integre como parte de un todo.**
- **Relación entre la teoría y la práctica.** Lo teórico son los contenidos curriculares que se deben transmitir a los estudiantes, pero para que se logre la asimilación el docente estructura actividades prácticas.
- **Relación entre lo concreto y lo abstracto.** Para este principio los alumnos pueden llegar hacer abstracciones mediante la observación directa o indirecta de la realidad, a partir de la explicación magistral del docente, por medio de procedimientos que incluyan las explicaciones del docente, la observación del alumno y preguntas en la interacción o la retroalimentación.

Es importante señalar que el docente debe tener preparación pedagógica para hacer una buena selección de los métodos y medios de enseñanza adecuados, que permitan la correcta dirección de la actividad cognitiva del alumno hasta la asimilación y consolidación de los conocimientos.

En el transcurso del tiempo se han trabajado diferentes terminologías y entre ellas está el juego y la lúdica. Juego viene de raíz latina IOCAR, IOUCUS: que significa divertirse, retozar, recrearse, entretenerse, le precede del latín ludicer, ludicruz; del

francés ludique, ludus y del castellano de lúdico o lúdico que significa diversión, chiste, broma o actividad relativa al juego. (Diccionario Academia Real)

La “Teoría de la expresión” según Bernan Mason plantea que la lúdica desde el punto de vista biológico cumple una función como órgano activo y vivo delimitada por los fenómenos naturales.

A nivel sociocultural se habla del juego como acciones pasadas de generación en generación. Estas conceptualizaciones y otras que existen nos han presentado la posibilidad que la lúdica va mucho más allá del mismo juego del hombre en ganar goce y placer y llega a otros estados del ser que busca un desarrollo más integral, tanto a nivel individual como colectivo.

La lúdica desde este punto de vista busca la positividad, produciendo beneficios biológicos, psicológicos, sociales y espirituales entre otros, busca un hombre hacia la integralidad de ser, pensar y actuar en un constante proyecto de mejorar sus condiciones de vida.

Para hablar de la historia de la recreación, tendríamos que referiremos, ha absolutamente todos los momentos de la vida del hombre sobre la tierra, ya que, a partir de la generación de conciencia, hablemos de la teoría de la evolución del mono al hombre, diríamos que, desde la misma creación de herramientas, la construcción de hogares, son condiciones recreativas, ya que es la lúdica que parte del ocio, momento máximo de creatividad y lúdica.

Se puede considerar que los primeros símbolos utilizados por el hombre para transmitir sus sentimientos fueron elementos gestuales o señas realizadas con diferentes partes de su cuerpo, partiendo de la imitación de sus compañeros y demás seres de la naturaleza.

Siendo los docentes en la actualidad, quienes al emplear la lúdica como método de aprendizaje y enseñanza en los educandos, han evidenciado que estos han alcanzado desenvoltura en el aprendizaje y concreción de sus conocimientos y obtener innumerables logros muy por encima de los estándares de referencia.

2.6.2 Concepto de estrategias

Una estrategia es un plan que especifica una serie de pasos o de conceptos. El concepto deriva de la disciplina militar, en particular aplicada en momentos de contiendas; así, en este contexto, la estrategia dará cuenta de una serie de procedimientos que tendrán como finalidad derrotar a un enemigo.

El término puede emplearse en distintos ámbitos como sinónimo de un proceso basado en una serie de premisas que buscan obtener un resultado específico, por lo general beneficioso. La estrategia, en cualquier sentido, es una puesta en práctica de la inteligencia y el raciocinio.

Aplicado al aprendizaje, el concepto de “estrategia” se refiere a los procedimientos necesarios para procesar la información, es decir, a la adquisición, a la codificación o almacenamiento y a la recuperación de lo aprendido.

Existen una gran cantidad de definiciones de estrategias de aprendizaje, Monereo (2000) las define como un “conjunto de acciones que se realizan para obtener un objetivo de aprendizaje” (p.24) Las cuales estas acciones se corresponden a una serie de los procesos cognitivos en los que de acuerdo al autor se pueden identificar capacidades y habilidades cognitivas, pero a su vez de también de técnicas y métodos para el estudio.

De igual manera Monereo (2000) dice que “la capacidad debe entenderse como una disposición genética que permite ejecutar varias conductas, y habilidad, como una capacidad desplegada en actuaciones desarrolladas a través de la práctica.” (p.27). Lo que menciona el autor para lograr una habilidad es en condición a lo que es innato con el conocimiento de algunos procedimientos.

Las estrategias de aprendizaje son el conjunto de actividades, técnicas y medios de los cuales se planifican de acuerdo a las necesidades de la población en las que va dirigidas, con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje. Al respecto de esto Brandt (1998) las define como “Las estrategias metodológicas, técnicas de aprendizaje y aprendizaje de la formación previa de los participantes, posibilidades, capacidades y limitaciones personales de cada quien” (p.34). Es de

relevancia el mencionar que las estrategias de aprendizaje son los contenidos y la evaluación de los aprendizajes de los cuales son componentes fundamentales del proceso de aprendizaje.

Se considera que la estrategia es una guía de las acciones que se tiene que seguir. Por lo tanto, son siempre conscientes e intencionales, dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje. Existe una estrecha relación entre las técnicas de estudio y las estrategias de aprendizaje.

Las estrategias, son las encargadas de establecer lo que se necesita para resolver la tarea de estudio, como el determinar las técnicas más adecuadas a utilizar, y controla su aplicación en la toma de decisiones en función de los resultados.

2.6.3 ¿Qué son las estrategias lúdicas en el aula?

De acuerdo a la revista del Magisterio el juego es una actividad natural, libre y espontánea, actúa como elemento de equilibrio en cualquier edad porque tiene un carácter universal, debido a que atraviesa toda la existencia humana, que necesita de la lúdica en todo momento como parte esencial de su desarrollo armónico; la lúdica es una opción, una forma de ser, de estar frente a la vida y, en el contexto escolar, contribuye en la expresión, la creatividad, la interacción y el aprendizaje de niños, niñas, jóvenes y adultos.

Existen dinámicas del juego hacen parte de los espacios de aprendizaje, transforman el ambiente, brindando beneficios para el profesor y los estudiantes durante las clases, es por ello que se puede mencionar que los niños aprenden jugando, es también cierto que si se pasa el tiempo entre risas, textos y juegos; cada día leyendo, sumando, restando y multiplicando experiencias de aprendizaje.

Los juegos inspiran a los estudiantes a pensar, a crear y recrear con actividades que contribuyen al desarrollo de la atención y la escucha activa, el seguimiento de instrucciones y el compromiso para cumplir reglas, de esta manera, comprender la vivencia y convivencia, en la acción y corrección.

En el ámbito de preescolar, primaria o en ocasiones en secundaria los juegos pueden ser oportunidades para introducirse en el maravilloso mundo del saber,

debido a que con estos son más prácticos y sobre todo divertidos en cuanto al aprender un tema nuevo, ya que el aprendizaje se torna a ser más significativo.

En el contexto de clase, sucede con frecuencia que algunos estudiantes presentan dificultades de interacción durante su aprendizaje, que se evidencian en los procesos de atención, concentración y comportamiento durante las actividades. Con el uso de los juegos y la implementación de actividades dinámicas de impacto, es posible mejorar sustancialmente estos procesos.

Para la aplicación de esto se tiene la idea de que se emprendan metodologías en el aula usando y/o creando juegos con los estudiantes, orientando un proceso en donde todas las partes interesadas construyan e intervengan, es por ello que se deben de seguir las siguientes etapas:

- a) Diagnóstico: Determinar los intereses frente a la clase se puede hacer preguntando a los estudiantes, o vaya con diferentes actividades ir creando un rumbo o ruta en conjunto (que es de su interés y cuál no lo es), es importante fijar metas en equipo.
- b) Planeación: Después de dicha implementación diagnóstica se presentan y seleccionan los juegos a utilizar de acuerdo con objetivos planteados previamente y la temática que se va a abordar.
- c) Implementación: Se aplican cada uno de los juegos seleccionados por ellos o lo que llega a resultar en clase los juegos que se pueden poner por ejemplo la sopa de letras, rompecabezas, como para motivación de los alumnos o con algún fin de alcanzar algún aprendizaje esperado y más si es en nivel preescolar.
- d) Seguimiento: Se reflexiona, sobre los progresos, aprendizajes, dificultades y comportamientos individuales y del grupo participante en los juegos.
- e) Evaluación: En equipo se comentan y proponen nuevas actividades para superar las dificultades que se presentaron en la experiencia del juego.

Junto a los estudiantes, es importante examinar formas de integrar elementos llamativos que representen retos, los cuales les ayudarán con la asimilación de conocimientos y en su interacción con compañeros y docentes, tratando de obtener mejores resultados académicos.

Además, se proponen juegos, en los primeros tres a seis años de vida deben ser motrices y sensoriales, como así también los juegos de mesa, de movimiento y de competencia, para apoyar la actividad en equipo, enfatizando en el respeto a las reglas, porque en el juego también se desempeñan roles y se superan conflictos y dificultades, se trabaja, se crean estrategias, se descubren habilidades, talentos y superar conflictos que surjan, posiblemente, en el espacio social en el que se lleva a cabo.

2.6.4 ¿Cómo se aplican las estrategias en el preescolar?

En el nivel preescolar las estrategias permiten el aprendizaje de actividades divertidas como así mismo se deben de ser hábilmente aprovechados por el docente.

BARONE (2005) hace referencia que “El proceso de enseñanza- aprendizaje como núcleo de preocupación de la didáctica, al hablar de proceso de enseñanza aprendizaje como un todo, permitiendo suponer una relación causal entre ambos” (p. 525). La enseñanza- aprendizaje es una unidad dialéctica de las cuales la educación es caracterizada entre enseñar y aprender que está conformada por elementos y componentes estrechamente interrelacionados.

De acuerdo al Programa de Aprendizajes Clave (2017) hace mención sobre *las estrategias para favorecer aprendizajes* como:

El aprendizaje con otros: El trabajo en parejas o equipos ofrece a los alumnos la posibilidad de socializar su conocimiento con pares, van aprendiendo a analizar situaciones, en el que deben de formular preguntas o hipótesis, emitir juicios, proponer soluciones que son oportunidades para desarrollar habilidades sociales que favorece el trabajo colaborativo, como el intervenir por turnos y escuchar cuando otros hablan.

El trabajo en pares o en pequeños equipos brinda magníficas oportunidades para el aprendizaje y para la intervención, el cual es más accesible para observar las relaciones de los niños, oír sus razonamientos, el intervenir en los equipos que lo requieran mientras los otros continúan trabajando. Con esto como docente se da la oportunidad de evaluar lo que saben los alumnos en el cual se debe de observar y registrar información acerca de cómo utilizan su conocimiento, sus habilidades y las destrezas.

El *juego*: La interacción que se tiene con los objetos tanto con otras personas que propician el desarrollo cognitivo y emocional en los niños, el cual existe una actividad necesaria en la que ellos expresen su energía, su necesidad de movimiento como así mismo también expresan la necesidad de movimiento y con esto se relacione con el mundo.

Con sus juegos los procesos de desarrollo se complejizan progresivamente el que implican concentración, elaboración y verbalización interna; los juegos colectivos tienen mayor autorregulación, los niños comprenden, aceptan las reglas, aunque en ocasiones no aceptan los resultados. En los juegos se involucra: el habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación y la concentración

Decisiones pedagógicas: Como docente se tiene que diseñar situaciones didácticas que serán las experiencias para promover el aprendizaje en los alumnos. Las decisiones que se deben de tomar tendrán que ser pedagógicas: desde hacer un diagnóstico inicial, hacer las situaciones didácticas para llevar a cabo la participación de los niños y afrontar los desafíos que les propone.

La consigna: Es la actividad que se le propone a los alumnos va en función de los aprendizajes esperados que se le proporciona como lo es el conversar acerca de algún suceso de los cuales explora el material escrito como una lectura en voz alta, aprender una canción, hacer un experimento, recolectar seres vivos, buscar un tesoro o resolver un problema numérico por mencionar algunos.

Todo esto va en función de los enfoques pedagógicos del mismo programa de Aprendizajes Clave (2017), debido a que la consigna siempre ha de desafiar el intelecto, la curiosidad y las experiencias de los alumnos.

Antes de planear la situación (consigna) se debe de anticipar las estrategias, comentarios, hipótesis o soluciones de las cuales podrían manifestar los alumnos con base en el conocimiento que tienen.

Después se les debe de plantear una consigna ante todo el grupo en que se debe de dar de manera clara, para que los alumnos sepan lo que resolverán y con que lo hará (el material que va a usar) como así mismo se debe dejar que los alumnos resuelvan la situación con ese material.

Intervención didáctica mientras los niños trabajan con la situación: Se debe de observar si los alumnos están trabajando en función a la consigna, si es que no se entiende se tiene que repetir para que al alumno le quede claro lo que va a trabajar.

Se debe de prestar atención en cómo es que los alumnos utilizan el conocimiento para estar conscientes y preguntar ¿Qué saben?, ¿Cómo es que lo saben? ¿Qué les falta por aprender?

Deben de detectar dificultades particulares de los niños que obstaculizan significativamente la ejecución de la consigna; y por último se debe de tomar nota de cuáles estrategias se deben de usar para la clase.

Es cierto que la información se obtiene durante la intervención didáctica mientras los niños trabajan con las situaciones para valorar el aprendizaje de los alumnos.

Puesta en común de resultados y hallazgos: En estas son situaciones o manera en la que es proceder en el observar la situación planteada (consigna).

2.6.5 Estrategias para la convivencia sustentado por Royer y Jares

Para Carl Rogers es uno de los psicólogos que unge al tema, según Rogers debido a que considera que:

Para los lazos que tienen como los padres e hijos, profesores y estudiante, jefes y subordinados, se cree un clima de crecimiento y promoción ya que son necesarias

las condiciones como lo es la aceptación o la consideración positiva, el ser aceptado por otra persona como es y el ayudar a desarrollar una mayor comprensión hacia sí mismo.

Se debe de tener una comprensión empática, tener una escucha activa y ser sensible ante estas situaciones debido a que lo que otro quiere comunicar le ayudará a desarrollar una actitud de mayor comprensión hacia sí mismo.

Como menciona Rogers (1980) “se debe de tener congruencia, el tratar de parecer y una cosa distinta de lo que se es, permitir que los otros vean, lo que se piensa y lo que es genuinamente” (p.44-45) invita a que también a ellos no traten de levantar una fachada, acepten sus experiencias y sean más auténticos.

En el preescolar es relevante fomentar en los niños, actividades donde se promueva la empatía, el respeto y la aceptación para lograr regular todo tipo de comportamientos negativos, y esto se logrará con un buen ejemplo.

Los autores como Jares (2006) y Ortega (2007), premia y reconoce que el trabajo que los docentes quieren y van enfocados a darle prioridad a la convivencia en sus proyectos educativos.

De ese modo Jares (2006) nos menciona que:

”Desde el punto de vista psicológico la convivencia implica la formación para comprender el punto de vista del otro, reconocer que debe ser estimado y respetado, solicitar el respeto hacia uno mismo y lograr un nivel suficiente de autoestima, actuar con solidaridad, tolerancia hacia los eventos cotidianos de íntima naturaleza humana” (p.27)

Es importante que como educadoras se favorezca un clima de confianza donde los niños aprendan a respetarse y a respetar a sus compañeros, esto se corrobora (Ortega, 2004) cuando se dice que:

“Los escolares deben de aprender a tratar a sus semejantes con respeto y tolerancia, a no permitir que ellos mismos sean tratados con crueldad o dureza. La convivencia más que aprenderla en la escuela como un aspecto más del currículum, hay que construirla como base y finalidad de la educación escolar” (p.4).

Es por ello que como docentes se debe de reforzar esto, debido a que se debe ser el ejemplo, que se vaya fomentando en el nivel preescolar debido a que son las bases que el niño tendrá para su vida futura, y de igual manera es fundamental para que los alumnos que respeten, creen una confianza entre sus iguales para que dicho desarrollo se vaya mejorando entre estos.

Para Roger (1947) considera que cada persona sabe lo que es bueno para sí, a lo que él lo llamo "valor organísmico" que este es una tendencia natural que genera una visión positiva ante situaciones importantes de la vida tales como el amor, afecto, la atención, el sistema de crianza entre otros. (p.56)

2.6.6 Las niñas y los niños en el preescolar

Las niñas y niños mientras se vuelven más consciente y sensible ante los sentimientos y acciones de los demás, de manera gradual dejarán de competir y aprenderán a colaborar cuando juegue con sus amigos. Por momentos son incapaz de respetar los turnos y compartir los juguetes en grupos pequeños, aunque no lo haga siempre.

Se tienen las habilidades como el saber los nombres de los colores, mostrar afecto y saltar en un pie se denominan indicadores del desarrollo. Los indicadores del desarrollo son las acciones que la mayoría de los niños pueden hacer a una edad determinada. Los niños alcanzan estos indicadores en la forma de jugar, aprender, hablar, comportarse y moverse, por ejemplo, gatear, caminar o saltar.

Las niñas y los niños entran en la primera infancia, su mundo comienza a expandirse. Se harán más independientes, y comenzarán a prestar más atención a los adultos y niños que están fuera de la familia, en la que los niños quieren explorar y preguntar más sobre las cosas a su alrededor. Su interacción con familiares y aquellos que los rodean los ayudarán a moldear su personalidad, y a definir sus propias maneras de pensar y actuar.

En esta etapa, las niñas y niños podrán andar en triciclo, usar tijeras de punta chata, distinguir a los niños de las niñas, comenzar a vestirse y desvestirse solos, jugar con otros niños, recordar partes de los cuentos, cantar canciones y recordarlas.

Al darles las consignas a las niñas y los niños se debe de ser claro y también se debe de cuidar cuando quieres cambiar las reglas a la hora de disciplinar debido a que es sólo los confunde, también así se les debe de explicar y demostrar el por qué está mal o cual es lo correcto de cualquier situación.

2.7 ¿Qué son las reglas y normas?

De acuerdo a la página de definición: Las normas son reglas que determinan nuestro comportamiento, nuestras relaciones sociales y de convivencia, así como los límites que implican establecer hasta donde se puede llegar y hasta dónde no.

Las reglas y normas tienen la función de preservar la seguridad de los integrantes de un grupo social y evitar que las conductas negativas afecten a los demás. El conocer las reglas y normas nos proporciona confianza para relacionarnos; son la familia y la escuela las instituciones de la sociedad responsables de explicar, enseñar y promover su práctica en todos los ámbitos de la vida.

Los seres humanos solemos aceptar las normas y reglas principalmente cuando son claras, concisas, razonables y justas, pero si se tiene arbitrariedad, incongruencia e injusticia, generan rebeldía, pérdida de respeto y el rechazo a las mismas.

Las normas son más amplias que la regla, se refiere a todas las pautas o lineamientos que rigen la conducta o comportamiento de una colectividad. Suponen aspectos morales, pues son ellas las que regulan las relaciones entre las personas.

Las normas es aquella instrucción en la que regula la conducta de una costumbre o establecida ya por una sociedad y el incumplimiento se le da sancionando según en el ámbito en el que se encuentra.

La regla es una determinada conducta en la que se debe obedecer, es un principio en el que se debe de ejecutar una acción en la que buscan la eficacia de un proceso.

La regla, es mucho más específica que la norma, y hace referencia a aspectos más concretos, las reglas nos indican lo que está prohibido y lo que no, el modo de actuar que es admitido y el que no, la forma en que debe hacerse una cosa y la que no.

