

ESCUELA NORMAL DE IXTAPAN DE LA SAL



INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES

**“EL JUEGO SIMBÓLICO PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
EN PRIMER GRADO DE PREESCOLAR”**

QUE, PARA SUSTENTAR EL EXAMEN PROFESIONAL Y OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

PRESENTA

MARIELA NÚÑEZ VÁSQUEZ

ASESOR

DR. FELIPE DE JESÚS TOVAR SOTELO

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
1. PLAN DE ACCIÓN	9
1.1. Descripción y focalización del problema	9
1.2. Propósitos	11
1.3. Revisión teórica	12
1.3.1. El juego.....	12
1.3.2. El juego simbólico	13
1.3.3. Teoría de David Ausubel sobre el aprendizaje significativo.....	15
1.4. Metodología.....	17
1.5. Conjunto de acciones y estrategias que se definieron como alternativas de solución.....	19
1.6. Análisis del contexto en el que se realiza la mejora.....	21
2. DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA	26
2.1. Planificación.....	26
2.1.1. Día 1: “Chefs”	27
2.1.2. Día 2: “Soy un doctor”	28
2.1.3. Día 3: “Soy un científico”	30

2.1.4. Día 4: “El supermercado”	31
2.1.5. Día 5: “Vamos al zoológico”	32
2.1.6. Día 6: “Creemos nuestra obra de arte”	33
2.1.7. Día 7: “Soy un veterinario”	34
2.2. Acción	35
2.3. Observación y reflexión	41
2.4. Evaluación	42
CONCLUSIONES	46
RECOMENDACIONES	51
REFERENCIAS	52
ANEXOS	55

INTRODUCCIÓN

Las exigencias de la sociedad hoy en día en la educación son un mayor compromiso para el docente, dado que, debe atender las necesidades que van surgiendo. Por lo que, la Reforma educativa pretende mejorar la calidad de la educación atendiendo a esas nuevas demandas. A partir de esto, en el libro de Aprendizajes Clave para la Educación Integral, para la Educación Preescolar (2017), plantea el mexicano que se quiere formar mencionando que:

Conseguir que los mexicanos que egresen de la educación obligatoria sean ciudadanos libres, participativos, responsables e informados; capaces de ejercer y defender sus derechos; que participen activamente en la vida social, económica y política de nuestro país. Es decir, personas que tengan motivación y capacidad para lograr su desarrollo personal, laboral y familiar, dispuestas a mejorar su entorno natural y social, así como a continuar aprendiendo a lo largo de la vida en un mundo complejo que vive acelerados cambios. (p.24)

Las escuelas deben ir a la par con lo que refiere el programa para lograr formar alumnos capaces de enfrentarse a situaciones reales de la vida. Es por eso que, desde el nivel de educación preescolar es importante comenzar a desarrollar en los niños capacidades y habilidades, así como propiciar aprendizajes que les permitan desenvolverse en la sociedad cambiante, existen “investigaciones recientes que sostienen que en los primeros cinco años de vida se forman las bases del desarrollo de la inteligencia, la personalidad y el comportamiento social” (SEP, 2017, p.156)

Esto hace que el docente tenga un papel fundamental en dicho desarrollo, siendo un guía para que el educando construya sus conocimientos. Por lo tanto, la principal función del maestro “es contribuir con sus capacidades y su experiencia a la construcción de ambientes que propicien el logro de los Aprendizajes esperados por parte de los estudiantes y una convivencia armónica entre todos los miembros de la comunidad escolar” (SEP, 2017, p.118). Como docente en formación considero que a lo largo de mi

trayecto en las prácticas educativas en los Jardines de Niños he desempeñado el rol que en la actualidad corresponde con las nuevas exigencias de la sociedad.

Ahora bien, la propuesta de trabajo se diseñó para el grupo de primer grado grupo “B” en el Jardín de Niños “Silvina Jardón” el cual está ubicado en la colonia centro de Ixtapan de Sal, México, sobre la avenida Juárez esquina con Independencia número 23. La clave del centro del trabajo es 15EJN01482, cuenta con una matrícula de 208 alumnos. Es una institución de organización completa que trabaja con el calendario de 190 días.

Dicho grupo está integrado por 29 alumnos, de los cuales son 15 niños y 14 niñas, el rango de edades es de 2 años 11 meses a 3 años, por lo tanto, se percibe que la necesidad de los educandos es la manipulación y observación de objetos que les interesan o atrapan su atención. Por lo cual, predominan dos formas diferentes de aprender, los cuales son el estilo de aprendizaje Kinestésico y el Visual.

A partir de la reflexión de la práctica con los niños de primer grado de nivel preescolar, se focalizó una problemática en las estrategias de enseñanza, y se diseñó una propuesta para fortalecer la intervención docente, tomando en cuenta dos competencias profesionales del perfil de egreso marcadas en el Acuerdo 650 por el que se establece el Plan de Estudios para la Formación de Maestros de Educación Preescolar, las cuales son:

Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco de los plan y programas de educación básica, y su unidad de competencia que refiere a: Diseña situaciones didácticas significativas de acuerdo con la organización curricular y los enfoques pedagógicos del plan y los programas educativos vigentes. Y aplica críticamente el plan y programas de estudio de la educación básica para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de los alumnos del nivel escolar, y su unidad de competencia que menciona: Aplica

metodologías situadas para el aprendizaje significativo de las diferentes áreas disciplinarias o campos formativos.

Esto fue mediante el juego simbólico, es una estrategia que ayuda a los educandos a construir aprendizajes significativos, así como también favorecer habilidades y actitudes a partir de roles o escenarios de la vida cotidiana, por tanto, el juego contribuye al desarrollo cognitivo, físico, social y emocional del niño. Además de que, ayuda a mejorar la práctica profesional, siendo una estrategia de enseñanza adecuada para que el docente.

Ahora bien, el presente informe de prácticas contiene una parte del plan de acción, como: la descripción y focalización del problema en donde se recupera ideas de la problematización, el enunciado que lo contiene y la pregunta de investigación; los propósitos que se querían lograr (general y específicos); la revisión teórica en la que está plasmada las categorías básicas incluidas en el tema de estudio; la metodología en la cual se explica el método de investigación (investigación-acción); el conjunto de acciones y estrategias que se definieron como alternativas de solución, aquí se menciona la modalidad, tipo de evaluación, las técnicas e instrumentos a utilizar; y el análisis del contexto en el que se realiza la propuesta de mejora.

En la segunda parte está plasmado el desarrollo, reflexión y evaluación de la propuesta de mejora, la cual se integra por: la planificación donde se menciona la modalidad y los Campos de Formación Académica y Áreas de Desarrollo Personal y Social que se retomaron, así como también está escrito el diseño de las situaciones didácticas; la acción en la que se alude el cómo se promueve el interés y motivación de los alumnos en el desarrollo de las actividades, los conocimientos, habilidades y actitudes que se buscan promover, las dificultades que se presentan al aplicar las situaciones didácticas (factores internos y externos), y la manera de evaluar el aprendizaje de los educandos.

De igual forma se integra por la observación y reflexión en la cual se menciona la importancia de la reflexión de la práctica, y se plantean interrogantes; la evaluación, aquí

se escriben las fortalezas y áreas de oportunidad que se identifican en el diseño de la propuesta y que cambios o aportaciones se pueden hacer para obtener mejores resultados; la reflexión final en donde se alude las fortalezas que desarrolladas en mi trayecto formativo en la escuela y en los jardines de niños, se reflexionó el logro de los propósitos y si se dio respuesta a la pregunta problema, y la experiencia que se obtuvo en las intervenciones acerca del juego simbólico.

Al final se colocaron conclusiones y recomendaciones, aquí se plasmó, cómo el tema de investigación contribuyó a la mejora de la práctica profesional y el cómo favorece en el desarrollo de los alumnos, además se hace referencia a la importancia del juego simbólico, la evaluación que se necesita, el papel que se tiene hoy en día como docente, y lo fundamental de llevar una práctica reflexiva.

1. PLAN DE ACCIÓN

1. PLAN DE ACCIÓN

1.1. Descripción y focalización del problema

A partir de una reflexión exhaustiva en mi práctica profesional desarrollada a lo largo de mi formación, logré detectar áreas de mejora en dos competencias profesionales del perfil de egreso que eran necesario atender, las cuales se encuentran en el Acuerdo 650, por el que se establece el Plan de Estudios para la Formación de Maestros de Educación Preescolar, estas son:

Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco de los plan y programas de educación básica, y su unidad de competencia que refiere a: Diseña situaciones didácticas significativas de acuerdo con la organización curricular y los enfoques pedagógicos del plan y los programas educativos vigentes. Aplica críticamente el plan y programas de estudio de la educación básica para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de los alumnos del nivel escolar, y su unidad de competencia que menciona: Aplica metodologías situadas para el aprendizaje significativo de las diferentes áreas disciplinares o campos formativos.

La problemática que detecté en mi práctica profesional es que en algunas ocasiones he trabajado con actividades a partir de cuestionamientos, es decir, para introducir a un tema se les cuestionaba, pero además en el desarrollo y en el cierre también se llegaba a hacer lo mismo, esto estaba ocasionando la falta de interés por parte de ellos en las diferentes actividades.

De acuerdo con las características cognitivas que presenta un grupo de primer año de educación preescolar, no es recomendable por especialistas trabajar con demasiados planteamientos durante toda una situación didáctica, por su nivel de desarrollo. Además de que, por experiencia se ha observado que saturarlos de preguntas ocasiona desinterés, por ende, pierden la atención en lo que se está realizando y en lo

que se pretende favorecer en razón de los aprendizajes esperados que marca el plan y programa de estudios de ecuación básica.

Así también, me he percatado a lo largo de mis prácticas educativas que los niños logran construir sus aprendizajes mediante actividades que les son significativas, es decir, que están dentro de la realidad y de su contexto inmediato, a partir de éstas, van adquiriendo nuevas palabras y entienden su significado, comprenden situaciones de la vida cotidiana y aprenden a resolver conflictos. Además, los aprendizajes que van adquiriendo dentro de un aula, les ayudan para ponerlos en práctica en situaciones reales que se les presentan.

Considero que en mis intervenciones logré llevar a cabo situaciones didácticas significativas a los educandos, sin embargo, el diseño de estas deben ser permanentes y evitar regresar a las actividades mecánicas, ya que, en ocasiones algunas de las estrategias que empleaba no eran las adecuadas, es ahí la finalidad del presente informe de prácticas profesionales este permite la transformación de la práctica, fortaleciendo las competencias marcadas en el perfil de egreso, que como docente se deben cumplir.

Cabe señalar que las actividades con el grupo de primer año en el que desarrollé mis prácticas fueron un reto en mi formación docente, por el nivel cognitivo que tienen los educandos, por ello es fundamental diseñar actividades cortas, en donde los educandos estén en constante movimiento y aprendan de forma significativa, es decir, situaciones didácticas idóneas que permitan atender a las características y necesidades de los niños de tres años de edad y al mismo tiempo dar seguimiento a la transformación de mi práctica profesional.

Por lo tanto, consideré pertinente la estrategia del juego simbólico, porque el trabajo con el juego tiene beneficios tanto en la enseñanza del maestro como en el aprendizaje de los educandos, como hace mención Sarlé (2006):

Alienta a los maestros a que encuentren un espejo donde mirarse para trabajar, para saber cómo modelar buenas intervenciones que no quiebren

la autonomía, ni la libertad de los niños y que logren conjugarse con el conocimiento y la imaginación. (p.16)

El juego simbólico permite al niño que favorezca experiencias significativas, aprendan de manera lúdica, y que a su vez desempeñen roles de la vida cotidiana dejando en ellos aprendizajes significativos por medio de situaciones contextualizadas, es decir, dentro de su realidad. Vigotsky (citado en Sarlé, 2001), menciona desde su perspectiva sociocultural que el juego es:

La acción y, al dominar la acción por sobre el significado (que puede o no ser comprendido), el niño es capaz de hacer más cosas de las que puede comprender. Al jugar, se finge que se denominan conocimientos y habilidades que todavía no se poseen y esta ficción es una forma de ir penetrando en mundos desconocidos. Es decir, en el juego se produce parcialmente lo conocido, en un intento por conocerlo. (p.43)

Un docente debe estar en constante reflexión de la práctica educativa para lograr una transformación de ella con estrategias pertinentes, en beneficio del desarrollo integral de los alumnos. Para lograr esto, en el presente informe se dio seguimiento a la estrategia que se seleccionó para atender a la problemática planteada mediante una serie de propuestas de acción para responder a la siguiente interrogante, ¿El juego simbólico favorece el aprendizaje significativo en los niños de primer grado de preescolar?

