

**ESCUELA NORMAL No. 3 DE TOLUCA**



**TÍTULO**

**El aspecto emocional como favorecedor del aprendizaje de niños de 3° de  
preescolar a través del juego**

**MODALIDAD**

**INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES**

**QUE PARA SUSTENTAR EXAMEN PROFESIONAL**

**Y OBTENER EL TÍTULO DE**

**LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**

**PRESENTA**

**LIZBETH ALIN RIVERO SEGUNDO**

**ASESORA**

**MTRA. BERTHA MEJÍA REYES**

**TOLUCA, MÉXICO, JULIO 2021**

## DEDICATORIAS

Hoy estoy cumpliendo una meta más en mi vida, quiero agradecer especialmente a Dios por permitirme realizar este sueño, por permitirme superarme cada día más y por nunca dejar que me rindiera en este camino.

Agradezco también a cada uno de los maestros que me acompañaron y me orientaron en este duro proceso de formación, ya que con las experiencias y conocimientos que cada uno compartía con nosotras nos permitía seguir creciendo en el ámbito profesional. Gracias a esos maestros hoy puedo decir que he llegado hasta aquí gracias a lo que ellos han hecho por mí.

A mis padres y abuelos por el apoyo incondicional que me han dado en todos estos años de vida, y por apoyarme en cada una de las decisiones que tomé, por darme los mejores consejos y también por siempre estar ahí para mí y ser mi soporte día con día.

Gracias también a mis familiares que creyeron en mí y que me daban palabras de aliento en momentos difíciles en los que estudiar se volvía difícil, por siempre motivarme a sacar lo mejor de mí, ya que gracias a eso siempre pude volver a cargar fuerzas para lo que se venía.

## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	4
<b>CAPÍTULO 1. PLAN DE ACCIÓN</b> .....	7
<b>1.1 INTENCIÓN</b> .....	8
1.1.1 Autodiagnóstico y elección de competencias .....	8
1.1.2 Elección del tema .....	9
1.1.3 Propósitos .....	11
1.1.4 Justificación .....	12
<b>1.2 PLANIFICACIÓN</b> .....	14
1.2.1 Contextualización.....	14
1.2.2 Diagnóstico del grupo.....	20
1.2.3 Planteamiento de la pregunta de investigación.....	24
<b>1.3 ACCIÓN</b> .....	24
1.3.1 Observación y evaluación.....	26
1.3.2 Reflexión.....	27
<b>CAPÍTULO 2. DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA</b> .....	30
<b>2.1 ANÁLISIS Y REFLEXIÓN DEL PLAN DE ACCIÓN</b> .....	31
2.1.1 Descripción y análisis de la ejecución del Plan de Acción.....	31
2.1.2 Pertinencia y consistencia de la propuesta .....	33
2.1.3 Enfoques curriculares.....	36
2.1.4 Competencias .....	41
2.1.5 Secuencias de actividades y recursos.....	42
2.1.6 Procedimientos de seguimiento y evaluación de la propuesta de mejora.....	60
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b> .....	64
Conclusiones. ....	65
Recomendaciones. ....	68
<b>REFERENCIAS</b> .....	70
<b>ANEXOS</b> .....	72

## INTRODUCCIÓN

Para efectos del presente trabajo, se desarrollará la práctica profesional en el jardín de niños “Profra. Eva Sámano de López Mateos” se encuentra ubicado en Francisco Javier Gaxiola, Morelos, 50120 Toluca de Lerdo, Méx. Es una escuela de organización completa, la clave del centro de trabajo de la institución es 15EJN0110N, pertenece a la zona escolar J090, este jardín de niños cuenta con turno matutino y vespertino.

El jardín de niños se encuentra muy cerca de la zona centro de Toluca, a espaldas del jardín se encuentra la escuela del deporte “Prof. Javier García Moreno Requenez”, a un costado del jardín de niños se encuentra el centro de atención múltiple “Profr. José Guadarrama Alvarado” y frente a la entrada principal de la escuela se encuentra la escuela primaria “Gustavo Díaz Ordaz”.

El espacio destinado a aulas de clase se divide en dos edificios, ya que la escuela destina un total de 22 aulas de clase, cada uno de los salones de clase tiene una bodega para la educadora, y baños para niños y para niñas, además de un pequeño jardín.

A partir de la elaboración del diagnóstico del grupo de 3° “A” se llegó al planteamiento de la problemática "El aspecto emocional como favorecedor del aprendizaje de niños de 3° de preescolar a través del juego."

Esta problemática surge del escenario actual de pandemia causado por el virus SARS-CoV-2 (COVID-19), el cual surgió en Wuhan, China. Este virus es identificado como la causa del brote de enfermedad respiratoria detectado por primera vez en Wuhan, China. La gravedad de este cuadro puede variar desde un resfriado común hasta insuficiencia respiratoria severa e incluso la muerte.

Esta pandemia de COVID-19 por la que estamos atravesando ha afectado a los estudiantes ya que se han visto en la obligación de abandonar sus aulas de clase, para adaptarse a un modelo de educación a distancia que resulta nuevo y de incertidumbre para todos en general. Derivado de la pandemia los niños han atravesado por diferentes experiencias que tienen un alto impacto en la vida de ellos; situaciones que

van desde la llegada de un nuevo miembro a la familia, así como la pérdida de algún familiar, modificaciones en su esquema familiar (separaciones de los padres), complicaciones derivadas del trabajo de los padres (cambios de trabajo, ambos padres se incorporan a trabajar, pérdida del empleo de los padres), mudarse de casa, así como la limitación de interacción con otros niños o personas al estar en confinamiento en sus casas.

Todas y cada una de estas situaciones expuestas en el párrafo anterior tienen repercusiones en el aprendizaje del niño, ya que desencadena una serie de emociones que pueden afectar su proceso de aprendizaje. Con la intervención en esta problemática se busca que es fortalecer en los alumnos algunos valores humanos que nos permitan incidir en sus emociones y en la manera en la que aprenden.

Se atenderá esta situación basándonos en el esquema de educación a distancia que se está implementando en estos momentos en el jardín de niños, los participantes en este trabajo serán los alumnos del 3° "A", la docente titular de este grupo, los padres de familia, así como la docente en formación. La participación de estos actores es muy importante ya que el trabajo conjunto de estos es lo que va a permitir que el niño pueda desarrollar emociones positivas.

El eje que guiará este trabajo será el propiciar en los niños emociones positivas que favorezcan su aprendizaje y obtener cierta estabilidad emocional en ellos por medio del juego, y en un segundo momento el juego tomará otro enfoque en el que se buscará generar en ellos determinada autonomía, ya que al ser niños de 3° muy pronto pasarán a otro nivel educativo.

Las competencias que se fortalecerán con este trabajo son:

#### Competencia profesional

- Emplea la evaluación para intervenir en los diferentes ámbitos y momentos de la tarea educativa.

#### Competencia genérica

- Aprende de manera permanente.

Además, en el Capítulo 2. Desarrollo, reflexión y evaluación de la propuesta de mejora, se describen de manera puntual todas aquellas actividades que se propusieron para efectos del presente informe de prácticas, también se describen los recursos tanto humanos como materiales que se utilizaron de manera general para las situaciones didácticas. Por último, se analizan cada una de las actividades, para determinar los resultados obtenidos y el avance que se realizó a favor de este trabajo. Y se sugieren algunas recomendaciones para determinar aquello en lo que se logró avanzar, así como el alcance de esta propuesta.

# **CAPÍTULO 1. PLAN DE ACCIÓN**

## 1.1 INTENCIÓN

### 1.1.1 Autodiagnóstico y elección de competencias

En el transcurso de los semestres se ha podido desarrollar una diversidad de estrategias, habilidades y conocimientos que me han permitido avanzar en las competencias tanto profesionales como genéricas propias de la licenciatura que orientan mi labor docente, haciendo un análisis y valoración de estas competencias me he dado cuenta de que tengo un poco de rezago en algunas de ellas, tales competencias a las que me refiero se describen a continuación:

Competencia profesional:

- Emplea la evaluación para intervenir en los diferentes ámbitos y momentos de la tarea educativa.

Las principales fortalezas que considero que me van a ayudar a mejorar en esta competencia son el orden y la sistematización que le doy a la información, así como a las evidencias que me hacen llegar los padres de familia del trabajo que van realizando los niños, hacer un análisis de las evidencias recibidas no representa una dificultad para mí, sin embargo, considero que mi principal debilidad en esta competencia es hacer el contraste entre evidencias pasadas de los niños con las más recientes para determinar que tanto se avanzó o retrocedió con el niño en cuanto al aprendizaje esperado.

Competencia genérica:

- Aprende de manera permanente.

La principal fortaleza que puedo advertir en esta competencia es la capacidad que tengo para buscar información de un tema que me parezca relevante o del que sé que me puede aportar mucho en mi formación profesional, sin embargo, como debilidad puedo considerar el hecho de que se me dificulta mucho desarrollar trabajo autónomo, en diversas ocasiones no puedo llevar un seguimiento sistemático a la información que recupero de distintas fuentes de información.



Estas competencias las fortaleceré a través de la implementación de diversas secuencias didácticas, entendiendo las secuencias didácticas como:

Actividades de aprendizaje organizadas que responden a la intención de abordar el estudio de un asunto determinado, con un nivel de complejidad progresivo en tres fases: inicio, desarrollo y cierre. Presentan una situación problematizadora de manera ordenada, estructurada y articulada. (PEP 2011)

Las secuencias didácticas me van a permitir llevar un orden y una sistematización en los avances que se puedan observar en los niños durante la aplicación de éstas. Esta modalidad de trabajo me va a ayudar a seleccionar y planear solo aquellos aprendizajes que me permitan irrumpir en el aspecto emocional de los niños y así valorar los avances o retrocesos que puedan tener para partir de ahí nuevamente y establecer acciones que nos lleven a la mejora continua. En esta forma de trabajo se implementará el juego como principal estrategia a trabajar.

Considero que el juego como herramienta de trabajo puede desarrollar en los niños una infinidad de habilidades, y es que juego y emociones van de la mano, ya que el juego nos va a permitir que los niños se expresen y demuestren sus emociones de manera natural, el juego en los niños tiene que ser placentero, la edad de los niños de preescolar es fundamental para que los niños aprendan jugando.

### **1.1.2 Elección del tema**

A través del diagnóstico que se realizó del grupo se pudo identificar como principal problemática un desajuste (relacionado a la forma en la que ven las actividades escolares, algunos otros con situaciones familiares que se han dado en este confinamiento por el que estamos atravesando y algunos más con emociones relacionadas al estilo de vida que están llevando en esta nueva normalidad, en donde los niños no tienen interacción con otros niños o simplemente ya no salen de casa como lo hacían antes de presentarse toda esta pandemia por Covid-19) en el aspecto emocional de los niños del 3° “A” del jardín de niños “Profra. Eva Sámano de López

Mateos”, por lo que consideré elegir el tema de *“El aspecto emocional como favorecedor del aprendizaje de niños de 3° de preescolar a través del juego.”*

Esto con el objetivo de atender la necesidad que se identificó en el grupo de práctica la cual consiste en trabajar en las emociones de los niños, para que los procesos de aprendizaje que llevan a cabo se den de mejor manera y tengan efectos positivos en el desarrollo de los niños, haciendo uso del juego como principal estrategia de trabajo que nos permita incidir en los niños.

Se eligió el juego, ya que mediante esta forma de trabajo el niño puede desarrollar una gran variedad de habilidades no solo a nivel motriz, sino con implicaciones en procesos neuronales, tal como se menciona en el documento aprendizajes clave:

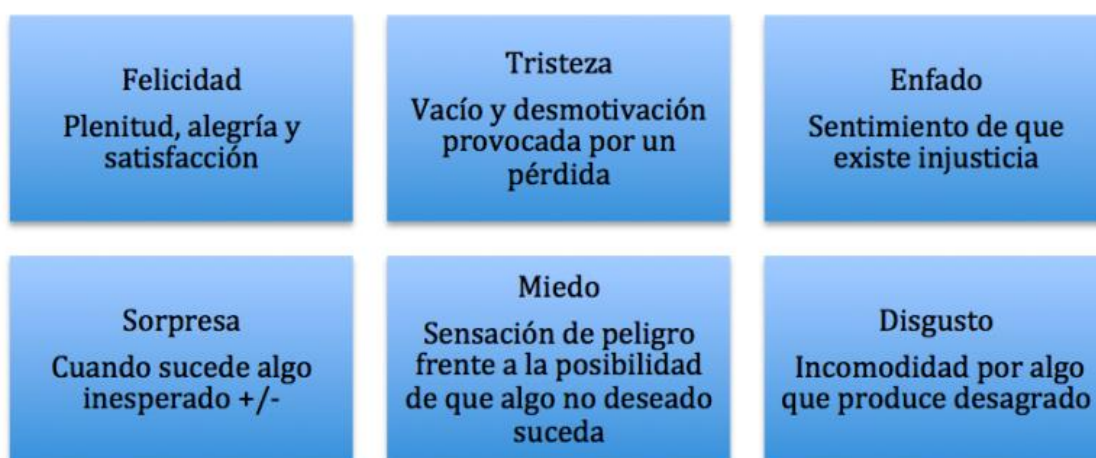
Como herramienta para el desarrollo y el aprendizaje infantil, el juego involucra el habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación, la concentración, el control de los impulsos, la curiosidad, las estrategias para solucionar problemas, la cooperación, la empatía y la participación grupal. (Aprendizajes Clave, 2017, pág. 163)

El juego aportará diversos saberes a mi formación profesional, ya que al implementarlo solemos hacer referencia a él como una oportunidad de desarrollar el aspecto motriz del niño, aunque en esta ocasión me permitiré investigar más acerca de los tipos de juego y de los beneficios que este puede tener en el desarrollo del niño, además del ya mencionado.

El juego es una excelente oportunidad de plantear al niño actividades en las que se ponga a prueba, pero también es el tipo de estrategia que me permitirá conocer a los niños en un ámbito en el cuál es natural desarrollarse para ellos, a través del juego los niños pueden manifestar y aprender demasiadas cosas, los diferentes tipos de juegos que hay pueden generar en ellos diversas emociones que sean favorables para que se interesen en aprender, desarrollen su curiosidad y en determinado grado que puedan ser autónomos en el trabajo que realizan.

Debido a que con nuestra intervención se buscará incidir en el aspecto emocional de los niños, se tomarán como referencias las emociones básicas, de las cuales hace mención el autor Goleman. El cual nos menciona que son 6 las emociones básicas: felicidad, tristeza, enfado, sorpresa, miedo y disgusto. De las cuáles buscaremos generar en los niños únicamente aquellas emociones positivas para favorecer el aprendizaje de los niños.

## Emociones Básicas



Emociones Básicas. Goleman D. Inteligencia Emocional. pág. 25-26

### 1.1.3 Propósitos

Lo que se busca primordialmente es fortalecer en los alumnos algunos valores humanos que nos permitan incidir en sus emociones y en la manera en la que aprenden. Se buscará lograr esto a través de planeaciones didácticas que nos permitan tener un impacto en el niño por medio de juegos de diferente tipo que aun cuando nos encontremos trabajando en la modalidad de educación a distancia los podamos adaptar a las situaciones de trabajo que se nos presentan en la práctica y a las condiciones en las que se encuentra cada niño.

Para esto se plantean los siguientes propósitos que orientaran el trabajo:

- Favorecer la importancia de las emociones en el proceso de aprendizaje de los niños a través del juego.
- Mejorar el proceso de aprendizaje de los niños del 3° "A" del jardín de niños "Profra. Eva Sámano de López Mateos" brindándole experiencias significativas que repercutan en sus emociones, a través de secuencias didácticas que involucren el juego para lograrlo.
- Diseñar planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco del plan y programas de estudio de la educación básica, utilizando el juego como principal estrategia de trabajo.

