



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO

ESCUELA NORMAL DE IXTAPAN DE LA SAL



INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES⁹

EL JUEGO SIMBÓLICO PARA FAVORECER EL LENGUAJE ORAL

QUE, PARA SUSTENTAR EL EXAMEN PROFESIONAL Y OBTENER EL TÍTULO

DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

PRESENTA:

KARLA MARIANA ELIZALDE MIRANDA

ASESOR:

DR. FELIPE DE JESÚS TOVAR SOTELO

IXTAPAN DE LA SAL, MÉXICO

JULIO 2020

DEDICATORIAS

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	5
1.	7
1.1	7
1.2	10
GENERAL	11
ESPECÍFICOS	11
1.3	11
1.3.1	11
1.3.2	13
1.3.3 JUEGO SIMBÓLICO	14
1.3.3	16
1.4	18
1.5	20
1.6	23
2 DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA	25
2.1 PRIMER CICLO	25
2.1.1 planificación	25
2.1.2 Acción	26
2.1.3 Observación	26
2.1.4 Reflexión	26
2.1.5 sugerencias de mejora	26
2.2 Segundo Ciclo	26
2.2.1 Planificación	26
2.2.2 Acción	27
2.2.3 Observación	27
2.2.4 Reflexión	27
2.2.5 sugerencias de mejora	27
CONCLUSIONES	28
RECOMENDACIONES	29
REFERENCIAS	30
ANEXOS	31

INTRODUCCIÓN

PLAN DE ACCIÓN

1. PLAN DE ACCION

1.1 Descripción y focalización del problema

Durante el transcurso de mi formación docente me he dado cuenta que los niños son sujetos activos, pensantes y con potencial para aprender en constante interacción con el medio físico y social en el que se desenvuelve. Sin embargo, debido a que la sociedad ha pasado por cambios desafiantes, es necesario dar a las nuevas generaciones herramientas que necesitan para triunfar y que logren realizarse plenamente.

Dichos cambios son atendidos con el nuevo Modelo Educativo “Aprendizajes clave” el cual es publicado en 2017 y considera los pasos que las autoridades, maestros, padres de familia, estudiantes y la sociedad en general deben seguir para lograr una reorganización del sistema educativo y de sus políticas públicas. Además se concretan Aprendizajes Esperados, estos definen las metas que deben lograr los estudiantes al finalizar el grado escolar con la finalidad de poner al estudiante al centro del proceso.

Como docente de preescolar una de mis responsabilidades es propiciar un ambiente contextualizado y armónico para la construcción de conocimientos mediante el diseño de situaciones didácticas e innovadoras que permitan llevar a los niños a enfrentarse a retos que pueda resolver y que estos generen un aprendizaje significativo que sirva para su vida cotidiana. Es necesario estar actualizándome, dentro de esta gran labor existen retos que como maestra debo enfrentar para mejorar mi práctica docente.

García, Loredo y Carranza (2008) entienden la práctica docente como “el conjunto de situaciones dentro del aula, que configuran el quehacer del profesor y de los alumnos, en función de determinados objetivos de formación circunscritos al conjunto de actuaciones que inciden directamente sobre el aprendizaje de los alumnos” (p. 4)

Sin embargo, se pretende realizar una práctica de calidad mediante el afrontamiento de los distintos retos que existen en la sociedad. Por lo cual es necesario estar a la vanguardia y en constante actualización para poner énfasis en el aprendizaje, es decir dejar de preocuparse por la evaluación de los contenidos y comenzar a ocuparse por el proceso de aprendizaje de los alumnos mediante la búsqueda y aplicación de estrategias y para lograr una mejora en su práctica.

Freire (2009), considera que “la práctica docente es esencialmente humana, formadora y ética en el quehacer” es por ello que mediante el accionar adquiriré experiencia y mejoraré. En este sentido, a partir del acercamiento que he tenido con los niños en cada una de las prácticas fue necesario plantearme preguntas acerca de la falla de mis estrategias ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué logro con hacerlo? Y puedo establecer que aún es necesario un descubrimiento en mi persona para poder transformar la práctica y poder lograr una educación integral.

Durante el desarrollo de mis prácticas en diversos Jardines de Niños he tenido la oportunidad de enfrentar retos, permitiéndome autoevaluar mi proceso para mejorar aspectos de intervención docente, reconozco que tengo fortalezas y debilidades, las cuales deben ser mejoradas para un mejor desempeño, reflexioné e identifiqué la principal área a fortalecer. Encontré que mi problema era: cómo aplicar la estrategia del juego simbólico que generen la adquisición y práctica del lenguaje oral en los niños.