1.2. Propósitos

Propósito general

- Emplear el juego simbólico para favorecer el aprendizaje significativo en los niños de educación preescolar y mejorar mi práctica profesional.

Propósitos específicos

- Investigar y analizar acerca del juego simbólico y su importancia para favorecer el aprendizaje significativo en los niños de primer grado de preescolar.
- Diseñar situaciones didácticas para para favorecer el aprendizaje significativo en los niños de primer grado de preescolar.
- Aplicar las situaciones didácticas para para favorecer el aprendizaje significativo en los niños de primer grado de preescolar.
- Evaluar los resultados en la intervención docente mediante técnicas e instrumentos para la recogida de datos.
- Reflexionar a partir de los datos obtenidos en la intervención docente para generar nuevas propuestas y mejorar mi práctica profesional.

1.3. Revisión teórica

1.3.1. El juego

El juego es entendido como “un instinto, una disposición innata que estimula acciones espontáneas, bajo la influencia de estímulos adecuados” Decroly (citado en Castillo, 1991, p. 84). El juego es una estrategia que se utiliza en el nivel de educación preescolar, es indispensable para el desarrollo físico, cognitivo y social del educando, además de que es una necesidad para él, satisface su imaginación y con éste va conociendo poco a poco el mundo que le rodea.

Así también, permite al docente utilizar el juego con “...intención clara, congruente con los propósitos educativos (creación de estrategias para resolver un problema, enriquecimiento del lenguaje, desarrollo de la imaginación, empatía, trabajo en colaboración). No cualquier juego es educativo, ni todas las actividades denominadas juego lo son” (SEP, 2017, p. 163).

De igual forma, el trabajar con el juego “...exige al docente del nivel, un cambio radical con respecto al rol que cumplía orientado por teorías pedagógicas que lo ubicaban tan sólo como preparador y estimulador del juego, sin tener participación en él” (Sarlé, 2001, p.9), es decir, no solo es tarea de los educandos jugar para la construcción

de sus aprendizajes, sino que también como docente es esencial involucrarse siendo mediador en su proceso y llevándolos a la construcción del aprendizaje.

1.3.2. El juego simbólico

El juego simbólico es una estrategia que favorece en los educandos experiencias significativas, les permite aprender de manera lúdica, y a su vez desempeñan roles de la vida cotidiana dejando en ellos aprendizajes significativos, es decir, dentro de la realidad. Castillo (1991), lo define como aquellos juegos dramáticos, representativos de personajes, que favorecen el enriquecimiento afectivo, lingüístico e intelectual, es decir, es imaginativo, el alumno puede, mediante actividades lúdicas simbólicas, ser cualquier persona y realizar alguna actividad.

Así también, la SEP (2017) menciona que mediante el juego simbólico:

Los niños hacen que un objeto represente algo distinto a lo que es (un bloque puede ser un coche, una rama puede ser una vara de magia, de hada o un peine; depende de lo que el niño piense y diga mientras juega con él), e inventen diálogos a partir de los personajes que ellos mismos deciden y representan. (p.163)

En contraste con estos dos referentes teóricos concuerdan que el juego simbólico permite a los educandos el desarrollo lingüístico, como ellos mencionan mientras el niño está desempeñando un rol pone en práctica el uso de su lenguaje expresando lo que él piensa mediante la experiencia que ha tenido en su vida cotidiana, relacionándolo con nuevas palabras y significados que está aprendiendo o está por aprender durante el desarrollo de la actividad con sus demás compañeros, enriqueciendo su desarrollo cognitivo y social.

Por ende, la estrategia del juego simbólico ayuda a mi práctica a darle ese giro, de cuestionamientos y actividades mecánicas a situaciones didácticas lúdicas. Además de que, favorece directamente a los alumnos de primer grado, permite según Castillo (1991) su madurez y afirmación del yo, además refiere que el juego es una acción libre

y a su vez es una necesidad para el niño, que le permite gozar, explorar y descubrir por ellos mismos.

También este autor menciona que el niño cuando juega se convierte en otro ser o transforma cualquier objeto en un ser imaginado, por medio del juego simbólico le permite expresar sus pensamientos e ideas, descargar impulsos y expresar emociones, propicia el gozo de la creación en él, satisface su fantasía, y le ayuda a realizar lo que observa en el mundo de un adulto, por lo que, puede ser un conductor, enfermero, aviador, chef, pintor, etc.

Sarlé (2001), alude que el juego simbólico es dramático, y produce en los alumnos movilidad y progreso en los conocimientos sociales como resultado de la intervención del docente, menciona que son juegos protagonizados, de papeles sociales o sociodramáticos. Así mismo, esta autora supone cuatro fases o momentos en su estructura, en la primera fase se presenta el tema, se distribuyen los roles, y se prepara el material y el ambiente del juego, que en este caso sería el inicio de una situación didáctica. La segunda es donde cada participante asume su rol y desarrolla el juego, es decir, cuando los educandos construyen sus aprendizajes y sería el desarrollo. Por último, la tercera y cuarta fase que sería el cierre de una situación, esta corresponde al orden del material y la evaluación de lo actuado.

Refiere Sarlé (2001) afirma que este tipo de juego es utilizado generalmente para que el docente indague los conocimientos previos de los niños o sistematice los conocimientos de una realidad particular, y menciona que los temas más comunes de este juego están referidos al mundo cotidiano del educando como, por ejemplo, el supermercado, el zoológico, la escuela, la cocina, entre otros lugares o roles que se desempeñan en la vida real.

En otro punto de vista según Piaget (citado en Ruiz de Belasco y Abad, 2011) menciona que un niño de tres años pasa por el estadio preoperacional y concretamente en el subestadio de la función simbólica (2 a 4 años), que se caracteriza porque los niños han asimilado la permanencia del objeto, esto quiere decir que ellos ya logran

representar mentalmente un objeto no presente a partir de símbolos como, gestos o dibujos, sin necesidad de experimentarlo. Por ende, a esta edad el juego simbólico es el que destaca en sus necesidades e interés, imitando los comportamientos de un adulto, ser vivo e incluso objetos animados.

Hace referencia (Meece, 2000) que a menudo se considera que los años en el preescolar son la edad de oro del juego simbólico. Asimismo, alude que el juego empieza con secuencias simples, utilizando objetos reales, como, por ejemplo, comer con un objeto similar a una cuchara. Por tanto, los comportamientos que suelen manifestar en esta etapa mediante el juego, es lo que los niños han observado y experimentado en su vida cotidiana:

El juego simbólico se inspira en hechos reales de la vida del niño (por ejemplo, el patio del juego, ir a la tienda, ir de viaje), pero también los que contienen personajes de la fantasía y superhéroes son muy atractivos para él. Muchos expertos piensan que este tipo de juego favorece el desarrollo del lenguaje, así como las habilidades cognoscitivas y sociales. Favorece además la creatividad y la imaginación. (Meece, 2000, p. 107)

1.3.3. Teoría de David Ausubel sobre el aprendizaje significativo

La teoría con la que sustentan las acciones plasmadas en mis planeaciones y la ejecución de éstas en la intervención dentro y fuera del aula, es la de David Ausubel en relación con el aprendizaje significativo.

Este es un proceso en el cual el educando relaciona lo que ya sabe con la nueva información, es decir, los conocimientos e ideas que tiene acerca de un tema los pone en interacción con lo que está por aprender, reforzando y construyendo sus conocimientos. Esto es fundamental en la práctica educativa del docente y se debe de ver reflejado en sus planeaciones para sustentar sus acciones que llevará a cabo dentro y fuera del aula.

Ausubel (citado en Moreira, 2000) define al aprendizaje significativo como:

Un proceso a través del cual una misma información se relaciona, de manera no arbitraria y sustantiva (no literal), con un aspecto relevante de la estructura cognitiva del individuo. Es decir, en este proceso la nueva información interacciona con una estructura de conocimiento específica que Ausubel llama <<concepto subsumidor (o subsunzor)>> o, simplemente <<subsumidor>>, existente en la estructura cognitiva de quien aprende. (p. 11)

Refiere este autor que el subsumidor es un concepto, una idea, ya existente en la estructura cognitiva, y ésta es capaz de ayudar como anclaje para la nueva información de modo que el educando de esta manera adquiera significados y a su vez pueda atribuir significado a dicha información. Entonces el aprendizaje significativo ocurre cuando dicha información se ancla en conceptos relevantes preexistentes, sin embargo, para que las nuevas ideas y conceptos, sean retenidos, los otros conceptos deben ser claros en la estructura cognitiva y puedan funcionar como punto de anclaje.

Así también, menciona Moreira (2000), que cuando se habla de, aquello que el alumno ya sabe, Ausubel lo nombra como estructura cognitiva, esta es la organización de sus ideas en un área específica de conocimientos, y para que el aprendizaje subsecuente influya y lo facilite, es necesario que el contenido nuevo haya sido aprendido de forma significativa y no de manera arbitraria y no literal. Por tanto, el docente debe propiciar situaciones didácticas auténticas, en donde lo que enseñe sea real de acuerdo con su contexto inmediato del educando, esto le permitirá relacionar sus conocimientos previos con lo nuevo que está por aprender para la construcción de aprendizajes más sólidos y por supuesto significativos.

Menciona Ausubel (1983) que al momento que relaciona intencionadamente el material potencialmente significativo a las ideas establecidas en su estructura cognitiva, el educando es capaz de explotar los conocimientos que posea para incorporar, entender y fijar grandes ideas nuevas, es la misma intencionalidad lo que capacita para que él pueda emplear su conocimiento previo auténticamente para hacer intangibles nuevos significados de palabras y conceptos con pocos esfuerzos y repeticiones.

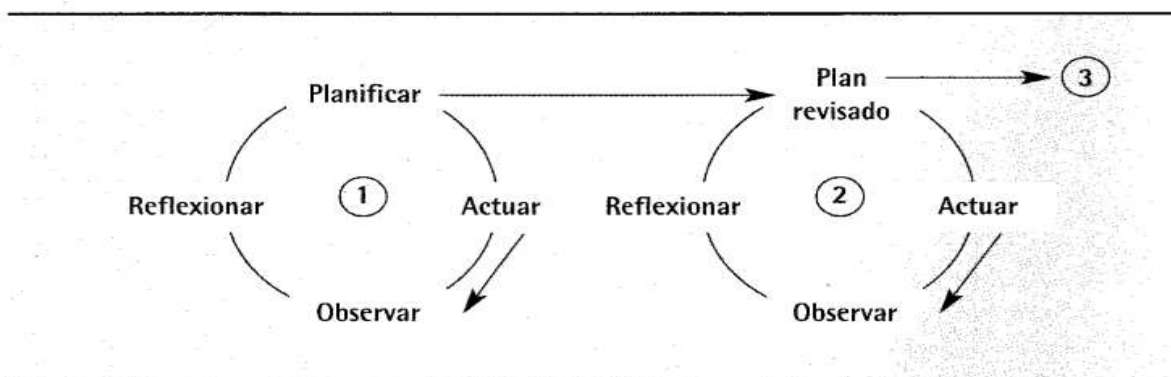
Es por eso que, es fundamental que el maestro brinde al educando herramientas y materiales que sean significativos, es decir, de acuerdo con su contexto, inmediatamente lo relacionará de manera intencional con sus aprendizajes previos y esto dará pauta a que el alumno construya nuevos conocimientos, como palabras, conceptos, y adquirirá nuevas experiencias gratas para fortalecer su proceso de aprendizaje.