#### **1.1.4 Justificación**

En el presente trabajo abordaremos el tema "El aspecto emocional como favorecedor del aprendizaje de niños de 3° de preescolar a través del juego."

Se retoma la idea del aspecto emocional para favorecer el aprendizaje derivado de la pandemia provocada por el virus SARS-CoV-2 (COVID-19), es debido a esta pandemia que he podido identificar cierta inestabilidad emocional en los niños del 3° "A", esta inestabilidad emocional produce reacciones negativas en los niños como irritabilidad, rebeldía, malas formas de contestar, antipatía por realizar las actividades escolares, retroceso en el control de esfínteres, etc. La inestabilidad por la que atraviesan los niños es producto tanto de la situación actual en la que no pueden salir mucho a la calle derivado de la pandemia por COVID-19, como también de situaciones familiares que se suscitaron en este tiempo (separación de los padres, cambios de casa, vivir en casa de abuelos u otros familiares).

A pesar de que en ocasiones podamos considerar muy poco importante el aspecto emocional en la formación de los niños, la realidad es que tiene mucho peso como facilitador del aprendizaje.

Para esto debemos de considerar que como docentes tenemos mucha influencia en las emociones de nuestros alumnos y en la manera en que aprenden gracias a ellas, pero sería interesante que nos preguntáramos ¿Hasta qué punto? o ¿De qué manera propiciamos que el niño aprenda?

Las emociones son: "...un estado complejo del organismo caracterizado por una excitación o perturbación que predispone a una respuesta organizada. Las emociones se generan como respuesta a un acontecimiento externo o interno" mientras que para Frida (2004) dice que "la verdadera importancia de las emociones es la identificación y valoraciones acerca de hechos que puedan significar más relevantes en nuestras vidas." (Bisquerra, 2003, p.12)

Ante esto podemos inferir que, si como docentes nos preocupamos más por darle experiencias significativas al niño, este puede aprender de mejor manera. Al generarle ciertas emociones positivas al niño lo estamos predisponiendo a que aprenda de mejor manera.

Ahora para poder terminar de entender la importancia de este tema, es importante que nos remitamos al programa vigente de educación preescolar (Aprendizajes clave), en el cual se nos habla de que debemos de lograr que el niño pueda desarrollar todas sus facultades como ser humano de manera armónica. Para poder lograr esto debemos de propiciar en el niño aprendizajes significativos que le sean útiles en su vida cotidiana.

Esto que se plantea en Aprendizajes Clave lo podemos encontrar también en las afirmaciones de algunos autores:

Salovey y Mayer (1990), Gardner (1995) y Goleman (1996), donde nos dicen que la educación no puede reducirse únicamente a lo académico, a la obtención y procesamiento de la información, al desarrollo estrictamente cognitivo, o a las interacciones sociales, como si éstas se dieran en abstracto, sino que debe abarcar todas las dimensiones de la existencia humana (Dueñas, 2002). (Como es citado en García Retana, 2012).

Ante estos dos conceptos que estamos manejando (aprendizaje y emociones) podemos ver que están ligados, incluso más de lo que pensaríamos, para poder hacer que el niño aprenda, también debemos de considerar el aspecto emocional.

## **1.2 PLANIFICACIÓN**

### **1.2.1 Contextualización**

#### **Características del entorno escolar.**

El jardín de niños “Profra. Eva Sámano de López Mateos” se encuentra ubicado en Francisco Javier Gaxiola, Morelos, 50120 Toluca de Lerdo, Méx. La comunidad cuenta con una población de 8715 personas, según datos registrados en el portal web de la ciudad de Toluca,

El jardín de niños se encuentra muy cerca de la zona centro de Toluca, a espaldas del jardín se encuentra la escuela del deporte “Prof. Javier García Moreno Requenez”, a un costado del jardín de niños se encuentra el centro de atención múltiple “Profr. José Guadarrama Alvarado” y frente a la entrada principal de la escuela se encuentra la escuela primaria “Gustavo Díaz Ordaz”. A pesar de estar en una zona escolar tiene un ambiente muy calmado, a excepción de cuando son los horarios de entrada y salida de las escuelas.

Otros de los negocios que podemos encontrar en la periferia del jardín de niños se encuentran algunas cocinas económicas, heladerías, papelerías, tiendas de uniformes, pollerías, papelerías. Entre las construcciones más importantes cercanas al jardín de niños se encuentra el Estadio Nemesio Diez.

Se puede acceder al jardín de niños mediante transporte público (taxi) o en transporte particular, además hay algunos otros transportes (autobús) que pasa a 3 cuadras del jardín. Aunque por la tranquilidad de la zona también se puede acceder a pie sin ningún problema. En esta zona de Toluca se cuenta con todos los servicios públicos (agua, luz, recolector de basura, alumbrado, drenaje.)

Entre las principales actividades económicas que desempeñan en esta localidad se encuentran vendedores, trabajadores de gobierno, obreros, choferes. Destacando que aproximadamente el 50% de los padres de familia de esta localidad cuentan con estudios de licenciatura.

Muchas de las principales costumbres y tradiciones que tiene esta comunidad las comparte con el centro de Toluca por su cercanía con esta, por lo que podemos decir que entre las más importantes podemos encontrar la procesión del silencio (realizada en semana santa), feria y festival cultural del alfeñique, día de muertos, navidad, grito de independencia, desfiles.

### **Datos de identificación de la escuela.**

El jardín de niños “Profra. Eva Sámano de López Mateos” se encuentra ubicado en Francisco Javier Gaxiola, Morelos, 50120 Toluca de Lerdo, Méx. Es una escuela de organización completa, la clave del centro de trabajo de la institución es 15EJN0110N, pertenece a la zona escolar J090, este jardín de niños cuenta con turno matutino y vespertino, el turno matutino tiene un horario de 8:30 am a 1:30 pm, mientras que el turno vespertino tiene un horario de 2:00 pm a 6:00 pm.

### **Características del edificio escolar.**

El espacio de la escuela se delimita con una reja en la calle Francisco Javier Gaxiola donde se encuentra la entrada principal. En la calle Rodolfo Soto Cordero se delimita con una pequeña barda y reja, la parte trasera de la escuela que limita con la escuela del deporte se delimita con una barda, el lado de la escuela que limita con el centro de atención múltiple tiene una pequeña barda con reja.

El espacio destinado a aulas de clase se divide en dos edificios, ya que la escuela destina un total de 22 aulas de clase, cada uno de los salones de clase tiene una bodega para la educadora, y baños para niños y para niñas, además de un jardín. La escuela cuenta con una sala de cómputo, tienen una cocina, bodega para materiales de educación física, sala de coros, alberca de pelotas, granja (donde tienen patos y conejos), auditorio, casa de muñecas, estacionamiento. Además, cuenta con un área empastada y un área de juegos, una parte del patio esta techada.

Los espacios administrativos están divididos, las secretarías están en un cubículo a la entrada, donde también las educadoras y los promotores registran las entradas y salidas, la directora tiene su propia oficina, y la subdirectora tiene un cubículo afuera de dirección.

### **El interior de la escuela.**

En el modelo de educación presencial, los primeros en llegar a la escuela eran el personal de apoyo (niñeras y conserjes), llegando desde las 8:00 de la mañana, después seguían las educadoras que llegaban 8:30 am junto con la directora y las secretarías. En este modelo de Educación a Distancia tanto las niñeras como los conserjes se turnan en cuanto a qué días de la semana va cada uno de ellos, hay veces que las niñeras van tres días y los conserjes dos o viceversa, en ocasiones también va la directora a la escuela, pero solo algunos días.

En cada uno de los espacios de la escuela se desarrollan diferentes actividades, para cada una de estas actividades cada maestra se anota en un cronograma de actividades para que no coincida con otra maestra que quiere ocupar el mismo espacio a la misma hora, por lo general el patio empastado se destina para hacer las actividades de educación física, el aula de coro se utiliza para la clase de artes, el patio que está techado algunas maestras lo ocupan para hacer ensayos cuando va a haber Festivales, para este mismo fin algunas maestras utilizan el corredor de la entrada principal sin abarcar todo el espacio sino sólo el espacio que está afuera de su salón.

Normalmente es en dirección donde las maestras suelen realizar algunas juntas, ya sea que estén programadas o que sean de última hora. En ocasiones las maestras suelen llevar a los niños a observar a los animales a la granja, ya sea porque estaba programado o simplemente cuando pasan por ahí las maestras dan la oportunidad de que se acerquen si es que no hay otro grupo que esté ahí.

Los padres de familia se acercan a las educadoras cuando tienen una situación en particular con su hijo, ya sea por dudas en cuanto a tareas o cuando el niño falta para explicar el motivo de la ausencia de este o simplemente para entregar justificantes



médicos, también hay padres que se interesan por el desempeño de su hijo lo largo del día y preguntan a la educadora sobre éste.

La directora se encarga de Organizar actividades, gestionar, mediar ante problemas, dirigir el Consejo técnico escolar, detectar áreas de oportunidad y buscar estrategias de solución, dar seguimientos.

La presencia de los padres de familia en el jardín de niños es únicamente para cuestiones académicas y escolares, se involucran en clases abiertas, proyectos articulados y en demostraciones de actividades, otro tipo de actividades para lo que se convocan a los padres de familia son algunas conferencias que se dan en el jardín de niños. Además, en la institución se tiene una asociación de padres de familia encargada de manifestar sus opiniones con la directora.

Actualmente en el modelo distancia los padres de familia se comunican directamente con las educadoras para expresarle sus dudas de acuerdo con lo que se está trabajando. La directora se encarga de organizar las reuniones semanales cada viernes, las cuales tienen el objetivo de intercambiar hallazgos y experiencias, además le da seguimiento a la realización de las clases virtuales.

En el modelo presencial las entradas y salidas de los alumnos estaban supervisadas por el personal de apoyo, había dos niñeras en la entrada de la calle, otras dos en la entrada al edificio escolar y cada una de las maestras recibía a los niños a la entrada de su salón. En el modelo de Educación a Distancia la educadora es la que organiza la sesión virtual y la que da acceso a cada uno de los estudiantes.

Para salir al recreo la escuela está organizada de tal manera que primer y segundo grado salían a las 11:30 am y tercer grado salía a las 12:00 pm, las maestras de los grados que salían se distribuían en el patio para supervisar diferentes puntos de este, Estos lugares donde se distribuían las educadoras van cambiando, una vez que finalizaba el recreo tocaban la campana y los niños regresaban a sus salones, colocándose gel antibacterial a la entrada. También para la organización de los actos cívicos (ceremonia los lunes) se tenía un organigrama.

En cuanto a las reuniones con los padres de familia la educadora informa a la directora el día y la hora en que se va a realizar y una vez que es aprobada la educadora convoca a los padres de familia con anticipación, los padres de familia tienen que mostrar una credencial del niño para poder entrar. En el modelo de Educación a Distancia solo pueden ingresar a la reunión utilizando el correo que reportaron a la educadora. Estas juntas se tratan diversos temas como son organización de festivales, reportes de evaluación, características de la forma de trabajo y de los materiales que se utilizarán a lo largo del ciclo escolar.

### **Las niñas y los niños.**

Los alumnos que atiende esta institución tienen una edad dentro de los 3 y 6 años, a la hora de entrada del jardín de niños se les proporciona gel antibacterial, posteriormente al entrar a su salón tienen que dejar sus cosas en el espacio que se les asignó, Conforme van entrando al salón los niños se saludan y saludan a la educadora, durante el recreo se les deja jugar de manera libre, algunos niños juegan con sus compañeros del salón o incluso juegan con niños de otros salones o de otros grados, para entrar al salón de clases tienen que formarse afuera de su salón hasta que la educadora les de acceso, a la hora de la salida cada uno de los niños tiene que meter su silla antes de abandonar el salón y recoger su mochila.

En el modelo de Educación a Distancia a la entrada de la sesión virtual conforme los niños van teniendo acceso saludan a la educadora y a los compañeros que ya están en la sesión, a la salida se procura que se despidan de sus compañeros y de la maestra.

En el modelo de educación presencial se fomentaba la interacción con los compañeros dejando que se sentarán libremente en el lugar que quisieran, la relación con la educadora es muy cercana ya que manifiestan dudas, situaciones problemáticas, situaciones personales e incluso conflictos que suelen darse en el salón de clases. En el modelo de Educación a Distancia se procura que los grupos en los que se dividen las clases virtuales vayan variando de una clase a otra para que todos los niños puedan verse por lo menos una vez cada 15 días.

De las actividades que los niños disfrutan más hacer se encuentran actividades donde estén al aire libre, armar rompecabezas y la lectura de cuentos, jugar con materiales de construcción. Una de las actividades que no les agrada mucho realizar son aquellas en las que tienen que observar la naturaleza o interactuar con ella de manera muy cercana, ya que algunos insectos o cosas que pueden encontrar en el jardín les desagradan un poco.

Las actividades que los niños realizan al salir de la escuela son muy diversas ya que algunos niños van a casa de sus tíos con sus abuelos, algunos otros están inscritos en algunos cursos a los que asisten por la tarde, otros niños acompañando a sus padres al trabajo ella algunos más que van directamente hacia sus casas. Ahora con el modelo de Educación a Distancia algunos niños retoman nuestros cursos en línea, otros más se quedan jugando en sus casas o ayudando a sus familiares con las tareas del hogar.

### **El interior del aula.**

El salón de clases cuenta con dos pizarrones, uno para el friso y otro en el que la maestra escribe, la maestra tiene su escritorio y una bodega donde guarda el material como es papel crepé, hojas blancas, resistol, decoraciones de fomi y carpetas.

Cuenta con unos percheros para que los niños pongan sus mochilas, cuentan con mesitas de trabajo y sillas, los estantes están a la altura de los niños para que puedan agarrar los materiales, el salón cuenta con un rincón de lectura. entre los materiales que podemos encontrar en el salón se encuentran rompecabezas, materiales de construcción, plastilina, platitos, fichas, tapas, palitos de madera, e incluso algunos juguetes.

A un lado de la entrada en un rincón se encuentra el escritorio de la maestra, la parte central del salón se encuentran las mesas de trabajo de los niños, las cuales forman cuatro pequeños equipos de seis integrantes, cada uno de los niños al entrar al salón selecciona el lugar en el que se va a sentar, ya que no tienen un lugar específico.

La maestra titular del grupo de 3° “A” es la maestra Marisol Montesinos Quiroz, tiene dos años de servicio y una licenciatura en educación preescolar. Las actividades que más procura la docente titular son aquellas en las que el niño tenga la posibilidad de manipular algún objeto o algún material con el fin de que pueda ser más cercano al niño y lo pueda comprender mejor, suele recurrir al uso de tarjetas, dulces, juguetes, cuentos. Otra de las actividades más recurrentes es la lectura de cuentos, ya que incluso los mismos niños son los que demandan que se lleve a cabo la lectura de ellos, proponiendo incluso algunos que se podrían leer.

Ahora ante el escenario de la pandemia por COVID-19 por la cual estamos atravesando, me parece importante mencionar que los espacios en los que los niños toman sus clases virtuales son muy variados, por un lado hay que tomar en cuenta que desde la institución se les hizo la sugerencia a los padres de familia de que en la medida de lo posible acondicionaran un espacio en específico para que los niños pudieran tomar sus clases y realizar las actividades que se les envían, eliminando de ese espacio distractores que pudieran hacer que el niño pierda la atención en clase o en la actividad a realizar.