Existen los límites y reglas son una demostración de afecto y compromiso de los padres de familias y centros educativos hacia los jóvenes. En las escuelas buscamos

que su aplicación desarrolle el sentido de protección y cuidado del alumno, en las que se les debe de mostrarles las cosas que se pueden o no hacer, para desarrollar su mejor su autocontrol, moderando sus reacciones y mejorando la convivencia con sus pares.

Por otro lado, se suele mal interpretar la idea de los límites y reglas como una educación autoritaria que no permite el libre desarrollo del alumno. Por el contrario, a diferencia del ambiente permisivo en el que el mensaje que se envía es de indiferencia ante su comportamiento, con el establecimiento de límites se pretende que el joven sepa la importancia que él tiene para quienes le rodean y por ello, se trabaja en su desarrollo humano.

2.7.1 ¿Cómo se establecen las reglas y normas en el preescolar?

Como primera instancia las reglas y normas se aplican en la familia, en la escuela y en la comunidad, debido a que cada grupo social tiene sus propias reglas y normas de convivencia, como el cumplir obligaciones en casa, tener un determinado tiempo para comer, cuáles son las reglas que se debe de tener al comer, el que tenga una hora determinada para ver la televisión o el realizar la tarea.

En la escuela, las figuras de autoridad son los directivos, maestros; las reglas de la escuela son muy importantes para poder mantener buena relación con los compañeros. Las reglas de convivencia son un conjunto de normas sociales que es tan importante inculcar a los niños cómo enseñarles el alfabeto o comer con cubiertos. Son las normas que nos aseguran convivir en paz y en armonía, evitando la discordia.

El saludar al llegar, despedirse al marcharse, dar las gracias o pedir perdón son normas muy sencillas de cortesía que pueden adquirir los niños desde pequeños. Sin embargo, no son las únicas reglas de convivencia.

Por otra parte la buena convivencia se basa en enseñar a los niños a respetar los derechos de los demás y aceptar que hay obligaciones que cumplir, porque sin ellas, cada uno haría lo que le pareciera más oportuno y caeríamos en la falta de armonía y respeto por los demás.

Las reglas de convivencia ayudarán al niño a aprender a vivir con los demás respetando e integrándose en el grupo, ya sea en la familia, en el colegio o con sus amigos del parque. Son actitudes muy importantes para que sea un adulto feliz y que se sepa relacionar con los demás de forma sana y positiva.

2.7.2 ¿Qué es la convivencia?

La convivencia es la acción de convivir, esto no es más que el compartir constantemente con otra persona diferente a ti todos los días, es decir, es el hecho de vivir en compañía con otros individuos, un ejemplo de esto sería una casa familiar, en la cual interactúan constantemente una familia.

La convivencia tiene un carácter pacífico, armonioso y sereno, alejándose totalmente de las discusiones entre las personas que conviven para evitar una mala convivencia. En la página de definición hace mención que "El término de convivencia significa acción de convivir, convivir como "vivir en compañía de otro u otros cohabitar", lo que nos conduce a otro término el de "relación" entre los que conviven, así que la convivencia reclama una relación.

Ésta requiere de varios elementos como: el personal, el contextual, el normativo, el comunicativo, entre otros. En este orden, la convivencia es el proceso por medio del cual los seres humanos determinamos la interacción con nuestros semejantes, se requiere de una estructura actitudinal, valorar y normativa, que regule dicha interacción". (Os.) (F): 12 de septiembre de 2008. (L): México, Guadalajara, (O): UPN de Zapopan. (P)

De esa forma es la condición de relacionarse con las demás personas a través de una comunicación permanente fundamentada en el afecto, el respeto y tolerancia que permita el convivir y compartir en armonía con los demás en las diferentes situaciones de vida.

2.7.3 ¿Qué es la convivencia escolar?

Como anteriormente se había mencionado sobre la convivencia, en la escuela es un espacio de vínculos, en donde se espera que los alumnos además de alcanzar el logro de habilidades cognitivas, desarrollen habilidades sociales y emocionales que

les permitan establecer relaciones armónicas, pacíficas e inclusivas dentro y fuera de ésta.

La convivencia es un aprendizaje. Aprender a convivir es una tarea educativa primordial, ya que representa una plataforma para el crecimiento personal y social. Enseñar y aprender a convivir constituye uno de los pilares de la educación, por lo que la escuela como parte de su función social puede contribuir decididamente a consolidar este aprendizaje, a través de un proceso intencionado y sistemático.

Tanto la enseñanza como el aprendizaje de la convivencia, demandan un enfoque formativo y preventivo que centre su atención en la formación de los alumnos desde una mirada integral, considerando su dimensión no sólo cognitiva, sino también social y emocional. Esta dimensión socioemocional debe abordarse sistemáticamente en las prácticas pedagógicas cotidianas, tomando en cuenta los procesos intrapersonales e interpersonales que entran en juego en la convivencia escolar.

La convivencia escolar por lo tanto es una responsabilidad de quienes conforman la comunidad educativa en su conjunto; por lo que su mejora exige la participación de alumnos, docentes, personal directivo, personal de apoyo, madres, padres y tutores.

La convivencia escolar también nos sirve para que los alumnos aprendan el dialogar con los sus pares y aquí es fundamental la tarea del docente adulto, cuya función es acompañar, es escuchar comprensivamente al otro, con mayor o menor grado de especificidad, según la función que se desempeña en la institución educativa, para que el alumno, niño, adolescente o joven, vaya transitando y descubriendo el camino, su camino.

Acompañar y escuchar, es presencia, presencia que implica, según el educador brasileño Antonio Gomes Da Costa,

- a) Receptividad, apertura hacia el alumno, estar dispuesto a conocerlo y comprenderlo respetando su intimidad, su privacidad.
- b) Reciprocidad no basta con estar expectante, sino también en responder con actitudes, con palabras, con gestos,

- c) Compromiso que es la responsabilidad que se asume en relación con el otro, en este caso con el alumno.

De esta manera se aprende a dialogar, y a generar vínculos no sólo con quienes comparto gustos e ideas, sino también con aquellos cuya postura ante la vida es distinta, quizá opuesta a la mía y con quien tengo que convivir cotidianamente y muchas veces compartir tareas.

2.8 La influencia de la familia en el comportamiento de los alumnos

El ambiente familiar influye de manera decisiva en nuestra personalidad. Las relaciones entre los miembros de la casa es el determinante de los valores, afectos, actitudes y modos de ser que el niño va asimilando desde que nace.

Por eso, la vida en familia es medio eficaz educativo al que debemos dedicar tiempo y esfuerzo. La escuela complementará la tarea, pero en ningún caso sustituirá a los padres.

En el ambiente familiar es el conjunto de relaciones que se establecen entre los miembros de la familia que comparten el mismo espacio. Cada familia vive con relaciones de una manera particular, de ahí que cada una desarrolle unas peculiaridades propias que le diferencian de otras familias. Pero el ambiente familiar, sea como sea la familia, tiene unas funciones educativas y afectivas muy importantes, ya que partimos de la base de que los padres tienen una gran influencia en el comportamiento de sus hijos y que este comportamiento es aprendido en el seno de la familia.

Cada una de las familias tiene un ambiente familiar positivo y constructivo que propicia el desarrollo adecuado y feliz del niño, y en cambio otras familias, no viven correctamente las relaciones interpersonales de manera amorosa, lo que provoca que el niño no adquiera de sus padres el mejor modelo de conducta o que tenga carencias afectivas importantes.

2.8.1 Tipos de familia

En las últimas décadas, han surgido muchos cambios importantes en la sociedad, y la familia no es una excepción. Desde 1975, las cifras de divorcio se han duplicado provocando un incremento de los hogares con un solo progenitor.

Algo que, hace solo unos años, no estaba socialmente aceptado. Según afirma el portal Business Insider, que elaboró un mapa gráfico donde se muestran las tasas de divorcio los distintos países del mundo, España ocupa el quinto puesto con un 61% de rupturas de pareja.

La familia es sumamente importante en el desarrollo de los niños, el agente socializador que más va a influir en su crecimiento. Es que los niños necesitan de los adultos durante un largo periodo de tiempo, lo que ha provocado que todas las sociedades se organicen en torno a grupos de personas que generalmente conocemos como “la familia”. Los cambios que han ido sucediendo en los últimos años respecto a las estructuras familiares, los más pequeños, en ocasiones, han tenido que vivir entornos familiares que no siempre son los idóneos. Las familias educan a los hijos, y su objetivo primordial debería ser aportarles una base sólida para que puedan afrontar el futuro con las mejores garantías posibles.

Las familias deben ayudarles a que aprendan a ser respetuosos con los demás, a que tengan una personalidad fuerte y resistente o adquieran seguridad afectiva y económica, en resumen, prepararlos para la una vida adulta exitosa. Por desgracia, esto no siempre sucede así.

Existen distintos tipos de familia como lo son:

1. *Familia nuclear (biparental)*: La familia nuclear es lo que conocemos como familia típica, es decir, la familia formada por un padre, una madre y sus hijos. Las sociedades, generalmente, impulsan a sus miembros a que formen este tipo de familias.

2. *Familia monoparental*: La familia monoparental consiste en que solo uno de los padres se hace cargo de la unidad familiar, y, por tanto, en criar a los hijos. Suele ser la madre la que se queda con los niños, aunque también existen casos en que

los niños se quedan con el padre. Cuando solo uno de los padres se ocupa de la familia, puede llegar a ser una carga muy grande, por lo que suelen requerir ayuda de otros familiares cercanos, como los abuelos de los hijos. Las causas de la formación de este tipo de familias pueden ser, un divorcio, ser madre prematura, la viudedad, etc.

3. *Familia adoptiva*: Este tipo de familia, la familia adoptiva, hace referencia a los padres que adoptan a un niño. Pese a que no son los padres biológicos, pueden desempeñar un gran rol como educadores, equivalente al de los padres biológicos en todos los aspectos.

4. *Familia sin hijos*: Este tipo de familias, las familias sin hijos, se caracterizan por no tener descendientes. En ocasiones, la imposibilidad de procrear de los padres lleva a éstos a adoptar a un hijo. En cualquier caso, podemos perfectamente imaginar una unidad familiar en la que, por un motivo u otro, no se haya querido o podido tener hijos. No hay que olvidar que lo que define a una familia no es la presencia o ausencia de hijos.

5. *Familia de padres separados*: En este tipo de familia, que podemos denominar familia de padres separados, los progenitores se han separado tras una crisis en su relación. A pesar de que se nieguen a vivir juntos deben seguir cumpliendo con sus deberes como padres. A diferencia de los padres monoparentales, en los que uno de los padres lleva toda la carga de la crianza del hijo sobre sus espaldas, los padres separados comparten funciones, aunque la madre sea, en la mayoría de ocasiones, la que viva con el hijo.

6. *Familia compuesta*: Esta familia, la familia compuesta, se caracteriza por estar compuesta de varias familias nucleares. La causa más común es que se han formado otras familias tras la ruptura de pareja, y el hijo además de vivir con su madre y su pareja, también tiene la familia de su padre y su pareja, pudiendo llegar a tener hermanastros.

Se trata de un tipo de familia más común en entornos rurales que en los urbanos, especialmente en contextos en los que hay pobreza.

7. *Familia homoparental*: Este tipo de familia, la familia homoparental, se caracteriza por tener a dos padres (o madres) homosexuales que adoptan a un hijo. También puede haber familias homoparentales formadas por dos madres, obviamente. Aunque esta posibilidad suscita un amplio debate social, los estudios han demostrado que los hijos de padres o madres homoparentales tienen un desarrollo psicológico y emocional

8. *Familia extensa*: Este tipo de familia, la familia extensa, se caracteriza porque la crianza de los hijos está a cargo de distintos familiares o viven varios miembros de la familia (padres, primos, abuelos, etc.) en la misma casa. Si alguna vez habéis visto la famosa serie “El Príncipe de Bel Air”, se puede ver como Will vive en casa de su tío, que adopta el rol de padre de éste. También puede suceder que uno de los hijos tenga su propio hijo y vivan todos bajo el mismo techo.²

2.8.2 Influencia de las reglas y normas en casa

En la familia existen las reglas y normas, pero también son llamadas como la disciplina familiar, si aspiramos a tener una noción clara de este concepto porque esto nos permitirá identificar lo que constituyen problemas de indisciplina en casa.

Así como existe la disciplina en lo familiar, escolar y social es preciso el desvincular a los anteriores dos ámbitos (escolar y social) para solo centralizarse en lo familiar. La enseñanza y vivencia de la disciplina familiar es un proceso evolutivo. Las acciones disciplinarias han de ser entendidas como medidas normalizadas cuya finalidad debe ser fundamentalmente reconstruir, consensuar y elaborar normas específicas, fijando los objetivos y diseñando las técnicas y estrategias que permitan la convivencia efectiva de todos los miembros de la familia.

En la familia, la disciplina se elige como un recurso instrumental para conseguir determinados fines: socialización del hijo, autonomía, rendimiento, autocontrol, etc. En cualquier caso, se trata de un concepto controvertido en el que influyen dos formas de entenderlo: por un lado, la disciplina como correctora de conductas

² [Juan Armando Corbin](https://psicologiymente.com/social/tipos-de-familias) (diciembre,2016) Psicología y mente Recuperado de <https://psicologiymente.com/social/tipos-de-familias>

inadecuadas, como una estrategia para desarrollar y controlar las conductas deseadas.

De acuerdo a Consejería de Educación. Comunidad de Castilla-La Mancha (2008) nos hace mención de que existen también las normas de paternas y maternas en casa, las cuales son:

1. *Los padres deben ser modelos positivos:* Los padres y madres son los primeros modelos de comportamientos para sus hijos, por eso deben cuidar mucho los comportamientos en casa y resolver los problemas y diferencias de la pareja mediante el diálogo y la comprensión.

2. *Hablar con frecuencia con sus hijos y transmitirles confianza para que los hijos a su vez les hablen con confianza.* Es importante escuchar con interés lo que los hijos quieren comunicar, aunque los padres estén cansados o les parezcan tonterías. Hay que proporcionar confianza, seguridad, afecto y animar a los hijos a que hablen de lo que les motiva y lo que les inquieta y preocupa.

3. *Educar en los derechos humanos.* Deben ayudar a sus hijos a reconocer los sentimientos de sus hermanos y de los demás, a sentir empatía, es decir, a ponerse en el lugar de otros y comprender sus sentimientos. Igualmente, han de aprender que todos somos diferentes, y que esta diversidad es valiosa. Hay que transmitirles los valores de respeto, la tolerancia, la no aceptación de la injusticia.

4. *Fomentar la autonomía de los hijos.* No deben protegerlos excesivamente, sino facilitar su independencia y responsabilidad, aunque algunas veces los hijos se equivoquen. No queremos decir que no necesiten guía y consejos, sino apoyarlos para que aprendan a tomar sus propias decisiones con responsabilidad.

5. *Establecer normas claras y dialogadas.* Los hijos deben saber claramente cuáles son las conductas que se esperan de ellos. Es mejor convencer que imponer. Para ello, hay que razonar según las etapas evolutivas sobre el porqué de las normas y, siempre que sea posible, permitirles que participen en algunas decisiones y que opinen sobre algunas normas de convivencia en casa. De nada sirve proponer muchas normas si no se consigue su cumplimiento.

6. *Interesarse por las relaciones y amistades de sus hijos.* Los padres deben interesarse, pero sin agobiar, por los amigos y compañeros de sus hijos, por sus relaciones con ellos. No debemos pensar que, si algo va mal, el hijo es siempre el culpable o la víctima y el perdedor.

7. *Estimular a los hijos a utilizar constructivamente el tiempo de ocio.* Hay que aumentar y fomentar aficiones y deportes para facilitar las relaciones con los demás. Que hagan los fines de semanas deportes, excursiones, teatros, lecturas...

8. *Hablar con los hijos sobre cómo afrontar los conflictos.* Hay que transmitirles las ideas de que los conflictos son algo natural en los seres humanos y que se producen continuamente en la vida cotidiana, ya que las personas tenemos diferentes intereses y necesidades: un buen ejemplo es cuando uno quiere ver la televisión otro hacer deportes. Lo importante es saber que hay muchas maneras de resolverlos, pero que la mejor manera es el diálogo y no la confrontación.

9. *Interesarse por cómo van en los estudios y en la escuela.* Es muy importante que los padres mantengan contactos con el centro educativo y se interesen por cómo van sus hijos. En ocasiones también es bueno hablar con otros padres sobre cómo favorecer la convivencia y el éxito escolar. Consejería de Educación. Comunidad de Castilla-La Mancha (2008)

Capítulo III. Metodología

En la investigación *Estrategias lúdicas para el favorecimiento de reglas y normas de convivencia en el aula de 2º grado de preescolar* se utilizará el enfoque cualitativo con el tipo de investigación-acción pretendiendo así entender la realidad con el uso de la aplicación de diversos instrumentos de recolección de datos como lo son el cuestionario, el diario de campo y cuadro registró en el que se implementa la observación prolongada para que permita al investigador conocer profundamente el fenómeno de estudio.

Se puede observar las fases de la investigación que es un período ciclico y tiene un carácter lineal. Por otra parte, de acuerdo a Orellana & Sánchez (2007) “señalan que la fuerte incursión de la comunicación e interacción [...] En la sociedad ha provocado profundas y veloces transformaciones que afectan a todos los campos de la actividad humana, en el campo de la investigación social en general y específicamente en la investigación cualitativa supone un potencial temático como metodológico para el estudio de la problemática social”.

Para esta investigación- acción se está llevando a cabo en una inserción al campo de aproximadamente dieciocho meses distribuidos en dos años, teniendo periodos de dos semanas (ocho) y de cuatro meses. El ingreso al campo fue de manera formal a través de un oficio que se realizará en el mes de agosto, 2019 dirigido al Jardín de Niños “Francisco González Bocanegra”, solicitando su autorización para llevar a cabo dicha investigación, misma que fue aprobada.

Según (Taylor y Bogdan, 1987) menciona que la señalación en el trabajo de campo incluye tres actividades principales. La primera se relaciona con una interacción social no ofensiva: lograr que los informantes se sientan cómodos y ganar su aceptación. El segundo aspecto trata sobre los modos de obtener datos: estrategias y tácticas de campo. El aspecto final involucra el registro de los datos en forma de notas de campo escritas. (p.34).

3.1 Tipo de estudio

El tipo de estudio que se lleva a cabo es investigación- acción educativa se utiliza con diferentes variedades, para describir un conjunto de actividades de las cuales la realiza un profesorado en el aula de clases para que se dé la mejora de los programas educativos, los sistemas de planificación.

Para esta investigación- acción se tiene una amplia gama de estrategias realizadas para mejorar el sistema educativo social.

3.2 Características metodológicas

El significado de metodología en sí, se refiere a los métodos de investigación que se siguen para alcanzar los objetivos en una ciencia o estudio.

Existe una serie de métodos y técnicas de rigor científico que se aplican sistemáticamente durante un proceso de investigación para alcanzar un resultado teóricamente válido. Cabe mencionar que la metodología de la investigación es una disciplina de conocimiento la cual es la encargada de elaborar y sistematizar el conjunto de las técnicas métodos y procedimientos que se deben seguir durante el desarrollo de un proceso de investigación.

Es por ello que la metodología de investigación es una parte importante donde se expone y describen razonadamente los criterios adoptados en la elección de la metodología, sea esta cuantitativa o cualitativa.

En la investigación *Estrategias lúdicas para el favorecimiento de reglas y normas de convivencia en el aula de 2º grado de preescolar* se utilizará el enfoque cualitativo con el tipo de investigación-acción pretendiendo así entender la realidad con el uso de la aplicación de diversos instrumentos de recolección de datos como el cuestionario, el diario de campo y elección, aplicación y evaluación de estrategias en el que se implementa la observación prolongada para que permita al investigador conocer profundamente el fenómeno de estudio.