En la teoría de Ausubel (citado en Moreira, 2000) refiere que existen dos condiciones para que ocurra un aprendizaje significativo. En la primera señala que la esencia del proceso de este es que las ideas expresadas simbólicamente se relacionen de forma sustantiva con lo que el educando ya sabe, es decir, con algún aspecto de su estructura cognitiva específicamente relevante, por ejemplo, una imagen, un concepto, o un símbolo. La segunda condición, es que el aprendiz muestre la disposición para relacionar el material significativo con su estructura cognitiva, no basta con que el material sea potencialmente significativo, si él solo pretende memorizar arbitrariamente su proceso de aprendizaje y producto serán mecánicos y no significativos.

1.4. Metodología

De acuerdo con las orientaciones académicas para la elaboración del trabajo de titulación se trabajará con la metodología de investigación acción y el método cualitativo. Esta permite estar en constante reflexión sobre nuestras actuaciones frente a un grupo para poder detectar algunas situaciones problemáticas y a partir de ello atenderlas implementando acciones para la transformación de la práctica.

Latorre (2005) menciona que es un proceso que se caracteriza por su carácter cíclico, que implica un espiral dialéctico entre la acción y la reflexión, de manera que ambos momentos quedan integrados y se complementen, además de que este proceso es flexible e interactivo en todas las fases del ciclo. Así también, refiere que este es un espiral de ciclos de investigación y acción. Está constituido por estas fases, planificar, actuar, observar y reflexionar.



Fuente: Kemmis y McKernan (citado por Latorre, 2005, p. 32)

Las características de la investigación acción según Elliott (citado en Latorre, 2005), son: se centra en el descubrimiento y resolución de los problemas a los que se enfrenta el docente para llevar a la práctica sus valores educativos; supone una reflexión simultánea sobre los medios y los fines; es una práctica reflexiva; el maestro evalúa las cualidades de su propio “yo” tal como se manifiestan en sus acciones; integra la teoría en la práctica, es decir, esas teorías se desarrollan a través del proceso reflexivo sobre la práctica; y supone el diálogo con otras u otros profesionales, haciéndose responsable de los resultados ante sus compañeros.

La investigación acción permite como docente la mejora de la práctica profesional, tal como menciona Kemmis y McTaggart (citados en Latorre 2005) “los principales beneficios de la investigación acción son la mejora de la práctica, la comprensión de la práctica y la mejora de la situación en la que tiene lugar la práctica” (p. 27).

1.5. Conjunto de acciones y estrategias que se definieron como alternativas de solución

Situaciones didácticas

Se utilizó la modalidad de situaciones didácticas estas permitieron planificar diferentes actividades para el fortalecimiento de aprendizajes en los educandos. Una situación didáctica consta de tres momentos: inicio, desarrollo y cierre, estas se logran desarrollar a partir de un aprendizaje esperado de un Campo de Formación Académica o un Área de Desarrollo Personal y Social.

Una situación didáctica es definida por Chavarría (2006), como un proceso en el cual el docente proporciona el medio didáctico en donde el aprendiz construye su conocimiento, es decir, consiste en la interacción de los tres sujetos que la componen: medio didáctico, maestro y educando. El maestro como encargado de diseñar una situación didáctica debe considerar esta interacción para que el alumno construya sus aprendizajes.

Evaluación

La evaluación es un proceso fundamental que permite valorar el nivel de desempeño y el logro de los aprendizajes, además de que ayuda a identificar el apoyo que se requiere con aquellos alumnos que no se logra el fortalecimiento de los aprendizajes y dar pauta a la toma de decisiones para una mejora.

La evaluación formativa necesita de la recolección de información, posteriormente analizarla e interpretarla. Además de que, según Balbuena (2013) "...debe permitir el desarrollo de las habilidades de reflexión, observación, análisis, el pensamiento crítico y la capacidad para resolver problemas; para lograrlo, es necesario implementar estrategias, técnicas e instrumentos de evaluación" (pag.17).

Ahora bien, la técnica que se utiliza para registrar información es la observación, la cual sirve para obtener datos de un hecho o situación en un determinado contexto. Ander Egg (2011) menciona que la observación es:

Un procedimiento utilizado en la investigación social, para la recogida de datos y de información usando los sentidos (particularmente la vista y el oído), para observar hechos y realidades presentes y a la gente en el contexto en donde desarrolla normalmente sus actividades. (p.120)

En contraste, refiere Latorre (2005) que la observación implica la recogida de información relacionada con algún aspecto de la práctica profesional, dado que, se observa la acción para poder reflexionar sobre lo que se ha descubierto y aplicarlo a nuestra acción profesional. Ambas ideas coinciden que esta técnica sirve para obtener información de acontecimientos relevantes que servirán en la investigación que se está realizando.

Así mismo, Latorre (2005) menciona que la observación recae sobre la acción, ésta se controla y se registra cuando se observa y permite ver qué está sucediendo. La investigación acción prevé una mejora de la práctica, por tanto, los datos recogidos en la observación nos permiten identificar evidencias o pruebas para comprender si la mejora ha tenido lugar o no. Esta técnica ayuda a recoger información y analizar sobre la acción en el aula, posteriormente es plasmado en un instrumento, en este caso se utiliza el diario de trabajo, en el cual, se realiza una narración con acontecimientos relevantes de la práctica educativa y poder dar pauta a la reflexión de ella.

El diario de trabajo es un instrumento que según Balbuena (2013) es elaborado por el docente, éste sirve para recopilar información, es decir, se registra una breve narración de la jornada de trabajo y de los hechos o situaciones escolares que hayan influido en el desarrollo de la intervención, además de que se trata de registrar aquellos datos relevantes que permitan reconstruir mentalmente la práctica educativa y reflexionarla. Por ende, los aspectos relevantes que Balbuena (2013) sugiere son:

a) la actividad planteada, su organización y desarrollo; b) sucesos sorprendentes o preocupantes; c) reacciones y opiniones de los niños respecto a las actividades realizadas y de su propio aprendizaje; es decir, si las formas de trabajo utilizadas hicieron que los niños se interesaran en las actividades, que se involucraran todos (y si no fue así, ¿A qué se debió?), ¿Qué les gustó o no?, ¿Cómo se sintieron en la actividad?, ¿Les fue difícil o sencillo realizarla?, ¿Por qué?; y d) una valoración general de la jornada de trabajo que incluya una breve nota de autoevaluación: ¿Cómo calificaría esta jornada?, ¿Cómo lo hice?, ¿Me faltó hacer algo que no debo olvidar?, ¿De qué otra manera podría intervenir?, y ¿Qué necesito modificar? (p.34)

El registro anecdótico se lleva a cabo para la evaluación del alumno, según Balbuena (2013), menciona que es un informe en el cual describe hechos, sucesos o situaciones concretos que se consideran importantes para el educando o el grupo, y da cuenta de sus comportamientos, actitudes, intereses o procedimientos. Para que éste resulte útil como instrumento de evaluación, es necesario que el observador registre hechos significativos de un alumno, de algunos alumnos o del grupo.

1.6. Análisis del contexto en el que se realiza la mejora

El Jardín de Niños “Silvina Jardón” en el que se realizó el informe de prácticas está ubicado en la colonia centro de Ixtapan de Sal, México, sobre la avenida Juárez esquina con Independencia número 23. La clave del centro del trabajo es 15EJN01482, cuenta con una matrícula de 208 alumnos. La institución tiene ocho salones destinados a impartir clases, de los cuales dos son para primer grado, tres de segundo, y tres de tercero, además, también tiene dos módulos para niñas, una sala de artes donde la promotora trabaja con los educandos y a su vez es utilizada para reuniones, una dirección, una bodega, patio escolar techado, baños de niños y niñas, sala de cómputo, pocos juegos infantiles, no obstante, la escuela no cuenta con áreas verdes.

La escuela tiene los servicios de drenaje, agua potable, luz e internet. Cada salón de clase tiene una televisión, un DVD, una grabadora, un escritorio, un mueble para que los alumnos coloquen sus mochilas, y material didáctico suficiente para utilizarse con sentido pedagógico en las diferentes actividades de las maestras.

La institución trabaja con el calendario de 190 días, por ende, la jornada de trabajo de las docentes comienza a las 8:30 a.m. y termina a la 1:30 p.m, y los educandos ingresan de 8:45 a.m. a 9:00 a.m. y se retiran a la 1:00 p.m. En cuanto a la hora del refrigerio es de 11:00 a.m. a 11:30 a.m., posteriormente salen al recreo de 11:30 a.m. a 11:45 a.m.

El personal que labora en la escuela se integra por: una directora escolar, una subdirectora, ocho docentes frente a grupo, promotores de educación física que asiste los miércoles y viernes, de educación artística que da clases los miércoles y jueves y de educación para la salud los lunes y martes, una secretaria, cinco trabajadoras manuales las cuales se turnan por días para apoyar a las maestras con los materiales, y un conserje.

El ambiente laboral que se percibe en esta institución es grato, cuentan con una directora que posee liderazgo, entusiasmo y compromiso por mantener una relación positiva entre el personal, y por conservar cada espacio de la escuela en buenas condiciones, además de que se preocupa por entablar una buena comunicación con los padres de familia.

En el primer grado grupo "B", los padres de familia se encuentran en un nivel socioeconómico medio. Sus fuentes de trabajo varían, algunos de ellos son empleados, uno abogado, otro ingeniero y las mamás son amas de casa, dos de ellas son estudiantes también. Su nivel de escolaridad oscila entre la educación básica específicamente secundaria y la educación superior, y pocos son profesionistas. Se puede observar que los padres que tienen un oficio o son estudiantes, no pasan mucho tiempo con sus hijos, los dejan bajo el cuidado de los abuelos o familiares cercanos.

El grupo está integrado por 29 alumnos, de los cuales son 15 niños y 14 niñas, el rango de edades es de 2 años 11 meses a 3 años, por lo tanto, se percibe que la necesidad de los educandos es la manipulación, estar en constante movimiento y la observación de objetos que les interesan o atrapan su atención. Por lo cual, predominan dos formas diferentes de aprender, los cuales son el estilo de aprendizaje kinestésico y el visual.

Así también se cuestionó a los padres de familia si sus pequeños habían asistido a guardería y sólo 10 niños de 29 asistieron previamente a la instancia infantil, algunos solo 2 o 6 meses, otros un año. Por ello, en algunos educandos que asistieron a la misma, se percibe un avance en su desarrollo, es decir, en su lenguaje, en la manera de desenvolverse con los compañeros, en la forma de realizar las actividades propuestas por las docentes, además se observó en ellos la manera de adaptarse fácilmente los primeros días de ingreso.

Cabe señalar que un pequeño tiene un problema motor en su mano y pie izquierdo, esto fue mencionado por la madre. Se observó que cuando trabaja no utiliza su mano, por lo que, en cada actividad se incita a que haga uso de ella, la mamá informó que no sentía dolor al hacer las actividades, por tanto, ejercitarla le ayuda en su proceso.

En tanto a los Campos de Formación Académica y Áreas de Desarrollo Personal y Social, se observaron avances y áreas de mejora. En cuanto a Lenguaje y Comunicación la mayoría de los educandos comentan a partir de la lectura de cuentos acerca de lo que entendieron, mencionan rimas y canciones, describen personajes que imaginan y observan, dicen su nombre, y pocos lo logran reconocer de forma escrita. Se observa que los alumnos requieren de actividades para estimular el lenguaje, puesto que tres alumnos al momento de que quieren comunicar algo lo expresan mediante palabras aisladas, por consiguiente, es necesario fortalecer la madurez en su lenguaje.

En Pensamiento Matemático, los alumnos realizan correspondencia uno a uno para contar hasta el número ocho, y de manera oral cuentan hasta el quince. Los niños reconocen los colores y los clasifican. En los conocimientos acerca de la direccionalidad

aun no identifican izquierda y derecha, algunos de ellos reconocen cuando es adelante, detrás, dentro de, fuera de, encima, arriba y abajo, en cuanto a las figuras geométricas la mayoría logra identificar las básicas (triángulo, círculo, cuadrado, y rectángulo). En Exploración y Comprensión del Mundo Natural, se ha observado que los niños han favorecido las habilidades de, exploración, observación, comprensión, además de que han utilizado materiales u objetos para experimentar y poner a prueba sus hipótesis mediante el trabajo con experimentos.