Hay algunos padres de familia que les acondicionaron un espacio con una mesa y sus materiales a los niños, e incluso colocando en la pared algunas láminas didácticas para que el espacio tenga más ambientación de salón de clases, por otra parte, también podemos ver a otros niños que toman su clase en el comedor, en la sala o incluso en las recamaras, algunos de estos lugares que se mencionan suelen tener distractores que ocasionan que el niño pierda la atención o hay tanta gente que es imposible que el niño se concentre por los ruidos del entorno.

### **1.2.2 Diagnóstico del grupo**

El grupo en el que se estará llevando a cabo la práctica es el 3° “A” del jardín de niños “Profra. Eva Sámano de López Mateos” a cargo de la maestra Marisol Montecinos Quiroz, el grupo está integrado por un total de 23 alumnos, de los cuales 12 son niñas

y 11 son niños. El 80% de las familias del grupo son de clase media. Al menos el 73.91% de los alumnos tiene por lo menos un hermano y el 26.09% restante no tiene ningún hermano.

El 100% de los alumnos cuenta con internet en sus casas y con al menos un dispositivo electrónico para tomar sus clases. Por cuestiones de salud solo tengo identificada a una alumna diagnosticada con una cardiopatía desde que nació y con un problema ortopédico que está siendo tratado actualmente. Alrededor del 20% de los alumnos presentan problemas de comunicación en diferentes niveles.

Los alumnos suelen mostrarse con mucho entusiasmo, muy participativos, incluso suelen prender el micrófono muchos a la vez, demostrando el entusiasmo que tienen por la clase, en ocasiones la maestra recurre a preguntarles directamente a algunos niños cuando no han participado, suele mostrarles imágenes para que sea más gráfico y se interesen en la clase, e incluso suele preguntarles cosas que les gustaría hacer.

Alrededor del 98% de los alumnos son los que asisten a clases, cuando alguno de los alumnos no asiste los padres de familia suelen avisarle a la maestra con anticipación para que esté enterada.

Los niños se interesan en la clase, y lo que más les gusta es el hecho de poder ver a sus compañeros, la maestra trata de crear un clima de confianza en el que los niños tengan la libertad de expresarse y de participar, normalmente acompaña la participación de los niños con un buen comentario que los aliente.

La docente siempre se muestra con buena actitud ante los niños, de cierta manera la actitud de la docente influye mucho en el interés que los niños muestran hacia las actividades que se les plantean, es en atención a estos que la maestra recurre mucho a las canciones con el fin de motivar a los niños.

En el campo en el que el grupo lleva mayor avance es pensamiento matemático, y en menor grado exploración y comprensión del mundo natural y social, así como en el área de educación física. El campo en el que requiere apoyo es lenguaje y comunicación.

Los niños se interesan por actividades en las que tengan que manipular algunos objetos o en las que se involucre a los padres de familia, la lectura de cuentos es otra de las actividades que más disfrutan llegando incluso a proponer algunos cuentos que les gustan. Las actividades que implican movimientos son muy placenteras y relajantes para ellos. Disfrutan aquellas cosas que pueden ver y sentir, si hay actividades en las que no se les muestra nada se pierde su atención.

Los padres de familia tienen la libertad de hablar con la maestra situaciones particulares a través de WhatsApp personal, y si la maestra necesita algo también se comunica con ellos, dependiendo de la situación que se tenga que tratar lo hace de manera grupal o individual.

### **Lenguaje y comunicación.**

En cuanto a lenguaje y comunicación los niños ya reconocen que se leen las letras y no los dibujos. Cerca del 88% de los alumnos ya sabe escribir su nombre por sí solos y el otro 12% requieren un poco de apoyo. El 100% de los niños ya sabe diferenciar letras y números, por lo que al momento de dictarles solo utilizan letras. El 98% de los niños ya saben manipular las herramientas de escritura (lápiz, papel). Algo que pude notar en los niños es que les gusta platicar sobre cosas que les pasan y que les gustan, identifican algunas cosas por las formas/figuras/señalamientos que están a su alrededor y del cual identifican su significado, son muy observadores y curiosos. Disfrutan la lectura de cuentos.

### **Pensamiento matemático.**

En cuanto a pensamiento matemático el 20% de los alumnos cuenta con los dedos la edad que tienen otra de las situaciones que se pudieron percibir es que al momento de pedirles que cuenten el 100% de los niños cuentan hasta el número que se saben, cuentan la cantidad de puntos que le salieron al jugar un juego que involucre tirar un dado.

### **Exploración y comprensión del mundo natural y social.**

El 100% de los alumnos reconoce e identifica una gran variedad de animales y señala en ellos algunas de sus características que encuentra al observarlos, el 80%

de los niños reconocen la importancia de practicar los hábitos de higiene y señalan cuando deben de implementarlos.

El 75% de los niños reconocen y valoran las costumbres y tradiciones que se tienen en su comunidad y en el país, además explican cómo es que ellos viven esas celebraciones en su familia.

### **Educación socioemocional.**

En el área socioemocional los niños presentan motivación e interés por las clases virtuales, reconocen quienes los cuidan y reconocen situaciones en las que se sienten felices, tristes, enojados, etc. El 100% de los niños realizan actividades en casa que van de acuerdo con su edad. Los padres de familia cuidan las horas de sueño que tiene sus hijos, dándoles al menos 10 horas de sueño. Al menos el 50% de los niños del grupo han atravesado por situaciones que los ha llevado a tener cierta inestabilidad emocional (los motivos varían, ya sea por el confinamiento de la pandemia por COVID-19 o por situaciones familiares que se han suscitado).

### **Artes.**

El 100% del grupo disfruta las actividades que impliquen la música o los instrumentos musicales, identifican algunos sonidos de los instrumentos musicales y nombran el instrumento al que pertenece ese sonido.

El 95% de los alumnos muestran curiosidad e interés por aquellas obras artísticas que se les presentan y que son nuevas para ellos.

### **Educación física.**

El 40% de los niños requieren apoyo en cuanto a su lateralidad. El 85% de los niños pueden realizar satisfactoriamente actividades que impliquen manipular objetos. El 95% de los alumnos reconoce y valora la importancia de realizar ejercicio o actividad física.

El 100% de los niños son capaces de reconocer aquellas cosas que son o no capaces de realizar por su propia cuenta.

### **1.2.3 Planteamiento de la pregunta de investigación**

Para poder definir el eje orientador del presente trabajo, se tuvo que recurrir a la recopilación y análisis de información que nos diera cuenta de la situación actual por la que está atravesando el grupo de 3° “A” del jardín de niños “Profra. Eva Sámano de López Mateos”.

Con base en la información obtenida se planteó la siguiente pregunta que orientará este trabajo:

***¿Cómo puedo mejorar el estado emocional de los niños para favorecer el aprendizaje de estos a través del juego?***

Guiando el trabajo a partir de esta pregunta es que podré orientar las acciones que se propondrán para mejorar esta situación detectada en los niños del grupo de práctica, ya que se considera el juego como un potenciador del ámbito emocional en los niños para poder incidir en su proceso de aprendizaje.

Esta pregunta será un eje central que no debo de perder de vista, ya que cobra relevancia en el grupo debido a que al ser niños de tercero se pretende estabilizar sus emociones para así partir de ahí y desarrollar en ellos determinada autonomía que les permita seguir con el trayecto escolar que les espera en el siguiente nivel educativo y que sus procesos de aprendizaje no se vean afectados por las emociones que este escenario de contingencia les ha generado.

## **1.3 ACCIÓN**

Para llevar a cabo este trabajo, se considerará al juego según lo que se menciona en el plan de preescolar vigente:

El juego como 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, su necesidad de movimiento y se relacionen con el mundo.” (Aprendizajes clave, 2017, pág. 163)



Y además siendo esta la principal estrategia de aprendizaje que se retomará en las propuestas que se plantearán. Es importante tomar en consideración que el enfoque que tomará el juego va a ser crucial para mejorar el estado emocional de los niños, en un primer momento se buscará involucrar a los padres de familia para favorecer que el niño se sienta apoyado y motivado para aprender. Más adelante cuando este ámbito emocional sea más estable, el juego tomará otro papel, en el que se buscará que los niños desarrollen cierta autonomía, ya que al ser niños de 3° pronto ingresarán a otro nivel educativo en el que necesitarán desenvolverse por sí mismos.

Hay que considerar que el juego en sí mismo va evolucionando y hasta podría llegar a decirse que atraviesa por distintas etapas/momentos, “Los juegos han de ir evolucionando, y se han de adaptar al ritmo y las posibilidades del grupo.” “Los juegos deben ser variados.” (Jugar a pensar, 2008, pág. 38)

El juego se planteará a través de situaciones didácticas las cuáles retomaremos como aquellas que nos van a ayudar para:

Propiciar y favorecer el logro de los Aprendizajes esperados deben ser experiencias que cuestionen sistemáticamente lo que los niños saben, con el fin de darles la oportunidad de usar las habilidades, destrezas y conocimientos que manifiestan en cada momento de su proceso de aprendizaje, así como de desarrollarlos con creatividad, flexibilidad y eficiencia. (Aprendizajes clave, 2017, pág. 161)

Además, derivado de la situación actual de la pandemia de COVID-19 por la que estamos atravesando, es aquella forma de trabajo que más se adapta a lo que podemos desarrollar y proponer con los niños en este modelo de educación a distancia.

Sin dejar a un lado el aspecto emocional que es el que principalmente se va a ver favorecido con las intervenciones que se van a llevar a cabo en el grupo de 3° “A” del jardín de niños “Profra, Eva Sámano de López Mateos”, ya que será mediante la práctica que se va a demostrar que el juego es la estrategia de trabajo que nos va a ayudar a mejorar el estado emocional de los niños de este grupo.

### **1.3.1 Observación y evaluación**

Para poder llevar a cabo este proceso es importante que conozcamos a que nos referimos cuando hablamos de evaluación, y es que según lo que se nos plantea en el documento Aprendizajes Clave (2017) la evaluación es “una valoración sistemática de las características de individuos, programas, sistemas o instituciones, en atención a un conjunto de normas o criterios. Permite la identificación del estado de estas características y la toma de decisiones.”

Aterrizando este concepto hacia la evaluación de los aprendizajes, en el mismo documento se nos menciona que “la evaluación de los aprendizajes es la emisión de un juicio basado en el análisis de evidencia sobre el estado de desarrollo de las capacidades, habilidades y conocimientos del estudiante. Los resultados de la evaluación permiten tomar decisiones sobre los mejores modos de continuar un proceso educativo. Existen distintos propósitos para evaluar los aprendizajes y distintas maneras de evaluarlos.”

Basándonos en estas concepciones que se tienen respecto a la evaluación y tomando en consideración el modelo de educación a distancia que se está implementando en estos momentos debido a la contingencia por el Covid-19, la evaluación se llevará a cabo en base a la interacción que se tenga con los niños durante las sesiones sincrónicas semanales y haciendo la valoración de los trabajos que los padres de familia envíen mediante fotografías, videos o audios que les sean solicitados, de acuerdo a las situaciones didácticas que se les vayan a plantear.

Para la evaluación de las evidencias y de los sucesos que se presenten en las sesiones sincrónicas con los niños, se hará uso de la observación, antes de continuar es de destacar que observar no es lo mismo que ver, ya que podemos decir que ver implica solo captar algo por el sentido de la vista. Sin embargo, observar implica aún más que eso, observar es prestar atención y examinar con detenimiento algún hecho, fenómeno o situación problemática que se esté dando en el entorno, al realizar una observación podemos recopilar información que nos sea útil para poder transformar/cambiar esa situación que se suscitó.

Debido a la variedad de evidencias que se van a solicitar se hará uso de diversos instrumentos de evaluación, utilizando principalmente el registro anecdótico cuya base principal radica en la observación. En nuestro caso se observarán tanto las evidencias como lo que pueda pasar en las sesiones sincrónicas, y algunas rúbricas que serán elaboradas de acuerdo con los aprendizajes con los que se estarán trabajando. Además, con las evidencias que envíen los padres de familia se elaborarán carpetas electrónicas que den cuenta del trabajo realizado y de los resultados que se obtengan.

Para dar cuenta de todo esto, y de los sucesos que nos llamen la atención de los niños también se implementará el diario de trabajo, el cual podremos considerar como:

El diario de trabajo es el instrumento donde la educadora registra notas sobre el trabajo cotidiano; cuando sea necesario, también se registran hechos o circunstancias escolares que hayan influido en el desarrollo del trabajo. No se trata de reconstruir paso a paso todas las actividades sino de registrar los datos que permitan reconstruir mentalmente la práctica y reflexionar sobre ella. (Aprendizajes clave, 2017, pág. 176)

Ya que es una herramienta que nos va a permitir registrar un mayor cúmulo de información, la información que se registre en el diario me va a permitir reflexionar y hacer adecuaciones que me parezcan pertinentes después de analizar todo lo que se plantea en esta herramienta de recuperación de información.

### **1.3.2 Reflexión**

Para poder llevar a cabo un ciclo reflexivo que nos conduzca a la mejora de nuestra práctica, debemos de tomar como punto de partida lo que se refiera a la investigación-acción.

Entendiendo la investigación-acción como aquella que se centra en los aspectos problemáticos de la práctica, analiza las acciones humanas y las situaciones sociales experimentadas por el maestro. (Elliot, 1990) Ya que la investigación acción se centra en el análisis que hace el maestro sobre sus propias prácticas es necesario

mencionar que se sigue un proceso en espiral que se repite una y otra vez para que las reflexiones que se hagan en torno a la práctica conduzcan a la mejora de esta.

Una vez mencionado esto debemos de considerar los pasos en los que se engloban todas las acciones de la investigación-acción, esto se basa principalmente en cuatro fases, las cuales son:

- Planificar
- Actuar
- Observar
- Reflexionar

En base a este modelo es como se hará la reflexión de las acciones que emprenderemos para incidir en las emociones de los niños a través del juego. Tal como lo plantean las cuatro fases de la investigación-acción el primer momento para intervenir será la planificación de las actividades, una vez aprobadas las actividades se llevaran a un escenario real en el que se llevará acabo, tomando en cuenta el modelo de educación a distancia, muchas de estas actividades deberán de ser llevadas a cabo por los padres de familia y sus hijos, sin embargo, en las sesiones sincrónicas también se realizarán actividades que contribuyan a mejorar el aspecto emocional de los niños posterior a que sean aplicadas las actividades tomaremos las evidencias de estas para observar los resultados de estas actividades, como última fase estaríamos realizando la reflexión de la práctica entorno a las evidencias que nos arrojaron las actividades propuestas, es aquí en donde se deberán de tomar las decisiones más adecuadas de acuerdo a nuestro criterio con respecto al rumbo que deberán de tomar las actividades que se planteen en el futuro, en el momento de reflexión es cuando haremos las adecuaciones que consideremos pertinentes para poder llegar a los propósitos que nos planteamos desde el inicio. Una vez terminado el proceso de reflexión deberemos de empezar a planear otra vez para repetir el ciclo.

Podemos entender el proceso de reflexión como el proceso que cierra y abre el ciclo de mejora, es aquel que permite el replanteamiento del problema para iniciar un nuevo ciclo de la espiral autorreflexiva. Involucra una mirada retrospectiva y una

intención prospectiva que forman conjuntamente el ciclo de reflexión de conocimiento y acción.

La reflexión no solo se centra en las acciones o actitudes/destrezas de los alumnos que llevan a cabo las actividades, sino que este proceso también le sirve al docente para replantear su propia práctica, es el momento de interiorizar la práctica y analizarla en pro de los objetivos que queremos lograr.

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

## **2.1 ANÁLISIS Y REFLEXIÓN DEL PLAN DE ACCIÓN**

### **2.1.1 Descripción y análisis de la ejecución del Plan de Acción**

La ejecución de este plan de acción se llevará a cabo durante el periodo de tiempo que abarca del mes de marzo hasta el mes de junio del 2021, tal como se consideró en un inicio, la forma de trabajar fue mediante secuencias didácticas, las cuales fueron enviadas a los padres de familia quienes son las personas que en estos momentos de pandemia (por el virus del covid-19) nos están apoyando con la elaboración de las actividades que se plantean en las secuencias didácticas.