Retomando de Rodríguez (1996) tiene el esquema de las fases y etapas de la investigación cualitativa en el libro de metodología de la investigación cualitativa (p. 64) en el cual se puede observar las fases de la investigación es un periodo que va

una tras otra, de modo que va sucesión y tiene un carácter lineal. Se observa que la investigación cualitativa es el proceso en el que se va desarrollando en una forma más sutil.

Las características de la metodología cualitativa que podemos señalar a modo de sinopsis son

- Una primera característica de estos métodos se manifiesta en su estrategia para tratar de conocer los hechos, procesos, estructuras y personas en su totalidad, y no a través de la medición de algunos de sus elementos. La misma estrategia indica ya el empleo de procedimientos que dan un carácter único a las observaciones.
- La segunda característica es el uso de procedimientos que hacen menos comparables las observaciones en el tiempo y en diferentes circunstancias culturales, es decir, este método busca menos la generalización y se acerca más a la fenomenología y al interaccionismo simbólico.
- Una tercera característica estratégica importante para este trabajo se refiere al papel del investigador en su trato -intensivo- con las personas involucradas en el proceso de investigación, para entenderlas.
- El investigador desarrolla o afirma las pautas y problemas centrales de su trabajo durante el mismo proceso de la investigación. Por tal razón, los conceptos que se manejan en las investigaciones cualitativas en la mayoría de los casos no están operacionalizados desde el principio de la investigación, es decir, no están definidos desde el inicio los indicadores que se tomarán en cuenta durante el proceso de investigación. Esta característica remite a otro debate epistemológico, muy candente, sobre la cuestión de la objetividad en la investigación social.



Figura 3: Se muestra las fases de la investigación cualitativa. Creación propia. Retomado de Rodríguez (1996, p.73)

Es por ello que se llevaron a cabo las fases de la investigación acción como nos menciona Rodríguez (1996, p.73) que nos dice que es la preparatoria dentro de esta fase se encuentra la etapa del acceso al campo esta etapa se entiende como el permiso para tener el acceso al campo se hizo de manera formal a través de un oficio firmado por la directora para que dentro de la misma se pueda efectuar una observación para realizar un diagnóstico en dicho preescolar que se pudo ver la debilidad de que los niños de 2°C no siguen las reglas y normas de convivencia, que se debían de implementar estrategias lúdicas para que se le dé una mejor convivencia en el aula de clases con los alumnos.

De igual manera para conocer más sobre dicha problemática se recogió y se registró la información con diferentes herramientas como lo son los cuestionarios aplicados a las docentes frente al grupo y padres de familia de 2°C, de igual manera se hicieron observaciones no estructuradas para que se pudiera ejecutar el plan de acción que con ese se pasa a la tercera fase.

En esta tercer fase es el trabajo de campo, en esta consiste en la aplicación de un plan de acción que a través de la habilidad, paciencia y visión que se debe de tener al implementar las estrategias lúdicas para que se favoreciera las reglas y normas para mejorar la convivencia en el aula de clases entre los alumnos, por último se obtuvieron los resultados de dichas estrategias debido a que esta era la problemática que se atendió, mismo que fue fructífero para los alumnos debido a que con estas

estrategias que se mostraran en el transcurso de dicho documento, ellos fueron autorregulando esas conductas que no eran las adecuadas para la convivencia entre estos.

3.3 Población escolar

La población en una investigación está compuesta por todos los elementos o una cantidad de personas, o unidades de las cuales están en un determinado lugar en conjunto, asimismo participan en un fenómeno en los que está definido y determinado el análisis.

Retomado de Eliseo Moreno Galindo (2018) para Tamayo (2012) señala que la población es la totalidad de un fenómeno de estudio, incluye la totalidad de unidades de análisis que integran dicho fenómeno de estudio y el análisis que integran un conjunto de entidades que participan de una determinada característica, y se le denomina la población por construir la totalidad del fenómeno adscrito a una investigación.

Dicha investigación se llevará a cabo en el preescolar “Francisco González Bocanegra” (véase en figura 3) ubicado en la colonia Esperanza en el cual está ubicado de Cerrada de Tepozanes S/N Col. La Esperanza, Nezahualcóyotl. Es transitable debido a que el preescolar se localiza el mercado “Jorge Sáenz” y al lado de este se encuentra una clínica del IMSS y a espaldas se encuentra la zona escolar.



Figura 4: Se observa la fachada del preescolar en el cual se llevo a cabo dicha investigación, retomado de google maps..

El Jardín de Niños tiene una matrícula de 168 alumnos de los cuales 86 son niñas y el 82 son niños; el preescolar se divide en siete grupos de los cuales se divide en un grupo de 1ero, tres de 2do y tres de 3eros, todos ellos en una edad que oscila de los 3 a 6 años.

3.4 Supuestos

Si el diseño de estrategias lúdicas se aplica en 2º grado de nivel preescolar entonces se mejora la convivencia entre los alumnos.

3.5 Categorías de análisis

Las categorías de análisis representan la información que interesa investigar, debido a que es un concepto que contiene un significado. Este puede estar relacionado con situaciones, problemas, contextos, opiniones, acontecimientos, sentimientos o relaciones personales entre otros.

Las categorías a analizar son:

- Estrategias lúdicas
- Reglas y normas de convivencia

3.6 Diseño del instrumento

Un instrumento de recolección de datos es cualquier recurso de que se vale el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos información.

Existen múltiples y diferentes instrumentos útiles para la recolección de datos y para ser usado en todo tipo de investigación que en este caso es la cualitativa.

En todo momento debe de ser usado con la recolección de datos en una investigación es por ello que se debe de poseer tres datos como: confiabilidad, validez y objetividad, ya que sin ninguna de las tres anteriores no será útil, y los resultados no serán legítimos

Un cuestionario es un conjunto de preguntas que se confeccionan para obtener información con algún objetivo en concreto. Existen numerosos estilos y formatos de cuestionarios, de acuerdo a la finalidad específica de cada uno.

El cuestionario permite recolectar información y datos para su tabulación, clasificación, descripción y análisis en un estudio o investigación.

En este sentido, los cuestionarios pueden usarse como instrumentos de recolección de datos, o como herramienta de evaluación en el ámbito escolar.

Los cuestionarios permiten medir preferencias, comportamientos o tendencias (a la mayoría de las encuestas), así como construir escalas que ayudan a determinar ciertas actitudes o rasgos latentes en las personas.

Las preguntas de los cuestionarios deben estar redactadas de forma clara, coherente, y organizadas, estructuradas y secuenciadas según el objetivo del cuestionario.

Es por ello que para esta investigación se realizaron dos cuestionarios uno para docentes: en este cuestionario se preguntaron cuáles son las estrategias que llevan a cabo, como las evalúan, si consideran que las reglas y normas son importantes en el aula y el otro cuestionario fue a padres de familia para saber cuáles son las reglas y normas que aplican en su casa y como las llevan a cabo en la misma.

Se realizaron con dos tipos de preguntas:

- Preguntas abiertas: el consultado debe elaborar una respuesta, que posteriormente será evaluada y clasificada.
- Preguntas cerradas: el consultado elige una respuesta de un conjunto de opciones. Es dicotómica si solo debe elegir entre dos alternativas. (véase en anexo 1 y 2)

Capítulo 4: Análisis y Resultados

4.1 Análisis de las respuestas

CUESTIONARIO A DOCENTES

PREGUNTA 1.- Utiliza actividades lúdicas como parte de la enseñanza. Marque con una X.

El 45% de las docentes mencionan que, si llevan las actividades lúdicas como el juego, el trabajo colaborativo como parte de la enseñanza para mejorar el aprendizaje de los alumnos en clase, el 55% de las docentes mencionan que solo algunas veces lo llevan a cabo en el aula de clases con los alumnos, debido a que consideran que las estrategias no llegan a ser relevantes ni aplicables.

PREGUNTA 2.- Usted lleva a cabo estrategias que permitan llevar una mejor convivencia entre sus alumnos. Marque con una X.

El 45% de las docentes usan una estrategia la estrategia de cortar los listones, el semáforo de conducta, las estrellas en la frente, el cuadro de las caritas felices, etcétera, permitiéndole una mejor convivencia entre los alumnos, el 55% de las docentes restantes solamente algunas veces lo llevan a cabo en el aula de clases, debido a que mencionan que en ocasiones no les parece relevante el tener las reglas y normas en el aula de clases, porque piensan que limitan el desarrollo del alumno.

PREGUNTA 3: En su aula de clase existe la convivencia entre sus alumnos. Marque con una X.

El 45% de las docentes mencionan que existe la convivencia entre sus alumnos sin embargo se les dificulta el respetar las reglas y normas en las actividades, debido a que a falta de ello no llegan a desarrollarlas de manera exitosa en el aula de clases, el 50% de las docentes hacen mención que solamente algunas veces llevan a cabo las reglas y normas para los trabajos en colaboración debido a que las docentes consideran que no llegan a ser indispensables para llevarlas a cabo, el ultimo 5% no lleva a cabo ninguna estrategia en el aula de clases.

PREGUNTA 4: Las reglas y normas son fundamentales para tener un mayor control de las actividades dentro y fuera del aula. Marque con una X.

El 40% de las docentes mencionan que es fundamental tener las reglas y normas para tener un mejor control en las actividades del aula, para que tengan un resultado exitoso y favorable para el aprendizaje del alumno, el 20% de las docentes menciona que no las llevan a cabo debido a que ellas consideran que no son relevantes para llevar a cabo las actividades y el 40% no llevan a cabo las reglas y normas en el aula, debido a que no las implementan y no les parece indispensable aplicarlo dentro de su aula

PREGUNTA 5: Las reglas y normas son indispensables en un aula de clases. Marque con una X.

El 45% de las docentes mencionan que es indispensable tener reglas y normas en el aula de clase para tener un mejor control en la convivencia del aula sin embargo es complicado debido a que algunos alumnos son las que no las llevan a cabo, ni las respetan, y el 55% de las docentes dice que "NO" se necesita tener reglas y normas en el aula de clases, debido a que algunos alumnos no las llevan a cabo dentro y fuera de la misma, es por ello que no les ponen empeño ya que mencionan que si en casa no tienen un buen seguimiento es más difícil llevarlo a cabo en el aula.

PREGUNTA 6: ¿Usted considera que en el desarrollo de sus actividades existe una sana convivencia entre sus alumnos?

El 40% de las docentes considera tener una sana convivencia en el aula el 50% restante menciona que no se tiene una sana convivencia en el aula de clases porque existe una agresión de ella y el 10% no implementan las estrategias dentro del aula de clases.

PREGUNTA 7: ¿Cómo da solución entre los alumnos para resolver conflictos dentro del aula?

El 45% de las docentes mencionan que los conflictos los resuelven por medio de los diálogos con los alumnos, preguntando ¿Qué ocurrió?, ¿En dónde fue? entre otras preguntas para que los alumnos contextualicen a la docente sobre dicho problema y

el 55% menciono que son los alumnos quien resuelven los problemas y otros necesitan el apoyo del adulto para resolverlos.

PREGUNTA 8: Usted organiza a sus alumnos para establecer acuerdos que permitan respetar reglas y normas durante el desarrollo de las actividades. Marque con una X.

El 45% de los docentes mencionan de que si establecen las reglas y normas en el desarrollo de las actividades, para que se tenga un resultado favorable y exitoso en el aprendizaje de los alumnos, el 25% de las docentes menciona que no organiza a los alumnos para establecer los acuerdos, debido a que consideran que no son necesarias, el otro 30% menciona que solo algunas veces lo lleva a cabo en sus actividades, no desde el principio si no en cuanto ven que ya tienen mucho desorden en el grupo.

PREGUNTA 9: ¿Son funcionales las reglas y normas de convivencia que ha establecido en su aula?

El 45% de las docentes coinciden que la estrategia de los listones es funcional y los alumnos se comportan mejor en clase, también otra estrategia mencionada es el semáforo de igual manera es motivante para los alumnos, el otro 55% menciona que no son funcionales llevar a cabo las reglas y normas en el aula para llevar a cabo las actividades en el aula.

¿Por qué?

Se hace mención de que ocasionalmente los alumnos también se llaman la atención entre ellos para que no se les olvide que tienen reglas y normas, que deben de portarse bien para que no les corten el listón y que el semáforo siempre se encuentre en verde

PREGUNTA 10: ¿De qué manera evalúa las reglas y normas de convivencia? ¿Cómo y por qué?

Se obtuvieron cuatro respuestas de las cuales usan diferentes estrategias como: que el 40% de las docentes usan la rúbrica como evaluación, el 5% usan el registro

anecdótico; el otro 45% es de la estrategia de los cuales usan el semáforo y el listón y por último 10% usan el diario de clase.

PREGUNTA 11: Para determinar reglas y normas tiene algún instrumento que le permita evaluar el comportamiento durante las actividades? ¿Cuáles?

El 25% de los docentes usan la lista de cotejo,; el otro 30% usan la rúbrica porque les parece más correcto para evaluar las reglas y normas de convivencia, el 40% usa las actividades lúdicas, así también creen que dar la consigna clara es favorable para que se lleven a cabo de manera exitosa y solamente el 5% el diario de campo, en el que plasman lo bueno de la jornada de trabajo como también se redacta la posible solución a alguna actividad que no resulto favorable.

PREGUNTA 12: Para los establecimientos de reglas y normas en el aula; es indispensable identificar actitudes, hábitos y valores que los niños y niñas tienen desde casa ¿Por qué?

El 45% de las docentes mencionan que eso se observa desde casa es por ello que las reglas y normas se llevan a través de acuerdos con los alumnos en el grupo para que se tenga un buen funcionamiento y éxito de las actividades, el 55% restante hace mención que si comienzan desde casa es por eso que en el aula no son necesarias debido a que ya deben de tener bien forjado y reglamentado las reglas y normas de convivencia para que en el aula reflejen buena conducta.

PREGUNTA 13: Las reglas y normas se implementan como castigo o como una forma de mejorar las conductas entre los alumnos.

El 45% de las docentes hacen mención que a los alumnos se les dice que solo es la consecuencia de una acción que no fue correcta debido a que las reglas y normas de convivencia que se tienen establecido en el aula implica aplicar la estrategia del listón, semáforo y el 55% restante dice que es necesario poner castigo a los alumnos para promover las buenas conductas

PREGUNTA 14: ¿Socializa las reglas y normas de convivencia con sus alumnos y padres de familia? ¿Cómo?

El 45% de las docentes mencionan que esas reglas y normas se les dan a conocer a los padres de familia en la primera junta de bienvenida, para que estén enterados de los mismos, el 55% de las docentes no las mencionan debido a que ya que no implementan las estrategias ni le dan seguimiento en el aula de clases.

PREGUNTA 15: ¿Cómo impacta en el aprendizaje de los alumnos establecer reglas y normas en el desarrollo de las actividades dentro del aula?

El 45% de las docentes mencionan que solamente se hace conciencia a los alumnos una vez teniendo conocimiento de las reglas y normas establecidas dentro del salón y esto se ve reflejado en el aprendizaje de los alumnos, y el 55% de las docentes dieron respuesta que no impactan tanto debido a que no son indispensables en el aula de clases y nada tiene que ver las reglas y normas con el aprendizaje que los alumnos.

4.2 Resultado del instrumento de cuestionario a docentes

Con los resultados obtenidos de las siete docentes frente al grupo del preescolar “Francisco González Bocanegra” del turno matutino se pudo dar a conocer varias estrategias que ellas las consideran buenas y que van dependiendo de las características que tienen los alumnos en el aula de clases.

De igual manera se pudo notar la existencia de docentes que deciden no llevarlas a cabo debido a una mala percepción o ideología propia, toman en consideración que se tienen que establecer las reglas y normas ya cuando existe un descontrol en el salón de clases al realizar una actividad o en su defecto que no es bueno el hecho de poner reglas y normas en el salón porque cuando regresan a casa no siguen la secuencia y por lo tanto lo establecido en el aula no tienen resultados satisfactorios.

De esta forma se puede mostrar que con la aplicación de dicho instrumento se hace notar que las docentes si deciden implementar algunas de las diferentes estrategias lúdicas y algunas deciden no usarlas dependiendo su perspectiva y su forma de trabajo. Por otra parte, se muestra que las docentes llegan a desconocer las estrategias que se tienen en Aprendizajes Clave (2017, 162-168), fue fácil de

identificar debido que ninguna hace mención de ellas debido a que nos llega a aludir en la forma de trabajo, como guía para la elaboración.

Las estrategias que se encuentran en el plan mejoran el trabajo con los niños, también nos ayuda más a saber sobre ellos

En este cuestionario también nos hace notar que hoy en día la docencia se ha convertido en una profesión compleja ya se requiere de nuevas capacidades, conocimientos y competencias que van más allá de su formación inicial y de la propia experiencia laboral. Así mismo se ve que las educadoras tienen que ser una importante figura de gran influencia en el desarrollo de los procesos al crear un ambiente armónico y convertirse en formas convenientes de actuar e interactuar en su entorno cotidiano.

En este cuestionario se determinó que las reglas y normas no sólo son vistas como estrategia para que los alumnos regulen sus conductas respetando las reglas y normas, sino que también deben lograr ser personas con valores que pongan en práctica en su vida cotidiana.

El llevar a cabo las reglas y normas en el aula en esta edad a futuro se logrará ver crecer personas con conciencia crítica de las cosas, autosuficientes, capaces de resolver sus propios problemas, reconocer sus errores y aprender de ello y no sólo eso, sino que se puede lograr que sean personas con objetivos bien definidos y capaces de llevarlos a cabo, por lo cual se forma una sociedad mejor.

Las docentes atribuyen la indisciplina de sus alumnos con los factores externos que son los problemas familiares, sociales, es por ello que se observa los factores explorados es la falta de una normativa que regule la conducta de ellos.

4.3 Análisis de las respuestas de cuestionario a padres de familia

CUESTIONARIO A PADRES DE FAMILIA

PREGUNTA 1.- Poner reglas y normas de forma eficaz...

- *Solo conlleva beneficios para los niños*
- *A veces conlleva beneficios, pero puede traer consecuencias negativas*

- *Siempre conlleva consecuencias negativas*

El 50% de los padres de familia hacen mención que, si conlleva llevar los beneficios para los niños, a que no hagan berrinches y que se limite al niño para que se comporte adecuadamente, el 30% de los alumnos mencionan que si puede traer consecuencias negativas, como lo son los berrinches en casa y que no se llegue a tener un control en ellos y por último el 20% hace mención que siempre se conlleva las consecuencias negativas, ya que se les tiene que dar lo que ellos piden.

PREGUNTA 2.- Si su hijo no cumple las reglas y normas usted utiliza el castigo como otra alternativa

El 55% de los padres mencionan que, si es bueno castigarlos para que el niño aprenda a obedecer, el 45% restante comentan que no se deben de poner castigos, debido a que es malo para los niños.

PREGUNTA 3: Las reglas y normas establecidas en casa crean dependencia con los padres

El 50% de los padres mencionan que, si llegan a tener sensación de dependencia, al tener las reglas y normas, el 45% mencionan que es mejor no tener reglas y normas en la casa para que el niño tenga un buen desarrollo y el ultimo 5% mencionan que depende de la situación o el momento en el que se esté vivenciando en un determinado tiempo.

PREGUNTA 4: Considera que si los niños al practicar reglas y normas dentro de la escuela es suficiente para mejorar su conducta

El 45% de los padres hacen mención que en la escuela el tener reglas y normas son buenas para mejorar su conducta, debido a que ayudan a que se relacionen mejor con otros compañeros en el aula de clases y de igual manera con compañeros de la institución en la hora de recreo, el 55% de los padres mencionan que no son necesarios debido a que los niños se pueden desarrollar de buena manera sin normas y límites.