Han sido pocas las ocasiones que he implementado el juego simbólico durante mis intervenciones en los Jardines de Niños, y cuando lo he llevado a cabo se presentan áreas de oportunidad que como docente debo fortalecer para generar una construcción del conocimiento adecuada y un aprendizaje significativo en los educandos.

De esta manera se utilizará como medio de aprendizaje el juego simbólico implementándolo como estrategia de aprendizaje. Para Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo, de esta manera

se puede decir que los niños aprenden más cuando se le generan este tipo de experiencias.

El juego se ha venido infiltrando en la escuela por las "grietas" del propio sistema: se ha recurrido al juego como instrumento de aprendizaje precisamente donde más ha fracasado la forma de enseñanza tradicional, sobre todo con quienes presentan dificultades para aprender y con los niños y niñas más pequeños. (Ortega, 1997, p.90)

Esta estrategia puede ser un gran aliado para la construcción de los aprendizajes en los niños, ya que ponen a prueba su comunicación con otros, de tal forma que aprenden a escuchar, comprender y comunicarse con más claridad, además se propician condiciones para que se conforme o afirme su identidad, conozcan y valoren la de los otros, descubriendo así capacidades o habilidades propias.

El juego se considera como escenario pedagógico natural, el cual permite al maestro favorecer la convivencia y las interacciones entre pares, que los niños aprendan a actuar con autonomía, construyan su identidad personal, obteniendo así aprendizajes significativos. Ortega (1997) menciona que dicha estrategia se clasifica en lo siguiente: juego psicomotor o de contacto físico, juego de construcción-representación, juego simbólico o sociodramático, juegos reglados de mesa y juegos reglados de patio.

Llevar a cabo el juego simbólico como estrategia de aprendizaje permite que mi práctica se transforme, también se puede llevar a cabo para lograr distintos alcances, como conocer el contexto en el que vive el niño, conocer sus miedos, tensiones y conflictos a los que se enfrentan día con día, y a su vez entender los roles que ejercen las personas de su entorno con la finalidad de enriquecer su conocimiento social.

Así como fomentar su autonomía, la creatividad, su curiosidad, su desarrollo emocional y una buena estrategia para aprender a respetar los acuerdos de convivencia. Siempre y cuando se aplique de una manera intencionada y se logre el alcance de los aprendizajes esperados.

Trabajar el juego simbólico como estrategia de aprendizaje en los niños para propiciar su capacidad de imaginar, así como un desenvolvimiento emocional el cual es muy importante para su desarrollo de los niños, es una forma divertida y didáctica para asimilar y comprender el entorno que le rodea, pero sobre todo favorece el desarrollo del lenguaje para establecer una buena comunicación.

El preescolar tiene la necesidad de comunicar ideas, pensamientos y emociones mediante la expresión oral, biológicamente se poseen las estructuras necesarias para crear la comunicación verbal, es el contexto en el que se vive para el desarrollo de este. Por esto, dicha macrohabilidad se manifiesta de manera natural aprovechándolo para generar un aprendizaje por medio de un proceso lúdico.

El lenguaje se relaciona con el hecho social, porque es el punto de partida del circuito comunicacional (interactuando con sus semejantes). En torno a él se va estructurando una sociedad, ya que es el medio idóneo para la comunicación humana entre iguales (Miretti, 2000, p.29)

Cuando el niño entra a la escuela ya trae consigo el lenguaje, por ello, es necesario crear ambientes donde los niños tengan oportunidad de la práctica de este, Nemirovsky (2006) menciona que “se aprende a hablar hablando” (p.26), la interacción con sus semejantes es básica para cimentar las bases del lenguaje.

1.2 PROPÓSITOS

GENERAL

- Transformar mi Práctica Profesional a partir de la implementación de la estrategia para favorecer el desarrollo del lenguaje oral.

ESPECÍFICOS

- Diseñar situaciones didácticas a partir de la estrategia del juego simbólico que permita la interacción con sus pares.
- Aplicar el juego simbólico para promover actividades que involucre la expresión oral.
- Analizar la aplicación de la estrategia del juego simbólico para la mejora de la práctica docente.

1.3 REVISIÓN TEÓRICA

Este apartado tiene la finalidad de sustentar teóricamente el trabajo desarrollado, por lo cual fue necesario indagar diversos documentos sobre las categorías que se retomaron para llevarla a cabo, primeramente se hablará de la estrategia, explicando de manera breve su concepto. En segundo el juego de manera general para poder determinar el concepto de juego simbólico como una estrategia de enseñanza, y por último el lenguaje oral.

1.3.1 ESTRATEGIAS

La estrategia puede ser conceptualizada de diferentes formas según sea el sentido que se le dará, sin embargo su finalidad es principalmente ser una guía para el logro máximo del objetivo que se desea. Tomando la estrategia con un sentido pedagógico, se puede decir que son un recurso utilizado por los docentes para favorecer el aprendizaje en los alumnos, por ello deben implementarse con una intensión estando relacionadas con los aprendizaje esperados que se desean beneficiar.