En estas situaciones didácticas se implementaron diversos tipos de juegos, estos juegos tenían la intención de mejorar el estado emocional de los niños (buscando atender únicamente las emociones positivas como lo son la felicidad y la sorpresa) para que tuvieran una mejor disposición por aprender los contenidos que se proponían atendiendo el currículo de preescolar.

Y es que de acuerdo con lo que nos menciona Barbara Fredrickson en su “Teoría de la ampliación y construcción” podemos interpretar que las emociones positivas no hacen más que ampliar nuestro pensamiento, las emociones positivas son estimulantes que nos van a permitir ampliar nuestra creatividad y las respuestas que tenemos en diversas situaciones que se nos puedan presentar.

El generar emociones positivas en los niños nos va a permitir obtener una mejor respuesta por parte de los ellos, las actividades que se les propongan pueden obtener mejores resultados y de cierta manera poder obtener una gran gama de respuestas ante una misma actividad de su parte, y todo esto podemos llegar a lograrlo mediante el juego.

Pero, además, es a través del juego y en sus diferentes modos de ser aplicado que se puede ofrecer al niño una diversa cantidad de experiencias que se pueden volver significativas en su aprendizaje, a través del juego los niños pueden captar información que se les presenta de diferentes formas y por diferentes vías.

Ekman (2003) considera que las emociones positivas provienen en primer lugar de los placeres sensoriales. Táctil: produce placer tocar y ser tocado, principalmente por personas queridas (caricias); visual: las imágenes de la naturaleza, las artes plásticas, la belleza; auditivo: ciertos sonidos, palabras, música, audiovisuales; gustativo: los sabores de los alimentos; olfativo: olores de la naturaleza, perfumes.

El juego como generador de emociones positivas en los niños nos permitió darles a ellos una estabilidad emocional mucho más sólida de lo que era en un inicio, el plantearles juegos en los que se acercaran e interactuaran más con sus familias nos da paso a que los niños tengan mejor disposición por aprender.

La evolución del juego fue implementada según las habilidades que pueden desarrollar en el niño, basándonos en lo que se plantea en el libro “Jugar a pensar”, este libro nos menciona que el juego puede desarrollar en el niño una diversidad de habilidades como son:

- Habilidades de investigación
- Habilidades de conceptualización y análisis
- Habilidades de razonamiento
- Habilidades de traducción y formulación

El hecho de que se plantearan secuencias didácticas en las que el juego jugaba un papel importante de diferentes maneras, nos permite ver un panorama de cómo es que los niños van evolucionando en el aspecto emocional. La valoración de cada una de las secuencias didácticas propuestas depende en gran parte de lo que nos expresan los padres de familia al momento de enviar las evidencias de trabajo. Las evidencias que se entregan muchas veces nos permiten ver algunos aspectos importantes en el niño (estado de ánimo al realizar la actividad, cómo es la interacción y el acercamiento con los padres de familia) para hacer ajustes en lo que se propone para realizar en casa; la observación de los niños en las sesiones virtuales fue uno de los factores que nos pudo dar cuenta de lo que en realidad nos funcionaba con los niños al momento de trabajar con diferentes juegos.



Atendiendo el aspecto emocional de los niños se tomaron en consideración algunas acciones que se proponían dentro de la institución para atender este aspecto en el niño, estas sugerencias iban desde proponer actividades en las planeaciones, implementar el uso de emoticones para que el niño exprese su estado emocional en clases.

El plan de acción que se propone en el presente trabajo tuvo una duración de siete meses, desde el momento en que se empezó a realizar el diagnóstico de los niños del 3° grupo “A” del jardín de niños “Profra. Eva Sámano de López Mateos” en el mes de septiembre y concluyéndose en el mes de mayo.

Los juegos que se propusieron se mandaban en la planeación a los padres de familia por lo menos en dos actividades a la semana, y haciendo recuperación de ellas por medio de fotografías, videos o audios. Algunos de los juegos en los que se buscaba que el niño desarrollara autonomía se implementaron durante las sesiones virtuales, y algunas otras se dejaban para realizar en casa.

### **2.1.2 Pertinencia y consistencia de la propuesta**

La realización de este plan de acción me parece pertinente en cuanto a que atiende gran parte de los intereses de los niños, cuidando su integridad, asegurando con esto una educación integral como la que se aspira a tener en los planes y programas de estudio vigentes, en el que no solo estamos viendo por el aspecto académico que, aunque es importante ahora resulta igual de importante velar por las emociones de nuestros alumnos que se encuentran inmersos en una sociedad que cambia constantemente y que crece a un ritmo apresurado.

Las actividades que se plantearon a los niños fueron seleccionadas de acuerdo con su nivel de desarrollo, al contexto en el cual están tomando sus clases y las condiciones en las que están realizando las actividades que se les proponen, así mismo, se tomó en consideración los intereses de los niños para motivarlos y ofrecerles una mejor experiencia educativa, que retome sus opiniones y motivaciones.

Los juegos que se proponían eran juegos que se pudieran realizar en un espacio de casa, o con materiales que se tuvieran a la mano o que fueran accesibles de conseguir para cuidar la salud de los padres de familia y de los niños para ni exponerlos al virus del COVID-19.

Existen diversas clasificaciones del juego, en este documento atenderemos dos de las clasificaciones que se realizan de ellos, en la primera el juego lo dividimos en 4 tipos de juego:

- Juego psicomotor.
- Juego cognitivo.
- Juego afectivo.
- Juego social.

Esta división del juego la retomaremos como aquella división general en la que podemos clasificar las diferentes propuestas que se realizaron que contribuían a obtener resultados favorables para la investigación.

Aunque también, de acuerdo con las habilidades que se buscaban desarrollar en los niños se implementaron diferentes tipos de actividades, que ponen al niño a movilizar sus conocimientos y habilidades para construir un conocimiento nuevo, a partir de lo que ya sabían.

La otra clasificación del juego que atenderemos es aquella en la que se especifica el tipo de habilidades que cada uno de los juegos desarrolla en los niños, encontrando de igual manera 4 clasificaciones de acuerdo con estas habilidades que se desarrollan.

En el siguiente cuadro se concentran de manera general el tipo de juegos que se propusieron a los niños y las habilidades que desarrollaba en ellos cada uno de estos.

Habilidades que desarrolla	Juegos que se propusieron
Habilidades de investigación.	Experimentos Buscar alternativas a cuentos.

	Adivinanzas. Moldeado con plastilina.
Habilidades de conceptualización y análisis.	Rimas. Clasificar animales.
Habilidades de razonamiento.	Medir distancias. Juegos de mesa (serpientes y escaleras, juego de la oca, memorama, dominó.) Recrear dibujos utilizando el tangram. Solucionar problemas de conteo. Solucionar problemas de compra y venta. (Ruletas)
Habilidades de traducción y formulación.	Representación de historias con muñecos u objetos de casa. Jugar a la mímica. Juegos de búsqueda. Circuitos con los padres de familia.

Este cuadro concentra las actividades que se plantearon desde el diagnóstico hasta el momento en que culminó la aplicación de las actividades. Aunque a lo largo de la aplicación de las actividades se fueron incorporando algunas otras actividades que se sugerían en el jardín de niños para poder atender las emociones de los niños, algunas de estas actividades consistían en trabajar las emociones de los niños con emojis.

En estas actividades la maestra pregunta al niño como te sientes y por medio de los emojis los niños contestan, se adecuaron estas intervenciones en las sesiones virtuales al principio y al final de la clase para identificar como habían iniciado los niños la clase emocionalmente y si hubo un cambio en el transcurso de la clase, dando

variantes a estas actividades con ruletas de emociones que nos ayudaran a preguntar al niño si en algún momento se había sentido de esa manera.

En términos generales la propuesta que se plantea en el presente documento consiste básicamente en proponer actividades en las que los niños del 3° “A” del jardín de niños “Profra. Eva Sámano de López Mateos” además de aprender los contenidos de los planes y programas de preescolar, se puedan divertir y generar emociones positivas que les permitan tener una predisposición natural para aprender. Atendiendo las emociones por las que pasan los niños de manera personalizada, los juegos planteados buscan en un primer momento que los niños tengan un acercamiento con los padres de familia para sentirse acompañados y después proponer otro tipo de juegos en los que el niño necesite poner en práctica sus habilidades y conocimientos.

### **2.1.3 Enfoques curriculares**

Esta propuesta de mejora sienta sus bases en lo que se establece en los planes y programas de estudio vigentes para educación preescolar. El documento que nos está guiando es el documento de Aprendizajes Clave para la Educación Integral de Educación Preescolar.

El currículo de preescolar está dividido en tres campos de formación académica (lenguaje y comunicación, pensamiento matemático, exploración y comprensión del mundo natural y social) y tres áreas de desarrollo personal y social (artes, educación socioemocional y educación física). Esta propuesta retoma principalmente los tres campos de formación académica y el área de educación socioemocional.

Cada uno de estos campos de formación y áreas de desarrollo responden a determinados enfoques que se establecen en el documento Aprendizajes Clave, estos enfoques nos ofrecen orientaciones para poder optimizar las propuestas que se implementan con los niños, cada campo y área tiene enfoques que nos ayudan a alcanzar los propósitos que se tienen con el único fin de darle un mayor alcance a nuestras intervenciones.

Enseguida se retomarán los enfoques que se consideraron de cada campo de formación y del área de educación socioemocional para poder hacer las propuestas que se les planteaban a los niños, retomando lo que se plantea en el documento de Aprendizajes Clave de nivel Preescolar.

### **Lenguaje y comunicación.**

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

El lenguaje se relaciona con el desarrollo emocional y cognitivo porque, en un sentido positivo, permite adquirir mayor confianza y seguridad en sí mismos, relacionarse e integrarse a distintos grupos sociales, y es la herramienta para construir significados y conocimientos.

Las situaciones en la escuela deben ser oportunidades que permitan a los niños:

Hablar acerca de diferentes experiencias, sucesos o temas; escuchar y ser escuchados en un ambiente de confianza y respeto.

Comunicarse tanto de forma oral como escrita con intenciones (narrar, conversar, explicar, informar, dar instrucciones) e interlocutores específicos.

El papel de la educadora es:

Orientar los intercambios de los alumnos; propiciar el interés para participar, preguntar en conversaciones, y saber más; involucrar a todos, con especial atención en quienes tienen dificultades para expresarse frente a los demás.

Favorecer el respeto, la escucha atenta y la expresión a partir de actividades atractivas que incluyan conversaciones, explicaciones, cantos, rimas, juegos y cuentos.

### **Pensamiento matemático.**

El pensamiento matemático es deductivo, desarrolla en el niño la capacidad para inferir resultados o conclusiones con base en condiciones y datos conocidos. Esta perspectiva se basa en el planteamiento y la resolución de problemas también conocido como *aprender resolviendo*.

Aprender debe ser siempre un acto creativo, un proceso que propicia la imaginación, las soluciones propias a situaciones problemáticas que se comparten y se confrontan con otras soluciones, la generación de nuevas ideas o conceptos.

El papel de la educadora es:

Crear un ambiente en el salón de clase en el que los alumnos se involucren con interés en la actividad, busquen y desarrollen alternativas de solución, comenten entre ellos, defiendan o cuestionen los resultados.

Posibilitar que los alumnos vean a la matemática como un instrumento útil y funcional, como un área de conocimiento objeto de análisis y cuestionamiento, en la que son sujetos activos capaces de encontrar soluciones y explicaciones, modificando viejas ideas al resolver situaciones problemáticas.

### **Exploración y comprensión del mundo natural y social.**

Las experiencias que hay que ofrecer a los niños son, por un lado, aquellas que se realizan directamente sobre los objetos, como observar, experimentar, registrar, representar y obtener información complementaria; otras acciones de construcción y reflexión se realizan durante y después de la exploración directa de los objetos, al pensar, hablar y dialogar, ya que favorecen la organización mental de la experiencia, el intento por encontrarle sentido y elaborar una explicación a lo que han indagado y conocido.

En las acciones de construcción del aprendizaje, los niños identifican qué sabían y qué no, se plantean preguntas que dan forma a sus dudas, a sus necesidades e interés de saber; proponen respuestas, consideran las que ofrecen otros y pueden hacer valoraciones sobre la mayor o menor congruencia y fundamentación de las distintas respuestas disponibles.

Las situaciones en la escuela deben ser oportunidades que permitan a los niños:

Tener interacciones directas con el tópico u objeto de exploración (los niños no deben considerarse espectadores).

Plantearse preguntas que detonen la interacción con el hecho o fenómeno al relacionar lo que observan, la información que consultan y las nuevas preguntas que surgen.

Manipular, experimentar y modificar condiciones (en situaciones donde sea posible) para “ver qué pasa si...”.

El papel de la educadora es:

Ser “modelo” de las capacidades que se pretende desarrollen los niños; de esta manera las aprenden, se “contagian”.

Favorecer que los niños miren su entorno con atención guiada e identifiquen algunos componentes naturales y sociales. El contexto en el que viven y las experiencias que han vivido son referentes centrales para planear el trabajo en este campo, así como reconocer y conocer las ideas que se han formado acerca de su mundo inmediato, cómo se modifican, enriquecen y crean nuevas a partir del proceso educativo que desarrolla.

Orientar de manera permanente la atención de los niños a partir de preguntas o problemas relacionados con eventos a explorar y dar pie a diálogos, intercambios de opiniones y al planteamiento de nuevas preguntas que los pueden llevar a profundizar en el aprendizaje.

### **Educación socioemocional.**

Se pretende que los niños adquieran confianza en sí mismos al reconocerse como capaces de aprender, enfrentar y resolver situaciones cada vez con mayor autonomía, de relacionarse en forma sana con distintas personas, de expresar ideas, sentimientos y emociones y de regular sus maneras de actuar.

La experiencia de socialización que se favorece en la educación preescolar implica iniciarse en la formación de dos rasgos constitutivos de su identidad que no están presentes en su vida familiar; su papel como alumnos, es decir, su participación para aprender en actividades sistemáticas, sujetas a formas de organización y reglas interpersonales que demandan nuevas formas de relación y de comportamiento, y como miembros de un grupo de pares con estatus equivalente, diferente entre sí, sin vínculos previos, al que une la experiencia común del proceso educativo y la relación compartida con otros adultos.

La construcción de la identidad, la comprensión y regulación de las emociones y el establecimiento de relaciones interpersonales son procesos estrechamente relacionados, en los cuales los niños logran un dominio gradual como parte de su desarrollo socioemocional.

Oportunidades que se le deben brindar a los niños:

Identificar características personales y en que se parecen a otras personas, tanto en relación con aspectos físicos como modos de ser, relacionarse y reaccionar en diversas circunstancias.

Reconocer lo que progresivamente pueden hacer sin ayuda, y solicitarla cuando necesiten. Implica que ellos se reconozcan capaces de emprender acciones por sí mismos, que tengan confianza en sus capacidades, reconozcan sus límites y que identifiquen a quién pueden acudir en caso de necesitar ayuda y tengan confianza para hacerlo.

Cada uno de los enfoques que se han retomado contribuyeron a construir y plantear la propuesta de mejora que se describe en el presente documento para atender el aspecto emocional del niño para la mejora del aprendizaje a través del juego. Cada una de las situaciones didácticas que se retoman para efectos de este trabajo, atienden el aspecto emocional desde distintos enfoques y con juegos que adoptan diferentes maneras de jugar, no solo se retoma el juego como actividad física, sino que se lleva al niño a desarrollar diferentes habilidades, al mismo tiempo que siguen aprendiendo, atendiendo lo que cada uno de los campos de formación



académica y el área de desarrollo personal y social de educación socioemocional sugieren en sus enfoques.