PREGUNTA 5: Considera que el no establecer reglas y normas contribuye a formar personas con mayor libertad, autonomía e imaginación

El 40% de los padres están de acuerdo que al establecer las normas contribuye a formar personas con mayor libertad y el 60% hace mención que no es bueno establecer normas porque se le quita su libertad al desarrollo del niño.

PREGUNTA 6: Es importante que su hijo conozca reglas y normas dentro de su casa

El 80% de los padres hacen mención que los pequeños si deben de entender el porqué de las reglas y normas, para que no lo repitan, como también el conocer el por qué no es bueno que hagan dicha acción para que estén conscientes de que eso no se debe de hacer, el 20% de los padres dicen que no es necesario darles a conocer el por qué es mejor dejarlos con la duda y que crean qué es lo correcto.

PREGUNTA 7: ¿Usted incluye a su hijo para respetar reglas y normas dentro de su en casa?

El 50% no incluyen a los niños por que no están establecidas el 50% si los incluyen en todo momento.

PREGUNTA 8: ¿Cree que es conveniente quitarle el castigo a su hijo o hija solamente porqué se siente mal o triste?

El 55% mencionan que si se los quitan el castigo ya que es más importante el sentir de su hijo en momento además porque no les gusta verlos tristes ni mucho menos que sientan los padres que es por su culpa, el 45% dice que no, ya que es un castigo y se tiene que llevar a cabo para que los niños sepan que están mal y que trae consecuencias al realizar una acción negativa.

PREGUNTA 9: ¿Desde su punto de vista considera que es difícil seguir las reglas y normas en casa?

El 65% de los padres de familia hacen mención que, si son difíciles de seguir por los niños, son muy pequeños para que se logre que ellos las lleven a cabo, y en algunos momentos no son tan importantes para algunos padres, el 35% hace mención que no son difíciles de seguir, que con seguimiento adecuado los niños lo llegan a hacer mejor.

4.4 Resultado del instrumento de cuestionario a padres de familia

Dicho instrumento fue aplicado a los padres de familia del grupo de 2º grupo "C" del Jardín de Niños "Francisco González Bocanegra" en el municipio de Nezahualcóyotl- Estado de México, en donde fue funcional el cuestionario que se les aplicó a dichos informantes, teniendo así un panorama amplio de cómo llevan las reglas y normas en el contexto familiar.

El ambiente familiar es fundamental para promover el aprendizaje y desarrollo de los niños; la tarea de los integrantes de las familias como educadores continúa aun cuando los niños cursen la educación preescolar. La participación de los padres en las escuelas no se limita a aportar cuotas y a reparar el mobiliario escolar. (Aprendizajes Clave para la Educación Integral, 2017, pag.167).

En este cuestionario se dio a conocer más sobre las creencias y lo que piensan los padres de familia, al igual cómo es que ellos ven las reglas y normas dentro-fuera de su casa, dicho instrumento es favorable debido a que se arrojaron los datos en como aplican las reglas desde el ámbito familiar y siendo reflejado en el ámbito escolar.

Es por ello que el docente tiene que propiciar la confianza en los padres para que se acerquen a la escuela." Permita que los padres sepan que están haciendo un buen trabajo de la crianza de sus hijos". (PEP,2011, pàg.167)

Los resultados arrojaron que hay algunos padres de familia donde manifiestan que el tener reglas y normas en casa no es bueno para el desarrollo de su hijo debido que los van imitando, mencionando que es responsabilidad de la escuela y que solo ahí existan las reglas, esta sea una idea equivocada debido a que las reglas en el aula solo es un complemento para seguir favoreciendo las reglas en el ámbito familiar.

Una vez conociendo esos resultados, como docentes se debe de considerar tener alguna platica con los padres de familia para que no crean que las reglas y normas son malas debido a que estas son las que van autorregulando al niño, y así poder tener un trabajo colaborativo con sus compañeros, y sepan distinguir cosas buenas y malas, lo que se debe hacer y lo que no se debe hacer.

Las normas regulan el comportamiento de los niños de acuerdo a su sistema de valores familiares en la que contribuyen a desarrollar una buena autoestima debido a que con eso van facilitando la adaptación social y emocional, es por ello que se debe de tener mayor claridad en la dinámica familiar que ese lleva a cabo para el favorecimiento de las relaciones familiares.

4. 5 Propuestas de estrategias

Para un niño y una niña de educación preescolar la cual oscila entre los 3 y 6 años, las actividades lúdicas se convierten en una actividad cotidiana, su desarrollo evolutivo en gran medida está marcado por el ejercicio y práctica de las mismas que se inician en su entorno familiar y más tarde se prolongan hasta su ingreso al sistema preescolar. Así mismo, la medida en que el niño recibe y es sometido constantemente a un aumento extraordinario de estímulos y presiones, que le impone la adquisición de información pierde la formación práctica y motora necesaria para equilibrar su desarrollo intelectual y la capacidad para emplear eficientemente tal información.

Esto se desprende del hecho de que la escuela como institución ha visto disminuir su necesidad de una formación intelectual que capaciten al niño y niña en edad preescolar en lo que anteriormente tenía en su casa y en la vida social. Es así como la teoría pedagógica de hoy enfatiza la necesidad de utilizar más intensamente las actividades lúdicas como proceso educativo formal a nivel de la escuela como institución encargada del mismo.

Estas estrategias que se llevaron a cabo en el salón de 2ºC en el que se detectó dicha problemática, en la que se consideró como primer punto y más fundamental que a través de las mismas los alumnos lograron llevar a cabo las reglas y normas para mejorar una buena y sana convivencia entre los alumnos, es por ello que fue bueno llevarlas a cabo.

Con estas estrategias los alumnos pudieron tanto resolverlas, llevarlas a cabo en diferentes momentos como, en manera individual, por pareja, en equipo y de manera grupal.

NOMBRE DE LA ESTRATEGIA: ¿CÓMO SON TUS COMPAÑEROS?	1
ESTRATEGIA USADA	CONSIGNA
CONSIGNA: Es la función del aprendizaje que se quiera propiciar: conversar acerca de algún suceso, explorar material escrito, seguir con atención una lectura en voz alta, aprender una canción, hacer un experimento [...], de acuerdo a los enfoques pedagógicos de este programa, la consigna siempre ha de desafiar el intelecto, la curiosidad y las experiencias de los alumnos; una manera de hacerlo es problematizar el conocimiento, objeto de la enseñanza. APRENDIZAJES CLAVE (2017, p. 162)	
CAMPO DE FORMACIÓN O ÁREAS DE DESARROLLO	Educación Socioemocional
APRENDIZAJE ESPERADO	Reconoce y expresa características personales; nombre, como es físicamente, qué le gusta, que no le gusta, que se le facilita y que se les dificulta
PROPÓSITO	Desarrollar un sentido positivo de sí mismos y aprender a regular sus emociones.
FECHA	23 septiembre - 04 de octubre 2019
HABILIDADES DEL PENSAMIENTO	Reconocer
DESCRIPCIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> -Hacer imágenes en papel pellón de niño y niña -Pegar en el pizarrón las imágenes y mostrar las características de niños y niñas -Se dio la consigna de que solo los alumnos que estuvieran sentados podrían participar y que respetaran y escuchar la participación de sus compañeros. -Invitar al azar a los alumnos en el que identificarán las características propias y las de sus compañeros. -Realizarán preguntas como ¿Quién es más alto?, ¿Quién es más bajo?, ¿Cómo es su cabello?, ¿Es niña o niño?, etc. 	
EVALUACIÓN	
Los alumnos lograron reconocer las características físicas tanto personales como la de sus compañeros presentes y ausentes, de acuerdo con las imágenes que fueron presentadas en el peñón; las preguntas realizadas fueron de gran utilidad para los niños al guiarse con la observación sobre ellos mismos y de sus compañeros teniendo una mejor precisión, así mismo esta estrategia fue favorecida al seguir las consignas que se llevaron a cabo para un mejor orden, ayudándoles a seguir las reglas y normas de convivencia que fueron indicadas dentro del aula de clases, como el respetar los turnos y guardar silencio, para escuchar a sus compañeros. (Ver anexo 3)	

Tabla 1: En esta tabla se muestra las actividades que se llevaron a cabo en el grupo de 2°C. Creación propia.

NOMBRE DE LA ESTRATEGIA: ¿EN QUE TE PARECES A MI 2?	2
ESTRATEGIA USADA	TRABAJO COLABORATIVO
TRABAJO COLABORATIVO: El trabajo en pareja con equipo sorprende a los alumnos la posibilidad de socializar su conocimiento con sus pares, van aprendiendo analizar situaciones, formular preguntas o hipótesis, emitir juicios, propone soluciones que son insumos importantes en el propio proceso de aprender. Y son oportunidades para desarrollar habilidades sociales que fortalecen el trabajo colaborativo, cómo intervenir por turnos y escuchar cuando otros hablan, compartir el material, entre otras cosas. APRENDIZAJES CLAVE (2017, p. 162)	
CAMPO DE FORMACIÓN O ÁREAS DE DESARROLLO	Educación Socioemocional
APRENDIZAJE ESPERADO	Reconoce y expresa características personales; nombre, como es físicamente, qué le gusta, que no le gusta, que se le facilita y que se le dificulta
PROPÓSITO	Desarrollar un sentido positivo de sí mismos y aprender a regular sus emociones.
FECHA	23 septiembre - 04 de octubre 2019
HABILIDADES DEL PENSAMIENTO	Reconocer
DESCRIPCIÓN	
<p>-Elegir un compañero conforme a sus características físicas, como: el color y forma del cabello, el color de ojos, su estatura y su complejión.</p> <p>-Dialogar con su compañero sobre lo que les gusta jugar, cuál es su comida favorita, quienes son sus amigos y dibujar a su compañero con acuarelas.</p> <p>-En círculo los alumnos comenzaran a participar al azar por pareja, mencionan cuales son las características de su pareja.</p>	
EVALUACIÓN	
<p>Está estrategia fue de utilidad debido a que los alumnos siguieron los pasos para conocer mejor las características propias y las de sus compañeros, identificando las similitudes entre ellos generando así una mejor convivencia, debido a que es fundamental que en esa etapa los alumnos desarrollen y pongan en práctica el sentido de bienestar hacia sí mismo y hacia los demás, de esta manera se llevó a cabo el favorecimiento al darle el seguimiento de las reglas y normas indicadas en el aula, como el respetar los materiales de los demás y evitar pintar las paredes.</p>	

Tabla 2: En esta tabla se muestra las actividades que se llevaron a cabo en el grupo de 2°C. Creación propia.

NOMBRE DE LA ESTRATEGIA: EL GORRO SALTARÍN	3
ESTRATEGIA USADA	JUEGO
<p>JUEGO: El juego es una interacción con objetos en con otras personas que propician el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Es una actividad necesaria para que ellos se expresen su energía, su necesidad de movimiento y se relacionen con el mundo.</p> <p>El juego involucra el habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación y la concentración. APRENDIZAJES CLAVE (2017, p. 163)</p>	
CAMPO DE FORMACIÓN O ÁREAS DE DESARROLLO	Educación Socioemocional
APRENDIZAJE ESPERADO	Reconoce y expresa características personales; nombre, como es físicamente, qué le gusta, que no le gusta, que se le facilita y que se le dificulta
PROPÓSITO	Desarrollar un sentido positivo de sí mismos y aprender a regular sus emociones.
FECHA	23 septiembre - 04 de octubre 2019
HABILIDADES DEL PENSAMIENTO	Reconocer
DESCRIPCIÓN	
<p>-Proporcionar a los alumnos un gorro de fiesta</p> <p>- Dar consigna sobre las reglas y normas del juego como: evitar pararse de su lugar, al pasar el gorro de manera tranquila y sin pegar</p> <p>-Sentar a los niños en círculo, proporcionar un gorro de fiesta, seleccionar música infantil y al momento que empiece la música se pasar el gorro uno a uno respetando a cada uno de los compañeros y cuando se pare la música al niño que le toque nos platicara cuales son las características físicas que tiene y que le más le agradan o desagradan de su persona.</p>	
EVALUACIÓN	
<p>El juego fue favorable debido a que a los alumnos les llamó la atención desde que comenzó,</p> <p>A los alumnos les costó un poco de trabajo ya que querían pasar el gorro rápido y algunos participará frente a los demás con las reglas y normas que se establecieron se tuvo un mejor control al aplicar dicha estrategia ya que se fueron favoreciendo las relaciones interpersonales entre los alumnos e identificando así sus características propias y de la misma forma fueron viendo cómo es que a veces su conducta no es la adecuada o le disgusta a alguien más. La intención de este juego fue que dando su opinión se fuera mejorando la armonía entre ellos y sus conductas, lo cual esto se logró con la cooperación de los alumnos.</p>	

Tabla 3: En esta tabla se muestra las actividades que se llevaron a cabo en el grupo de 2°C. Creación propia.

NOMBRE DE LA ESTRATEGIA: CON MI PAREJA	1
ESTRATEGIA USADA	JUEGO
<p>JUEGO: El juego es una interacción con objetos en con otras personas que propician el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Es una actividad necesaria para que ellos se expresen su energía, su necesidad de movimiento y se relacionen con el mundo. El juego involucra el habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación y la concentración. APRENDIZAJES CLAVE (2017, p. 163)</p>	
CAMPO DE FORMACIÓN O ÁREAS DE DESARROLLO	Educación Socioemocional
APRENDIZAJE ESPERADO	Reconoce y expresa características personales; nombre, como es físicamente, qué le gusta, que no le gusta, que se le facilita y que se les dificulta
PROPÓSITO	Desarrollar un sentido positivo de sí mismos y aprender a regular sus emociones.
FECHA	23 septiembre - 04 de octubre 2019
HABILIDADES DEL PENSAMIENTO	Reconocer
DESCRIPCIÓN	
<p>-Traer los juguetes más favoritos desde casa.</p> <p>-Dar las reglas y normas para llevar a cabo la estrategia como: compartir los juguetes con sus compañeros, evitar enojarse con él no pelear con sus compañeros.</p> <p>-Se comienzan a crear parejas con base a las características físicas como: el color y forma del cabello, el color de ojos, su estatura y su compleción.</p> <p>-Los alumnos jugaron primero con la pareja de acuerdo a la primera característica, así se va rolando con otro compañero que tenga la segunda y así sucesivamente, con los demás los alumnos jugaran con sus juguetes que trajeron de casa.</p> <p>-Mediante el juego los alumnos van dialogando sobre lo que les va gustando y porqué es que trajeron ese juguete.</p>	
EVALUACIÓN	
<p>Esta estrategia que se llevó a cabo fue favorable, debido a que los alumnos pudieron reconocer las características con sus pares, el seguir las reglas que se establecieron antes de llevar a cabo el juego y por último se favoreció su relación interpersonal y su diálogo se dio incluso con compañeros que nos son muy cercanos a ellos.</p>	

Tabla 4: En esta tabla se muestra las actividades que se llevaron a cabo en el grupo de 2°C. Creación propia.

NOMBRE DE LA ESTRATEGIA: DONITAS COLGANTES	2
ESTRATEGIA USADA	JUEGO
<p>JUEGO: El juego es una interacción con objetos en con otras personas que propician el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Es una actividad necesaria para que ellos se expresen su energía, su necesidad de movimiento y se relacionen con el mundo. El juego involucra el habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación y la concentración. APRENDIZAJES CLAVE (2017, p. 163)</p>	
CAMPO DE FORMACIÓN O ÁREAS DE DESARROLLO	Educación Socioemocional
APRENDIZAJE ESPERADO	Reconoce y expresa características personales; nombre, como es físicamente, qué le gusta, que no le gusta, que se le facilita y que se les dificulta
PROPÓSITO	Desarrollar un sentido positivo de sí mismos y aprender a regular sus emociones.
FECHA	23 septiembre - 04 de octubre 2019
HABILIDADES DEL PENSAMIENTO	Reconocer
DESCRIPCIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> - Hacer dos filas en la que se colgaran las donitas de extremo a extremo del salón. -Mantener a los niños en el suelo del patio, hacer dos equipos equitativos y mencionarles quien es el equipo uno y quien el dos. -Debajo de la donita se deberá de colocar la silla donde el niño se debe de sentar. -Dar las reglas y normas del juego: sentarse en las sillas el equipo 1 está integrado por 10 niños y entran al salón, se sienta sin tocar las donas posteriormente, entra el equipo 2 que está integrado por 10 niños, el equipo 2, se mete al salón y se sientan sin tocar la donas solamente se debe de comer con la boca sin meter las manos. -Gana el equipo que no toque la dona y el equipo que primero termine es el ganador. -Al equipo que perdió se les preguntará: ¿Por qué creen que no ganaron?, ¿A quién le costó trabajo?, ¿Por qué? 	
EVALUACIÓN	
<p>Esta estrategia les interesó mucho a los niños ya que les gusto comer las donas, el equipo que perdió mencionaron que fue por que alguno de sus compañeros metió la mano para agarrar las donas debido a que no logra agarrarla con la boca, el equipo 1 mencionó que ganaron gracias a que tienen la boca más grande que los del equipo 2, así mismo los alumnos fueron comparando mediante la observación las características físicas de sus compañeros y algunos mencionan que por ser de baja estatura no alcanzaba y tenía que meter las manos . En cuestión de las reglas y normas los niños lo llevaron a cabo excepto el equipo que perdió. (Ver anexo 4).</p>	

Tabla 5: En esta tabla se muestra las actividades que se llevaron a cabo en el grupo de 2°C. Creación propia.

NOMBRE DE LA ESTRATEGIA: PAPÁ OSO	1
ESTRATEGIA USADA	JUEGO
<p>JUEGO: El juego es una interacción con objetos en con otras personas que propician el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Es una actividad necesaria para que ellos se expresen su energía, su necesidad de movimiento y se relacionen con el mundo. El juego involucra el habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación y la concentración. APRENDIZAJES CLAVE (2017, p. 163)</p>	
CAMPO DE FORMACIÓN O ÁREAS DE DESARROLLO	Pensamiento Matemático
APRENDIZAJE ESPERADO	Identifica algunos usos de los números en la vida cotidiana y entiende qué significa
PROPÓSITO	Usar el razonamiento matemático en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y los primeros números.
FECHA	07- 18 de octubre 2019
HABILIDADES DEL PENSAMIENTO	Identificar
DESCRIPCIÓN	
<p>-Mencionar las reglas y normas del juego como: evitar correr, salir en una fila ordenada, evitar tirar las lunetas, ponerse en la línea amarilla para que comience el juego, el juego solo se repetirá dos veces, antes de dar los pasos, los alumnos deben de comer la cantidad de lunetas que sale en la tarjeta, lo niños que no atiendan las instrucciones automáticamente saldrán del juego.</p> <p>-Repartir los vasos con las lunetas a los alumnos que estuvieran más ordenados.</p> <p>-Salir al patio y colocarse en fila en la línea amarilla.</p> <p>-Los alumnos comerán primero las lunetas de acuerdo a la tarjeta que la docente mostró al inicio y después dar pasos al frente según los pasos que se mostró en las tarjetas.</p> <p>-Irlas mostrando las diferentes tarjetas de modo que se vayan acabando las lunetas.</p>	
EVALUACIÓN	
<p>Fue muy funcional esta estrategia debido a que a los niños les gusto, les fue más significativo e identificaron cuál número era, debido a que deberían de dar los pasos de acuerdo a las tarjetas que se les iban mostrando, los alumnos al dar los pasos debían de comer la cantidad de lunetas que había salido en la tarjeta. Los niños también fueron llevando las reglas y normas para que este juego se llevará con éxito, de modo que fueron respetando los pasos a dar, como el hecho de que fueron solidarios con algunos alumnos para que se comieran las lunetas de acuerdo al número que había en la tarjeta.</p>	

Tabla 6: En esta tabla se muestra las actividades que se llevaron a cabo en el grupo de 2°C. Creación propia.