Es importante mencionar que en la actualidad el docente tiene un papel importante durante el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que los educandos aprenden mediante la reflexión de las actividades que ponen en práctica, es así como el maestro debe orientar dichas actividades hacia nuevos conocimientos reflejando en los niños sus experiencias y que puedan servirle en su vida cotidiana.

Las estrategias son un proceso a través del cual la organización formula un objetivo y está dirigida a la obtención de los mismos. Para diseñar una estrategia exitosa hay dos reglas claves: hacer o que haga bien y escoger a los competidores que pueden derrotar (Hatten, 1981, p. 10).

De esta manera las estrategias tienen un papel de suma importancia dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, debido a que se utilizaron para lograr que mi práctica mejorara de forma significativa a partir de actividades relacionadas con el lenguaje oral con el objetivo de que los alumnos lo practicarán y obtuvieran un mejor desarrollo en esta habilidad.

Para Quinn (1991) “una estrategia es un patrón o plan que integra metas de una organización, acciones secuenciales que llevan una cohesión para lograr cumplir con los objetivos planteados” (p. 11). Por esta razón se debe lograr su buen diseño, siendo necesario considerar la aceptación, flexibilidad, creatividad, tener visión hacia el éxito y siempre estar abierta al cambio, pero, lo más importante es tener en cuenta que siempre habrá modificaciones para su mejora y así obtener una aplicación eficiente.

La aplicación de una estrategia favorable se puede notar cuando el alumno es capaz de ajustar su comportamiento a lo que solicita en una actividad que pide el docente, por lo cual presenta características como:

- Realizar una reflexión consciente sobre el propósito u objetivo de la tarea.
- Planificar qué va a hacer y cómo lo llevará a cabo la tarea.
- Realizar la tarea encomendada.
- Acumular el conocimiento mediante la reflexión de en qué situaciones pueden volver a utilizar esa estrategia.

Para diseñar una estrategia didáctica no basta conocer los fundamentos psicológicos, que siempre son teóricos, hay que indagar y descubrir cuáles son las formas concretas que se producen en los niños de nuestra clase; en el tema que nos ocupa, el contenido y la forma de sus juegos y las posibilidades educativas que estos tienen. (Ortega, 1997 p. 21)

Existen diversas estrategias de aprendizajes que se pueden poner en práctica para la construcción del conocimiento, sin embargo, me di a la tarea de buscar una que fuera benéfica para aplicarla en mi grupo tomando en cuenta sus características,

necesidades e intereses de los alumnos, de esta manera fue como selecciono el juego simbólico.

1.3.2 JUEGO

El juego es la estrategia que los niños utilizan de forma inmersa para aprender acerca de su mundo, siendo útil para el proceso de enseñanza en la educación preescolar. Como se sabe el infante desarrolla las bases del aprendizaje y los sentidos de confianza, seguridad y amistad en el ambiente del niño. En este sentido el juego se aplica durante los dos ciclos de acción, con un sentido formativo y que a la vez fortaleció el desarrollo del lenguaje oral.

El juego es una forma de interacción con objetos y con otras personas que propicia el desarrollo cognitivo y emocional en los niños. Es una actividad necesaria para que ellos expresen su energía, necesidad de movimiento y se relacionen con el mundo. Durante los procesos de desarrollo de los niños, sus juegos se complejizan progresivamente, ya que adquieren formas de interacción que implican la concentración, elaboración y verbalización interna, adopción de perspectivas de los otros, acuerdos para asumir distintos roles, etc. (SEP, 2017, p. 163).

Existen diversos tipos de juego, como:

- Solitario: el niño juega solo sin la interacción de nadie.
- Paralelo: dos niños juegan uno al lado del otro pero no interactúan ni comparten juguetes.
- Cooperativo: se hacen grupos para compartir de forma organizada e incluye a otros.

En este caso se toma en cuenta un juego cooperativo, puesto que la finalidad es la interacción que se construye entre los educandos para expresarse o intercambiar ideas de manera oral.

Los aportes del juego en el proceso de aprendizaje van mas allá de la simple acumulación de conocimiento, ya que esta actividad reconoce las diferentes dimensiones que tiene el ser humano: siente, ama, sufre, piensa, se cuestiona, indaga y busca la manera de transformar, de solucionar problemas, de crear nuevos conocimientos, los cuales no solo

inciden en el individuo que juega, sino modifican también su entorno y su contexto. (Melo, 2014 p.46).

Es decir, los juegos que los niños desarrollan de manera espontánea es una fuente de aprendizaje natural, las cuales a su vez apoyan al descubrimiento y la investigación que continuamente éstos hacen sobre el mundo que les rodea.