En el Área de Desarrollo Personal y Social de Educación Socioemocional, en autoconcepto, los educandos mencionan su nombre, qué les gusta, qué no, qué se les facilita y qué se les dificulta. Con respecto a la convivencia, a la mitad del grupo aún se les dificulta entablar relaciones interpersonales, cuando se proponen juegos se excluyen o tienden a no compartir el material que se está utilizando. Se observa que la mayoría de los alumnos presentan conflictos al regular sus emociones ante situaciones problema.

En el ámbito de Educación Física, los educandos están en proceso de desarrollo de motricidad fina y gruesa, sin embargo, se ha observado un gran avance, la mayoría de ellos logran saltar, lanzar, rodar, reptar, gatear, desplazarse de un lado a otro, pasar por lugares donde implica equilibrio, en diversos juegos. También los alumnos utilizan herramientas y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos, solo dos de ellos presentan un poco de dificultad al realizar esto.

En el Área de Desarrollo Personal y Social, en Artes la mayoría de los niños se expresan corporalmente con diferentes ritmos de música mostrando confianza y seguridad al realizar diferentes movimientos. Asimismo, los educandos combinan colores para obtener otros y comentan que color usaron para que obtuvieran el resultado. No se observaron creaciones artísticas y el uso de las artes visuales o plásticas.

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

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

2.1. Planificación

La planificación es un proceso que consiste en utilizar procedimientos mediante los cuales se introduce la organización en un conjunto de actividades y acciones con la finalidad de alcanzar resultados favorables mediante el uso pertinente de medios, materiales y recursos, así mismo como menciona Ander Egg (1991) planificar “es una función inherente a todo proceso de acción o de actividades que procura alcanzar determinados objetivos” (p.23).

La propuesta de trabajo se realizó bajo la modalidad de situaciones didácticas, Chavarría (2006) menciona que ésta consiste en la interacción de los tres sujetos que la componen, es decir, comprende el proceso en el cual el docente proporciona el medio didáctico en donde el estudiante construye su conocimiento. Además de que se utilizó como estrategia el juego simbólico con el fin de lograr aprendizajes significativos en los niños de primer grado de educación preescolar.

Así mismo, se retomaron los Campos de Formación Académica de, Lenguaje y Comunicación, Pensamiento Matemático y Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social, así como también el Área de Desarrollo Personal y Social, Artes. Dicha propuesta de trabajo consta de siete actividades en donde los niños desempeñan diferentes roles de la vida cotidiana. En estas situaciones didácticas principalmente se retoman los aprendizajes previos, posteriormente los alumnos ponen en interacción sus experiencias con nuevos conocimientos que adquieren mediante el juego simbólico favoreciendo en ellos aprendizajes significativos, y al final reflexionan acerca de lo que aprendieron.

El primer ciclo consta de cuatro actividades llamadas, “Chefs”, “Soy un doctor”, y “Soy un científico” y “El supermercado”. En el segundo ciclo se diseñaron tres situaciones didácticas, que llevan por nombre “Vamos al zoológico”, “Creemos nuestra obra de arte” y “Soy un veterinario”. Estas son propuestas que se diseñaron con base en el tema de investigación, las cuales a continuación se describen:

2.1.1. Día 1: “Chefs”

La situación didáctica llamada “Chefs” se diseñó con el Campo de Formación Académica de Pensamiento Matemático con el aprendizaje esperado: Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos. Con una interdisciplinariedad y transversalidad, porque también se diseñó con el Campo de Lenguaje y Comunicación, con el aprendizaje esperado: Interpreta instructivos, cartas, recados y señalamientos.

En el inicio de dicha actividad se menciona a los educandos que jugaremos a ser Chefs, y se rescatan sus aprendizajes previos cuestionándolos ¿Saben lo que es ser un Chef?, ¿Qué es lo que hacen ellos?, ¿Dónde se encuentran ellos?, y ¿Qué utilizan para poder desempeñar su labor?, se anota sus respuestas en el pizarrón. Posteriormente, se coloca un video donde se menciona lo que hace un Chef, qué utiliza y cómo es que desempeña su labor, al finalizar se les interroga acerca de lo que comprendieron en éste, y de igual forma se anotan las respuestas en el pizarrón con la finalidad de comparar sus conocimientos previos con los que aprendieron en el video y retroalimentar que un Chef cocina, es decir realiza alimentos con la ayuda de una receta.

Se menciona que una receta es un texto que nos ayuda a saber cómo preparar un alimento o bebida por medio de una serie de pasos a seguir. Se muestra en papel bond el ejemplo de una receta con ilustraciones, y se comenta que está dividida en partes, la primera es el título (señalar en el papel), enseguida están los utensilios que son todas las herramientas que necesitamos para poder llevar a cabo la receta, por ejemplo, los recipientes, cucharas, cuchillos, palillos, etc., posteriormente están los ingredientes que son los alimentos como, fruta, chocolate, masa, agua, leche, azúcar, entre otras, y al final está el procedimiento, que es donde dice cómo vamos a preparar nuestro alimento y ésta ordenado mediante pasos.

Se invita a los niños a realizar la receta que se menciona en el papel bond llamada “Delicioso Pan”, y se solicita que observen las imágenes y se cuestiona ¿Cómo se llama la receta?, ¿Qué utensilios utilizaremos?, ¿Qué ingredientes necesitamos?, ¿Qué debemos hacer primero?, ¿Cuál es el segundo paso?, y así con cada paso. Al finalizar

se pregunta, qué es lo que usaban los chefs en el video que observaron, se comenta que para poder cocinar y ser Chefs como se muestra en el video, debemos usar un mandil y un gorro.

En el desarrollo se muestran los materiales, agua, harina de pan, huevos (con poca agua de color amarilla), y se establecen acuerdos y reglas. Posteriormente se invita a los alumnos a que realicen primero la masa para formar el pan (la actividad es dirigida), se les otorga el material y se cuestiona a los niños ¿Qué debemos hacer primero? y así con cada paso a seguir que está marcado en el recetario (se solicita observar las imágenes de los pasos a seguir), se invita a los niños a realizarla, observándolos y guiándolos.

En el cierre se menciona que se harán pedidos de pan, mostrando cinco tarjetas con la cantidad que se necesita. Se coloca el primer pedido, cuestionando ¿Cuántos panes necesitamos hacer? (así con cada uno), después se invita a los educandos a que realicen la cantidad de pan que se requieren en cada tarjeta. Además de que, se solicita que cuenten en voz alta la cantidad que elaboran (se observa al educando durante su conteo). Al finalizar, se menciona que se introduce la masa que se realizó en una caja que simula el horno y se comenta que para que se haga el pan debemos contar hasta el número diez. Al término, se muestra pan real (el cual se coloca previamente), motivándolos, comentando ¡Observen ya está listo!, en seguida se reparte uno a cada alumno.

2.1.2. Día 2: “Soy un doctor”

La situación didáctica llamada “Soy un doctor” se diseñó con el Campo de Formación Académica de Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social con el organizador curricular 1, cultura y vida social y con el 2, interacciones con el entorno social, retomando el aprendizaje esperado: Explica los beneficios de los servicios con que se cuenta en su localidad.

En el inicio de esta actividad se rescatan los aprendizajes previos de los educandos, interrogando, ¿Saben qué es lo que hace un doctor?, ¿Por qué las personas

asisten al doctor?, ¿Han asistido con uno?, ¿Qué es lo que les pregunta?, ¿Qué suele hacer el doctor cuando van a una consulta?, se anotan sus respuestas en una lluvia de ideas. Al término se coloca el video de Zamba llamado “Excursión al cuerpo humano”, posteriormente se cuestiona acerca de lo que comprendieron del video y se anota sus respuestas en el pizarrón comparándolas con las previas.

Con base en éstas, se retroalimenta con los educandos que un doctor usa una bata larga de color blanco, él desempeña una labor muy importante, nos ayuda a saber qué es lo que tenemos o el por qué nos sentimos mal, nos revisa y nos receta medicamentos para sentirnos mejor, y nos aconseja que cuidados debemos de tener en casa. Se comenta que también nosotros en casa podemos tener lo necesario para cuando ocurra un accidente o nos sintamos mal, para tener las cosas necesarias en casa, necesitamos un maletín de emergencia, se pregunta ¿Saben cómo es?, enseguida se explica a los niños para qué sirve y qué es lo que contiene, con el apoyo de una imagen.

En el desarrollo, se comenta que realizaremos un maletín de emergencia, la docente en formación muestra un maletín y las cosas necesarias (agua embotellada, barras de cereal, papel higiénico, gel antibacterial, alcohol, vendas, termómetro, gaza, abatelenguas, cubrebocas, algodón y benditas) después se coloca dentro del maletín uno por uno, mostrando a los niños lo que es, cómo se llama y para qué nos sirve. Al finalizar, se invita a los niños a realicen su maletín de emergencia, otorgándoles uno elaborado de cartulina y recortes de las cosas que lo contiene, se solicita a los educandos que peguen los recortes en este para formar su propio maletín.

En el cierre se menciona que es muy importante tener un maletín de emergencia en casa, en la escuela, o trabajo, sin embargo, también es fundamental que cuando nos sintamos mal acudamos al doctor que está en nuestra localidad para mejorar nuestra salud. Se interroga a los niños ¿Por dónde viven hay un doctor cerca?, ¿Creen que es importante que haya un doctor cerca de nuestra localidad?, ¿Por qué es importante acudir a él, cuando no sentimos mal?, al término se retroalimenta las respuestas previas con lo que han aprendido. Enseguida, se les otorga materiales necesarios que utilizan

los doctores por mesa de trabajo y se solicita que se pongan su bata realizada manualmente (previamente solicitada a los padres de familia), y se comenta que por parejas jueguen a ser doctores, uno es el doctor y otro compañero el paciente, se menciona el cambio de rol en un determinado tiempo.

2.1.3. Día 3: “Soy un científico”

La situación didáctica llamada “Soy un científico” se diseñó con el Campo de Formación Académica de Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social con el organizador curricular 1, mundo natural y con el 2, exploración con la naturaleza retomando el aprendizaje esperado: Experimenta con objetos y materiales para poner a prueba ideas y supuestos.

En el inicio se menciona el cuento llamado “El doctor mil olores”, al finalizar, se cuestiona ¿De qué trató el cuento?, ¿Cómo se imaginan al doctor mil olores?, ¿Cómo se imaginan el laboratorio del doctor mil olores?, ¿Creen que es importante tener cuidado sobre los materiales que se utilizan en un laboratorio? Se realiza una reflexión mencionando que es fundamental tener cuidado cuando utilizamos sustancias o materiales que no conocemos, y es mejor no consumirlos porque pueden dañar nuestra salud. Se comenta que en un laboratorio se realizan experimentos, y se invita a los alumnos a realizar uno.

En el desarrollo se cuestiona a los alumnos si saben qué es un líquido y qué es un sólido, después se muestra un objeto sólido (vaso) y un líquido (agua) y se pregunta ¿Cuál es el sólido y cuál es el líquido?, con base a sus respuestas se menciona que el agua es líquida y el vaso es sólido. Enseguida se coloca en una mesa líquidos y sólidos como: agua, recipientes, botellas, libretas, leche, etc., y se pregunta, ¿Podemos atravesar con nuestras manos este objeto?, ¿Podemos atravesar con nuestras manos este líquido? Posteriormente, en una tabla plasmada en una cartulina se anota cosas sólidas y líquidas, solicitando participaciones.

En el cierre, se solicita a los educandos a vestirse de científicos (se solicita la bata realizada anteriormente). Así también, se comenta que para poder hacer experimentos

debemos contar con un reglamento, elaborándolo en una cartulina con la participación de los niños. Al finalizar se comenta que me encuentro en un problema y que ahora ya no sé qué pensar, el día de ayer me contaron que existe una sustancia que es líquida y sólida al mismo tiempo, cuestionando a los niños ¿Creen que esto sea posible? y ¿Me ayudan a comprobarlo?, e invitando a los alumnos a hacer el experimento para comprobar la hipótesis.