NOMBRE DE LA ESTRATEGIA: BUSCANDO PAREJA	2
ESTRATEGIA USADA	JUEGO
<p>JUEGO: El juego es una interacción con objetos en con otras personas que propician el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Es una actividad necesaria para que ellos se expresen su energía, su necesidad de movimiento y se relacionen con el mundo.</p> <p>El juego involucra el habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación y la concentración. APRENDIZAJES CLAVE (2017, p. 163).</p>	
CAMPO DE FORMACIÓN O ÁREAS DE DESARROLLO	Pensamiento Matemático
APRENDIZAJE ESPERADO	Identifica algunos usos de los números en la vida cotidiana y entiende qué significa.
PROPÓSITO	Usar el razonamiento matemático en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y los primeros números.
FECHA	07- 18 de octubre 2019
HABILIDADES DEL PENSAMIENTO	Identificar
DESCRIPCIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> -Realizar previamente números grandes. --Establecer las reglas y normas: Salir ordenados al patio, evitar correr por el mismo, una vez que tenga el número evitar despegar y cuidar su número sin perderlo. -Los alumnos que estén correctamente sentados pasarán al escritorio a escoger un número mismo que se pegaran en la playera con Diurex. -Cumplido lo anterior los alumnos caminaron libremente por el patio de manera dispersa, al escuchar "Buscar" se buscaba al compañero que tenía el mismo número. -Una vez concluida la primera parte de la estrategia debían cambiar los números con otros compañeros para identificar otros. 	
EVALUACIÓN	
<p>Los alumnos con la estrategia del juego fueron identificando mejor los números debido a que se realizaron varios repasos de este, se iban revolviendo los números con otros compañeros para que lo fueron identificando como para favorecer sus relaciones interpersonales, las reglas y normas que se plantearon y estas se lograron de manera exitosa, porque los alumnos fueron solidarios y algunos se apoyaban, aunque no fueran tan allegados con sus compañeros.</p>	

Tabla 7: En esta tabla se muestra las actividades que se llevaron a cabo en el grupo de 2°C. Creación propia.

NOMBRE DE LA ESTRATEGIA: IDENTIFICANDO NÚMEROS	3
ESTRATEGIA USADA	JUEGO
<p>JUEGO: El juego es una interacción con objetos en con otras personas que propician el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Es una actividad necesaria para que ellos se expresen su energía, su necesidad de movimiento y se relacionen con el mundo. El juego involucra el habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación y la concentración. APRENDIZAJES CLAVE (2017, p. 163)</p>	
CAMPO DE FORMACIÓN O ÁREAS DE DESARROLLO	Pensamiento Matemático
APRENDIZAJE ESPERADO	Identifica algunos usos de los números en la vida cotidiana y entiende qué significa
PROPÓSITO	Usar el razonamiento matemático en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y los primeros números.
FECHA	07- 18 de octubre 2019
HABILIDADES DEL PENSAMIENTO	Identificar
DESCRIPCIÓN	
<p>-Traer tarjetas con números punteados del 1 al 10 con papel Contac o enmicados (depende en la cantidad de los alumnos, en mi caso fueron 20) del tamaño de una hoja carta.</p> <p>-Establecer las reglas antes de empezar: Evitar pegar a tu compañero, no pelear por un número, solo levantarse cuando se menciona la palabra “Ahora”, respetar el material de los demás.</p> <p>-Pegar las tarjetas por todo el salón de clases, los alumnos visualizaron los números y con un plumón para pizarrón escogen un número, ellos irán siguiendo la secuencia de puntos para unir.</p> <p>-Los niños buscaban el número que habían remarcado en el salón de clase al escuchar “Ahora” identificaban al niño el que tuviera el mismo número, lo intercambiaban y así sucesivamente se repetía el proceso.</p>	
EVALUACIÓN	
<p>A los alumnos se les hizo fácil identificar los números pegados en el salón de clase debido a que les llamó la atención al utilizar los marcadores, es por ello que, al unir los puntos, buscando e intercambiando los números les fue más funcional al recordarlos siendo un acercamiento para ellos al conocer la grafía de todos los números. Para esta estrategia los alumnos llevaron a cabo las reglas y normas como desde el principio se establecieron y esto permitió que se comunicaran para intercambiar otros números, los alumnos tuvieron la unión ya que se los pasaron, pero sin ser arrebatado o sin pelear las tarjetas.</p> <p>(Ver anexo 5).</p>	

Tabla 8: En esta tabla se muestra las actividades que se llevaron a cabo en el grupo de 2°C. Creación propia

NOMBRE DE LA ESTRATEGIA:	DÁNDOLE DE COMER AL PINGÜINO	4
ESTRATEGIA USADA	JUEGO	
<p>JUEGO: El juego es una interacción con objetos en con otras personas que propician el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Es una actividad necesaria para que ellos se expresen su energía, su necesidad de movimiento y se relacionen con el mundo. El juego involucra el habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación y la concentración. APRENDIZAJES CLAVE (2017, p. 163)</p>		
CAMPO DE FORMACIÓN O ÁREAS DE DESARROLLO	Pensamiento Matemático	
APRENDIZAJE ESPERADO	Identifica algunos usos de los números en la vida cotidiana y entiende qué significa	
PROPÓSITO	Usar el razonamiento matemático en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y los primeros números.	
FECHA	07- 18 de octubre 2019	
HABILIDADES DEL PENSAMIENTO	Identificar	
DESCRIPCIÓN		
<p>-Forrar dos cajas en una cara de cada caja se ponga un dibujo de un pingüino con la panza cortada.</p> <p>-Establecer las reglas y normas antes de iniciar el juego: En una fila ordenada salir al patio, evitar correr, no pelear, al salir deben de sentarse en la jardinera, solamente les darán de comer peces (pelotas) por la panza, el pez que entre por arriba no será válido.</p> <p>-Hacer dos equipos de manera equitativa en el patio, se comenzará a jugar cuando escuchen una vez el silbato</p> <p>-Al escuchar nuevamente el silbato los alumnos pararan, y se comenzara a contar las pelotas, para saber qué equipo es el ganador.</p>		
EVALUACIÓN		
<p>Con dicha estrategia fue favorable para que los alumnos respetarán que por la panza del pingüino debería de entrar la pelota, cabe mencionar que a los alumnos les costó trabajo meter las pelotas dentro de la caja, algunos alumnos trataron de meter las pelotas por arriba, sin embargo, estas no se les contaba debido a que eso no era lo que estaba establecido, al término de esta actividad se contaron las pelotas que entraron para ir fortaleciendo el conteo de los números, los alumnos respetaron el turno para ir lanzando la pelota en el pingüino, el alumno que perdió no se enojó si no ellos mismos iban mencionando que debieron de hacerlo más rápido, las pelotas más chicas deberían de haber metido, etc..</p> <p>(Ver anexo 6).</p>		

Tabla 9: En esta tabla se muestra las actividades que se llevaron a cabo en el grupo de 2°C. Creación propia.

NOMBRE DE LA ESTRATEGIA: ENCONTRANDO MI GAFETE	1
ESTRATEGIA USADA	JUEGO
<p>JUEGO: El juego es una interacción con objetos en con otras personas que propician el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Es una actividad necesaria para que ellos se expresen su energía, su necesidad de movimiento y se relacionen con el mundo. El juego involucra el habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación y la concentración. APRENDIZAJES CLAVE (2017, p. 163)</p>	
CAMPO DE FORMACIÓN O ÁREAS DE DESARROLLO	Lenguaje y comunicación
APRENDIZAJE ESPERADO	Identifica su nombre y datos personales en diversos documentos
PROPÓSITO	Desarrollar interés y gusto por la lectura, usar diversos tipos de texto e identificar para qué sirven; iniciarse en la práctica de la escritura y reconocer algunas propiedades del sistema de escritura.
FECHA	21 octubre- 01 noviembre 2019
HABILIDADES DEL PENSAMIENTO	Identificar
DESCRIPCIÓN	
<p>-Elaborar gafetes con todos los nombres de los niños. -Establecer reglas y normas cómo: evitar pelear con otro compañero, cerrar los ojos, no hacer trampa para ver dónde está el suyo, respetar las tarjetas de cada integrante -Pegar los gafetes por todo el salón de clases los alumnos observarán los gafetes pegados, y buscarán cual es el suyo, haciéndoles preguntas como: ¿De quién creen que sea el nombre? ¿Por qué creen que sea de él o ella? ¿Quién sabe escribir su nombre?</p>	
EVALUACIÓN	
<p>Esta actividad a los alumnos le gustó mucho que se jugará a encontrar su nombre, cabe mencionar que les costó trabajo el identificarlo porque algunos llegan a ser similares en cuestión de nombres, debido a que solo se guiaban con la primera letra, pero algunos lo resolvieron viendo la primera letra y la última, de esa manera se les hizo más fácil de encontrar el de ellos, las reglas y normas se favorecieron mucho debido a que las llevaron a cabo, respetando los gafetes de cada uno, se favoreció el trabajo entre ellos y el diálogo para reconocer su nombre y el de otros compañeros . (Ver anexo 7).</p>	

Tabla 10: En esta tabla se muestra las actividades que se llevaron a cabo en el grupo de 2°C. Creación propia.

NOMBRE DE LA ESTRATEGIA: EL ROMPECABEZAS DE MI NOMBRE	2
ESTRATEGIA USADA	JUEGO
<p>JUEGO: El juego es una interacción con objetos en con otras personas que propician el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Es una actividad necesaria para que ellos se expresen su energía, su necesidad de movimiento y se relacionen con el mundo. El juego involucra el habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación y la concentración. APRENDIZAJES CLAVE (2017, p. 163).</p>	
CAMPO DE FORMACIÓN O ÁREAS DE DESARROLLO	Lenguaje y comunicación
APRENDIZAJE ESPERADO	Identifica su nombre y datos personales en diversos documentos
PROPÓSITO	Desarrollar interés y gusto por la lectura, usar diversos tipos de texto e identificar para qué sirven; iniciarse en la práctica de la escritura y reconocer algunas propiedades del sistema de escritura.
FECHA	21 octubre- 01 noviembre 2019
HABILIDADES DEL PENSAMIENTO	Identificar
DESCRIPCIÓN	
<p>-Los alumnos previamente llevaron un rompecabezas con su nombre. -Se establecieron las reglas y normas antes de comenzar: Evitar romper o perder tanto el rompecabezas como la bolsa que se les proporcionó, evitar levantarse de su lugar, sentarse correctamente para armarlo, no jugar con las piezas adecuadamente. -En bolsas de diferentes colores (que contienen el rompecabezas de su nombre) fueron escondidas en el salón de clases, a cada niño se le asignó un color y deberían de buscarlo por todo el salón de clases. -Una vez que ya encontrarán su bolsa y tuvieran su rompecabezas en la mano deberán abrirla y sacar las piezas para comenzar a armarlo. -Al término de este deberían de guardarlo en la bolsa y ponerlo en el escritorio de la docente.</p>	
EVALUACIÓN	
<p>Para la búsqueda del color de la bolsa deberían ellos de identificar dicho color, una vez que lo encontraron comenzaron a armar su rompecabezas. Los alumnos empiezan acomodándose de manera correcta, solamente algunos no lo lograron y solicitaron el apoyo de la docente para dar solución, las reglas que se plantearon fueron adecuadas debido a que los niños si les dieron seguimiento para que se llevará a cabo dicha estrategia del juego respetaron las fichas de otros compañeros. (Ver anexo 8).</p>	

Tabla 11: En esta tabla se muestra las actividades que se llevaron a cabo en el grupo de 2°C. Creación propia.

NOMBRE DE LA ESTRATEGIA: LAS SILLITAS	3
ESTRATEGIA USADA	JUEGO
<p>JUEGO: El juego es una interacción con objetos en con otras personas que propician el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Es una actividad necesaria para que ellos se expresen su energía, su necesidad de movimiento y se relacionen con el mundo. El juego involucra el habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación y la concentración. APRENDIZAJES CLAVE (2017, p. 163)</p>	
CAMPO DE FORMACIÓN O ÁREAS DE DESARROLLO	Lenguaje y comunicación
APRENDIZAJE ESPERADO	Identifica su nombre y datos personales en diversos documentos
PROPÓSITO	Desarrollar interés y gusto por la lectura, usar diversos tipos de texto e identificar para qué sirven; iniciarse en la práctica de la escritura y reconocer algunas propiedades del sistema de escritura.
FECHA	21 octubre- 01 noviembre 2019
HABILIDADES DEL PENSAMIENTO	Identificar
DESCRIPCIÓN	
<p>-Tener los gafetes previamente de los alumnos</p> <p>-Establecer las reglas y normas: evitar correr, no pegarles a sus compañeros, no pelear, respetar las sillas ya utilizadas, cuando se pare la música comenzaran a buscar su nombre, despegarán el gafete y se sentaran en la silla.</p> <p>-Poner las sillas en forma de una fila en el centro del salón de clase, alternando las sillas.</p> <p>-Pegar el gafete de los nombres de los alumnos en la silla.</p> <p>-Poner música infantil y al parar la música los alumnos corrían a buscar e identificar su nombre, el niño que no lo lograba identificar se le preguntó: ¿Crees que alguno de sus compañeros lo tienen?, ¿Por qué lo crees? y en algunas ocasiones entre sus compañeros les ayudaba a encontrar su nombre, esta actividad se lleva a cabo varias veces para su reforzamiento.</p> <p>-Para la repetición se pegaba los gafetes nuevamente, en diferente orden a las sillas como estaban acomodadas anteriormente.</p>	
EVALUACIÓN	
<p>Los alumnos identificaron los nombres las veces que se repetía el juego, respetaron y llevaron a cabo las reglas y normas de convivencia, respetaban las sillas que sabían que no era su nombre, de esa manera los alumnos se apoyaban y solidarizaban en cuestión de identificar el nombre de sus compañeros.</p>	

Tabla 12: En esta tabla se muestra las actividades que se llevaron a cabo en el grupo de 2°C.
Creación propia.

NOMBRE DE LA ESTRATEGIA: *CÓPIAME* 4

ESTRATEGIA USADA JUEGO

JUEGO: El juego es una interacción con objetos en con otras personas que propician el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Es una actividad necesaria para que ellos se expresen su energía, su necesidad de movimiento y se relacionen con el mundo. El juego involucra el habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación y la concentración. APRENDIZAJES CLAVE (2017, p. 163)

CAMPO DE FORMACIÓN O ÀREAS DE DESARROLLO Lenguaje y comunicación

APRENDIZAJE ESPERADO Identifica su nombre y datos personales en diversos documentos

PROPÓSITO Desarrollar interés y gusto por la lectura, usar diversos tipos de texto e identificar para qué sirven; iniciarse en la práctica de la escritura y reconocer algunas propiedades del sistema de escritura.

FECHA 21 octubre- 01 noviembre 2019

HABILIDADES DEL PENSAMIENTO Identificar

DESCRIPCIÓN

- Para comenzar primero se establecen las reglas y normas: Deben respetar el espacio correspondiente para que los demás alumnos copien su nombre, evitar pelearse y no pararse de su lugar.
 - Repartir una hoja blanca y sus gafetes por mesa, los alumnos tratarán de copiar su nombre solo apoyándose de su gafete.
 - Se prosigue a pasar un papel bond de manera grupal, ya que por equipos los alumnos van colocando su nombre en un tiempo de 25 segundos por mesa, los alumnos ayudan a contar para que el equipo que está participando tengan una mejor rapidez en su turno, y así se pasa con todas las mesas del salón.
 - Se les reparte otra hoja en la que esta ocasión los niños calcaron su gafete para que vayan observando cómo se debe de escribir.
-

EVALUACIÓN

Esta estrategia consistía que en equipos se repartió un papel bond en el que los alumnos trataron de copiar su nombre tal como estaba en su gafete de modo que lo lograrán copiar en un menor tiempo, se comenzó por equipos y posteriormente de manera grupal en un solo papel bond, ganaba el equipo que terminaba más rápido de copiar todos los nombres y siguieran las reglas del juego ya que estas ayudaban a darle un mejor orden en la realización de la actividad. Al calcar el gafete se les hizo más fácil y algunos si lograban hacerlo de manera más puntualizada otros les costaba trabajo, pero realizaban el intento al hacerlo y sus compañeros apoyaban.

(Ver anexo 9)

Tabla 13: En esta tabla se muestra las actividades que se llevaron a cabo en el grupo de 2°C. Creación propia.

NOMBRE DE LA ESTRATEGIA: MI LETRA INICIAL IGUAL A LA DE MI AMIGO	5
ESTRATEGIA USADA	JUEGO
<p>JUEGO: El juego es una interacción con objetos en con otras personas que propician el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Es una actividad necesaria para que ellos se expresen su energía, su necesidad de movimiento y se relacionen con el mundo. El juego involucra el habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación y la concentración. APRENDIZAJES CLAVE (2017, p. 163)</p>	
CAMPO DE FORMACIÓN O ÁREAS DE DESARROLLO	Lenguaje y comunicación
APRENDIZAJE ESPERADO	Identifica su nombre y datos personales en diversos documentos
PROPÓSITO	Desarrollar interés y gusto por la lectura, usar diversos tipos de texto e identificar para qué sirven; iniciarse en la práctica de la escritura y reconocer algunas propiedades del sistema de escritura.
FECHA	21 octubre- 01 noviembre 2019
HABILIDADES DEL PENSAMIENTO	Identificar
DESCRIPCIÓN	
<p>-Al comenzar se establecen las reglas y normas: Al salir hacer una fila en orden, evitar correr por el patio, no pegarle a su compañero, al pintar su silueta se hará con una distancia separada alrededor de su compañero sin pintarle su ropa o piel.</p> <p>-Repartir gises y gafetes antes de salir al patio.</p> <p>-Copiar el nombre, buscar otro nombre que se parezca la inicial de su nombre, una vez que lo ha identificado deberá de hacer la silueta de su compañero y una vez terminada los alumnos deberán poner dentro de las siluetas ambos nombres para saber qué nombre es el que llevaron a cabo.</p>	
EVALUACIÓN	
<p>En dicha actividad fue una mejor manera de que los alumnos logran identificar y comparar con que inicial tienen tanto sus compañeros como él, por ello este ejercicio favoreció las relaciones interpersonales como también el hecho de que lo identificaran, si se llevaron a cabo bien las reglas y normas se logró tener un mejor manejo de la estrategia en donde los alumnos compartieron y se solidarizaron entre ellos.</p>	

Tabla 14: En esta tabla se muestra las actividades que se llevaron a cabo en el grupo de 2°C. Creación propia.