#### **2.1.4 Competencias**

Las competencias que se pretenden favorecer en los niños con la presente propuesta los podemos encontrar plasmados en los rasgos del perfil de egreso de la educación preescolar del documento de Aprendizajes clave para la educación integral del nivel de preescolar.

Las competencias fueron retomadas del perfil de egreso, ya que es el ideal al que se pretende que los niños puedan llegar al final de la educación preescolar, además es a lo que se pretende aportar con la propuesta que se plantea.

Para referirnos a las competencias haremos alusión a la definición del Programa de estudio 2011. Guía para la educadora de educación preescolar.

“Una competencia es la capacidad que una persona tiene de actuar con eficacia en cierto tipo de situaciones mediante la puesta en marcha de conocimientos, habilidades, actitudes y valores.”

→ Lenguaje y comunicación.

Expresa emociones, gustos e ideas en su lengua materna. Usa el lenguaje para relacionarse con otros. Comprende algunas palabras y expresiones en inglés.

→ Exploración y comprensión del mundo natural y social.

Muestra curiosidad y asombro. Explora el entorno cercano, plantea preguntas, registra datos, elabora representaciones sencillas y amplía su conocimiento del mundo.

→ Habilidades socioemocionales y proyecto de vida.

Identifica sus cualidades y reconoce las de otros. Muestra autonomía al proponer estrategias para jugar y aprender de manera individual y en grupo. Experimenta satisfacción al cumplir sus objetivos.

→ Colaboración y trabajo en equipo.

Participa con interés y entusiasmo en actividades individuales y de grupo.

Cada una de las competencias que se han seleccionado se ven favorecidas con la propuesta que se plantea de diferentes maneras, en lenguaje y comunicación atendemos la expresión de las emociones utilizando el lenguaje oral, se plantean además actividades en las que el niño pueda asombrarse e interesarse por conocer el mundo que los rodea.

Del aspecto socioemocional se aborda el que los niños puedan reconocer las cosas que pueden realizar por sí solos, desarrollando en ellos autonomía que les permita desarrollar las actividades que se le plantean de manera individual. Cada una de las actividades que se les planteen el niño las tendrá que realizar según sea la organización de la actividad (acompañados de sus familiares, en compañía de la educadora y de sus compañeros en las sesiones virtuales).

### **2.1.5 Secuencias de actividades y recursos**

La propuesta de trabajo que se llevó a cabo contempla el modelo de educación a distancia, adaptándonos al trabajo que se viene desarrollando en el jardín de niños “Profra. Eva Sámano de López Mateos” en el cual se ha desarrollado la práctica profesional, se implementaron secuencias didácticas que se llevaron a cabo con ayuda de los padres de familia.

Cada propuesta que se mandaba a los padres de familia consideraba en ellas que los materiales que se utilizaran fueran de fácil acceso tanto para los padres de familia como para los niños tratando de utilizar materiales que se tuvieran en casa,

materiales de papelería que se pudieran obtener fácilmente para no exponer a los niños y sus familias al virus del COVID-19.

<p>Recursos materiales utilizados para llevar a cabo el plan de acción planteado.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Canciones.</li><li>- Objetos de casa.</li><li>- Juguetes.</li><li>- Colorantes (comestibles/anilina (cualquier material de casa que pudiera dar coloración)).<ul style="list-style-type: none"><li>- Colores.</li><li>- Plastilina.</li><li>- Videos.</li><li>- Vasos.</li><li>- Agua.</li><li>- Cuentos.</li></ul></li><li>- Tarjetas de números.<ul style="list-style-type: none"><li>- Adivinanzas</li></ul></li><li>- Imágenes impresas.<ul style="list-style-type: none"><li>- Tangram.</li><li>- Plantas.</li><li>- Jabón.</li><li>- Ropa.</li><li>- Globos.</li></ul></li><li>- Alfabeto móvil.<ul style="list-style-type: none"><li>- Alimentos.</li><li>- Recipientes.</li></ul></li><li>- Revistas, periódicos.<ul style="list-style-type: none"><li>- Juegos de mesa.</li></ul></li><li>- Dispositivos electrónicos.<ul style="list-style-type: none"><li>- Material reciclable.</li><li>- Hojas de color.</li></ul></li></ul>
---	---

	- Pinturas.
--	-------------

Cada uno de los recursos que se plasmaron en el cuadro fueron utilizados en diferentes ocasiones para diversas actividades, además de estos recursos materiales, también se utilizaron recursos humanos como los niños, los padres de familia e incluso las maestras, tanto titulares como promotores. La utilización de estos recursos fue pensado para que se utilizaran los recursos de casa de una manera diferente, mostrándoles a los niños que hay más de una manera en la que se pueden utilizar los materiales.

Para la presente propuesta se implementaron un total de 24 actividades en el periodo que abarcó de septiembre del 2020 a mayo del 2021, con las cuáles se sustentan los resultados obtenidos en el presente trabajo y que dan cuenta de cómo fue evolucionando la propuesta de mejora que se planteó. El tiempo en el que se realizaron las intervenciones lo podremos dividir en dos momentos que fueron claves para que se pudieran detectar las necesidades que presentaba el grupo para posteriormente atender aquellas situaciones que se habían detectado y que debían de ser tratadas para poder mejorar algunos aspectos en los niños. Además, se establecieron algunas actividades permanentes para las sesiones virtuales relacionadas a las emociones de los niños.

El primer momento de aplicación de este trabajo se realizó en las primeras jornadas de intervención en el 3° "A", este primer momento que se menciona comprendió 3 periodos de intervención que fueron del 28 al 9 de octubre, del 9 al 20 de noviembre y del 7 al 18 de diciembre.

En este primer momento se aplicaron diversas actividades que me permitieran identificar aquellas situaciones y actividades en las que los niños respondían de mejor manera a las propuestas que se les estaban planteando. De este ejercicio de diagnóstico se retomaron únicamente aquellas actividades que arrojaron resultados significativos para efectos de este trabajo.

La primer actividad que se retomó en esta ocasión fue un experimento (ANEXO 1), el cuál consistía en sumergir un vaso de agua transparente en un recipiente con agua, de tal manera que evitaran que el papel que estaba dentro del vaso se mojara, al proponer esta actividad no se les dieron las indicaciones de lo que se esperaba que hicieran y como se solicitaba que lo hicieran, se permitió que los niños indagaran acerca de cómo podrían hacerlo por sí solos, para posteriormente platicarles y mostrarles como era en realidad el experimento y lo que se pretendía que realizaran.

Es bueno que los niños y niñas se acostumbren a considerar la variedad de posibilidades que tiene la resolución de un problema. Animarlos a concebir el mayor número posible de hipótesis y a darse cuenta de que para cada problema pueden encontrar varias hipótesis. (Puig de Irene & Sático Angélica, 2008)

Con esta actividad se da apertura a que el niño movilice sus conocimientos y además pueda generar una diversidad de alternativas para un mismo problema, los resultados que se pudieron observar con estas actividades es que le niño mostraba al final sorpresa y felicidad, ya que sentía satisfacción por lo que había pasado con el experimento, en los comentarios que se recibían por parte de los alumnos se escuchaban entusiasmados al realizar este tipo de actividades, en esta actividad se favorecía principalmente que el niño movilizara sus esquemas mentales para poder dar una solución al problema que se estaba planteando.

Otra de las actividades de diagnóstico que se rescataron con resultados favorables para esta investigación fueron algunos juegos de mesa, algunos nuevos para los niños, ya que no los habían jugado con anterioridad, sin embargo, ya los habían visto antes o habían oído hablar de ellos. Los juegos de mesa que se implementaron para este primer momento fueron serpientes y escaleras, juego de la oca, dominó y memorama. Cada uno de estos juegos realizó una aportación significativa a la investigación.

En el juego de la oca (ANEXO 2), así como en el juego de serpientes y escaleras se pretendía que los niños progresaran en el uso de los números, así como en los principios de conteo de una manera divertida en la que pudieran jugar con otras personas. Durante la actividad los niños jugaron con sus padres, posterior al juego los niños respondían algunas preguntas que dieran cuenta del papel que jugaban los

números en este tipo de juegos y que el niño buscara una alternativa para jugarlo en caso de que no estuvieran los números para poder jugarlo. El padre de familia registraba las respuestas del niño en la libreta.

Al proponer este tipo de juegos:

Los niños podrán hacer la correspondencia uno a uno entre los elementos de una colección y la sucesión numérica escrita. En la medida en que los niños amplían su percepción de la numerosidad de las colecciones, también se darán cuenta de que la cardinalidad de la colección corresponde con el número que identifica al casillero al que se llega. (Aprendizajes Clave, 2017)

Estos juegos permiten al niño trabajar en compañía de otras personas con las que convive, y tener un tipo de interacción diferente a la que tienen cuando realizan ejercicios meramente escolares, en los que se les pide un producto en específico, el hacer este tipo de juegos permite que el niño siga aprendiendo al mismo tiempo que juega. El mismo criterio aplica para el juego de dominó, en el cual los niños ponen a prueba sus habilidades matemáticas.

Por otro lado, también se implementaron juegos de memorama con los niños, en la implementación de este juego se buscaba que los niños pudieran conocer algunos regionalismos que se utilizan en nuestro país para referirnos a determinadas cosas. Con el juego de memorama se pretendía que el niño relacionara la palabra con la que nos referimos a determinada cosa con la ilustración que le correspondía, este juego se desarrolló de manera individual ya que el conocimiento de nuevas expresiones apoyaría la ampliación del vocabulario del niño, para que pueda identificarlo en diferentes contextos que se le presenten.

Al implementar esta actividad podemos ver lo que Bruner denomina como los 3 procesos que involucra el aprendizaje que son la adquisición, la transformación y la evaluación, ya que a través de esta actividad al niño se le presenta nueva información que puede utilizarlo para realizar la tarea que se le está proponiendo, y, por último, se encontraría la evaluación en el momento en que el niño identifica el vocabulario que aprendió cuando se le presenta en un contexto real.

Las actividades que implicaban jugar con el lenguaje también fueron positivas y tienen un impacto relevante en las emociones positivas que el niño experimenta para poder realizar la actividad que se le propone, en la actividad que se retomó del diagnóstico se planteaba al niño la posibilidad de que pudiera identificar las palabras que riman a través de canciones sencillas que acentuaran la similitud entre palabras, dicha actividad se implementó durante una sesión sincrónica con los niños, antes de introducir a los niños en la actividad se buscó interesar a los niños en la propuesta por medio de juegos de palabras.

Posterior se explicó al niño lo que eran las rimas, y se dieron algunos ejemplos de cómo podrían encontrar las palabras que riman, después se procedió a poner la canción que se utilizaría con los niños, una vez terminada la canción se les preguntó a los niños por las palabras que rimaban, apoyándose de ilustraciones que se vieron en el video para apoyar a la identificación de la rima. Se separaron las palabras que rimaban de acuerdo con la sílaba final, los niños eran quienes indicaban cuáles eran las palabras que rimaban. (ANEXO 3)

“Gran parte del proceso educativo supone necesariamente una reflexión sobre la experiencia que permite conocer semejanzas y diferencias.” (Puig de Irene & Sático Angélica, 2008)

“La habilidad de percibir semejanzas y diferencias es absolutamente necesaria para desarrollar la capacidad de razonar analógicamente.” (Puig de Irene & Sático Angélica, 2008)

En el caso de las rimas, podemos encontrar el razonamiento analógico en cuanto a que para poder encontrar las semejanzas entre palabras se debe de realizar una comparación entre cada una de las palabras que el niño escucha y percibe, por más distintas que estas sean, el niño capta cada uno de los sonidos para poder llegar a una conclusión de las palabras que riman y aquellas que no lo hacen.

Una propuesta más consistía en proponer al niño que pueda jugar con los finales de una historia (ANEXO 4), en la actividad de la que estamos hablando, se proponía que el niño diera una solución diferente a la que se había plasmado en el

cuento “Nadie quiere jugar conmigo”, el cual abordaba el tema de la resolución de problemas. En un inicio los niños tenían que identificar cuál había sido el conflicto o problema que se presentaba en la historia y que afectaba a los personajes que aparecían en ella, para posteriormente proponer una alternativa a lo que ellos consideraban que era el mayor problema del personaje principal y que si hubiera cambiado eso en la historia hubiera tenido un final más feliz.

“Buscar alternativas es procurar distintas maneras de ver o hacer una cosa; buscar caminos para recorrer una misma distancia. Es una forma útil y creativa de plantear cuestiones.” (Puig de Irene & Sático Angélica, 2008)

Esta actividad la podemos centrar en el campo de educación socioemocional, ya que ponemos al niño en una situación en la que se le presenta una historia y se pide que el niño exprese su opinión ante situaciones de desacuerdo.

Además, este tipo de actividades tienen una relación estrecha con lo que Bruner denomina como los tres procesos que involucra el aprendizaje que ya se han mencionado anteriormente, ya que “La adquisición, transformación y evaluación, implican una acumulación de experiencias que son interpretadas y “comprendidas”, las cuales están inseparablemente unidas a lo que las personas son y sienten.” (Bisquerra, 2005)

Cada uno de los niños proponía posibles finales o alternativas diferentes de las de sus demás compañeros, esto está íntimamente ligado a como los niños perciben los problemas y a las emociones que puedan sentir en el momento de realizar la actividad. En estas historias los niños reflejan lo que son y lo que sienten en el momento de realizar la actividad, lo que nos permite incidir en sus emociones de una manera diferente.

Se propusieron además juegos en los que fuera necesario que el niño se moviera y siguiera las indicaciones que le daban sus familiares para poder encontrar determinado objeto dentro de casa, primero, el padre de familia escondía algún juguete del niño en cualquier parte de la casa para que el niño partiendo de un lugar siguiera las indicaciones y siguiéndolas pudiera encontrar el objeto que se les había indicado.



En esta actividad se utilizaron puntos de referencia de la casa para que el niño supiera hacia donde debía de dirigirse.

El juego y las acciones que este conlleva son la base para la educación integral, ya que para su ejecución se requiere de la interacción y de la actitud social. Por otra parte, además de los objetivos afectivos y sociales ya nombrados, también están los cognoscitivos y motores porque solo mediante el dominio de habilidades sociales, cognoscitivas, motrices y afectivas es posible lograr la capacidad de jugar. (Sutton-Smith, 1978).

Cada uno de los aspectos que se mencionan nos permiten que el niño pueda aprender de mejor manera mientras está jugando, la integración de las habilidades, cognoscitivas, motrices y afectivas ponen al niño en una situación en la que se optimiza su disposición por aprender.

De este tipo de actividades, pasamos a otra en las que el niño pueda jugar con las adivinanzas; se plantearon actividades en las que el niño pudiera interactuar con las personas que están con él diariamente para jugar a las adivinanzas. Estos juegos fueron aplicados en diferentes momentos y con diferentes estrategias para poder ver la reacción de los niños ante este tipo de actividades.

Por un lado, se mandó la actividad para que pudieran hacerla en casa con los padres, se envía el material de las adivinanzas que el padre tiene que decir a los niños para que ellos adivinen del objeto/animal/persona/cosa de la que se le está preguntando, otra variante fue darles a los niños las imágenes que se les mandaban para que luego ellos lo describieran para que la otra persona que estaba con ellos tratara de adivinar cuál era la imagen que el niño tenía.