Según Oppenheim (1990):

Los niños juegan expresando los acontecimientos ocurridos en sus vidas, clarificando los conceptos mal entendidos, poniendo en práctica la imaginación y ña creatividad respetando papeles, haciéndose cargo de situaciones y aumentando y sesgando, al mismo tiempo, su comprensión del lenguaje y del mundo. (p.103)

1.3.3 JUEGO SIMBÓLICO

En la actualidad, el juego ha brindado la capacidad del enfrentamiento a diversos acontecimientos culturales y sociales, que sin la práctica de este hubieran sido inútiles o no se hubieran dado, pero jugar a tomar diferentes roles como el de mamá o papá o cualquier otra persona del mismo contexto da la oportunidad de conocer la realidad que nos rodea, generando experiencia significativas para la vida, llevando a cabo el juego simbólico.

Durante la edad preescolar los niños desarrollan este tipo de juego simbólico, representando distintos roles o papeles sociales que los adultos llevan a cabo en su vida cotidiana, como el de la mamá, papá, maestra, doctor, etc., es caracterizado por la reproducción de escenas de fenómenos de intercambio social y de comunicación. De esta manera se convierte en una actividad lúdica natural de aprendizaje, pues este se adquiere de manera espontánea mientras es desarrollada.

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. Como herramienta

para el desarrollo y el aprendizaje infantil, el juego involucra el habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación, la concentración, el control de los impulsos, la curiosidad, las estrategias para solucionar problemas, la colaboración, la empatía y la participación grupal (SEP, 2017, p. 163).

A través de esta actividad lúdica se favoreció a los educandos ya que generaron y pusieron en práctica el desarrollo del lenguaje oral, al momento de expresar sus sentimientos, pensamientos y emociones con sus compañeros, además generaron experiencias significativas mediante actividades contextualizadas que al educando le funcione en su vida diaria.

Para lograr el buen desarrollo del juego simbólico fue importante que como docente asumiera un rol creativo, con intención y dispuesto a comprender lo que pasaba, según (Ortega, 1997) “para conocer vivencialmente el juego es imprescindible jugar con los niños de forma inocente, esto es, participar en sus juegos espontáneos aprendiendo de ellos” (p. 32)

MATERIALES, ESPACIO Y TIEMPO

Los materiales que se implementaran durante el juego son de suma importancia para su desarrollo, ya que estos pueden fungir como mediadores del conocimiento que se quiere lograr en los educandos. Para esto deben ser atractivos y del interés de los alumnos, y que de manera inmersa puedan tener diferentes funcionalidades, por ejemplo que una caja de pastillas logre ser ladrillos para una casa, el auto que pasa por la carretera o incluso un avión.

Por otro lado es importante que el espacio donde se lleve a cabo el juego tenga un aspecto agradable, generando un ambiente de confianza para los niños, permitiendo de forma fácil su movilidad por este, y sobre todo que sea un espacio elegido por todos siendo participes en su decoración para que de esta manera reconozcan y adquieran la responsabilidad de al terminar el juego los materiales deben ser guardados ordenadamente en su lugar.

El tiempo debe ser de satisfacción para los educandos ya que, como menciona Ortega (1997) “no conviene que el juego sea una actividad programática que obligue a los niños a jugar cuando no lo desean” (p. 37) es así como el tiempo debe delimitarse flexiblemente y no debe ser la recompensa del trabajo rápido.

1.3.3 LENGUAJE ORAL

El lenguaje oral es “un proceso, una acción, basada en destrezas expresivas e interpretativas, por lo que debe entenderse como tal, junto a la comprensión oral, la lectura y la escritura” (Vernon & Alvarado, 2014) y una estrategia para atenderlo es el juego simbólico, permitiendo también explorar y favorecer su imaginación a través de situaciones lúdicas de su interés y necesidad.

Fonseca (2005) sostiene que:

El lenguaje es el gran instrumento de comunicación de que dispone la humanidad, íntimamente ligado a la civilización, hasta tal punto que se ha llegado a discutir si fue el lenguaje el que nació de la sociedad, o fue la sociedad la que nació del lenguaje (p.3).

El lenguaje oral conlleva una relación íntima con el pensamiento, porque su desarrollo es paralelo puesto que desde pequeños se comienza por la acción a partir de los propios reflejos, sin embargo cuando se empieza a hablar se genera un cambio y es cuando es imprescindible pensar para hablar y hablar para pensar.