NOMBRE DE LA ESTRATEGIA: LA MÚSICA	1
ESTRATEGIA USADA	JUEGO
<p>JUEGO: El juego es una interacción con objetos en con otras personas que propician el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Es una actividad necesaria para que ellos se expresen su energía, su necesidad de movimiento y se relacionen con el mundo. El juego involucra el habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación y la concentración. APRENDIZAJES CLAVE (2017, p. 163)</p>	
CAMPO DE FORMACIÓN O ÁREAS DE DESARROLLO	Artes
APRENDIZAJE ESPERADO	Produce sonidos al ritmo de la música con distintas partes del cuerpo, instrumentos y otros objetos
PROPÓSITO	Usar la imaginación y la fantasía, la iniciativa y la creatividad para expresarse por medio de los lenguajes artísticos (artes visuales, danza, música y teatro).
FECHA	11-21 febrero 2020
HABILIDADES DEL PENSAMIENTO	Producir
DESCRIPCIÓN	
<p>-Se comenzará estableciendo las reglas y normas: Escuchar las indicaciones, poner atención, no generar mucho ruido y evitar platicar con sus compañeros.</p> <p>- Se les puso diferentes canciones infantiles como la “Feria de Cepillin”, “Martinillo”, entre otras, para que los niños se movieran libremente de acuerdo a la melodía poniendo énfasis en algún paso de acuerdo al ritmo de la canción, como también que se fuera levantando la voz.</p> <p>-En estas actividades los niños cantaron y se movieron de diferente manera en torno a su cuerpo comenzaron a hacer melodías con sus manos, pies y con sus palmas pegándole a la mesa con la secuencia 1, 2,3, 1,2,3. Existen diferentes movimientos que se les dificulto cuando los alumnos lo tienen que hacer con los pies, manos y por último el hecho de que pegaran en la mesa les resultó más fácil el que ellos así lo realizarán debido a que les gustaba más el sonido que hacían en ellas y así se llegaba a oír el ritmo.</p>	
EVALUACIÓN	
<p>En dicha actividad con algunas melodías cantaron y se movieron libremente, por ello se puede notar que a los niños les costó un poco de trabajo el llevar a cabo el ritmo con los pies, por lo mismo con este ejercicio se tuvo que ir repitiendo, de modo a que escucharan los niños los diferentes sonidos que se pueden producir, siguiendo las reglas que se establecieron para una mejor armonía y una estrategia exitosa.</p>	

Tabla 15: En esta tabla se muestra las actividades que se llevaron a cabo en el grupo de 2°C. Creación propia.

NOMBRE DE LA ESTRATEGIA: CREANDO MI SONAJA	2
ESTRATEGIA USADA	CONSIGNA
CONSIGNA: Es la función del aprendizaje que se quiera propiciar: conversar acerca de algún suceso, explorar material escrito, seguir con atención una lectura en voz alta, aprender una canción, hacer un experimento [...], de acuerdo a los enfoques pedagógicos de este programa, la consigna siempre ha de desafiar el intelecto, la curiosidad y las experiencias de los alumnos; una manera de hacerlo es problematizar el conocimiento, objeto de la enseñanza. APRENDIZAJES CLAVE (2017, p. 162)	
CAMPO DE FORMACIÓN O ÁREAS DE DESARROLLO	Artes
APRENDIZAJE ESPERADO	Produce sonidos al ritmo de la música con distintas partes del cuerpo, instrumentos y otros objetos
PROPÓSITO	Usar la imaginación y la fantasía, la iniciativa y la creatividad para expresarse por medio de los lenguajes artísticos (artes visuales, danza, música y teatro).
FECHA	11-21 febrero 2020
HABILIDADES DEL PENSAMIENTO	Producir
DESCRIPCIÓN	
<p>-Se establecerán las reglas y normas: Evitar correr en el patio de la escuela, en orden formar una fila al salir con otros compañeros e ir agarrando la botella y no malgastar el material o pelearse por el mismo.</p> <p>-Se les dará pinturas y se echará por dentro de la botella, la irán moviendo por diferentes partes de la botella la cual se pintará y se dejarán secar al sol.</p> <p>- Una vez ya secas las botellas deberá buscar en el patio de la escuela piedras e ir las metiendo en las mismas.</p> <p>- Después de escuchar la música de “Martinillo” los niños iban tocando la sonaja al ritmo de este.</p>	
EVALUACIÓN	
<p>Esta estrategia fue favorable debido a que los alumnos lograron ir siguiendo los pasos para que ellos obtuvieron su sonaja, les gusto buscar las piedras y echarlas en la botella.</p> <p>A los alumnos se les dificulto un poco que siguieran el ritmo de la canción, pero se fue repitiendo varias veces, de modo que a los alumnos ya les gustaba cómo es que sonaba la misma, para un mejor resultado fue favorable que se le fuera bajando a la canción para que ellos escucharan cómo sonaba la sonaja, siguiendo las reglas y normas de forma satisfactoria para la realización de la actividad.</p>	

Tabla 16: En esta tabla se muestra las actividades que se llevaron a cabo en el grupo de 2°C. Creación propia.

NOMBRE DE LA ESTRATEGIA: ENCONTRAR EL INSTRUMENTO	3
ESTRATEGIA USADA	JUEGO
<p>JUEGO: El juego es una interacción con objetos en con otras personas que propician el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Es una actividad necesaria para que ellos se expresen su energía, su necesidad de movimiento y se relacionen con el mundo. El juego involucra el habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación y la concentración. APRENDIZAJES CLAVE (2017, p. 163)</p>	
CAMPO DE FORMACIÓN O ÁREAS DE DESARROLLO	Artes
APRENDIZAJE ESPERADO	Produce sonidos al ritmo de la música con distintas partes del cuerpo, instrumentos y otros objetos
PROPÓSITO	Usar la imaginación y la fantasía, la iniciativa y la creatividad para expresarse por medio de los lenguajes artísticos (artes visuales, danza, música y teatro).
FECHA	11-21 febrero 2020
HABILIDADES DEL PENSAMIENTO	Producir
DESCRIPCIÓN	
<p>-Se inicia estableciendo las reglas y normas: Evitar pararse a menos de que sea su turno, si gana toma la tarjeta, prestar atención y guardar silencio para poder escuchar el instrumento.</p> <p>- Se jugó bajo dos equipos que identificarán en las imágenes que están en la pared.</p> <p>-Los alumnos al escuchar y reproducir el sonido de ese instrumento lo identifiquen en la imagen de la pared.</p> <p>-Pasara uno por uno de cada equipo en los que tendrá que correr de modo que deben de tocar el instrumento y deberán de mencionar como se llama el instrumento y de qué manera cree que se toca.</p> <p>-Si ambos equipos adivinan al mismo tiempo gana el que toque primero la imagen en la pared.</p>	
EVALUACIÓN	
<p>La estrategia que se llevó a cabo fue favorable debido a que la mayoría de ellas si reconocían las características del instrumento como así también el sonido, al interpretar cómo se toca los niños si sabían qué instrumento era ya que identificaban cómo se tocaba, es por ello que solo algunos requirieron apoyo de la docente para llevarlo a cabo. Fue de gran interés en los niños ya que generaron la atención sobre los instrumentos expuestos; se realizó de una manera excelente debido a que siguieron las reglas que se les mencionaron, entre los dos equipos respetaron los turnos y el equipo que tenía menos imágenes no se enojó ni se peleó con los que habían ganado. (Ver anexo 10)</p>	

Tabla 17: En esta tabla se muestra las actividades que se llevaron a cabo en el grupo de 2°C. Creación propia.

NOMBRE DE LA ESTRATEGIA: ¿LOS BLOQUES SE ESCUCHAN?	4
ESTRATEGIA USADA	TRABAJO COLABORATIVO
TRABAJO COLABORATIVO: El trabajo en pareja con equipo sorprende a los alumnos la posibilidad de socializar su conocimiento con sus pares, van aprendiendo analizar situaciones, formular preguntas o hipótesis, emitir juicios, propone soluciones que son insumos importantes en el propio proceso de aprender. Y son oportunidades para desarrollar habilidades sociales que fortalecen el trabajo colaborativo, cómo intervenir por turnos y escuchar cuando otros hablan, compartir el material, entre otras cosas. APRENDIZAJES CLAVE (2017, p. 162)	
CAMPO DE FORMACIÓN O ÁREAS DE DESARROLLO	Artes
APRENDIZAJE ESPERADO	Produce sonidos al ritmo de la música con distintas partes del cuerpo, instrumentos y otros objetos
PROPÓSITO	Usar la imaginación y la fantasía, la iniciativa y la creatividad para expresarse por medio de los lenguajes artísticos (artes visuales, danza, música y teatro).
FECHA	11-21 febrero 2020
HABILIDADES DEL PENSAMIENTO	Producir
DESCRIPCIÓN	
<p>-AL comenzar se establecen las reglas y normas: Se pueden parar solo en sus equipos de modo que no hagan descontrol por todo el salón de clases y tienen que trabajar en equipo.</p> <p>- Se les repartirá bloques de colores en los equipos para que ellos formen secuencias distintas para investigar si es que puede generar un sonido.</p> <p>-En equipos dialogaron cual sería la forma que pueden llegar a sonar, de este modo los alumnos comenzarán a explorar.</p>	
EVALUACIÓN	
<p>Con dicha estrategia algunos equipos los ponían en secuencia o caídos y algunos al observar que no se generaba algún sonido usaron dos bloques cada uno y los hacían sonar pegándoles de modo que ellos produjeron sonidos que los bloques tenían, algunos otros solo siguieron lo que observaban de los demás equipos. En cuanto a las reglas y normas ya no se remarcaban tanto por que los niños encontraron una mejor forma de llevarlas a cabo, de esa forma se notó que ya estaban conscientes de lo que debían hacer o no.</p> <p>(Ver anexo 11)</p>	

Tabla 18: En esta tabla se muestra las actividades que se llevaron a cabo en el grupo de 2°C. Creación propia.

NOMBRE DE LA ESTRATEGIA: LA POSICIÓN DE LAS LUNETAS	1
ESTRATEGIA USADA	JUEGO
<p>JUEGO: El juego es una interacción con objetos en con otras personas que propician el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Es una actividad necesaria para que ellos se expresen su energía, su necesidad de movimiento y se relacionen con el mundo. El juego involucra el habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación y la concentración. APRENDIZAJES CLAVE (2017, p. 163)</p>	
CAMPO DE FORMACIÓN O ÁREAS DE DESARROLLO	Pensamiento Matemático
APRENDIZAJE ESPERADO	Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.
PROPÓSITO	Razonar para conocer atributos comparar y medir la longitud de objetos y la capacidad de recipientes, así como para reconocer el orden temporal de diferentes sucesos y ubicar objetos en el espacio.
FECHA	11-21 febrero 2020
HABILIDADES DEL PENSAMIENTO	Ubicar
DESCRIPCIÓN	
<p>-Se establecen las reglas y normas: Seguir las indicaciones, evitar comerse las lunetas de la mesa sin que se le dé la autorización, no pelear con sus compañeros de mesa.</p> <p>-Se colocan en las mesas una cantidad de lunetas en un plato y en un vaso de plástico.</p> <p>-Ellos tienen que ir poniendo la cantidad exacta en su vaso de plástico, según indique la docente.</p> <p>-Después se tomará una luneta y se pondrá enfrente con el color rojo, para atrás el color azul, para la derecha luneta blanca e izquierda color naranja, posteriormente a eso se le dé la oportunidad de que se lo comieran.</p>	
EVALUACIÓN	
<p>Este juego fue más funcional a los alumnos, ya que al cumplir con dicha actividad podían palparlo, comerlo, disfrutarlo y con ese sabor los alumnos recordaron que para ir a delante tenían que tomar la luneta roja, para ir atrás la azul, para la derecha luneta blanca y para la izquierda la naranja y la última del color que ellos quisieran, las reglas fueron cumplidas satisfactoriamente y se obtuvo un mejor desempeño.</p> <p>(Ver anexo 12)</p>	

Tabla 19: En esta tabla se muestra las actividades que se llevaron a cabo en el grupo de 2°C. Creación propia.

NOMBRE DE LA ESTRATEGIA: ESCUCHA Y HAZLO	2
ESTRATEGIA USADA	JUEGO
<p>JUEGO: El juego es una interacción con objetos en con otras personas que propician el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Es una actividad necesaria para que ellos se expresen su energía, su necesidad de movimiento y se relacionen con el mundo. El juego involucra el habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación y la concentración. APRENDIZAJES CLAVE (2017, p. 163)</p>	
CAMPO DE FORMACIÓN O ÁREAS DE DESARROLLO	Pensamiento Matemático
APRENDIZAJE ESPERADO	Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.
PROPÓSITO	Razonar para conocer atributos comparar y medir la longitud de objetos y la capacidad de recipientes, así como para reconocer el orden temporal de diferentes sucesos y ubicar objetos en el espacio.
FECHA	11-21 febrero 2020
HABILIDADES DEL PENSAMIENTO	Ubicar
DESCRIPCIÓN	<p>-Establecer las reglas y normas antes de empezar: Salir al patio de la escuela en una fila ordenada, evitar correr en el patio de la escuela, no pelear con algún compañero, respetar las consignas que se va dando.</p> <p>-Elegir a una pareja y colocarse frente a frente.</p> <p>-La docente da diferentes consignas como: lejos-cerca, detrás de, enfrente de, a su izquierda, derecha y después alguna más propuesta por ellos de modo que vayan respetando los turnos.</p> <p>-En el patio de la escuela los alumnos dibujarán un círculo en el que ellos deben estar dentro, de igual manera se mencionara lejos-cerca, detrás de, enfrente de, a su izquierda, derecha, pero ahora serán ellos los que se van moviendo.</p>
EVALUACIÓN	Esta estrategia fue favorable, aunque al principio les costó un poco de trabajo que lo realizarán, llegaban a mencionar que se les dificulta un poco las nociones espaciales, debido a que seguían al compañero que tenían enfrente de ellos, ya con el círculo les costó menos trabajo y así ellos se fueron orientando, gracias las reglas y normas se tuvo una mejor convivencia, de igual manera a los niños que se le iba dificultando sus compañeros mencionaban al otro lado entre otra y así el alumno se ubicaba de esa forma se favoreció el apoyo entre pares.

Tabla 20: En esta tabla se muestra las actividades que se llevaron a cabo en el grupo de 2°C.
Creación propia.

NOMBRE DE LA ESTRATEGIA: ENCUENTRA EL TESORO	3
ESTRATEGIA USADA	JUEGO
<p>JUEGO: El juego es una interacción con objetos en con otras personas que propician el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Es una actividad necesaria para que ellos se expresen su energía, su necesidad de movimiento y se relacionen con el mundo.</p> <p>El juego involucra el habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación y la concentración. APRENDIZAJES CLAVE (2017, p. 163)</p>	
CAMPO DE FORMACIÓN O ÁREAS DE DESARROLLO	Pensamiento Matemático
APRENDIZAJE ESPERADO	Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.
PROPÓSITO	Razonar para conocer atributos comparar y medir la longitud de objetos y la capacidad de recipientes, así como para reconocer el orden temporal de diferentes sucesos y ubicar objetos en el espacio.
FECHA	11-21 febrero 2020
HABILIDADES DEL PENSAMIENTO	Ubicar
DESCRIPCIÓN	
<p>-Para empezar, se establecen las reglas y normas: Salir al patio de la escuela en una fila ordenada, evitar correr en el patio, no pelear con sus compañeros, respetar las indicaciones que se va dando para encontrar su tesoro.</p> <p>-Esconder los cuatro cofres que se llevaron previamente con dulces dentro de este.</p> <p>-En cuatro equipos de cinco alumnos buscarán el tesoro con diferentes pistas, como: Esta debajo del periódico mural, todos en grupo se van a buscarlo, toman las partes de la llave para abrir el cofre, así los alumnos irán observando debajo de, encima de, a la derecha, etc. (las consignas se dan de acuerdo al espacio en el que se llevará a cabo).</p> <p>-Los alumnos iban recogiendo las partes de la llave, para después con el Diurex las pegaran debido a que la llave está hecha en forma de rompecabezas, por lo tanto, deben embonar las piezas.</p> <p>-Al pegar la llave los alumnos encuentran la última pista ahí mencionan los lugares donde están los tesoros, una vez que lo encuentran los alumnos comienzan a regresar al aula, y abrirán el cofre, repartirán de manera equitativa los dulces.</p>	
EVALUACIÓN	
<p>Esta estrategia fue satisfactoria, debido a que los alumnos les encantaron mucho el hecho de buscar un tesoro y el que las pistas las fuera leyendo por la docente, así ellos adivinaban al lugar que deberían de ir, las reglas fueron muy favorables para el orden, dándole una mejor armonía de trabajo a dicha actividad.(Ver anexo 13)</p>	

Tabla 21: En esta tabla se muestra las actividades que se llevaron a cabo en el grupo de 2°C.
Creación propia.

NOMBRE DE LA ESTRATEGIA: EI CÔCTEL DE FRUTAS		1
ESTRATEGIA USADA	CONSIGNA	
CONSIGNA: Es la función del aprendizaje que se quiera propiciar: conversar acerca de algún suceso, explorar material escrito, seguir con atención una lectura en voz alta, aprender una canción, hacer un experimento [...], de acuerdo a los enfoques pedagógicos de este programa, la consigna siempre ha de desafiar el intelecto, la curiosidad y las experiencias de los alumnos; una manera de hacerlo es problematizar el conocimiento, objeto de la enseñanza. APRENDIZAJES CLAVE (2017, p. 162)		
CAMPO DE FORMACIÓN O ÀREAS DE DESARROLLO	Lenguaje y Comunicación	
APRENDIZAJE ESPERADO	Interpreta instructivos, cartas, recados y señalamientos	
PROPÓSITO	Adquirir confianza para expresarse, dialogar y conversar en su lengua; mejorar su capacidad de escucha y enriquecer su lenguaje oral al comunicarse en situaciones variadas.	
FECHA	13- 27 de marzo 2020	
HABILIDADES DEL PENSAMIENTO	Ubicar	
DESCRIPCIÓN		
<p>-Establecer las reglas y normas antes de iniciar: Evitar tirar la fruta, seguir las consignas de la docente, evitar pararse de su lugar cuando no es su turno y guardar silencio.</p> <p>-Se les mostrara una lámina de la receta para preparar el coctel de frutas.</p> <p>-Ellos mencionan cuales son los pasos para poder hacer uno, se debatirá entre los alumnos cuál es la manera correcta de hacerlo, esperando los turnos correspondientes para poder participar.</p> <p>-Todos los ingredientes estarán en una mesa y por equipos pasarán a servirse con supervisión de la docente y apoyo si es requerido.</p> <p>-En el material fotocopiable (Ver anexo 1 de Anexo Fotocopiable) los alumnos colocaran según se les pida</p>		
EVALUACIÓN		
<p>Se facilitó esta estrategia debido a que los niños iban siguiendo las indicaciones, como: tomar cinco cuadros de melón, seis de sandía, y así sucesivamente, para los alumnos fue favorable debido al conteo que iban realizando de acuerdo a la receta que vieron en la lámina expuesta con anterioridad, esta lámina fue funcional debido a que los alumnos se apoyaron visualmente para observar qué era lo que llevaba la receta. En cuestión de las reglas y normas fueron satisfactorias ya que se tenía un mejor control y respetaban los turnos. (Ver anexo 14)</p>		

Tabla 22: En esta tabla se muestra las actividades que se llevaron a cabo en el grupo de 2°C. Creación propia.