Se muestra los materiales (agua y maicena) interrogando ¿Creen que con estos ingredientes se pueda hacer esta sustancia que es líquida y sólida al mismo tiempo? Posteriormente, se invita a los alumnos a salir al patio, otorgar el material por equipos. Se indica a los niños colocar la maicena en el recipiente y después poca agua, la docente en formación coloca colorante en su masa. Se solicita que lo mezclen con sus manos, comentando que una vez que lo realicen, tomen con su mano un poco de masa y observen lo que sucede (se permite manipular un tiempo determinado), mientras tanto se pasa a cada equipo, preguntado ¿Qué pasó?, ¿Es líquida o sólida?, ¿Sí es posible que sea líquida y sólida al mismo tiempo? A los equipos que no les resultó se les interroga ¿Qué crees que le haga falta, maicena o agua?, y se deja que experimenten hasta que su masa les quede líquida y sólida al mismo tiempo.

2.1.4. Día 4: “El supermercado”

La situación didáctica llamada “El supermercado” se diseñó con el Campo de Formación Académica de Pensamiento Matemático con el organizador curricular 1, número, álgebra y variación y con el 2, número, retomando el aprendizaje esperado: Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos.

En el inicio se rescatan los aprendizajes previos de los alumnos, cuestionándolos ¿Han ido al supermercado?, ¿Qué es lo que encuentran en un supermercado?, ¿Qué han observado cuándo van?, con base a sus respuestas se retroalimenta que en el supermercado encontramos diferentes productos, alimentos, utensilios, bebidas, etc., y al final están unas personas que se encargan de cobrar los productos seleccionados, en

este espacio donde se realiza el cobro se le llama caja, posteriormente está otra persona donde su función es guardar sus productos en bolsas y entregarlas al comprador.

En el desarrollo se muestra en una presentación de PowerPoint cuatro ejemplos de compras de productos en un supermercado, y se solicita que ayuden a contar los productos que se van comprando, mencionando que cada producto vale una ficha, y cuestionando ¿Cuántos productos son?, ¿Entonces cuántas fichas necesitamos para poder comprarlos?, y así con los demás ejemplos.

En el cierre se invita a los educandos a jugar al supermercado, y se comenta que para esto necesitamos respetar turnos, el material y a nuestros compañeros. Después se menciona que en las mesas están los diferentes productos y que algunos desempeñen en el juego el rol de clientes, cada producto valdrá una ficha, enseguida toman los productos que quieran comprar y los colocan en la canastilla, posteriormente pasan a caja a pagar con las fichas, el cajero se encarga de contar los productos que tienen ustedes y les menciona cuántas fichas se necesita para hacer el pago, mientras que la otra persona en caja empaca sus cosas en bolsas. Se destina un tiempo para que los niños desempeñen su rol, y después se rotan y cambian de papeles.

2.1.5. Día 5: “Vamos al zoológico”

La situación didáctica llamada “Vamos al zoológico” se diseñó con el Campo de Formación Académica de Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social con el organizador curricular 1, mundo natural y con el 2, exploración con la naturaleza retomando el aprendizaje esperado: Obtiene, registra, representa y describe información para responder dudas y ampliar su conocimiento en relación con plantas, animales y otros elementos naturales.

En el inicio, los niños están ubicados en un lugar determinado del patio, se comienza rescatando sus aprendizajes previos, interrogando, ¿Han asistido a un zoológico?, ¿Qué hay en un zoológico?, ¿Qué animales han observado en un zoológico?, con base a sus repuestas se retroalimenta sobre este lugar. Posteriormente se invita a los niños a asistir a uno y conocer acerca de los animales, mencionando que

en un momento entraremos al salón de clases donde ahí estará simulado un zoológico. Se explica que, para entrar, debemos de guardar silencio, entrar ordenados en fila, mantener las manos atrás mientras se les muestra los animales, se comenta que pasaremos a cinco estaciones y se explica acerca de estas.

En el desarrollo, se solicita que hagan un fila para entrar al zoológico (en este están pegados en diferentes espacios del salón imágenes de tamaño grande los animales como por ejemplo, un elefante, una jirafa, un chango, un león y una cebra), se solicita que se coloquen en la primera estación donde se encuentra la imagen de un elefante, cuestionando a los alumnos si conocen a este animal y con el apoyo de un micrófono y de ilustraciones se explica toda la información acerca de éste (qué comen, en donde suelen vivir, cuánto miden aproximadamente, etc.), además de que se coloca el sonido del elefante, y así se realiza en cada una de las estaciones con los diferentes animales.

En el cierre, se coloca una tabla en fieltro donde se encuentran las imágenes de los cinco animales y enfrente dos preguntas (qué comen y dónde suelen vivir), también en un espacio imágenes (con velcro) donde están los alimentos y habitad de ellos. Se solicita participaciones y se cuestiona a los alumnos ¿Qué come un elefante?, ¿En dónde suelen vivir?, y se indica que coloquen la imagen que corresponda en cada pregunta con la guía de la docente en formación, y así con cada animal. Al finalizar, se coloca los sonidos de los animales y se pregunta qué animal es.

2.1.6. Día 6: “Creemos nuestra obra de arte”

La situación didáctica llamada “Creemos nuestra obra de arte” se diseñó con el Área de Desarrollo Personal y Social de Artes con el organizador curricular 1, expresión artística y con el 2, familiarización con los elementos básicos de las artes y retomando el aprendizaje esperado: Reproduce esculturas y pinturas que haya observado.

En el inicio se interroga a los alumnos ¿Saben qué es ser pintor?, ¿Saben qué es una obra de arte? ¿Ustedes conocen a un pintor?, a partir de sus respuestas se muestra un video de Zamba llamado “excursión al museo de bellas artes”, con la finalidad de

fortalecer sus conocimientos previos, y posterior se cuestiona acerca de este, ¿Quién era la pintora?, ¿Cómo se llaman los cuadros que realizaba la pintora?, ¿Qué pintó?, ¿Qué era lo que ella expresaba en sus pinturas?, posteriormente se contrasta sus respuestas con lo que mencionaron al principio. Posteriormente se invita los niños a ser pintores y a crear su propia obra de arte.

En el desarrollo se menciona que deben realizar una obra de arte con la técnica de acuarelas (teniendo en cuenta que es primer grado se da opciones de dibujos para que intenten reproducirlos), en seguida se otorga el material: acuarelas, pinceles, hojas blancas, recipientes con agua y trapos, se indica que comiencen a crear su obra de arte. Se reproduce música con la finalidad de que los niños se concentren.

Al finalizar, se colocan los trabajos en diferentes espacios del salón comentando que se realiza nuestro propio museo de artes, invitando a los alumnos que digan lo que dibujaron a sus demás compañeros, e indicando que los demás observen su obra de arte. Enseguida se retroalimenta que un pintor expresa sus sentimientos y los plasma en su pintura, es por eso que, suelen colocarles nombres a sus pinturas dependiendo de lo que plasmaron ahí.

2.1.7. Día 7: “Soy un veterinario”

La situación didáctica llamada “Soy un veterinario” se diseñó con el Campo de Formación Académica de Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social con el organizador curricular 1, cultura y vida social y con el 2, interacciones con el entorno social, retomando el aprendizaje esperado: Explica los beneficios de los servicios con que se cuenta en su localidad.

En el inicio se rescatan los aprendizajes previos, preguntando ¿Saben que labor desempeña un veterinario?, ¿Conocen a un veterinario?, posteriormente se muestra a los niños un video donde se explica cómo realizan su labor los veterinarios, qué utilizan, cómo es su vestimenta, recomendaciones para el cuidado de nuestros animales, y ejemplos prácticos de estos seres vivos. Al término se cuestiona acerca del video y se retroalimenta.

En el desarrollo se invita a los niños a desempeñar el rol de un veterinario de acuerdo con los aprendizajes previos que poseen y con los que adquirieron con el video. Se coloca materiales necesarios por mesa de trabajo (como vendas, collares, etc.) y dos animales de peluche. Dos niños revisan a esos animales y comentan a los dueños qué es lo que tienen sus mascotas, dos de los integrantes realizan la ficha de información del paciente (que contiene el tipo de mascota con ilustraciones, el nombre de la mascota, nombre del propietario, y además de que ellos pueden marcar la carita feliz o triste según sus latidos del corazón, su temperatura, y que tenga sus vacunas completas), los veterinarios se encargan de revisarlo y curarlo con los materiales en la mesa y de dar recomendaciones de su cuidado. Al finalizar, se rotan los roles para que todos los alumnos desempeñen los diferentes papeles del juego.

En el cierre se reflexiona de la importancia que es la labor del veterinario, así también lo esencial que es brindar los cuidados necesarios a nuestras mascotas y que es fundamental contar con veterinarias en nuestra localidad, cuestionándolos ¿Por su localidad cuentan con veterinarias?, ¿Qué pasaría si no contarán con veterinarias?, con la finalidad de que se reflexione sobre los beneficios que brinda este servicio.

2.2. Acción

Las actividades que se diseñaron como propuesta se trabajan durante siete días, con las cuales se pretendió favorecer aprendizajes significativos en los educandos mediante el juego simbólico, en donde también desarrollan habilidades y actitudes. Para dar pauta a la realización de esta propuesta fue necesario principalmente conocer las condiciones básicas de los alumnos, es decir, conocer sus aprendizajes previos, motivaciones, intereses, espacios, materiales, entre otros.

Las situaciones didácticas diseñadas en los Campos de Formación Académica de Lenguaje y Comunicación, Pensamiento Matemático y Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social, y en el Área de Desarrollo Personal y Social de Artes buscaban fortalecer aprendizajes significativos en los niños de primer grado, en estas desempeñan diferentes roles, como, chefs, doctores, veterinarios, pintores, científicos, además de que

conocer escenarios del mundo real, es decir, simulan asistir a un zoológico y a un supermercado.

Sin embargo, fue fundamental plantear la siguiente interrogante ¿Cómo promover el interés y la motivación de los alumnos en el desarrollo de dicha propuesta?, sabemos que cuando los educandos llevan a cabo las actividades es porque antes, durante y después de estas el docente se encarga de despertar el interés por participar, los motiva para que logren incluirse y aprendan.

Para el desarrollo de la propuesta, el juego simbólico es la estrategia que logra en los alumnos la motivación y el interés por participar, estimula en ellos la imaginación y la creatividad, además de que el juego es una necesidad innata. Además, como se señaló anteriormente es esencial que el docente se involucre en dichas actividades para que los niños sientan un ambiente de confianza y se motiven a involucrarse y aprender.

Ahora bien, otra interrogante fue ¿Qué conocimientos, habilidades y actitudes se pretende promover en los niños de educación preescolar?, la SEP (2017) menciona que los conocimientos tienen gran valor en la sociedad actual, sean de naturaleza, disciplinaria, interdisciplinaria y práctica, por lo que se pretendió a partir de la propuesta que los alumnos fortalecieran estos conocimientos y se encuentren preparados para la vida cotidiana.

Así también la SEP (2017) refiere que hoy en día en la sociedad, se requiere dominar un rango amplio de habilidades para desarrollar la curiosidad intelectual y otras destrezas cognitivas necesarias para aprender tanto en el ámbito escolar como fuera de éste. Cabe señalar que las habilidades se clasifican en tres grupos: habilidades cognitivas y metacognitivas; habilidades sociales y emocionales; habilidades físicas y prácticas.

La propuesta diseñada permite a los alumnos fortalecer: el conteo; el acercamiento a la lecto-escritura con la interpretación de recetarios; conocer los beneficios, cómo y qué función desempeñan los servicios de su localidad, desempeñando el rol de doctores y veterinarios; el experimentar con diferentes

materiales para poner a prueba sus hipótesis e ideas; el obtener, describir y registrar información ampliando su conocimiento acerca de los animales.