En otra de las ocasiones se trabajaron las adivinanzas durante una de las sesiones virtuales, en esta modalidad se les presentaban a los niños siluetas de los objetos de los cuáles se les estaba leyendo la adivinanza, posteriormente, se indicaba a los niños quienes iban a participar y se les daba la oportunidad a los niños seleccionados de que trataran de adivinar de que objeto/animal/persona/cosa se les estaba hablando, posteriormente se pedía la oportunidad a otro niño de que lo apoyara para luego revelar la imagen para saber si habían acertado o no.

“Disponerse a adivinar significa poner a prueba muchos conocimientos y capacidades: observación, agilidad mental, asociación de ideas, discriminación de posibilidades, etc.” (Puig de Irene & Sático Angélica, 2008)

Una vez que se les mostraba la respuesta correcta a los niños se les cuestionaba acerca de porque creyeron que sería esa la respuesta y no otra de las posibilidades que había, dando oportunidad de que los niños argumentaran aquellos puntos clave en los que se habían fijado para poder determinar cuál era la respuesta correcta a la adivinanza que se les estaba planteando.

El trabajo con adivinanzas genera en el niño curiosidad e interés. Tal como se menciona en el documento de la UNICEF “Aprendizaje a través del juego”:

“El juego en el periodo preescolar permite a los niños explorar y dar sentido al mundo que les rodea, además de utilizar y desarrollar su imaginación y su creatividad”

A través del juego con las adivinanzas el niño puede asociar todo aquello que ya conoce y de lo que tiene conocimiento previo con lo que se le está planteando para poder determinar de que se le está hablando.

Adivinar “También es un ejercicio de análisis y de síntesis muy interesante, ya que pone en juego muchos engranajes mentales.” (Puig de Irene & Sático Angélica, 2008)

Una de las formas de trabajo que también me permitió tener un panorama de las emociones de los niños, fue llevar a cabo el taller “La navidad”, las actividades a realizar en este taller se enviaron a los padres de familia en las situaciones didácticas y algunas otras se trabajaron con los niños en las sesiones virtuales de esas dos semanas, en este taller se plantearon diferentes situaciones en las que con ayuda de los diferentes adornos que se utilizan en esta época navideña se hizo un ejercicio de descripción en el que jugando con el lenguaje y los adornos se permitió que los niños expresaran los sentimientos que les generaba realizar sus propios adornos, la colocación de estos y la importancia que le daban a celebrar en familia.

“Describir es explicar o enumerar los caracteres de una cosa o situación. Es una explicación que proporciona conocimientos a veces esenciales, a veces accidentales.” (Puig de Irene & Sático Angélica, 2008)

En las descripciones que realizaban los niños respecto a los adornos navideños que realizaban, salían a relucir aspectos emocionales, había algunos niños que mencionaban sus adornos favoritos y porque los consideraban así, muchos comentaban por qué disfrutaban poner los adornos y las mencionaban las personas con las que los colocaban, de manera inconsciente y partiendo de un tema detonador, los niños sacaron a relucir información que resultó muy importante para considerar sus emociones y cómo se sentían en el momento, al mismo tiempo que seguían aprendiendo.

Partiendo de estas actividades que consideré como diagnóstico, pude definir el rumbo que tomarían las situaciones didácticas que se plantearían después a los niños, principalmente se retomaron aquellas actividades en las que se pretendía que el niño tuviera un mayor acercamiento con los padres de familia para que pudieran generar emociones positivas a partir del acompañamiento de los padres, ya que en ese momento sería fundamental para desarrollar el trabajo que se les planteaba y al mismo tiempo se pudieron implementar, en menor medida, algunas otras actividades en las que la ayuda del padre de familia pasaba a ser solo un apoyo y la responsabilidad de la actividad recaía en el niño, generando determinada autonomía al realizar el trabajo propuesto.

De las primeras actividades en ser llevadas a cabo fue una actividad de conteo, en dicha actividad se proponía al niño que realizaría una competencia con el padre de familia que lo acompañaba, tanto el niño como el padre de familia debían de elegir una tarjeta con un número y dependiendo del número que salía debían de ir por algún objeto de la casa del que pudieran tener esa cantidad, el primero en tener la cantidad que se pedía en las tarjetas ganaría un punto, para el término de esta actividad se pidió que el padre de familia fuera quien le dijera al niño un número para que el fuera por esa cantidad de objetos y lo registrara en su libreta. (ANEXO 5)

Otra manera en la que se propuso que los niños jugaran con el conteo y con las colecciones, fue la actividad “Ahora si me voy a mojar”, en ella se pedía al niño que igualara la misma cantidad en ambas colecciones que se le presentaron, esto lo haría con su familia, si el niño acertaba tendría que mojar a la otra persona con un globo de agua, pero si fallaba, el niño sería quien resultara mojado con los globos de agua. (ANEXO 6)

Según Escoto (2013) citando a Piaget, los niños de preescolar atraviesan por la etapa preconceptual por ello es importante que las educadoras los apoyen en sus procesos de construcción de conocimientos lógico matemático al enfrentar actividades, problemas y juegos.

En ambas actividades se buscaba que los niños pudieran enfrentar el problema matemático que se les estaba planteando, buscando alternativas diferentes de las que ellos conocían y que ya han realizado anteriormente para trabajar con los números, proporcionándoles a los niños experiencias diferentes a las que ya han tenido con anterioridad.

En la situación didáctica “¿Dónde están los animales?” se planteó que los niños en compañía de los padres de familia pudieran representar por medio de mímica y sonidos algunos de los animales con los que se trabajaría, la actividad consistía en que tanto el padre de familia como el niño pudieran elegir una carta de un animal y no debían de mostrarla, y por medio de la mímica y sonidos deberían de dar pistas a la otra persona para que tratara de adivinar de que animal se trataba. (ANEXO 7)

“La expresión corporal es una forma de comunicación de gran valor, que acompaña y completa, y a veces substituye el lenguaje verbal”. (Puig de Irene & Sático Angélica, 2008).

Otras de las situaciones didácticas que mayor alcance tuvieron en los niños y en sus emociones fueron aquellas en las que se les planteaban a los niños diferentes experimentos que les permitieran poner a prueba sus ideas, generando curiosidad en ellos por saber que era lo que podía pasar en cada experimento que se les planteaba,

este trabajo con experimentos se planteó en dos ocasiones, en cada una de ellas, se plantearon experimentos diferentes.

El primer experimento que se les propuso a los niños que realizaran fue el experimento denominado “El agua que camina”, en este experimento se envió al niño un video de elaboración propia en el que se le explicaba al niño el proceso que debía de seguir para realizar el experimento, al inició del video se pedía al niño que respondiera algunas preguntas de lo que creía que pasaría en el experimento. Después de que el niño contestara las preguntas se pedía que observara como es que iba avanzando el experimento, para que al final el niño pudiera comparar lo que creía que pasaría en el experimento con lo que en verdad pasó en él. (ANEXO 8)

En un segundo momento se planteó al niño un experimento en el que tendría que jugar con algo que ellos utilizan bastante, con esto me refiero a las burbujas, se les propuso a los niños el experimento de “Burbujas que no se rompen”, se inició planteándoles a los niños la idea de que si creían posible que pudiera haber burbujas que no se rompían. Los niños expresaban porque estaban o no de acuerdo con esta idea que se les planteaba, posterior en un video de elaboración propia se explicaban los materiales y el procedimiento a seguir para poder elaborar las burbujas que no se rompían. (ANEXO 9)

Una vez que los niños realizaban el experimento se les plantaban preguntas relacionadas a lo que hicieron y los resultados que obtuvieron, en esta ocasión se propuso a los niños que ellos eligieran una alternativa para poder crear burbujas diferentes, agregando o quitando materiales de los que se les habían propuesto.

“Hacer hipótesis es diferente de adivinar, aunque ambas habilidades compartan aspectos comunes. Hacer hipótesis, en cambio, es buscar explicaciones probables, es acercarse más o menos a la respuesta, pero permite más de una.” (Puig de Irene & Sático Angélica, 2008).

Esta modificación a la actividad de experimentación que se planteó en primera instancia me permitió obtener resultados diferentes, al permitir que los niños pudieran elaborar de nuevo el experimento, pero por su propia cuenta desarrollo en ellos una

emoción de alegría ya que el niño estaba descubriendo una nueva manera por si solo, además ponían a prueba lo que ellos ya conocían para utilizarlo en la propuesta que realizarían.

El moldeado con plastilina fue una de las actividades en las que el niño podía ser espontáneo y poner en práctica su creatividad, además de que se consideraron sus intereses para el desarrollo de la actividad, en ella se le planteó al niño que eligiera a su animal favorito y lo moldeara en plastilina, una vez elegido su animal favorito con ayuda del padre de familia, el niño debía de investigar cómo es que crecía ese animal, y dependiendo de las etapas de crecimiento del animal, el niño debía de moldearlo, para luego explicar con sus propias palabras como es que él entendió que crecía el animal que seleccionó.

En esta actividad se pusieron a prueba dos habilidades del niño, la capacidad de crear, la cual retomaremos como la capacidad que tienen los niños para elaborar algo desde cero, y la habilidad del niño de obtener información acerca de algún tema que le llame la atención.

Siguiendo las orientaciones del documento Aprendizajes clave, se debe de propiciar en el niño su capacidad de investigación, así como desarrollar su curiosidad por conocer más acerca de su entorno y fenómenos de la naturaleza, esto como parte de su proceso de entendimiento y explicación del mundo que los rodea.

También se plantearon juegos en los que el niño pudiera tener una mayor necesidad de movimiento, en la situación didáctica “Este es mi circuito”, se invitaba a los niños a que pudieran armar un circuito con los objetos que tenía en casa y con los obstáculos que deseara poner en él, esto para llegar a una mesa en donde debería de encontrar los pares de un memorama de animales que se les había enviado, la indicación también implicaba que los padres de familia debían de pasar por el circuito que armó el niño y de igual manera trataran de encontrar los pares del memorama.  
(ANEXO 10)

El juego satisface la necesidad humana básica de expresar la propia imaginación, curiosidad y creatividad. Estos son recursos clave en un mundo basado en el conocimiento, y nos ayuda a afrontar las cosas, a ser capaces de

disfrutar y a utilizar nuestra capacidad imaginativa e innovadora. (UNICEF, Aprendizaje a través del juego, 2018).

Al plantearle al niño que elaborara su propio circuito sin especificar los materiales que debía de usar o los obstáculos que deberían de incluir, se dio apertura a que desarrollaran su creatividad e imaginación y propusieran aquellos ejercicios que se les ocurrieran.

Y es que como ya lo hemos mencionado en diversas ocasiones el juego puede desarrollar en el niño diversas habilidades, y es aquí donde encontramos que:

El juego propicia el desarrollo de competencias sociales y autorreguladoras por las múltiples situaciones de interacción con otros niños y los adultos. Mediante éste, las niñas y los niños exploran y ejercitan sus competencias físicas, e idean y reconstruyen situaciones de la vida social y familiar en que actúan e intercambian papeles. (Programa de estudio 2011. Guía para la educadora de educación preescolar).

Atendiendo lo que se plantea en la cita anterior, se plantearon una serie de situaciones didácticas en las que se planteaba a los niños que tuvieran una situación ficticia en un supermercado que ellos mismos fueron construyendo dentro de casa, con recursos y elementos que tenían en casa y algunos otros que fueron construyendo (ANEXO 11). En estas situaciones didácticas se pedía a los niños que adoptaran diferentes roles como los clientes de los supermercados, hasta los mismos cajeros, con apoyo de los padres de familia se realizaron situaciones ficticias de compra y venta que nos ayudaron a que el niño pudiera trabajar con el valor de las monedas y la equivalencia entre ellas.

Un principio esencial del aprendizaje a través del juego es el de aunar las distintas esferas de la vida en el niño -el hogar, la escuela, la comunidad y el mundo en general- de modo que exista una continuidad y una conectividad del aprendizaje en el tiempo y entre las diferentes situaciones. (UNICEF “Aprendizaje a través del juego”, 2018).

Se propuso al niño una actividad llamada “¡Hoy seré un chef!”, esta actividad se realizó en sesión virtual, se trabajó en dos grupos, en cada grupo los niños tenían que elaborar una masa a base de galletas y lechera, se pidió a los niños que tuvieran un gorro de chef para ampliar la experiencia del niño en esta actividad. Una vez que se

tenía elaborada la masa, se les pedía a los niños que moldearan la masa para crear diferentes formas, se dio la apertura de que eligieran que era lo que moldearían con la masa y en determinado momento se permitió que los niños comieran la masa. (ANEXO 12)

Esta actividad la podemos considerar como un juego de tipo cognitivo en el que desarrollamos en el niño la manipulación de los materiales que se están utilizando, además favorecemos la atención y la concentración del niño en la actividad al mantenerlo ocupado.

Los juegos de lenguaje fueron parte fundamental en esta propuesta, se proponían actividades a los niños en los que las adivinanzas tomaban relevancia, en estas adivinanzas se planteaba que los niños describieran a los padres de familia lo que podían ver en las tarjetas que se les mandaban, además de que los padres de familia les leyeran algunas adivinanzas.

El trabajo con las adivinanzas nos ayuda en el desarrollo del lenguaje al mismo tiempo que los niños se divierten, nos permite que los niños puedan tener un progreso en el dominio de la expresión oral, así como aprenden a predecir sonidos y palabras de acuerdo con lo que están escuchando, al escuchar las adivinanzas, el niño le pone un contexto de manera inmediata a lo que está escuchando de otra persona, lo interpreta y lo internaliza.

Otros de los juegos de lenguaje que se propusieron al niño fue un concurso de canto, para esto se le pidió al padre da familia que entre toda la familia se organizaran y armaran con los niños un concurso de canto en el que todos los integrantes de la familia debían de cantar una canción, el incentivo para la persona que cantara mejor era una medalla que se les envió junto con la planeación y un premio extra que determinarían en familia. La canción que se cantaría sería elegida por cada uno de los niños y sus familiares.

Poner a prueba la creatividad de los niños también resultó algo primordial, para esto se sugirió la actividad “Había una vez...”, en esta actividad se pidió a los niños que fueran a buscar 5 juguetes diferentes que tuvieran, con estos juguetes el niño



debería de inventar una historia, la cual los niños deberían de representar con los juguetes. Esta actividad se propuso que se enviara como evidencia en video o en audio.

Al trabajar este tipo de actividades con los niños de preescolar, se pone en juego su capacidad de inventar, en este sentido, se retomará el termino inventar como se plantea en el libro “Jugar a pensar”: “A veces, la invención es considerada como la parte de la imaginación destinada a la creación de instrumentos, de técnicas, etc.”

Aunque esto no es nada sencillo y requiere que los niños pongan en práctica sus habilidades, crear un cuento o una historia implica seleccionar a los personajes, elegir una secuencia de la acción, pensar en lo que podría pasar en la historia. Los niños al inventar sus propios cuentos ponen en práctica todos los recursos y/o conocimientos que tiene en cuanto a los cuentos que ha escuchado y visto en más de una ocasión.

Según el programa de educación preescolar vigente:

Las historias, canciones y rimas pueden ayudar a los niños a dar nombre a las emociones y sentimientos; compartir con otros compañeros y percatarse que otros niños también sienten lo que ellos; conocer las historias que se generen en el aula, los ayuda a tener más claros sus pensamientos y sentimientos. (Aprendizajes Clave, 2017)

Es a través de la creación de cuentos y la utilización de rimas, canciones y adivinanzas que los niños pueden encontrar una alternativa para expresarse y expresar sus emociones en caso de que se les dificulte por medio de la expresión oral.

Para la creación del cuento se pidió el audio, de manera que se pudiera rescatar la habilidad del niño, así como su autonomía al elaborar pequeños cuentos que se le soliciten. Esto como ajuste a otras producciones que se les han pedido que, aunque fueran de distinta índole se percibía la intervención de los padres de familia en la creación del niño, este ajuste permitió que se desarrollara mejor la actividad y se dejaran ver con mayor claridad las habilidades que presenta el niño.