Gracias a la adquisición del lenguaje surgen opiniones destacando escuelas psicológicas como la Conductista de Skinner. Pina (1984) dice, de acuerdo con Skinner, que:

Todo comportamiento verbal primario requiere la interacción de dos personas: un hablante (emisor) y un oyente (receptor). Cuando el hablante emite una respuesta verbal a unos estímulos el oyente suministra un refuerzo o no refuerzo o incluso castigo a lo que el hablante ha dicho. Lo cual lleva consigo que este vuelva en el futuro a emitir la misma o parecida respuesta al mismo o parecido estímulo. El

comportamiento del oyente puede ser verbal o no pero es el modo de actuar del hablante el que debe tenerse en cuenta. Puesto que el habla es una respuesta motora, dice Skinner, el modelo de aprendizaje más apropiado es el operante, es decir, una acción causal es recompensada y, a causa de ésta, la acción vuelve a ser repetida hasta que la acción original se convierte en parte del repertorio del comportamiento de la persona. (p. 10-11)

En diversas ocasiones se ha dicho que el niño aprende hablar hablando, es por esto que se pretende brindarle al niño las oportunidades y experiencia necesarias para que logren desarrollar la habilidad del lenguaje oral y establezcan una comunicación cuando sea necesario con sus pares. La expresión oral se comienza a desarrollar en la educación preescolar puesto que en esta se brinda un acercamiento al mundo que lo rodea.

Ningún lenguaje funcionaria si no existiera la interacción humana, por esto es importante llevarla a cabo ya que el niño va mejorando su capacidad de relación con el entorno y con el resto de sus semejantes, además de contribuir a la socialización.

Según Bigas y Correig (2008) el lenguaje verbal se caracteriza por ser:

Eficaz: porque posee gran cantidad de palabras y sus posibles combinaciones permiten referirse a un gran número de clases de objetos, acontecimientos y al tipo de relaciones que entre ellos se puede establecer sin riesgos de equívocos.

Flexible: porque la diversidad de palabras y sus combinaciones permiten precisar, matizar, regular, etc. significados, dando precisión a los mensajes que se transmiten.

Económico: porque con poco gasto energético se transmite informaciones variadas y complejas con seguridad de que el interlocutor comprenderá el mensaje.

1.4 METODOLOGÍA

La metodología de investigación acción tiene como objetivo mejorar la práctica mediante la reflexión ya que permite el análisis de los resultados de la evaluación sobre la acción permitiendo de esta manera identificar nuevas áreas de oportunidad y replantear de nuevo la acción, Boggino y Rosekrans (2004), quienes comentan que “todo proceso reflexivo genera un cambio en las perspectivas propias de cada docente para provocar nuevos procesos de transformación en las aulas educativas” (p.61).

Para ello Lewin nombra un “espiral de reflexión” puesto que a partir de la detección de esta nueva área de oportunidad se replantean nuevas estrategias que propicien una mejora y que consigo se desarrolle una observación y evaluación durante su trayecto para detectar nuevas áreas de oportunidad y con base a esto diseñar un nuevo ciclo de planificación, acción, observación y reflexión.

Elliot (2005) menciona que “para mejorar la calidad educativa de las experiencias de aprendizaje de los alumnos a través de la investigación acción requieren reflexionar sobre la forma en que las estructuras del curriculum configuran la pedagogía” (p. 73), reflexionar sobre la práctica permite construir formas de búsqueda y comprensión para enfrentar situaciones problemáticas y poder transformarlas mediante una perspectiva crítica en relación con la educación y sociedad, asimismo diseñar las estrategias que permitan favorecer y contribuir en la solución, que a su vez permita dar a conocer las respuestas que se presentan durante el desarrollo de su aplicación.

Para Latorre (2003) “el propósito fundamental de la investigación-acción no es tanto la generación de conocimientos sino más bien es un poderoso instrumento para reconstruir las prácticas y los discursos” (p.27) de esta manera el aula se convierte en un espacio donde el docente reflexiona e intenta mejorar su acción docente, porque para cambiar la escuela es necesario que las prácticas tengan un cambio. Y para lograr este cambio se ocupa de un profesorado capaz de reflexionar, analizar e indagar su propia práctica profesional y así adaptarse a las situaciones cambiantes del aula y del contexto social.

Se tomó en cuenta los momentos de ciclo de reflexión que Latorre (2003) proporciona para el logro de un impacto, el cual a continuación se presenta:

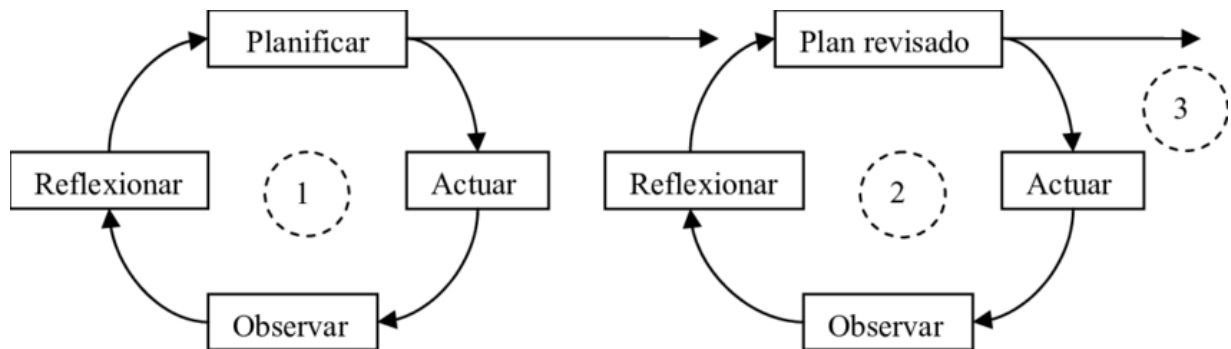


Figura 1 Latorre (2003)

Con este proceso se reflexiona acerca de los resultados del primer ciclo para una nueva propuesta que se lleva a cabo en el segundo ciclo y finalmente analizar los avances logrados y las dificultades encontradas durante el proceso para mejorar la práctica profesional.

1.5 ACCIONES Y ESTRATEGIAS PARA ATENDER EL PROBLEMA

A partir del problema que se identifica en el grupo donde se están realizando las intervenciones, así como en mi práctica docente se llevará a cabo un trabajo relacionado con el juego simbólico para transformar la enseñanza y favorecer el aprendizaje de cada uno de los educandos en el aspecto del lenguaje oral.

Una de las tareas del docente es estar constantemente actualizado y a la vanguardia para lograr una transformación de la práctica diaria con la intención de que los alumnos adquieran un aprendizaje significativo que sirva para su vida continua, de esta manera se identificó la estrategia que sean funcionales y descartar a las que no cumpliendo con los objetivos que se quieren logran y que ya se hayan planteado.

“No hay que considerar el juego en la educación como una actividad sin sentido, pues forma parte de todas las manifestaciones humanas, desde la infancia hasta la vejez, debido a que el ser humano es lúdico por naturaleza” (Jiménez, 2005, p.47) por esta razón, se realizó un diseño de situaciones didácticas que en conjunto del juego simbólico permita la práctica del lenguaje oral con sus semejantes, favoreciendo este de una manera intrínseca en el desarrollo de cada una de las actividades, no hay mejor manera de aprender que experimentando y esta experimentación se acciona mejor mientras se juega.

Dentro de la estrategia del juego simbólico se implementarán actividades donde el educando tenga la oportunidad de experimentar sobre estos aspectos y que pueda expresar sus sentimientos a partir del juego, experiencia vivida en el momento de su realización y que tenga la oportunidad de interpretar el personaje de su ídolo favorito para compartirlo con sus compañeros. En consecuencia se diseñan actividades que se pongan en acción con la intención de favorecer mi práctica docente y el desarrollo del lenguaje oral en los educandos.

Dichas actividades son diseñadas con base al programa Aprendizajes Clave para la educación integral, Preescolar (2017) en el Campo Formativo “Lenguaje y Comunicación” en el organizador curricular 1 “Oralidad”, utilizando todos los aspectos correspondientes al organizador curricular 2.

Para comenzar se desarrollará la situación denominada “seamos reporteros” donde en primer lugar se hará una investigación en conjunto con los educandos para descubrir qué es un reportero mediante diversos videos y cuestionamientos con la intención de que los educandos comprendan su función y tarea. Se dará paso a conocer las herramientas que utilizan para lograr compartir lo que desean expresar como el micrófono y la cámara.

Se motivará a los educandos a ser reporteros conformando 4 equipos de 5 integrantes y se les repartirá material para la elaboración de sus instrumentos que utilizarán como el micrófono y la cámara, además tendrán la oportunidad de decorarla a su gusto. Mientras se desarrolla dicha actividad se mostrarán los acuerdos que se deben de seguir para poder trabajar en equipo y que el reportaje salga como lo deseado.

A cada equipo se le dará un tema distinto como lo es “el día del niño”, “el día de la mamá”, “el día del maestro” y “el día del papá” estos temas porque llevan relación de acuerdo al tiempo que se está viviendo y es importante que el juego se situé a un contexto real. Dicha investigación se desarrollará con ayuda de los padres de familia recalcando que es de suma importancia su colaboración es esta tarea puesto que los alumnos harán su reportaje al día siguiente.

Con anticipación se solicitará ayuda de alumnos padres de familia para asistir a la escuela con la intención de que ayuden en la elaboración del reportaje de los educandos, además, de ser grabados con la intención de que se compartan con los otros educandos. Dichos reportajes serán presentados al día siguiente en el salón para motivar a los niños a seguir trabajando de la misma manera y finalizar la situación.