NOMBRE DE LA ESTRATEGIA: PLÁTANOS CON CREMA	2
ESTRATEGIA USADA	CONSIGNA
<p>CONSIGNA: Es la función del aprendizaje que se quiera propiciar: conversar acerca de algún suceso, explorar material escrito, seguir con atención una lectura en voz alta, aprender una canción, hacer un experimento [...], de acuerdo a los enfoques pedagógicos de este programa, la consigna siempre ha de desafiar el intelecto, la curiosidad y las experiencias de los alumnos; una manera de hacerlo es problematizar el conocimiento, objeto de la enseñanza. APRENDIZAJES CLAVE (2017, p. 162)</p>	
CAMPO DE FORMACIÓN O ÁREAS DE DESARROLLO	Lenguaje y Comunicación
APRENDIZAJE ESPERADO	Interpreta instructivos, cartas, recados y señalamientos
PROPÓSITO	Adquirir confianza para expresarse, dialogar y conversar en su lengua; mejorar su capacidad de escucha y enriquecer su lenguaje oral al comunicarse en situaciones variadas.
FECHA	13- 27 de marzo 2020
HABILIDADES DEL PENSAMIENTO	Ubicar
DESCRIPCIÓN	
<p>-Establecer las reglas y normas antes de iniciar: Evitar tirar la cáscara del plátano, seguir las consignas de la docente, evitar pararse de su lugar cuando no es su turno y guardar silencio.</p> <p>-Se les mostrará una lámina de la receta para preparar plátanos con crema.</p> <p>-Los alumnos mencionan cuales son los pasos para poder hacerlos, se debatirá entre los alumnos cuál es la manera correcta de hacerlo, esperando los turnos correspondientes para poder participar.</p> <p>-Todos los alumnos tienen los ingredientes en su mesa, algunos de ellos comenzaron a realizar el postre apoyándose de la lámina.</p> <p>-En el material fotocopiable (Ver anexo 2 de Anexo Fotocopiable) los alumnos colocaran según se les pida</p>	
EVALUACIÓN	
<p>En dicha estrategia se observó que los alumnos ya lo habían hecho previamente debido a que solo algunos requirieron el apoyo de la docente para poder llevarlo a cabo. Otros alumnos se guiaban de la lámina y si tenían duda se apoyaban de sus compañeros de esta manera existió el compañerismo. Con esto se puede notar que si saben interpretar un instructivo para poder llevar a cabo la receta la cual fue los plátanos con crema. Por otra parte, las reglas y normas ya lo llevaban con más precisión debido a que con varias estrategias van favorecimiento las relaciones interpersonales con sus compañeros. (Ver anexo 15).</p>	

Tabla 23: En esta tabla se muestra las actividades que se llevaron a cabo en el grupo de 2°C. Creación propia.

CONCLUSIONES

Las reglas y normas en la clase generan una mejor convivencia, para los niños deben estar estructuradas para tener pautas sociales basadas en el respeto entre las personas manteniendo así un ambiente escolar más adecuado y con mejor orden.

Gracias a éstas tanto los profesores, los directivos, los alumnos en el Jardín de Niños “Francisco González Bocanegra” se va teniendo un entorno más agradable y óptimo para que se puedan cumplir los objetivos que se tienen establecidos en cada estrategia planeada, en este caso es que con esas estrategias los alumnos aprendan a llevar a cabo las reglas y normas en el salón de clases para que se favorezca las relaciones con sus pares.

Los padres de familia tienen el deber de transmitirlos a los alumnos ya que la familia es el mejor medio para que el niño pueda aprender a obedecer reglas que se establezcan en cualquier lugar, en especial en la escuela, dándole seguimiento los docentes. Esto es necesario para que el alumno sepa cómo comportarse y qué debe hacer en cada momento determinado.

Sea cual sea el método educativo que el docente utilicé es necesario que se fijen ciertos límites para así poder evitar conductas no deseadas en el alumno y así mismo encontrar un mejor equilibrio en el aula de clases.

Lo establecido con anterioridad, la docente tendrá que determinar la intención de aplicar estrategias ya que, con esto, debe dedicar algunos minutos para explicar y fijar las reglas y normas de convivencia para un resultado exitoso, y deben de ser respetadas hasta el último momento de la estrategia.

Se puede notar que la clave de una buena convivencia en la educación son los valores y la resolución de conflictos siguiendo las reglas anteriormente establecidas. Pueden surgir conflictos de convivencia en medio de las estrategias, para poder resolverlas desde el modelo disciplina.

Siendo fundamental que dentro del aula se establezcan las reglas y normas para fortalecer las conductas de los alumnos y así lograr su crecimiento personal de cada uno, las reglas se basan en las necesidades de los niños mediante las estrategias lo cual hace que exista una limitación hacia la conducta, y no hacia los sentimientos que la acompañan puesto que si a un niño se le solicita que evite hacer alguna cosa, pero jamás se le puede pedir que no sienta algo, impedirle una emoción o un sentimiento.

Por otro lado, las estrategias de decisiones pedagógica que contiene el plan de Aprendizajes Clave 2017 se tomaron en cuenta como una fuente fundamental para el docente ya que de esa forma pueden crear otras de una forma más personalizada, de acuerdo a las necesidades del grupo, así se favorecen mejor las relaciones interpersonales entre los alumnos, cumpliendo con las reglas y normas en el aula de clases.

Las estrategias lúdicas que se implementaron en el aula del 2º C del preescolar “Francisco González Bocanegra” del turno Matutino se llevaron a cabo a través de decisiones pedagógicas en las diferentes jornadas de prácticas obteniendo resultados cada día en beneficio de los alumnos debido a que aquí las docentes van diseñando a través de las planeaciones para que al aplicarlas se conviertan en experiencias para ir promoviendo el aprendizaje de los mismos.

Dichas estrategias fueron exitosas debido a que fueron regulando las conductas de los niños y se comenzó a poner en práctica los valores, siguiendo las consignas claras las cuales ayudaron a favorecer el juego y el aprendizaje con otros niños, teniendo una organización donde se desarrolló de una manera exitosa y fructífera debido a que los niños aprendieron a preguntar, apoyarse de otros compañeros, de igual manera se tuvo la intervención y el apoyo de la docente para que lo comprendieran totalmente y esta estrategia les sea fuera significativa en su vida cotidiana.

Como docente para evaluar dichas estrategias se fueron registrando los avances que los alumnos tienen, de este modo se pudo notar que los alumnos solamente en ocasiones necesitan tiempo para su realización de la misma, de igual forma se pudo

notar que los alumnos en ocasiones necesitan tiempo para que ellos sean capaces de resolver conflictos que se les presenta vayan madurando hacia cómo resolver conflictos que se les presente tanto en la vida cotidiana como algunas actividades escolares.

Cabe mencionar que durante este tiempo los niños necesitan compartir con otros, aprender a convivir y colaborar. Pero este tiempo no solo se debe de dar en el preescolar sino también en el ámbito familiar. Al relacionarse no únicamente es con los compañeros de clase si no también con los niños de la escuela.

Las estrategias que se mostraron en el apartado anterior son las que se llevaron a cabo, se realizó con la intención de que se le diera respuesta a la problemática que se identificó dentro del aula, todas las estrategias fueron funcionales ya que al niño le benefició con el trabajo colaborativo para que armonía dentro el aula de clase.

En las estrategias que fueron realizadas se establecieron claramente las reglas y normas en la clase para generar una mejor convivencia, se identificó que deben estar mejor estructuradas y entendibles para que así el niño pueda acatar más rápido y se integre a estas con facilidad y obtener un mejor orden. Gracias a las estrategias que fueron aplicadas, la docente logró desempeñar un mejor trabajo para que los niños pudieran resolver los conflictos con actitudes positivas para que tuvieran así un entorno más agradable y óptimo para que se puedan cumplir los objetivos que se tienen establecidos en cada estrategia planeada.

Cada estrategia fue seleccionada y puesta en práctica por la docente, fueron elaboradas con base en las estrategias del libro Aprendizajes Clave 2017, ya que a partir de estas aportaciones pudieron desempeñar satisfactoriamente cada una de las estrategias, implementando así el compañerismo de los alumnos.

Antes de cualquier estrategia es importante reconocer que los docentes necesitan algunos minutos para explicar y fijar y poner las reglas y normas de convivencia a los alumnos, las cuales deben ser respetadas hasta el último momento de la estrategia.

En la realización de las estrategias pudo notar que la clave de una buena convivencia en la educación son los valores y la prevención de conflictos siguiendo la

eficacia de las reglas establecidas. Pueden surgir conflictos de convivencia en medio de las estrategias, pero para ello la docente está capacitada para poder resolverlos a través de estrategias lúdicas.

Desde un punto personal a lo que me enfrente fue a un verdadero problema al aplicar las estrategias, pero estas fueron favorables debido que al paso del tiempo los alumnos lograron regularse, respetarlas y sobre todo tener una buena convivencia con sus pares, de esta manera las estrategias que se fueron aplicando los alumnos ya se iban apoyando de una manera excelente manera, debido a que ya se sentía otra armonía entre el grupo y sobre todo ya no existían peleas.

La estrategia que se llevaron a cabo se consideró innovadoras para el grupo debido a que estas actividades no se habían llevado tanto a práctica y aunque fueron sencillos para el grupo fueron de trabajo arduo y sobre todo de compañerismo y convivencia entre ellos.

Es satisfactorio el trabajo que se hizo con ellos de modo que se pudo mejorar las conductas y el respeto de reglas y normas de convivencia en el aula, durante esto se vieron los cambios que han tenido los alumnos entre ellos y no solo en el salón de clases sino también en el recreo ya que convivían con otros alumnos de la escuela de manera tranquila y sin pelea algún por parte de ellos.

ANEXOS

ANEXO 1 VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO

"2020. Año de Laura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer mexicana".



DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.

ESCUELA NORMAL No. 3 DE NEZAHUALCÓYOTL

CUESTIONARIO DE DOCENTES

NOMBRE COMPLETO: _____

EDAD: _____ ÚLTIMO GRADO DE ESTUDIOS: _____

ESPECIFICAR LA ESPECIALIDAD: _____

ANTIGÜEDAD EN EL SERVICIO EDUCATIVO: _____

NIVEL EN QUE LABORA: _____

AÑOS DE SERVICIO EN EL NIVEL EN QUE LABORA ACTUALMENTE:

¿ACTUALMENTE REALIZA ESTUDIOS? SI ___ NO ___ ¿CUÁL? _____

AÑOS DE SERVICIO EN LA FUNCIÓN QUE DESEMPEÑO ACTUALMENTE:

ESTRATEGÍAS LÚDICAS PARA EL FAVORECER REGLAS Y NORMAS DE CONVIVENCIA EN EL 2º GRADO DE NIVEL PREESCOLAR.

PROPÓSITO: Identifica como se lleva a cabo dentro de las aulas de preescolar las estrategias lúdicas para el favorecimiento de reglas y normas

Objetivo General: Diseñar e implementar estrategias lúdicas para favorecer reglas y normas de convivencia en alumnos de 2º grado de preescolar.

Objetivos Específicos

- Aplicar estrategias lúdicas que promuevan reglas y normas, hacia una sana convivencia en alumnos de 2º del nivel preescolar
- Analizar la aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la convivencia entre los alumnos de 2º de nivel preescolar.

Con estos propósitos y objetivos se pretende hacer un cuestionario a las docentes para conocer más de esto:

Es por ello que existen diferentes tipos de cuestionarios la cual esta es un cuestionario estructurado.

Se elabora un protocolo de preguntas y respuestas prefijado que se sigue con rigidez, las interrogantes pueden ser cerradas, que proporcionen al individuo las alternativas de respuesta que debe seleccionar, ordenar, o expresar sobre el grado de acuerdo o desacuerdo.

Se cuenta con dos categorías de las cuales son Estrategia Lúdica, Reglas y Normas de Convivencia que a continuación se mostrarán.

PERTENENCIA: Que los ítems estén relacionados con los objetivos de la investigación.

ADECUACIÓN: Que los ítems sean comprendidos y adoptados para las personas que van a contribuir con la información.

La presente cuestionario estructurada denominada será aplicada a docentes frente a grupo del nivel preescolar con una antigüedad de mínimo 5 años de servicio.

<p>PREGUNTA 1: Utiliza actividades lúdicas como parte de la enseñanza. Marque con una X.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si * No * Algunas veces 									
PERTENENCIA					ADECUACIÓN				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Observación:									
<p>PREGUNTA 2: Usted lleva a cabo una estrategia que permita llevar mejor la convivencia entre los alumnos. Marque con una X.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si * No * Algunas veces 									
PERTENENCIA					ADECUACIÓN				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Observación:									
<p>PREGUNTA3: En su aula de clase existe la convivencia entre los alumnos. Marque con una X.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si * No * Algunas veces 									
PERTENENCIA					ADECUACIÓN				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Observación:									
<p>PREGUNTA 4: Las reglas y normas son fundamentales para tener un mayor control de las actividades dentro y fuera del aula. Marque con una X.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si * No * Algunas veces 									
PERTENENCIA					ADECUACIÓN				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5

Observación:									
<p>PREGUNTA 5: Las reglas y normas son indispensables en un aula de clases. Marque con una X.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si * No * Algunas veces 									
PERTENENCIA					ADECUACIÓN				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Observación:									
<p>PREGUNTA 6: ¿Usted considera que en el desarrollo de sus actividades existe una sana convivencia entre sus alumnos?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si * No * ¿Por qué? 									
PERTENENCIA					ADECUACIÓN				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Observación:									
<p>PREGUNTA 7: ¿Cómo da solución entre los alumnos para resolver conflictos dentro del aula?</p>									
PERTENENCIA					ADECUACIÓN				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Observación:									
<p>PREGUNTA 8: Usted organiza a sus alumnos para establecer acuerdos que permitan respetar reglas y normas durante el desarrollo de las actividades. Marque con una X.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si * No * Algunas veces 									
PERTENENCIA					ADECUACIÓN				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Observación:									

PREGUNTA 9: ¿Son funcionales las reglas y normas de convivencia que ha establecido en su aula?

- Si * No * ¿Por qué?

PERTENENCIA					ADECUACIÓN				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5

Observación:

PREGUNTA 10: ¿De qué manera evalúa las reglas y normas de convivencia? ¿Cómo y por qué?

PERTENENCIA					ADECUACIÓN				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5

Observación:

PREGUNTA 11: Para determinar reglas y normas tiene algún instrumento que le permita evaluar el comportamiento durante las actividades? ¿Cuáles?

PERTENENCIA					ADECUACIÓN				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5

Observación:

PREGUNTA 12: Para los establecimientos de reglas y normas en el aula; es indispensable identificar actitudes, hábitos y valores que los niños y niñas tienen desde casa ¿Por qué?

PERTENENCIA					ADECUACIÓN				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5

Observación:

PREGUNTA 13: Las reglas y normas se implementan como castigo o como una forma de mejorar las conductas entre los alumnos

PERTENENCIA					ADECUACIÓN				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5

Observación:

PREGUNTA 14: ¿Socializa las reglas y normas de convivencia con sus alumnos y padres de familia? ¿Cómo?

PERTENENCIA					ADECUACIÓN				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Observación:									
PREGUNTA 15: ¿Cómo impacta en el aprendizaje de los alumnos establecer reglas y normas en el desarrollo de las actividades dentro del aula?									
PERTENENCIA					ADECUACIÓN				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Observación:									

ANEXO 2



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO

“2020. Año de Laura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer mexiquense”.



ESCUELA NORMAL No. 3 DE NEZAHUALCÓYOTL

CUESTIONARIO A PADRES DE FAMILIA

NOMBRE COMPLETO: _____

EDAD: _____ ÚLTIMO GRADO DE ESTUDIOS: _____

ESPECIFICAR LA ESPECIALIDAD: _____

ANTIGÜEDAD EN EL SERVICIO EDUCATIVO: _____

NIVEL EN QUE LABORA: _____

AÑOS DE SERVICIO EN EL NIVEL EN QUE LABORA ACTUALMENTE:

¿ACTUALMENTE REALIZA ESTUDIOS? SI ___ NO ___ ¿CUÁL? _____

AÑOS DE SERVICIO EN LA FUNCIÓN QUE DESEMPEÑO ACTUALMENTE:

ESTRATEGÍAS LÚDICAS PARA EL FAVORECER REGLAS Y NORMAS DE CONVIVENCIA EN EL 2º GRADO DE NIVEL PREESCOLAR.

PROPÓSITO: Identifica como se lleva a cabo dentro de los hogares las reglas y normas para la disciplina de los alumnos

Objetivo General: Diseñar e implementar estrategias lúdicas para favorecer reglas y normas de convivencia en alumnos de 2º grado de preescolar.

Objetivos Específicos

- Aplicar estrategias lúdicas que promuevan reglas y normas, hacia una sana convivencia en alumnos de 2º del nivel preescolar
- Analizar la aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la convivencia entre los alumnos de 2º de nivel preescolar.

Con estos propósitos y objetivos se pretende hacer un cuestionario a los padres de familia para conocer más de esto:

Es por ello que existen diferentes tipos de cuestionario la cual esta es un cuestionario estructurado.

Se elabora un protocolo de preguntas y respuestas prefijado que se sigue con rigidez, las interrogantes pueden ser cerradas, que proporcionen al individuo las alternativas de respuesta que debe seleccionar, ordenar, o expresar sobre el grado de acuerdo o desacuerdo.

Se cuenta con dos categorías de las cuales son Estrategia Lúdica, Reglas y Normas de Convivencia que a continuación se mostrarán.

PERTENENCIA: Que los ítems estén relacionados con los objetivos de la investigación.

ADECUACIÓN: Que los ítems sean comprendidos y adoptados para las personas que van a contribuir con la información.

El presente cuestionario estructurado denominada será aplicada a padres de familia en el grado de 2º y grupo "C".

<p>PREGUNTA 1.- Poner reglas y normas de forma eficaz...</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Solo conlleva beneficios para los niños ○ A veces conlleva beneficios, pero puede traer consecuencias negativas ○ Siempre conlleva consecuencias negativas 									
PERTENENCIA					ADECUACIÓN				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Observación:									
<p>PREGUNTA 2.- ¿Si su hijo o hija no cumple las reglas y normas usted utiliza el castigo como otra alternativa? *Si * No</p>									
PERTENENCIA					ADECUACIÓN				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Observación:									
<p>PREGUNTA 3: ¿Las reglas y normas establecidas en casa crean dependencia con los padres?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si *No *Depende de la situación 									
PERTENENCIA					ADECUACIÓN				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Observación:									
<p>PREGUNTA 4: ¿Considera que si los niños al practicar reglas y normas dentro de la escuela es suficiente para mejorar su conducta? *Si * No</p>									
PERTENENCIA					ADECUACIÓN				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Observación:									
<p>PREGUNTA 5: ¿Considera que el no establecer reglas y normas contribuye a formar personas con mayor libertad, autonomía e imaginación? *Si * No</p>									

PERTENENCIA					ADECUACIÓN				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Observación:									
PREGUNTA 6: ¿Es importante que su hijo conozca reglas y normas dentro de su casa?									
• Verdadero *Falso									
PERTENENCIA					ADECUACIÓN				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Observación:									
PREGUNTA 7: ¿Cómo da solución entre los alumnos para resolver conflictos dentro del aula?									
a) De acuerdo b) En desacuerdo									
PERTENENCIA					ADECUACIÓN				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Observación:									
PREGUNTA 8: ¿Cree que es conveniente quitarle el castigo a su hijo o hija solamente por qué se siente mal o triste?									
• Si * No									
PERTENENCIA					ADECUACIÓN				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Observación:									
PREGUNTA 9: ¿Desde su punto de vista considera que son difíciles seguir las reglas y normas en casa? * Si * No									
PERTENENCIA					ADECUACIÓN				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Observación:									

ANEXOS DE FOTOGRAFÍAS DE LAS ESTRATEGIAS

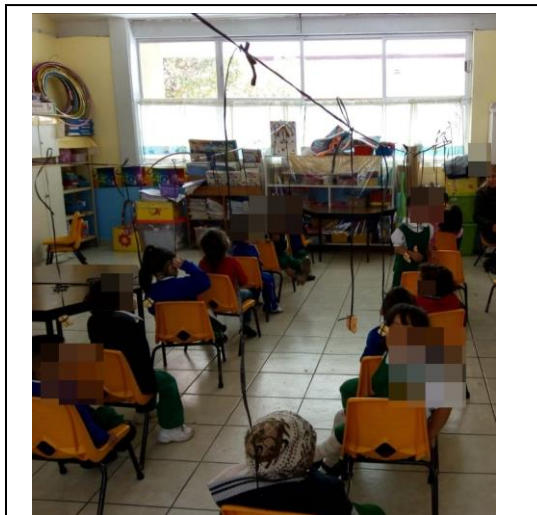
ANEXO 3

ESTRATEGIA: ¿CÓMO SON TUS COMPAÑEROS?