Por medio del juego simbólico los alumnos socializan, están en constante movimiento, ponen en práctica sus experiencias previas para resolver situaciones que se presentan, y promueven actitudes en ellos que dan pauta a que mantengan una mente abierta y permitan adquirir nuevas ideas y experiencias, esto sucede en los tres momentos de una situación didáctica fortaleciendo así los aprendizajes esperados que se retomaron para el diseño de las actividades.

Ahora bien, fue fundamental interrogar ¿Qué dificultades se presentarían al aplicar dicha propuesta con los alumnos?, los factores internos que surgen, es con relación a la participación de los niños, se observó poca por parte de algunos, por lo que una buena participación resulta ser importante al momento de rescatar sus experiencias previas y posteriormente al cuestionarlos sobre lo aprendido, es fundamental evaluar si los educandos lograron relacionar la nueva información con sus conocimientos previos, es decir, si se favoreció la adquisición de aprendizajes significativos.

Los factores externos radican en el apoyo por parte de los padres de familia, en ocasiones la inasistencia, falta de entrega de tareas y materiales suele ser una dificultad para desarrollar las actividades planeadas, se buscaron las estrategias adecuadas, sin embargo, el apoyo de los padres es un importante factor en el desarrollo integral de los educandos.

Por otra parte, la siguiente interrogante que se planteó fue ¿De qué manera evaluar el aprendizaje de los educandos?, a partir de un registro anecdótico mediante la observación registrando acontecimientos significativos para dar pauta a la reflexión. El registro anecdótico refiere Balbuena (2013) que:

...es un informe que describe hechos, sucesos o situaciones concretos que se consideran importantes para el alumno o el grupo, y da cuenta de sus comportamientos, actitudes, intereses o procedimientos. Para que resulte útil como instrumento de evaluación, es necesario que el observador

registre hechos significativos de un alumno, de algunos alumnos o del grupo. (p.17)

Ahora bien, se diseñaron situaciones didácticas con respecto al tema de investigación sobre el juego simbólico, dichas actividades se aplicaron como diagnósticas con la finalidad de conocer los conocimientos, habilidades y actitudes que los educandos mostraban y dominaban con esta estrategia y dar pauta al diseño de los ciclos a partir de la experiencia obtenida.

En dichas situaciones didácticas los resultados fueron gratos, me percate que la utilización del juego simbólico favorece al desarrollo cognitivo, físico y social de los educandos, además de que es una estrategia de enseñanza que ayuda a potencializar una buena práctica profesional. Esto me llevó a reflexionar sobre lo fundamental que es el juego simbólico en las necesidades e intereses de los niños de nivel de educación preescolar específicamente en primer año, dado que, los alumnos respondieron adecuadamente y les permitió adquirir aprendizajes significativos.

Estas actividades se trabajaron con el campo de Lenguaje y Comunicación, rescatando el organizador curricular 1: participación social, el 2: producción e interpretación de una diversidad de textos cotidianos y el aprendizaje esperado: interpreta instructivos, cartas, recados y señalamientos. Estas situaciones didácticas consistieron en que los niños tomarán el papel de un chef e interpretarán diferentes recetas. A continuación, se mencionará la experiencia que se obtuvo.

En el primer día, se rescataron los aprendizajes previos acerca de lo que hacen los chefs, qué utilizan, cómo es una receta y qué partes la componen, se les mostró una presentación de PowerPoint acerca de la misma, se les cuestionó al mismo tiempo, y retroalimentamos, posteriormente, se repartió una hoja de ejercicio donde tenían que unir con una línea la palabra con la imagen, por ejemplo, en una se mostraba los recipientes, cuchillos y cucharas, por ende, ésta se unía con la palabra "utensilios", las demás eran, ingredientes y modo de preparación. En un inicio se les dificultó realizar el ejercicio por sí solos, porque no sabían lo que decía en la hoja, y se propició la lectura a través del

maestro, así ellos ya buscaban la imagen de acuerdo con lo que se mencionaba para unirlos.

En el segundo día, se motivó a los alumnos diciéndoles que iban a ser chefs, por ende, se tenían que adentrar a su papel, además de que se les colocó un gorro y un mandil de chef provocando aún más el interés por realizar la actividad. Se les invitó a realizar una receta llamada “brochetas”, proyectándola en el pizarrón, cuestionándolos acerca de cómo se iba a llevar a cabo, con la intención de que la interpretarían, todos los niños respondían con afán de realizarla. Posteriormente se les repartió el material, y como tenían que utilizar cuchillos de plástico, se mencionó las medidas de precaución.

Mientras realizaban la brocheta, se observó que todos los educandos lograron interpretar el recetario, atendiendo las medidas de precaución. Se corroboró en el cierre que les fue significativo realizar la receta, se les hicieron mismas preguntas del día anterior cuando se rescataron sus aprendizajes previos. Percatándome que fortalecieron sus conocimientos al llevarlos a la práctica. Así también, el tercer día elaboraron un alimento con galletas, chantillí, uvas y fresas, formando unas mariquitas.

Los niños estaban entusiasmados de hacer otra receta, esta vez, no fue abordada de manera grupal, se les repartió su recetario y por sí solos la llevaron a cabo interpretando el recetario, mostraron disposición en hacer su mariquita. Un alumno que se le dificultó al principio, a quien se le apoyó y guio, logró interpretarlo, en el cierre se le cuestionó, cuáles fueron los pasos a seguir, qué utensilios e ingredientes utilizó, él respondió satisfactoriamente. Se hicieron las mismas interrogantes a los demás educandos obteniendo de igual manera respuestas favorables.

El cuarto día hicieron helado, en el proceso se les cuestionó los pasos a seguir, los niños interpretaron el recetario, sin embargo, se les apoyó, dado que, eran más pasos a seguir, sin embargo, los alumnos lograron realizarlo. Se considera que los resultados que se obtuvieron con la estrategia de enseñanza fueron gratos, ya que, el juego simbólico despierta la imaginación de los educandos, provocando en ellos el interés por

aprender. Cabe señalar que cuando los conocimientos son trasladados a lo real, es decir, a la práctica son más significativos para los niños.

Además de que, en estas actividades que se llevaron a cabo a partir del juego simbólico propició que los niños aprendieran lo que menciona la SEP (2017), la aproximación de los alumnos a la lectura y la escritura a partir de la exploración y producción de textos, este acercamiento en preescolar es parte del proceso de alfabetización inicial, en el cual, los niños tienen modos particulares de entender y de interpretar lo escrito, necesitan tiempo y experiencias con la producción e interpretación de textos para aprender algunas convenciones del uso del sistema de escritura, como la direccionalidad y la relación entre grafías y sonidos.

Dichas actividades que se llevaron a cabo fueron una experiencia positiva, el juego simbólico es una estrategia que me ayudó a despertar el interés, la imaginación, propiciar la exploración y contribuir al desarrollo cognitivo de los educandos, además de que, logró fortalecer al área de mejora en cuanto a las estrategias de enseñanza. Esto me ayudó a reforzar las situaciones didácticas que están plasmadas como una propuesta de trabajo en el presente informe de prácticas profesionales.

Por tanto, el diagnóstico que se llevó a cabo con estas actividades del juego simbólico permitió conocer los aprendizajes previos de los niños, cómo los educandos respondieron al trabajar con esta estrategia, asimismo ayudó a plantear preguntas de reflexión de lo que hubiese pasado con la aplicación de la propuesta plasmada en el presente informe de prácticas profesionales.

Además de que, a partir de la experiencia obtenida con la intervención de dichas situaciones didácticas como diagnósticas dieron pauta al diseño de la propuesta del primer ciclo mejorándolas y aumentando actividades aún más interesantes que favorecieran aprendizajes significativos. El segundo ciclo se realizó como una hipótesis o supuesto de lo que hubiera pasado, se hizo de esta manera por el motivo de la cuarentena por la pandemia de enfermedad por COVID-19.

2.3. Observación y reflexión

La reflexión permite realizar un análisis de la práctica, tal como refiere Perrenoud (2001) para dirigirse hacia una verdadera práctica reflexiva, es necesario que esta postura se convierta en algo casi permanente y sea analítica. Su realidad no se considera según el discurso o las intenciones, sino según el lugar, la naturaleza y las consecuencias de la reflexión en el ejercicio cotidiano del oficio, tanto en situación de crisis o de fracaso como a un ritmo normal de trabajo.

Por otra parte, Latorre (2005) refiere que en la reflexión debemos centrarnos y cuestionarnos qué hacer con los datos y cómo se interpretarán, así también menciona que:

La reflexión o análisis de datos la entendemos como el conjunto de tareas recopilación, reducción, representación, validación e interpretación con el fin de extraer significados relevantes, evidencias o pruebas en relación con los efectos o consecuencias del plan de acción. La tarea de analizar e interpretar da sentido a la información obtenida. Es una tarea que requiere creatividad por parte del investigador. En este sentido es un proceso singular y creativo, donde el componente artístico tiene un peso importante. (p. 83)

La técnica de observación e instrumentos de evaluación que es el diario de trabajo sirven para recabar información de lo acontecido en la intervención docente y a su vez son la base para la reflexión, brinda un análisis introspectivo para detectar tanto fortalezas como áreas de mejora y dar pauta a futuras propuestas de mejor para continuar la transformación de la práctica.

Al aplicar la propuesta de trabajo y realizar una reflexión de ésta, se plantearon algunas interrogantes cómo: ¿El juego simbólico fortaleció el aprendizaje significativo en los niños?, ¿Qué aprendizajes significativos adquirieron los educandos mediante el juego simbólico?, ¿El juego simbólico fue una estrategia que haya satisfecho las necesidades e intereses de los alumnos?, ¿La propuesta de trabajo acerca del tema de investigación

contribuyó a la mejora de la práctica educativa?, ¿Los materiales y recursos favorecieron a la construcción de aprendizajes?, ¿El ambiente de aprendizaje fue idóneo para el desarrollo cognitivo de los niños?, entre otras.

Con respecto a la evaluación se plantearon cuestionamientos como: ¿Qué aprendizajes obtuvieron o fortalecieron los educados?, ¿Qué habilidades y actitudes adquirieron o favorecieron con la propuesta de trabajo? y pueden surgir más interrogantes al intervenir dicha propuesta de trabajo para llegar a la reflexión y seguir mejorando la práctica educativa.

2.4. Evaluación

Las competencias profesionales con sus unidades de competencia del perfil de egreso que se encuentran en el Acuerdo 650 por el que se establece el Plan de Estudios para la Formación de Maestros de Educación Preescolar, que se pretendían fortalecer mediante dicho informe de práctica profesional, son:

Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco del plan y programas de estudio de educación básica, y su unidad de competencia que refiere a; Diseña situaciones didácticas significativas de acuerdo con la organización curricular y los enfoques pedagógicos del plan y los programas educativos vigentes. Y aplica críticamente el plan y programas de estudio de la educación básica para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de los alumnos del nivel escolar, y su unidad de competencia que menciona: Aplica metodologías situadas para el aprendizaje significativo de las diferentes áreas disciplinarias o campos formativos

Se considera que el fortalecimiento de dichas competencias ha sido favorable, ya que, las situaciones didácticas que se diseñaron fueron con base en los conocimientos pedagógicos respondiendo a las necesidades de los educandos, y aplicando críticamente el plan y programas de estudio, Aprendizajes Clave para la Educación Integral, para la Educación Preescolar (2017). Así también las actividades se basaron en

la teoría de Ausubel para el logro de aprendizajes significativos en los educandos, además de que se pretendió que estas fueran de acuerdo con los enfoques pedagógicos.

No obstante, también se cuenta con algunas áreas de oportunidad en la propuesta de trabajo, como, en la evaluación de los educandos en el cierre de una situación didáctica, en este momento es para que los educandos analicen y reflexionen lo que aprendieron con dicha actividad, por lo que, hace falta un poco más como docente lograr que los niños lleguen a una reflexión.

Ahora bien, fue fundamental plantear la siguiente interrogante, ¿Qué cambios se pueden hacer a la propuesta de trabajo para obtener mejores resultados?, se considera que más que un cambio en la propuesta sería enriquecedor utilizar otro tipo de juegos, como por ejemplo el juego reglado, este enseña a los niños a cumplir reglas para poder participar.