Antes de concluir con este plan de acción se volvieron a retomar los juegos de mesa que se habían planteado en la fase de diagnóstico, tomando un enfoque

diferente de cada uno, esto se realizó en una semana en la que todas las situaciones didácticas que se plantearon fueron enfocadas al juego, esto como parte de un acuerdo con la docente titular del grupo para volver a motivar a los niños y aligerar un poco la carga de trabajo que se había tenido. Con esto se retomaron juego como las serpientes y escaleras y el dominó para trabajar sobre el conteo y sobre las colecciones, se retomó el juego del gato para trabajar el respeto de las reglas, un juego de sombras en el que los niños y sus padres tendrían que replicar la sombra que ven, y por último en sesión virtual se implementó un juego de memorama que se elaboró en base a una canción, dicho memorama lo fuimos haciendo en clase y posteriormente se envió a los padres de familia para que los niños pudieran seguir jugando, este juego les gustó tanto a los niños que se podía ver un cambio en sus emociones al momento de realizar la actividad. Durante esa semana de juegos, los niños no sentían que cumplían con una actividad de la escuela, sino que se divirtieron y disfrutaron más de las actividades.

El juego debería de implicar un cierto grado de capacidad de acción, que posibilite que los niños adopten un papel activo y sean dueños de sus propias experiencias, además de permitir reconocer y confiar en que son capaces, autónomos y agentes de su propia trayectoria de aprendizaje lúdico. (UNICEF “Aprendizaje a través del juego”, 2018).

La libertad que se les proporcionó a los niños en esta semana de juegos fue el eje fundamental para que tuviera éxito esta propuesta, al dejar que el juego tuviera su esencia libre, permitió que los niños jugaran de manera voluntaria y con una buena actitud, en ese sentido, el juego nos ayuda a que el niño pueda escapar por un momento de la realidad en la que está viviendo, es una manera en la que el niño entra en una realidad que es únicamente de él.

Durante la implementación de este plan de acción, se atendieron algunas sugerencias por parte del jardín de niños para trabajar las emociones durante las sesiones virtuales, estas sugerencias se adaptaron, llegando a nuestro plan de acción en juegos de ruletas y la utilización de emojis en cada una de las sesiones. La implementación de estos emojis y de las ruletas se iba alternando en cada sesión, la utilización de la ruleta consistía en girarla y dependiendo de la emoción que tocará

preguntar al niño si en algún momento de esa semana se había sentido de esa manera y por qué, en caso de aquellos niños a los que se les dificultaba ubicarse en algún día de la semana mediante esa indicación, se les preguntaba si el día anterior se habían sentido así, o que habían sentido el día anterior se daba apertura a que todos los niños pasaran e incluso se daba oportunidad de que nos explicaran más porque tenían esa emoción. (ANEXO 13)

La implementación de los emojis también fue de gran utilidad (ANEXO 14), estos con frecuencia se utilizaban al final o al inicio de la sesión, de igual manera se iba preguntando a cada uno de los niños como se sentía en el momento en que se les estaba preguntando, dependiendo de la emoción que dijeran, se indagaba más acerca del por qué se sentían así, se daba la apertura de que nos platicaran y nos mostraran aquellas cosas que los hacían sentirse de esa manera.

Como se menciona en el programa de preescolar:

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, aprenden a explorar, cuidar y conservar lo que valoran; 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. (Aprendizajes Clave, 2017)

En este panorama, en las sesiones virtuales se buscaba que los niños expresaran sus emociones mediante los diferentes juegos que se les proponían, la identificación, la regulación y expresión de las emociones fue lo que se buscó principalmente en cada una de las actividades que se plantearon, tanto en las ruletas, como en las pausas activas, así como con la utilización de los emojis.

La aplicación de estas dos estrategias se implementó y se recuperaron sus resultados en un lapso de dos meses, tiempo en el cual se fueron haciendo modificaciones y se adaptaron como actividades permanentes en las sesiones,

además también se adaptaron en las sesiones pausas activas que contribuían a mejorar las emociones que los niños tenían durante la clase, y motivándolos a seguir en ella.

Juegos como el rey pide, contar chistes al final de la sesión, así como canciones para mover el cuerpo.

Estas estrategias se modificaban de acuerdo con las emociones que los niños manifestaran en clase, aún si se tenía pensado utilizar una de las dos estrategias y veía que no funcionaba, lo cambiaba y adaptaba para que diera mejores resultados.

Cada una de las propuestas de mejora que se plantean en este documento, tuvo determinado impacto en el aspecto emocional, así como en el aprendizaje de los alumnos del 3° “A”, de tal manera que cumplieron con su principal propósito, que era el de contribuir a la mejora del problema que se identificó en el inicio.

### **2.1.6 Procedimientos de seguimiento y evaluación de la propuesta de mejora.**

Cada una de las propuestas de actividades que se mencionan en el presente documento tuvo un rastreo en cuanto a los resultados que arrojaban y el impacto que tenían en los niños por medio de mensajes que se mandaban después de recibir las evidencias solicitadas, preguntando a algunos niños cómo es que se habían sentido con la realización de las actividades propuestas. Además, se estableció una comunicación cercana con los padres de familia, de tal manera, que en caso de existir dudas respecto a las actividades o evidencias que se debían de entregar se atendieran las dudas de manera personalizada, con tal de resolver las dudas existentes y se pudieran desarrollar mejor las actividades que se tenían que realizar.

Las evidencias de trabajo se estuvieron recuperando específicamente a través de dos vías, principalmente por WhatsApp y por correo electrónico, ya que fueron los medios que escogieron los padres de familia y que se hacían más accesibles, así como

más sencillos de manejar. Cada padre de familia elegía el medio por el cual se enviarían las evidencias, cabe recalcar que las evidencias de trabajo de los niños eran recibidas según las posibilidades de entrega de los padres, atendiendo las diferentes situaciones laborales y personales que presentaban los padres de los niños, es así como algunos padres de familia entregaban las evidencias de manera diaria por la tarde y también había quienes enviaban las evidencias de manera quincenal o semanal. (ANEXO15)

Cada una de las evidencias de trabajo que enviaban los padres de familia eran sistematizadas y organizadas en carpetas individuales de cada uno de los alumnos (ANEXO 16), estas carpetas estaban divididas por días, de acuerdo con los trabajos que entregaban los padres de familia, esto se hacía con la finalidad de llevar un mejor orden en la información que se recibía de los niños.

Estas evidencias que se recuperaban eran procesadas y analizadas en el registro anecdótico de las actividades (ANEXO 17), para poder realizar estos registros, el principal elemento que nos aportaba información eran las fotografías, audios, videos que me hacían llegar los padres de familia, otro elemento que arrojaba información eran las sesiones virtuales y lo que los niños me dejaban ver en cada una de ellas, cada una de las cosas que se podía recuperar en estas sesiones se plasmaba de manera sistemática en el diario de la educadora (ANEXO 18), ya que después de las clases se podía regresar a él para poder hacer una análisis de lo que pasó y poder hacer ajustes a las futuras propuestas que se plantearían a los niños; aunque de igual manera jugó un papel fundamental fue la implementación de las rúbricas en donde se desglosaban diferentes niveles de logro de las actividades que se planteaban, estas rubricas se hacían llegar a los padres de familia en la planeación semanal, se les pidió que marcaran un recuadro de acuerdo con lo que ellos habían podido observar que podía hacer el niño por su propia cuenta. (ANEXO 19)

En algunos casos, junto con la recepción de las evidencias se recibían algunos comentarios de los padres de familia respecto a las actividades que los niños realizaban o también me hacían llegar la opinión de los niños respecto al trabajo que

estaban realizando, cada uno de los comentarios que se recibían eran utilizados con el propósito de mejorar las propuestas que se estaban planteando.

Cada uno de los elementos que se describieron en los párrafos anteriores me permitieron hacer ajustes a las actividades que se planteaban en las semanas posteriores, me abrieron el panorama acerca del camino que quería que tomara mi trabajo y las propuestas que les hacía a los niños, me hicieron reflexionar sobre el tipo de experiencias que quería que los niños tuvieran en este modelo de educación a distancia, atender sus interés y necesidades era mi principal preocupación, ya que a partir de ahí y retomando estos dos aspectos tan importantes me iba a ser posible incidir en sus emociones y en la manera en la que aprenden.

Al ser mi principal objetivo atender el aspecto emocional de los niños para generar en ellos una mayor disposición por aprender, me vi en la situación de intentar actividades que no había realizado antes, atreverme a utilizar recursos que no había considerado usar, repetir y mejorar aquellas experiencias que notaba que a los niños les provocaban aquellas emociones positivas que me había propuesto generar en ellos desde el planteamiento inicial de este trabajo.

A partir del contraste entre los diferentes instrumentos de evaluación que ayudaron a la sistematización de la información, se puede decir, que retomando el contexto de los niños, sus características, las situaciones particulares por las que están atravesando debido a la pandemia por el virus del COVID-19, así como las orientaciones del plan de estudios vigente de educación preescolar, se realizaron ajustes a cada una de las actividades propuestas que me permitieron incidir de mejor manera en el aprendizaje y las emociones de los niños.

La planeación de las actividades se iba desarrollando de manera semanal y quincenal, dependiendo de los resultados que se obtenían en cada semana, se hacían ajustes para la mejora de la implementación de las actividades que se proponían a los niños.

Todos estos ajustes se veían reflejados en las emociones que demostraban los niños al momento de realizar las actividades, en las evidencias que enviaban los

padres de familia, así como en la cantidad de evidencias que se recibían, ya que en ocasiones había semanas en las que solo se recibían evidencias de un 40% de los alumnos, rumbo al corte final de la implementación del plan de acción se llegaron a obtener hasta un 83% de evidencias de los niños, en las actividades de la semana de juegos que se propuso a mediados del mes de mayo. Esto como consecuencia de que los niños responden de mejor manera a las situaciones didácticas en las que se tienen que mover más, donde la participación con otras personas es crucial ya que pueden convivir un rato en familia de una manera diferente a la convencional o como lo hacen día a día.

# **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**



## Conclusiones.

El juego tiene un papel fundamental en el desarrollo integral del niño, no podemos resumir el juego únicamente a algo meramente lúdico o motriz, el juego en la edad infantil tiene muchas bondades en las que puede desarrollar diferentes tipos de habilidades en el niño, según el enfoque que se le dé al juego.

Juego y emociones van ligadas, las situaciones didácticas lúdicas desarrollan en el niño una serie de emociones positivas que contribuyen al desarrollo integral del niño en el que se atienden los aspectos sociales, emocionales, motrices, cognitivos, culturales y éticos.

Las emociones positivas que se buscaron desarrollar fueron las que propone Goleman, que son la felicidad y la sorpresa. Al desarrollar en el niño emociones positivas a través del juego se pudieron observar y obtener resultados positivos en cuanto a la mejora de los procesos de aprendizaje de los niños, los juegos y estrategias que se propusieron para trabajar debieron de sufrir modificaciones para que aportaran a la mejora de la problemática detectada inicialmente, claro que todo esto no hubiera podido ser posible de no ser por el registro y sistematización de la información recabada tanto en los registros anecdóticos como en el diario de la educadora.

Estas dos herramientas fueron las que nos ayudaron principalmente a realizar un mejor análisis de las situaciones didácticas y el impacto que estaban generando en los niños.

Sería muy ambicioso pensar que se obtuvo una mejora en el 100% de los alumnos del 3° "A" del jardín de niños "Profra. Eva Sámano de López Mateos", cuando hay varios aspectos que quedaron con una gran interrogante, estos aspectos derivados del modelo de educación a distancia con el cual estamos trabajando actualmente.

Al hacer mención de "varios aspectos", quiero hacer alusión a ¿Qué es lo que pasa con aquellos alumnos con los que la comunicación no era muy buena o inexistente?, ¿Cómo puedo saber el impacto que generé en ellos con mis propuestas?

A caso ¿Lo que me arrojan las evidencias de los niños será parte de la realidad? ¿Qué tan cerca estoy de incidir en verdad en las emociones del niño?

Esta modalidad de trabajo a distancia a traído consigo muchos retos en la educación, en donde nos tuvimos que adaptar a desarrollar una práctica educativa en la que estamos muy lejos unos de otros, en donde las estrategias y las herramientas, así como los materiales tuvieron que cambiar de manera considerable.

Con todo eso, el aspecto emocional de los niños se vio severamente afectado y por tanto su disposición por aprender también, encontrar actividades lúdicas que los niños disfrutaran realizar en casa fue una cuestión de prueba y error, adaptar las situaciones didácticas al espacio en el que los niños pasan la mayor parte del día trae consigo dificultades y retos.

Desarrollar una clase con un grupo de niños de preescolar a través de una pantalla hace difícil el acercamiento a ellos, pero no estoy diciendo que sea imposible hacerlo. Si bien se nos cierran algunas puertas, también es cierto que se pueden abrir otras más. Si bien ahora no estamos cerca de los niños para plantear situaciones de juego en las que el trabajo en equipo sea fundamental, estamos en una situación en la que los niños conviven con determinadas personas en casa, que tal vez antes de la pandemia por COVID-19 no veían o no convivían con ellos tanto como quisieran o como lo hacen ahora, esta es la oportunidad que se aprovechó para la realización de esta propuesta de mejora, acercarnos a las personas con las que vivimos por medio del juego.

Si bien no se pudo atender como se hubiera querido esta problemática considero que si hubo una mejora en el 60% de los alumnos del 3° "A" en cuanto a su aspecto emocional y por lo tanto en el desarrollo de las actividades que se les proponían.

En la propuesta considero que faltó una mayor consistencia en algunas de las actividades que se propusieron o un mejor direccionamiento de estas actividades. Además, otro aspecto que se pudo potencializar más fue la puerta que nos abrían los niños hacía su casa y lo que pasaba dentro de ella, si bien se permitía que los niños

expresaran y mostraran cosas que pasaban en casa y que eran personales para ellos, no se logró adentrar todo eso a la clase.

Atender el aspecto emocional de los niños es mucho más difícil y complejo de lo que uno se puede imaginar, al hablar de educación socioemocional no basta con que el niño sepa decir el momento en el que se encuentra triste o feliz, es todo un proceso en el cuál debemos ayudar al niño a dar nombre a las emociones que siente y a cómo reaccionar ante ellas. Al ser nuestro objetivo desarrollar en ellos emociones positivas para que tuvieran una mejor disposición por aprender tuvimos que seleccionar juegos que fueran adecuados para ellos, que se adaptaran a sus intereses, que pudieran generar en ellos el deseo por aprender de manera indirecta.

No es nada fácil encontrar un balance perfecto entre un juego con intención y un juego libre, si bien es importante que en el juego el niño pueda desarrollarse tal como es, no debemos de perder de vista la esencia del juego en preescolar, ya que aquí estamos hablando de un juego intencionado con el que nos proponemos que el niño aprenda algo aún si saberlo, que aprenda mientras se está divirtiendo.

El juego nos permitió generar determinado avance en las competencias que se buscaban favorecer en los niños, se cubrió aproximadamente un 75% de las competencias que se atendieron con la presente propuesta de mejora. La autonomía que se pretendía generar en los niños con algunas de las propuestas no fue posible atenderlo como se pretendía en el inicio, la modalidad de trabajo, así como los responsables de que el niño realizara las actividades tuvieron cierta influencia en que el niño dependa en gran medida de las personas que conviven con ellos para poder hacer las actividades que se plantean.

Se desatendió un poco la autonomía, derivado de que los niños por el momento son dependientes de las personas que están con él para realizar trabajos, conectarse a clases, así como para conseguir los materiales necesarios.