Una situación más que se desarrollará tendrá por nombre “De súper compras” el cual consiste investigar en conjunto con el grupo de práctica ¿Qué encontramos en un súper mercado? ¿Cuál es la función de las cajeras? ¿Con que se paga en los supermercados?. Para continuar se repartirán diferentes roles, donde 8 de los alumnos serán cajeros de diferentes áreas, es decir, 1 será encargado de las frutas y verduras,

2 estarán colocados con los cosméticos, un niño más representará al cajero de la ropa, 2 niños cobrarán por la comida que se venda y finalmente otros 2 venderán juguetes.

La finalidad de esta actividad es que los niños sean partícipes activos cuando tengan que expresar algún deseo, por ello solo estará enfocado en el lenguaje oral y no en el desarrollo del conteo al momento de comprar, sin embargo no se perderá de vista la oportunidad de generar una transdisciplinariedad entre los Campos Formativos de Lenguaje y Comunicación y Pensamiento Matemático. Dicha actividad se llevará a cabo con ayuda de la docente titular por la complejidad de cumplir con los roles que se asignarán y generar un mayor control y logro del objetivo planteado.

Por otro lado se aplicará la situación llamada “los chef locos” para lo cual se conformarán equipos de 4 integrantes y de tarea investigarán en conjunto con sus papás las características y función de un chef. Dentro del salón de clases se recuperará la tarea y se repartirá la vestimenta de un chef para preparar un alimento con los educandos respetando los equipos que se hicieron.

La situación tendrá duración de 4 días, puesto que en cada día se realizará un alimento distinto con la intención de que los educandos tengan la oportunidad de intercambiar sus ideas, experiencias y emociones con sus compañeros en el momento de representar a un chef. Para finalizar cada equipo pasará a exponer su platillo favorito.

Por último se realizará una actividad de juego libre donde en un espacio se colocarán juguetes como bebés, carros, comida, etc. En otro espacio estará partes de la vestimenta de personajes como maestro, enfermera, chef, taxistas, etc. De esta manera se pretende lograr que los alumnos se expresen en todo momento para favorecer su lenguaje oral.

1.6 ANÁLISIS DEL CONTEXTO

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

2 DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA

2.1 PRIMER CICLO

2.1.1 planificación

Se motivará a los educando preguntándoles, ¿Les gusta jugar? ¿Con quién juegan en sus casas? ¿A qué les gusta jugar? ¿Les gustaría que jugáramos todos dentro del salón? Para ello se presentarán algunos acuerdos como por ejemplo:

- Compartir los materiales y juguetes.
- Respetar los turnos de juego. Si te tocó en un espacio y quieres irte a otro deberás esperar tu turno.
- Al finalizar el tiempo del juego colocar los juguetes en su lugar.
- Cuando cambiemos de espacio y juego lo haremos caminando.

El salón de clases será dividido en distintos rincones o áreas de juego denominados: “los chef locos” “de súper compras” “soy profesionalista” “vamos a cuidar bebés” cada uno de ellos tendrá un juego diferente, el cual tendrá una duración de 30 minutos. Después de este tiempo se rotarán de juego, en caso de que no pasen a todos por falta de tiempo y respeto de tiempo de promotores y docente titular, la actividad continuará al día siguiente.

En el primero estarán mandiles y gorros de chef colgados, masa y moldes para hacer figuras, un pequeño horno para cocinar sus creaciones y de resultado obtendrán galletas, este espacio será denominado “los chef locos”. En segundo momento estará colocado un espacio de súper compras, en el cual habrá niños comprando y cobrando, en este juego no se verá reflejado el pensamiento matemático, puesto que no se busca beneficiarlo al 100 por ciento, sin embargo, se favorecerá de manera inconsciente.

En otro espacio se colocarán muñecos que simbolizarán a bebés con la intención de observar a que juegan con ellos y como interactúan con sus compañeros al tener uno. Por último, se colocará un espacio de juego libre, donde los educandos podrán ser doctores, maestros e ingenieros, para lo cual se pondrán materiales que ocupen cada uno de estos profesionistas y se hará un acuerdo que solo ocuparán el material correspondiente a su profesión.

En cada una de las áreas pasare a observar su forma de interactuar con su compañeros y las palabras que utilizan, así como las que se les dificulta pronunciar y como se desenvuelven de manera corporal al expresarse, los tonos de voz que utilizan y como familiarizan el juego con la vida real.

2.1.2 Acción

2.1.3 Observación

2.1.4 Reflexión

2.1.5 sugerencias de mejora

2.2 Segundo Ciclo

2.2.1 Planificación

Se presentara a los educandos que son los reporteros, mediante videos e imágenes. Con ayuda de esto los motivaré a jugar a los reporteros, primeramente observaremos lo que utilizan y con ayuda de materiales realizaremos 4 cámaras de video y 5 micrófonos. Después veremos los temas de los que hablan los reporteros, y para animarlos un poco más pasare videos de niños de su edad con un reportaje.