3. Reflexión final

A lo largo de los semestres he estado desarrollando habilidades como, de escritura, comprensión lectora, el razonamiento, la indagación, la puesta en marcha de resolución de problemas, el pensamiento reflexivo, la realización de adecuaciones curriculares y el diseño de planeaciones didácticas que en cada semestre se ha mejorado, dado que, principalmente se investigó los elementos que contenía una planeación de acuerdo a la experiencia de las maestras titulares, posteriormente se fue mejorando con referentes teóricos y con la revisión de las docentes en los diferentes cursos, esto me ha permitido mejorar en mi quehacer profesional.

El acercamiento y las intervenciones en los Jardines de Niños han enriquecido mis conocimientos, habilidades y actitudes, logrando un mayor interés por seguir aprendiendo en la escuela y en los jardines de niños, me he percatado de lo esencial que es llevar lo aprendido a lo real, es decir, a la práctica es por eso que considero importante el aprendizaje experiencial el cual “es un aprendizaje activo, utiliza y transforma los ambientes físicos y sociales para extraer lo que contribuye a experiencias

valiosas, y pretende establecer un fuerte vínculo... entre la escuela y la vida” (Díaz, 2006, p.3).

De igual forma dichos acercamientos al nivel preescolar a lo largo de mi formación me han permitido percatarme y valorar la tarea que se tiene en esta profesión, ser maestro es una gran labor que implica muchos aspectos profesionales, éticos y sociales, también requiere de una preparación, actualización permanentemente porque al paso del tiempo surgen nuevas generaciones, nuevas formas de pensar, de aprender, etc.

Así como he analizado sobre las fortalezas adquiridas también he reflexionado acerca de las áreas de mejora que se han presentado en mis intervenciones, como el dar las consignas porque en algunas situaciones didácticas se me complicaba mencionarlas de forma precisa y claras de modo que las entendieran, en consecuencia, las repetía provocando confusión en ellos por consiguiente tenía que pasar a cada mesa o individualmente para aclarar dudas. Algunas otras áreas de mejora que he presentado es la modulación de la voz y en la expresión corporal. No obstante, estas se han trabajado y se han mejorado.

En relación con la reflexión para la mejora de mis intervenciones a lo largo de mi trayecto formativo, me he apoyado en el diario de clase, en donde se va anotando información día a día favoreciendo la reflexión de la práctica profesional ya que permite revisar aspectos y/o factores de nuestra jornada que en el momento no percibimos hasta que es escrito en el diario, una buena práctica afirma Zabalza (2011), que conlleva a:

Avanzar hacia cotas cada vez más elevadas de desarrollo profesional que es la práctica reflexiva. Es decir, se necesita rebobinar, revisar lo que se ha hecho, analizar los puntos fuertes y débiles de nuestro ejercicio profesional y progresar basándose en reajustes permanentes. Sin mirar atrás es imposible seguir adelante... eso es lo que puede aportar un diario. (p.144)

Ahora bien, el presente Informe de Prácticas Profesionales se realizó con la finalidad de mejorar mi práctica a partir de la focalización de una problemática. Como se ha mencionado, se logró fortalecer las competencias profesionales. Además de que se

consiguió favorecer con algunos de los propósitos, como el general el cual es: Emplear el juego simbólico para favorecer el aprendizaje significativo y mejorar mi práctica profesional; y los específicos que son: Investigar y analizar acerca del juego simbólico y su importancia para favorecer el aprendizaje significativo en los niños de primer grado de preescolar: Diseñar situaciones didácticas para para favorecer el aprendizaje significativo en los niños de primer grado de preescolar.

En las actividades diagnósticas y en la propuesta diseñada se pretendió rescatar los conocimientos previos de los niños para que posteriormente estos sirvieran de anclaje con los nuevos que están por aprender y lograr una interacción entre estos dos, es decir, una relación y propiciar un aprendizaje significativo. Cabe señalar que, al realizar estas actividades con esta finalidad, fue necesario investigar y analizar acerca del juego simbólico, su importancia y sobre la teoría de Ausubel a la que hace referencia al aprendizaje significativo, por lo tanto, se considera que se intentó cumplir en la mayor parte este propósito. Por consiguiente, también se consiguió dar respuesta a la pregunta que se planteó en un principio de manera teórica y por una propuesta de trabajo, la cual es: ¿El juego simbólico favorece el aprendizaje significativo en los niños de primer grado de preescolar?

CONCLUSIONES

El presente informe de prácticas contribuyó a mi formación docente, me permitió fortalecer en dos de las competencias profesionales del perfil de egreso establecidas en el Acuerdo 650 por el que se establece el Plan de Estudios para la Formación de Maestros de Educación Preescolar, en las cuales presentaba áreas de mejora. Esto fue a partir de la investigación del tema “El juego simbólico para favorecer el aprendizaje significativo en primer grado de preescolar”, puesto que, esta estrategia me ayudó a orientar mi práctica educativa, al diseño de situaciones didácticas acordes que propicien en los educandos la construcción de aprendizajes significativos.

Dichas competencias profesionales del perfil de egreso que se fortalecieron son: Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco del plan y programas de educación básica, y su unidad de competencia que refiere a: Diseña situaciones didácticas significativas de acuerdo con la organización curricular y los enfoques pedagógicos del plan y los programas educativos vigentes. Y aplica críticamente el plan y programas de estudio de la educación básica para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de los alumnos del nivel escolar, y su unidad de competencia que menciona: Aplica metodologías situadas para el aprendizaje significativo de las diferentes áreas disciplinarias o campos formativos.

Ahora bien, la propuesta de trabajo que se diseñó fue con el fin de que los educandos adquirieran aprendizajes significativos de forma lúdica, porque las características de los niños de primer grado de educación preescolar son principalmente, estar en constante movimiento, manipular, jugar, explorar, entre otras, esta estrategia es acorde a sus necesidades e intereses. Además de que, como refiere la SEP (2017):

El juego se convierte en un gran aliado para los aprendizajes de los niños, por medio de él descubren capacidades, habilidades para organizar, proponer y representar; asimismo, propicia condiciones para que los niños

afirmen su identidad y también para que valoren las particularidades de los otros. (p.71)

Así también, es fundamental señalar que el juego en este nivel en ocasiones suele ser escaso, debido a que algunos de los maestros creen que este solo se manifiesta en la hora del recreo o para centrar la atención de los educandos. Sin embargo, esta estrategia es fundamental en el preescolar, ésta permite como antes se mencionó el fortalecimiento de conocimientos y habilidades, tal como menciona la SEP (2017):

Durante el juego se desarrollan diferentes aprendizajes, por ejemplo, en torno a la comunicación con otros, los niños aprenden a escuchar, comprender y comunicarse con claridad; en relación con la convivencia social, aprenden a trabajar de forma colaborativa para conseguir lo que se proponen y a regular sus emociones; sobre la naturaleza, aprendan a explorar, cuidar y conservar lo que valoren; al enfrentarse a problemas de diversa índole, reflexionan sobre cada problema y eligen un procedimiento para solucionarlo; cuando el juego implica acción motriz, desarrollan capacidades y destrezas como rapidez, coordinación y precisión, y cuando requieren expresar sentimientos o representar una situación, ponen en marcha su capacidad creativa con un amplio margen de acción. (p.71)

Por tanto, el juego simbólico propició la mejora de mi práctica profesional y al mismo tiempo fortaleció el desarrollo integral de los educandos de manera lúdica, siendo el juego la necesidad de ellos en especial en primer grado de educación preescolar. El juego simbólico propicia que los educandos al tomar un rol de la vida cotidiana fortalezcan su estructura de conocimiento específica llamada subsumidor como afirma la teoría de Ausubel, ésta se relaciona con la nueva información que el alumno aprenda mediante el juego simbólico.

Por lo tanto, el aprendizaje significativo de acuerdo con la SEP (2017) se facilitó cuando el alumno relacionó sus conocimientos anteriores con los nuevos. Se piensa que un aprendizaje es significativo al momento de que el docente provoca en los niños

experiencias reales que permitan relacionar sus aprendizajes previos con uno nuevo, reajustándolos y reconstruyendo sus conocimientos a partir de ambos.

Por consiguiente, como docente es importante asumir el papel que tengo en el desarrollo de los educandos, debemos aportar la adquisición de aprendizajes auténticos mediante el diseño y aplicación de situaciones didácticas, hoy en día "...el propósito de aquello que ahora se enseña y se aprende en un contexto escolar puede ser utilizado en su día, en la realidad, en el momento en que estos conocimientos, habilidades o actitudes aprendidas se hagan necesarias" (Zabala y Arnau, 2008, p. 124). A medida que se favorezcan situaciones relacionadas al mundo real, estas son oportunidades para que se familiaricen con su vida cotidiana y les sirvan para resolver conflictos en situaciones que se les presenten, por ende, logren reflexionar sobre sus actos.

Todo esto conlleva a lograr una buena práctica docente para que al mismo tiempo se propicie la adquisición de conocimientos y habilidades en los alumnos, y como resultado contribuir a un ambiente educativo, entendido como un "escenario donde existen y se desarrollan condiciones favorables de aprendizaje. Un espacio y un tiempo en movimiento, donde los participantes desarrollan capacidades, competencias, habilidades y valores" (Duarte, 2003; p. 5).

Así mismo, para una buena práctica y contribuir al desarrollo integral de los niños con la propuesta de trabajo, también es fundamental contar con una evaluación pertinente que pueda valorar las habilidades y conocimientos que los alumnos van adquiriendo en sus procesos de aprendizaje, por lo que, la evaluación auténtica aporta a esta propuesta, y ésta consiste en, "...la evaluación auténtica va un paso más allá en el sentido de que destaca la importancia de la aplicación de la habilidad en el contexto de una situación de la vida real" (Díaz, 2006, p. 127).

Es decir, la evaluación auténtica es llevar lo adquirido a la práctica en contextos de la vida cotidiana, se enfoca en el desempeño del educando a partir de la resolución de tareas complejas utilizando sus conocimientos previos y aprendizajes nuevos. Esta va de la mano, en el sentido de una evaluación real yendo a la par la evaluación

formativa, esta ofrece aprender a partir de la retroalimentación y la práctica, con circunstancias donde les permitan reflexionar y adquirir conocimientos significativos.

Para finalizar es importante mencionar que, como docente en formación y posteriormente maestra en servicio de este nivel en la actualidad, debo tener en cuenta la importancia de formar ciudadanos competentes para desempeñarse laboral y socialmente en la vida, que sean capaces de desenvolverse en el trayecto de su educación, para esto tengo que diseñar situaciones didácticas que les presenten diferentes escenarios que propicien el desarrollo de habilidades, conocimientos y actitudes.

De igual forma, es esencial tener presentes los propósitos de la educación preescolar, los catorce principios pedagógicos, los enfoques de cada Campo de Formación Académica y Áreas de Desarrollo Personal y Social, así como también los aprendizajes esperados que se quieren lograr en los alumnos al término de los tres años de este nivel, que marca en Aprendizajes Clave para la Educación Integral, para la Educación Preescolar (2017).

Asimismo, tomar en cuenta las necesidades e intereses de los educandos que me permitan el diseño de actividades pertinentes adecuándolas con base en las características de ellos y poder favorecer un ambiente de enseñanza-aprendizaje, también es trascendental que como docente se atienda a la diversidad que existe en un salón de clases brindando una educación inclusiva.

Ahora bien, el trabajo que se tiene que lograr en el nivel de educación preescolar implica compromiso, desempeño y valor ético. Además, se debe llevar a cabo una práctica reflexiva sobre el sentido en el que debe estar orientada, las actividades que se van desarrollando, ya que, es esencial apropiarse de esto desde la formación inicial.

Puesto que, el modelo de un docente en formación reflexivo es lo que se pretende ir fortaleciendo a lo largo del trayecto en el ámbito educativo, este nos dice que es un "...movimiento de práctica-teoría-práctica; el maestro se convierte en un profesional

reflexivo capaz de analizar sus propias prácticas, de resolver problemas y de inventar estrategias” (Paquay et al., 2005, p.38).