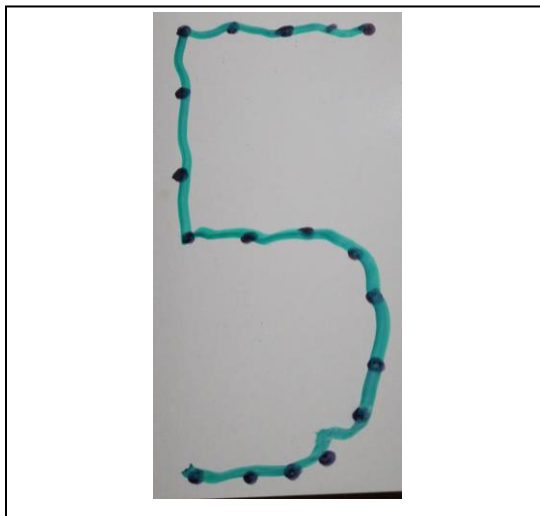
ANEXO 4

ESTRATEGIA: DONITAS COLGANTES



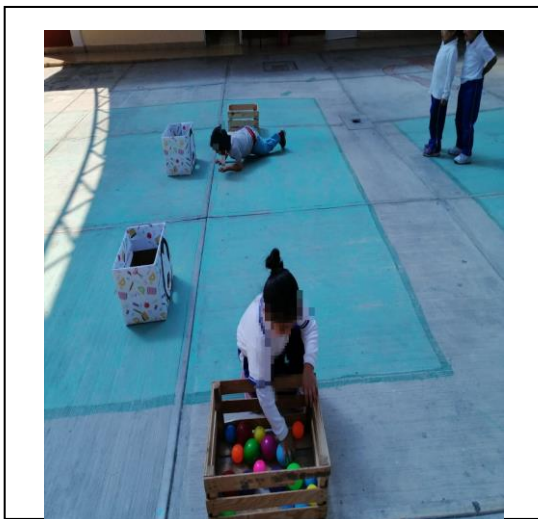
ANEXO 5

ESTRATEGIA: IDENTIFICANDO NÚMEROS



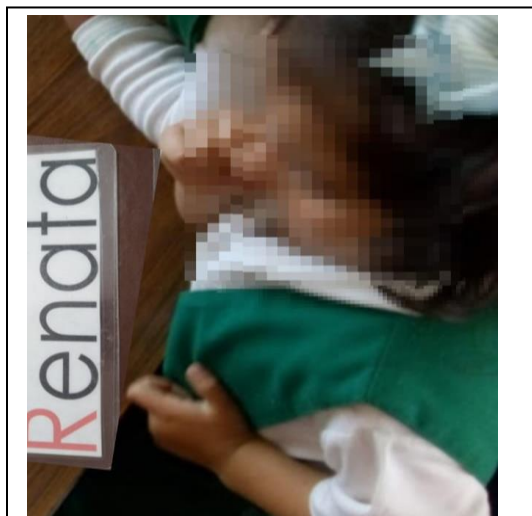
ANEXO 6

ESTRATEGIA: DÁNDOLE DE COMER AL PINGÜINO



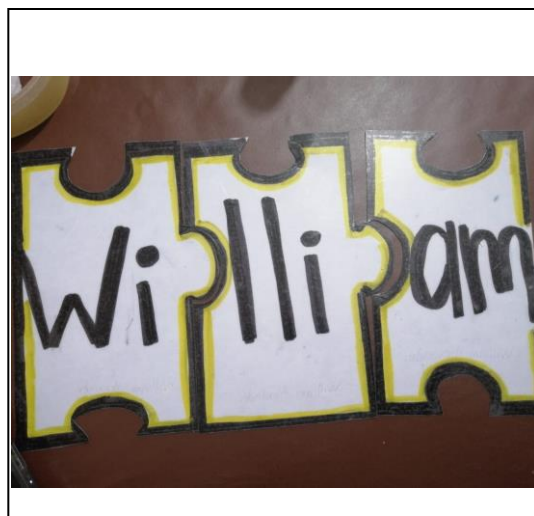
ANEXO 7

ESTRATEGIA: ENCONTRANDO MI GAFETE



ANEXO 8

ESTRATEGIA: EL ROMPECABEZAS DE MI NOMBRE



ANEXO 9

ESTRATEGIA: CÒPIAME



ANEXO 10

ESTRATEGIA: ENCONTRAR EL INSTRUMENTO



ANEXO 11

ESTRATEGIA: ¿LOS BLOQUES SE ESCUCHAN?



ANEXO 12

ESTRATEGIA: LA POSICIÓN DE LAS LUNETAS



ANEXO 13

ESTRATEGIA: ENCUENTRA EL TESORO



ANEXO 14

ESTRATEGIA: EI CÒCTEL DE FRUTAS



ESTRATEGIA: PLÁTANOS CON CREMA



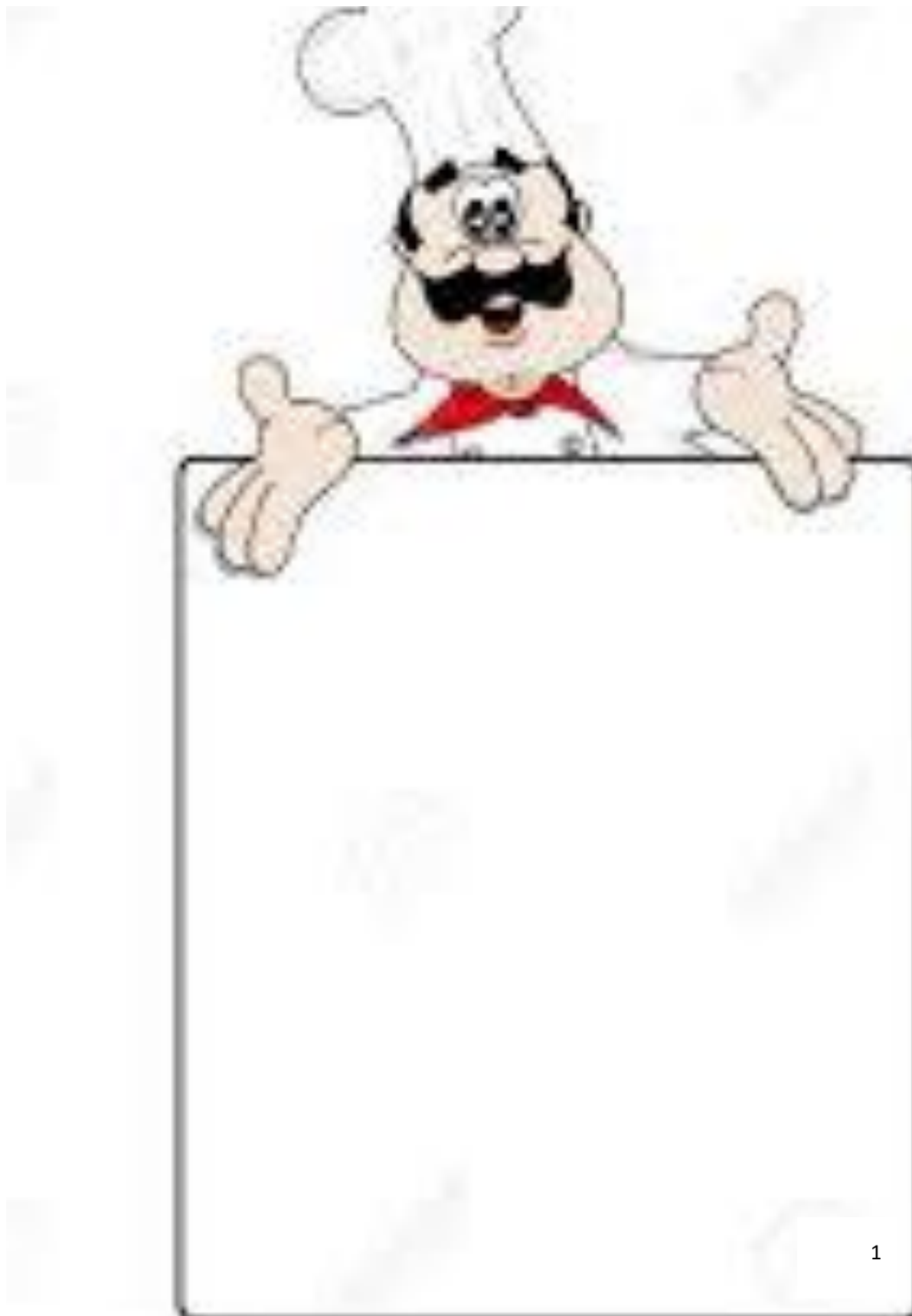
ANEXOS DE MATERIAL FOTOCOPIABLE

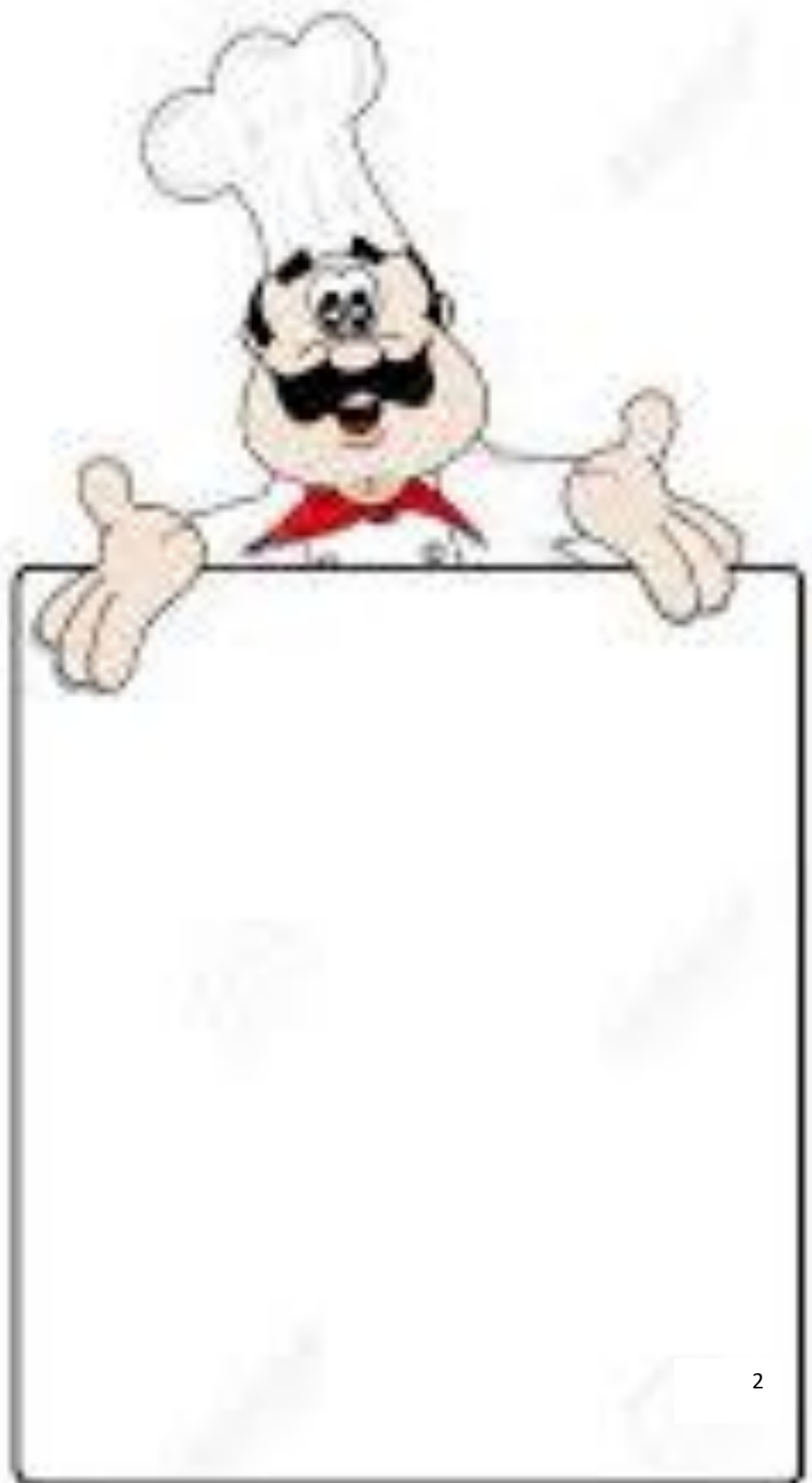


INSTRUCCIONES: Dibuja los ingredientes que utilizaste y **después** dibuja el procedimiento.

ANEXO 2

INTRUCCIONES: El chef que tenga el numero 1 colocaras los ingredientes y el chef que tenga el numero 2 desarrollaras el procedimiento.





REFERENTES

- “Anónimo (6 septiembre 2014) Consultado en <https://cindypao90final.wordpress.com/historia-de-la-ludica/> en (Estado de México, 8 de marzo 2020)”
- “Atom (3 DE OCTUBRE DE 2014) consultado en <http://ludicaeducinicialunivac.blogspot.com/2014/10/antecedentes-ludicos.html> en (Estado de México, 10 de Enero 2020)
- AAVV. (1998). *Psicología Evolutiva y Educación Infantil*, Madrid
- BRONFENBRENNER.U. *La Ecología del Desarrollo Humano*. Paidós. Barcelona.1987.
- Caballero, A. (2010). *El Juego Un recurso invaluable*. México: Fuentes.
- Del Rincón, D., Arnal, J., Latorre, A., Sans, A. (1995). *Técnicas de Investigación en Ciencias Sociales*. Madrid: Dykinson
- “Cánovas Marmo, Cécica Esther (2009) consultado en <https://www.redalyc.org/pdf/447/44713052011.pdf> en (Estado de México, 01 de junio de 2020)”
- Gallego Ortega, J. L. (1994). *Educación Infantil*, Málaga. Aljibe
- Ghiglione, R. (1978). *Encuestar*. En A. Blanchet et al., *Técnicas de Investigación en Ciencias Sociales*. Datos. Observación. Entrevista. Cuestionario. Madrid: Narcea, 131-182.
- “Lourdes Sabori (16 de abril) consultado en <https://teroriasunikino.blogspot.com/2009/03/vigotsky.html> en (Estado de México, 20 de marzo de 2020)”
- Norberto Daniel (Agosto-Septiembre de 2003) consultado en <https://www.oei.es/historico/valores2/monografias/monografia02/reflexion02.htm> en (Estado de México, 02 de Junio 2020)

- *Libro para las familias. Educación preescolar (2019)*
- *Magendzo, A. (2003) "Curriculum, convivencia escolar y calidad educativa", Monografías virtuales. Ciudadanía, democracia y valores en sociedades plurales. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura, nùm.2.*
- *"Martha Ruth Cepeda Ramírez (30/01/2017) consultado en <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje> en (Estado de México, 12 de Enero,2020)*
- *Melero, J. (1993). Conflictividad y violencia en los centros escolares, Madrid, Siglo XXI.*
- *"Mir, M., Batle, M. y Hernández, M., ((2009). Contextos de colaboración familia-escuela durante la primera infancia. IN. Revista Electrónica d'Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa, V. 1, n. 1, PAGINES 45-68. Consultado en http://www.in.uib.cat/pags/volumenes/vol1_num1/m-mir/index.html en (Estado de México,30 de Diciembre, 2019)"*
- *Organización para la cooperación y el desarrollo Económico, Skills for Social Progress: The Power of Social and Emotional Skills, Paris, OCDE, 2015.*
- *Ortega, R. (2006). La convivencia: qué es y cómo se aborda. Sonsejería, Graó, Barcelona*
- *Ortiz, Ocaña. (2009). Jugando También se aprende. Madrid: Didáctica.*
- *Palacios, J. Marchesi, A. Coll, C. (1991). Desarrollo Psicológico y Educación. Madrid*
- *Piaget, J. (1997). La psicología de la Inteligencia. Crítica*
- *Piaget, J. (1985). Seis tudios de Psicología. Barcelona. Planeta Agostini*
- *Pujolás, P. (2008).9 ideas clave: El aprendizaje cooperativo. Barcelona. Graó*

-
- *Plan de Estudios (2011). Educación Básica, Secretaría de Educación Pública, México Distrito Federal*
- “Ruth Bujaico Huayhua (Septiembre 11, 2014) consultado en <https://www.slideshare.net/ruthxenia/ausbel-y-su-teoria-del-aprendozaje-significativo> en (Estado de México, 23 de Febrero 2020)”
- *Robert K. Yin. (2014). Case Study Research Design and Methods*
- *Shonkoff, Jack P. Phillips Deborah A., Avances recientes en el conocimiento de los niños en edad preescolar, México, SEP,2004.*
- *Taller de Diseño de Estrategias Didácticas de la Licenciatura en Educación Preescolar Plan (1999)*
- “Tomás García Muñoz. Almendralejo, (marzo,2003) consultado en http://www.univsantana.com/sociologia/El_Cuestionario.pdf en (Estado de México,12 de noviembre,2019)”
- *Vid. Idioma e Información. La Lengua Española de la Comunicación. Ed. Síntesis. Madrid, 1994. Pág. 167.*
- *Vidal, T., & Pol, E. (2005). La apropiación del espacio. Una propuesta teórica para comprender la vinculación entre las personas y los lugares. (F.d. Psicología Ed.) Anuario de Psicología, 36(3), 281-297*
- *Vygotski revisitado: una historia crítica de su contexto y legado. Buenos Aires: Miño y Dávila Editores.*
- *Vygotsky, L. (1996): “Interacción entre aprendizaje y desarrollo”, en El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona, Crítica. Pp. 43-47.*
- *Yasnitsky, A., van der Veer, R., Aguilar, E. & García, L.N. (Eds.) (2016).*



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO

EDOMÉX
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN, RESULTADOS FUERTES.

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

**ESCUELA NORMAL No. 3 DE NEZAHUALCÓYOTL
DEPARTAMENTO DE CONTROL ESCOLAR**

Oficio No. 0543/19-20-09
Asunto: Se autoriza impresión de
documento recepcional.

Cd. Nezahualcóyotl, Estado de México a 16 de julio de 2020.

**C. ITZEL JACQUELINE GARDUÑO REBOLLAR
PRESENTE.**

La Dirección de la Escuela Normal No. 3 de Nezahualcóyotl, se permite comunicar a usted que ha sido autorizado su documento recepcional en la modalidad: **TESIS DE INVESTIGACION**; que presentó con el tema: **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA FAVORECER REGLAS Y NORMAS DE CONVIVENCIA EN EL 2º GRADO DE NIVEL PREESCOLAR.**

Por lo que procede la impresión y reproducción de dicho documento para la sustentación de su examen profesional.

Sin más por el momento, le deseo éxito en la culminación de su proceso.



ATENTAMENTE

DR. JOSÉ ALEJANDRO SÁNCHEZ RODRÍGUEZ
"Suplente de la Dirección de la Escuela Normal No. 3 de
Nezahualcóyotl, de acuerdo con el oficio
205120000/0568/2020 del Director General de Educación
Normal y Fortalecimiento Profesional"



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y NORMAL
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL Y FORTALECIMIENTO PROFESIONAL
SUBDIRECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL
ESCUELA NORMAL No. 3 DE NEZAHUALCÓYOTL

AV. INVERO Y RAMADÓN ENTRE AVDA. FORTALECIMIENTO DE NEZAHUALCÓYOTL, C.P. 5700
TELÉFONO: 57 00 00
CORREO ELECTRÓNICO: info@en3nezahualcoyotl.edu.mx