Una vez culminado esta actividad, se dividirá el grupo en equipos, haciendo un total de 5 equipos, en el pizarrón se presentarán imágenes de los temas que pueden hablar, y se rifaran a cada uno de los equipos. De tarea, con apoyo de los padres de familia se investigará el tema que les tocó platicándoles de que se trata y llevando información impresa al otro día.

Para comenzar en esta actividad se reunirán a los equipos, en cada uno de ellos se asignará un moderador el cual se encargará que no se haga desorden o que quieran hablar al mismo tiempo dos o más integrantes del equipo. Por mesa, cada equipo platicará acerca de su información para que quede más claro, por lo cual se asignará un tiempo destinado de 20 minutos. Se apoyarán de las imágenes que imprimieron. Además pasare a los equipos para apoyarlos y que quede más clara la información. Que puedan comprenderla y asimismo puedan compartirla en su reportaje.

Se pedirá apoyo de los padres de familia para que los niños puedan aprender un pedazo de dialogo y decirlo en su reportaje. Los días siguientes serán de ensayo para su video, por lo cual se seguirá trabajando por equipos y pasare en cada uno de ellos a apoyar, además, iré colocando la escenificación donde harán el reportaje para que sea más emotiva la actividad. En cada uno de los ensayos se motivará a los educandos para que siga activo su interés.

Para la presentación y grabación, se solicitará que los niños estén arreglados y peinados para su reportaje, por otro lado se acordará con ellos que deben esperar su turno y guardar silencio mientras que son grabados los compañeros que harán el reportaje, para eso se les dará una actividades de coloreado. Así se pasará a cada uno de los equipos y al finalizar se mostrará el video a todos los educandos para su observación.

2.2.2 Acción

2.2.3 Observación

2.2.4 Reflexión

2.2.5 sugerencias de mejora

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS

- Balbuena, H., Fuente, 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
- Bigas, M. y Correig, M. (2008). Didáctica de la lengua en la educación infantil. Madrid: Síntesis S.A.
- Chomsky, N. (1992). La Teoría Lingüística de Noam Chomsky: del Inicio a la Actualidad, Universidad del Rosario Bogotá, Colombia
- Elliot, J. (2000) La investigación-acción en educación. Morata S. L.
- Fonseca, M. (2005). Comunicación Oral. Pearson Educación.
- García, B. Lorerdo, J. Carranza, G. (2008). Análisis de la práctica educativa de los docentes: pensamiento, interacción y reflexión, Universidad Autónoma de Baja California Ensenada, México.
- Hatten. (1981). CONCEPTO DE ESTRATEGIA Y PRINCIPALES ESCUELA. Colombia: Universidad EAN.
- Latorre. (2003). Conocer y cambiar la práctica educativa. México: AIQUE.
- Latorre, A, (2005) La investigación-acción: Conocer y cambiar la práctica educativa. Barcelona: Graó
- Lewin, K. (1946) Action research and minority problems. Journal for Social Issues, 2(4), 34-46.
- Luchetti, E. y Omar, B. (1998). El diagnostico en el aula. Buenos Aires: Magisterio del Río de la Plata.
- Melo, M. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales, Universidad Autónoma de Colombia.
- Miretti, M. (2003). La lengua oral en educación inicia, 3°, ed Rosario. México: Homo Sapiens.

- Nemirovsky, M. (1999). "'Esto no es un lápiz' o la fuerza de una hipótesis", en Carvajal Pérez F. y Ramos García, J. (coordinadores), ¿Enseñar o aprender a escribir y leer?, Swílla, M.c.E.p.
- Oppenheim, J. (1990), los juegos infantiles. Barcelona: Martínez Roca.
- Ortega, r. (1997). "jugar y aprender". Colección: investigación y enseñanza. Editora Díada.
- Pina, F. (1984). Teorías psicosociolingüísticas y su aplicación a la adquisición del español como lengua materna. Madrid: Siglo XX de España Editores, S.A.
- Quirós, V. Arraéz, J. (2005). Juego y psicomotricidad. Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación. Federación Española de Docentes de Educación Física Murcia, España.
- Secretaría de Educación Pública. (2017) Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Educación Preescolar. Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. México, SEP.
- Secretaría de Educación Pública. (2011). Programa de estudios 2011. Guía para la educadora. Educación Básica. Preescolar. México.
- Vernon, S. A., & Alvarado, M. (2014). Aprender a escuchar, aprender a hablar. La lengua oral en los primeros años de escolaridad. Materiales para Apoyar la Práctica Educativa.

ANEXOS