Es fundamental mencionar que el juego simbólico ayudó a mejorar mi práctica profesional, debido a que a partir de las actividades diagnósticas que se lograron intervenir con los niños de primer grado de educación preescolar permitieron darme cuenta que dicha estrategia potencializa el desarrollo integral en los educandos, además de que mediante estas se logró diseñar situaciones didácticas pensando en la experiencia adquirida en dicho diagnóstico, por consiguiente mejoré las competencias del perfil de egreso en las que presenté áreas de mejora.

RECOMENDACIONES

Se plantean en forma de lista las siguientes recomendaciones con el fin de dar a conocer de manera concisa lo que se fue descubriendo a lo largo de la práctica educativa, que resulta importante en nuestro quehacer docente:

- Realizar un diagnóstico adecuado para conocer las condiciones en las que se encuentran los educandos (factores internos y externos), este permitirá el diseño de situaciones didácticas pertinentes de acuerdo con las necesidades e intereses de los niños.
- Revisar, analizar y tomar en cuenta las posturas de diversos referentes teóricos para contar con los conocimientos pedagógicos necesarios y así fundamentar el actuar dentro y fuera de un salón de clases.
- Utilizar diferentes estrategias de enseñanza y aprendizaje para estar en constante mejora de la práctica profesional y potencializar el desarrollo integral de los alumnos.
- En el diseño de situaciones didácticas contemplar el fortalecimiento de aprendizajes significativos, es decir, que las actividades estén contextualizadas con su mundo inmediato.
- Llevar a cabo una constante reflexión de la práctica para mejorarla y/o transformarla.
- Tener en cuenta el proceso de evaluación, así como también los instrumentos a utilizar que permitan identificar y valorar los conocimientos, habilidades y actitudes de los educandos, y orientar la práctica docente a fin de seguir contribuyendo al desarrollo de los niños.

REFERENCIAS

- ACUERDO número 650 por el que se establece el Plan de Estudios para la Formación de Maestros de Educación Preescolar. (Publicado el día 20 de agosto de 2012 en el Diario Oficial de la Federación)
- Abad, J., & Ruiz de Velasco, A. (2011). *El juego simbólico*. Barcelona: Graó.
- Ander-Egg, E. (1991). *Introducción a la planificación*. España: Comunidad Valenciana. Dirección General de Servicios Sociales, D.L.
- Ander-Egg, E. (2011). *Aprender a investigar: nociones básicas para la investigación social*. Argentina: Brujas.
- Ausubel, D. P., Novak, J. D., & Hanesian, H. (1983). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo* (Vol. 2). México: Trillas.
- Balbuena, H., Fuentes, G., & Zorrilla, M. (2013). *Las estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo*. Serie: Herramientas para la evaluación en Educación Básica, México, SEP/DGDC.
- Castillo Cebrian, C. (1991). *Educación preescolar, métodos, técnicas y organización*. Barcelona-España: CEAC.
- Chavarría, J. (2006). Teoría de las Situaciones Didácticas. *Cuadernos de investigación y formación en educación matemática* 1(2).
- Díaz Barriga F. (2006). *Enseñanza Situada*. México: Mc Graw Hill.
- Díaz Barriga, F. (2006). *La evaluación auténtica centrada en el desempeño: Una alternativa para evaluar el aprendizaje y la enseñanza*. En: Enseñanza situada: Vínculo entre la escuela y la vida (cap. 5, pp. 125-163). México: McGraw Hill.
- Duarte, J. (2003). *Ambientes de aprendizaje: una aproximación conceptual*. *Estudios Pedagógicos*, N° 29, 2003, pp. 97-113. Recuperado en

http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S071807052003000100007&script=sci_arttext

- Latorre, A. (2005). *La investigación-acción. Conocer y cambiar la práctica educativa*. Barcelona: Graó.
- Luchetti, E. y Omar, B. (1998). *El diagnóstico en el aula*. Buenos Aires: Magisterio del Río de la Plata.
- Meece, J. (2000) *Desarrollo del niño y del adolescente. Compendio para educadores*, SEP, México: McGraw.
- Moreira, M. A. (2000). *Aprendizaje significativo: teoría y práctica*. Madrid: Visor.
- Sarlé, P. M. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- Sarlé, P.M. (2001). *Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil*. Buenos Aires, Argentina: Noveduc Libros.
- Secretaría de Educación Pública. (2017). *Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Educación Preescolar. Plan y Programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias para la evaluación*. México: SEP.
- Paquay, L., Altet, M., Charlier, E. y Perrenoud, P. (coords.) (2005). *La formación profesional del maestro. Estrategias y competencias*. México: FCE.
- Perrenoud, P. (2001). *Desarrollar la práctica reflexiva en el oficio de enseñar*. México: Graó.
- Zabala, A. y L. Arnau. (2008). *11 ideas clave. Cómo aprender y enseñar competencias*. 4ª reimpresión. México: GRAÓ.
- Zabalza, M. A. (2011). *Diarios de clase. Un instrumento de investigación y desarrollo profesional*. 3ª edición. Madrid: Narcea.

ANEXOS

ANEXOS

Planeaciones

Nombre de la situación: “Somos chefs”		
Grado: 3º	Tiempo: 50 minutos por día	Organización: grupal e individual.
Campo de formación académica: Lenguaje y comunicación.		
Organizador curricular 1: Participación social.	Organizador curricular 2: Producción e interpretación de una diversidad de textos cotidianos.	
Aprendizaje esperado: Interpreta instructivos, cartas, recados y señalamientos.		
“BROCHETAS”		
Secuencia de actividades:		
Inicio:	Desarrollo:	Cierre:
<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionar a los alumnos: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué vimos ayer? ✓ ¿Para qué se utiliza la receta? ✓ ¿Qué partes contiene una receta? • Mencionar que realizaremos una receta de brochetas. • Cuestionar: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué se necesita para elaborar esta receta? 	<ul style="list-style-type: none"> • Otorgarles la receta de brochetas, donde tendrá escrito los utensilios, ingredientes y modo de preparación con imágenes. • Mencionar que serán unos chefs. • Dar la consigna: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Deberán seguir la receta para la elaboración de las brochetas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar un círculo. • Indicar que se sienten en el suelo. • Mencionar que pueden comer las brochetas. • Al finalizar de degustar los alimentos, cuestionarlos: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué se les dificultó? ✓ ¿Siguieron el recetario?

<ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cómo creen que se realiza? 	<ul style="list-style-type: none"> • Otorgarles un mandil echo de fieltro. • Otorgarles un gorro de chef antes solicitado. • Otorgarles los utensilios y los ingredientes. • Guiar a los alumnos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué partes contiene una receta? ✓ ¿Qué se menciona en los utensilios? ✓ ¿Qué se menciona en los ingredientes? ✓ ¿Qué pasos se siguieron? para lograr nuestra brocheta
---	---	---

“MARIQUITAS”

<p style="text-align: center;">Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recordar lo que se elaboró el día anterior mediante cuestionamientos. • Mencionar que realizaremos una receta llamada “Mariquitas”. • Otorgarles el recetario. • Indicar que lo observen para que lo interpreten. 	<p style="text-align: center;">Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dar la consigna: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Deberán seguir los pasos de la receta para realizarla. • Otorgarles el gorro de chef y el mandil. • Otorgarles los utensilios e ingredientes: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Fresas. ✓ Uvas. ✓ Galletas. ✓ Chantillí. ✓ Plato. ✓ Trapos. ✓ Cuchillos de plástico. • Guiar a los alumnos. 	<p style="text-align: center;">Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indicar que formen un círculo y se sienten en el suelo. • Mencionar que jugaremos canasta de frutas. • Conforme pierdan los alumnos contestarán las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué se les dificultó? ✓ ¿Qué pasos siguieron para realizar su alimento? ✓ ¿Qué utensilios e ingredientes usaron?
--	---	--

“HELADO”

<p style="text-align: center;">Inicio:</p>	<p style="text-align: center;">Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Otorgarles el gorro de chef y el mandil. 	<p style="text-align: center;">Cierre:</p>
---	--	---

<ul style="list-style-type: none"> • Recordar lo que se realizó el día anterior. • Cuestionar: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cuáles eran los utensilios? ✓ ¿Cuáles eran los ingredientes? ✓ ¿Cómo se preparó? • Mencionar que elaboraremos otra receta de helado. • Interrogar: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cómo creen que se elabora el helado? ✓ ¿Qué piensan que se utilice para elaborarlo? • Otorgar y socializar el recetario. 	<ul style="list-style-type: none"> • Otorgarle los utensilios e ingredientes: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Bolsas de plástico grandes y pequeñas. ✓ Un recipiente con hielos. ✓ Sal de grano. ✓ Jugos. ✓ Vasos. ✓ Cucharas. ✓ Trapos. • Realizar la receta con los educandos. • Guiarlos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Indicar que formen un círculo y se sienten en el suelo. • Mencionar que jugaremos a la canasta de frutas. • Conforme pierdan, los alumnos contestarán las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué se les dificultó? ✓ ¿Para qué utilizamos la receta? ✓ ¿Qué partes tiene una receta? ✓ ¿Siguieron la receta para elaborar el helado?
--	--	--

Recursos:

- ❖ Presentación de PowerPoint sobre la receta y hojas de ejercicios.
- ❖ Recetario de brochetas, mariquitas y helado
- ❖ Melón y fresa.
- ❖ Cuchillos de plástico.
- ❖ Recipientes y palillos.
- ❖ Mandiles de fieltro.
- ❖ Fresas y uvas.
- ❖ Galletas y chantillí.
- ❖ Platos.
- ❖ Bolsas de plástico grandes y pequeñas.
- ❖ Hielos y sal de grano.
- ❖ Jugos.
- ❖ Vasos y cucharas.

ASUNTO: Responsiva

Ixtapan de la Sal, México., 30 de junio 2020.

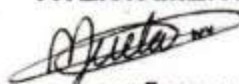
DR. ARTURO GIL MENDOZA
DIRECTOR DE LA ESCUELA NORMAL DE IXTAPAN DE LA SAL
PRESENTE.

Quien suscribe, docente en formación **Mariela Núñez Vásquez**, de la Licenciatura en Educación Preescolar, Plan de estudios 2012, Generación 2016-2020; por medio de la presente asume la responsabilidad absoluta del trabajo motivo de titulación **El juego simbólico para favorecer el aprendizaje significativo en primer grado de preescolar**, que presenta en la opción de **Informe de Prácticas Profesionales**.

Por lo que ha de responder por el proceso de elaboración del documento y su reproducción; dado que en su momento y con base en el Reglamento y Normatividad vigente, recibió por quien corresponde las orientaciones, guía e indicaciones en cada aspecto del mismo.

Sin otro particular, agradece el interés y apoyo recibido durante el proceso de titulación.

ATENTAMENTE



MARIELA NUÑEZ VASQUEZ



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

ESCUELA NORMAL DE IXTAPAN DE LA SAL

OFICIO NÚM: 1191
ASUNTO: **Se autoriza Trabajo de Titulación para sustentar Examen Profesional.**

Ixtapan de la Sal, Méx., 1 de julio de 2020.

**C. MARIELA NUÑEZ VASQUEZ
P R E S E N T E**

La Dirección de la Escuela Normal de Ixtapan de la Sal, a través de la Comisión de titulación y el área de Exámenes Profesionales, comunica a usted que ha sido autorizado el Trabajo de Titulación bajo la opción de **Informe de prácticas profesionales**, que presenta con el título: **El juego simbólico para favorecer el aprendizaje significativo en primer grado de preescolar**. Por lo que puede proceder a realizar los trámites correspondientes para la sustentación de su Examen Profesional.

Se comunica lo anterior para su conocimiento y fines consiguientes.

"FORMANDO DOCENTES CON HUMANISMO Y VOCACIÓN"

ATENTAMENTE

DR. ARNALDO GIL MENDOZA
DIRECTOR ESCOLAR

c.c.p. Archivo

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y NORMAL
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL Y FORTALECIMIENTO PROFESIONAL
SUBDIRECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL
ESCUELA NORMAL DE IXTAPAN DE LA SAL