Aunque se tomaron en cuenta los enfoques que se plasman en el documento Aprendizajes clave, es claro que esos enfoques tienen que sufrir cambios en esta modalidad, ya que los enfoques de cada campo y área de formación se basan en un

modelo de educación presencial en el que tanto alumnos como maestros están compartiendo un mismo espacio, por lo que adaptar estos enfoques no resulta nada fácil.

## **Recomendaciones.**

Al trabajar con niños no hay que perder de vista que son un ser humano con intereses, necesidades y gustos propios, no hay que olvidar que ellos piensan y sienten de determinada manera, pero que nosotros como adultos debemos de ayudarlos a entender todo lo que pasa a su alrededor como los fenómenos y las emociones que pueden percibir día con día.

Hay que proporcionar experiencias en las que los niños puedan aprender jugando, para que sean felices, muchas veces nos preocupamos más porque el niño sepa contar, porque sea capaz de identificar las partes del cuento, incluso hemos llegado a pedir a un niño que empiece a leer y escribir en la edad preescolar, pero ya hemos dejado de lado atender sus emociones, escucharlos, ser empáticos con ellos, dejarlos que sean niños.

No podemos hablar de una educación integral en preescolar porque no atendemos al niño en todas sus esferas de desarrollo, si atendemos una cosa desatendemos otra, hay que tener en cuenta el enfoque de la educación integral como aquella que se preocupa por cuidar la integridad de los niños, que se interesa por ellos y que pone al centro de la acción educativa a los niños.

Y si bien el niño es el centro de la educación hoy en día, porque no preocuparnos por ellos, porque no aprender y disfrutar con ellos.

Hay que tratar a los niños justamente como lo que son, niños, a los cuales hay que enseñar mediante el juego, un juego que disfrute, en el que conviva y sea quien quiera ser, que haga lo que quiera hacer, un juego en el que aprenda a respetar a los demás y a manejar sus emociones.

Dedicar tiempo a los niños y sus juegos no es pérdida de tiempo, es un tiempo valioso para ellos, que con mucho gusto comparten con los adultos. Hay que aprender a escuchar e interpretar las emociones que los niños nos comunican con sus juegos.

## REFERENCIAS

Agulló Morera, M. J., Filella Guiu, G., García Navarro, E., López Cassà, E., Bisquerra Alzina, R. (Coord.). (2010). La educación emocional en la práctica. Barcelona: Horsori-ICE.

Bermenejo, Cabezas, R. & Blázquez Contreras T. (2016). El juego infantil y su metodología. ISBN: 9788490778647 Disponible en: <https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773345.pdf>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia -UNICEF (2018). Aprendizaje a través del juego. Unicef en colaboración con Lego Foundation. New York. EEUU. Recuperado de: [unicef.org](http://unicef.org)

García Retana, José Ángel (2012). La educación emocional, su importancia en el proceso de aprendizaje. Revista Educación, 36(1),1-24. [Fecha de Consulta 31 de Mayo de 2021]. ISSN: 0379-7082. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44023984007>

Martínez, Villalobos, María (2016). El juego como estrategia para desarrollar el pensamiento lógico matemático en educación preescolar (tesis de grado). Universidad pedagógica nacional, CDMX, México.

Meneses Montero, Maureen, & Monge Alvarado, María de los Ángeles (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. Revista Educación, 25(2),113-124. [fecha de Consulta 31 de Mayo de 2021]. ISSN: 0379-7082. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>

Puig, I. y Sástiro, A. (2008). Jugar a pensar. D.F, MEXICO: OCTAEDRO

SEP. Programa de educación preescolar. PEEP 2011. Guía de la educadora.

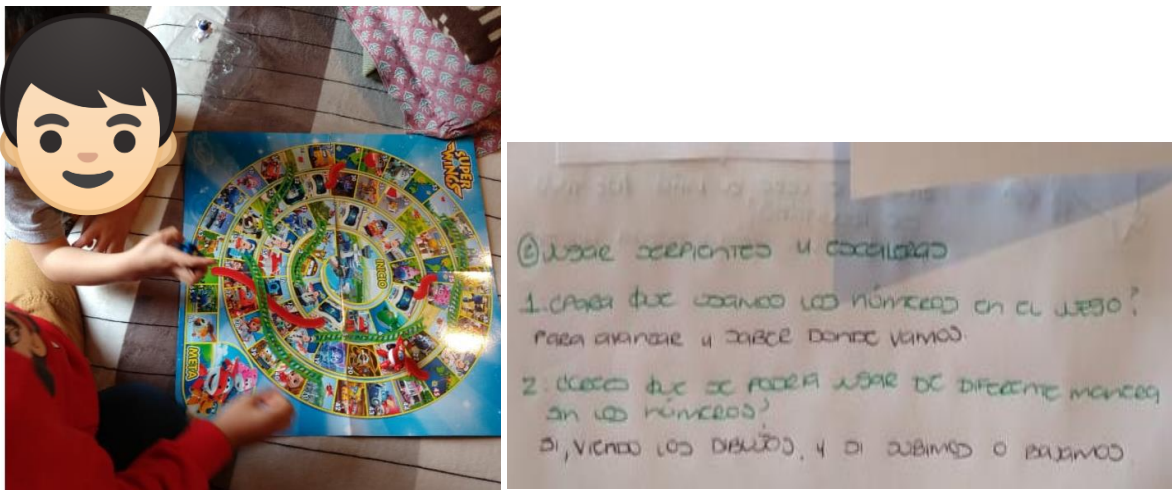
SEP (2017). Aprendizajes clave para la educación integral. Educación preescolar.

# **ANEXOS**

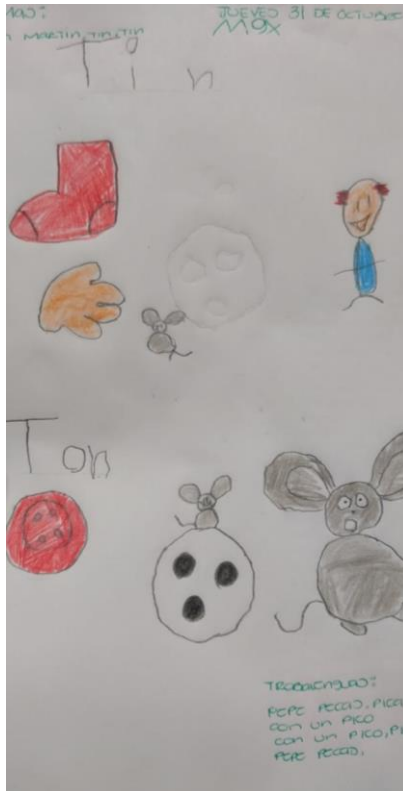




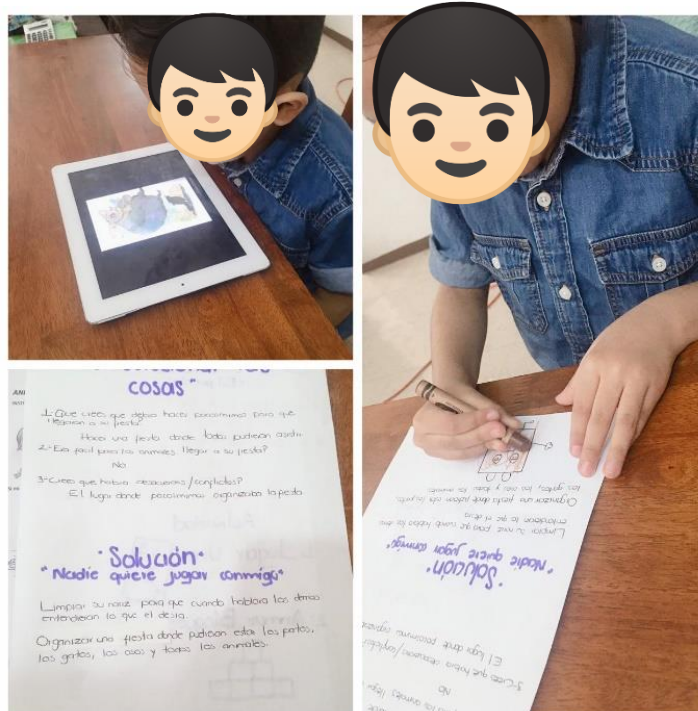
Anexo 1. Actividad experimental favoreciendo la generación de hipótesis en el niño.



Anexo 2. El niño juega los juegos de mesa propuestos en compañía de un familiar y da respuesta a las preguntas que se le plantean.



*Anexo 3. El niño establece las semejanzas entre el sonido de las palabras, separando aquellas que tienen un sonido similar y agrupándolas con las palabras que corresponden al mismo sonido.*



Anexo 4.. El niño ve el cuento que se le propone y posteriormente propone alternativas que pudieron pasar en la historia.



Anexo 5. Actividad de conteo en la que se cuentan los elementos que se tienen en casa, de acuerdo con la tarjeta que les tocó.



*Anexo 6. Actividad de los globos, donde se trabajaron las colecciones y el conteo.*



*Anexo 7. Se muestra al niño realizando la actividad de mímica, interpretando algunos animales.*





Anexo 8. Actividad del experimento “El agua que camina” el niño únicamente elabora una hipótesis del experimento.



Anexo 9. Ajuste en el experimento “Burbujas que no se rompen” el niño propone otra manera de realizar el experimento.



*Anexo 10. Se propone al niño que diseñe su propio circuito de acuerdo con los elementos que tenga en casa.*



*Anexo 11. Se puede observar al niño realizando situaciones de compra y venta de artículos.*

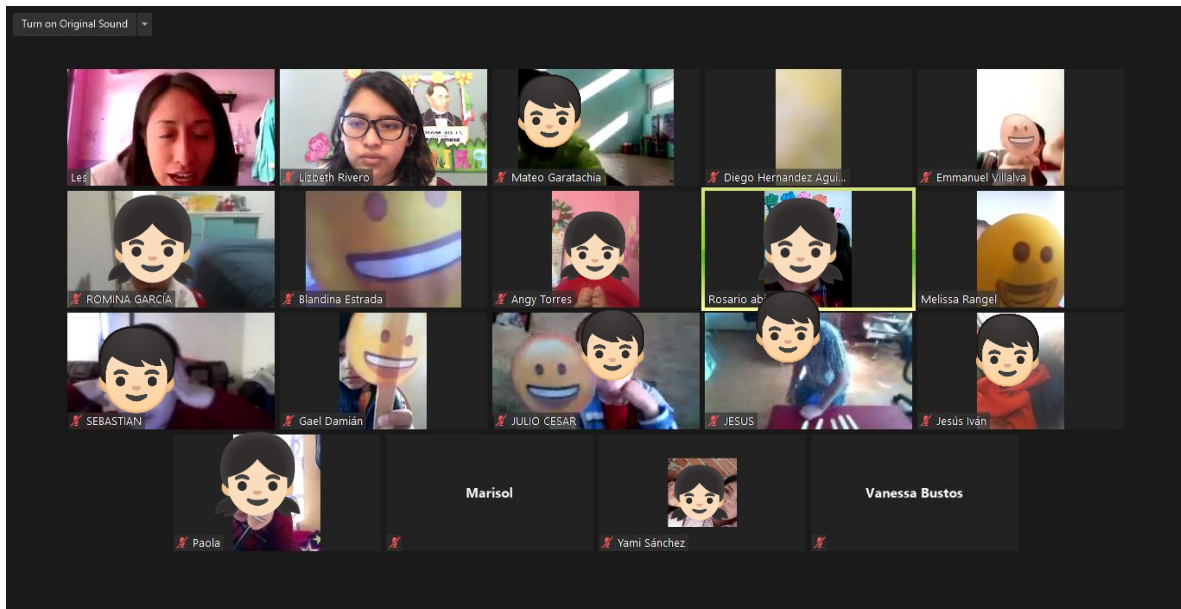


Anexo 12. Elaboración de la masa con galletas María y lechera.

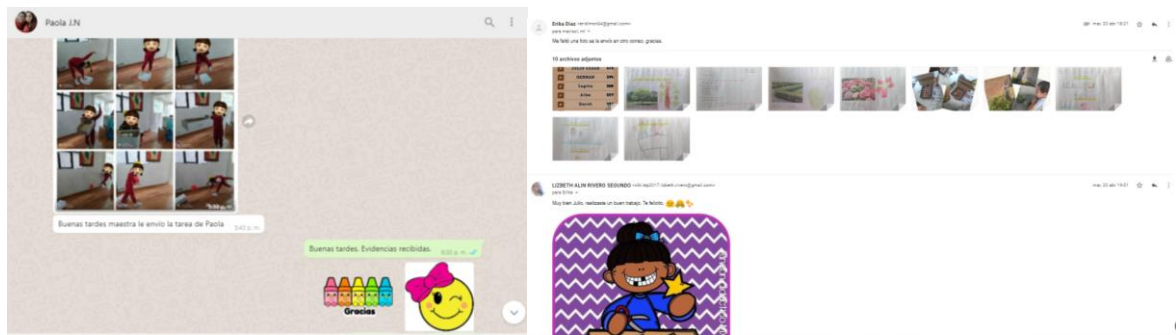


Anexo 13. Implementación de ruletas de emociones en sesiones virtuales.





Anexo 14. Implementación de los emojis en sesión al final de la clase.



Anexo 15. Recepción de evidencias de los niños, utilizando plataformas como el correo electrónico y WhatsApp.



SALGADO GALVEZ SEBASTIAN	13/04/2021 03:59 p. m.	Carpeta de archivos
PEREZ DIAZ JULIO CESAR	13/04/2021 02:58 p. m.	Carpeta de archivos
MARTINEZ RAMIREZ LUNA ODETTE	13/04/2021 02:27 p. m.	Carpeta de archivos
GARCIA CORRALES ROMINA ALAIA	13/04/2021 01:51 p. m.	Carpeta de archivos
CASTRO ESTRADA MARTHA GUADAL...	13/04/2021 01:06 p. m.	Carpeta de archivos
SOSA ARRIOLA GAEL DAMIAN	11/04/2021 10:15 a. m.	Carpeta de archivos
SANCHEZ PIEDRA YAMILETH AMAYR...	11/04/2021 10:14 a. m.	Carpeta de archivos
SALAZAR BERNAL PAOLA	11/04/2021 10:12 a. m.	Carpeta de archivos
MOLINA GOMEZ JESUS IVAN	11/04/2021 09:59 a. m.	Carpeta de archivos
HERNANDEZ COLIN SARA GABRIELA	09/04/2021 10:28 p. m.	Carpeta de archivos
HERNANDEZ AGUILAR DIEGO	09/04/2021 10:07 p. m.	Carpeta de archivos
SIFUENTES MOLINA JESUS GUILLERMO	09/04/2021 10:00 p. m.	Carpeta de archivos
RANGEL SANCHEZ MELISSA	09/04/2021 09:57 p. m.	Carpeta de archivos
GARATACHIA JAIMES MATEO	09/04/2021 12:47 a. m.	Carpeta de archivos
VILLALVA REYES EMMANUEL ALONSO	09/04/2021 12:19 a. m.	Carpeta de archivos
ATENOGENES SANCHEZ ROSARIO ABI...	09/04/2021 12:00 a. m.	Carpeta de archivos
CARRILLO LOPEZ MAXIMILIANO	23/03/2021 08:34 p. m.	Carpeta de archivos

### Anexo 16. Carpetas individuales de los niños.

**Fecha:** 9 DE MARZO

**Campo de formación académica:**  
Exploración y comprensión del mundo natural y social.


**Organizador curricular 1:** Mundo natural.

**Organizador curricular 2:** Exploración de la naturaleza.


**Aprendizaje esperado:** Obtiene, registra, representa y describe información para responder dudas y ampliar su conocimiento en relación con plantas, animales y otros elementos naturales.

**Indicadores de desempeño:**

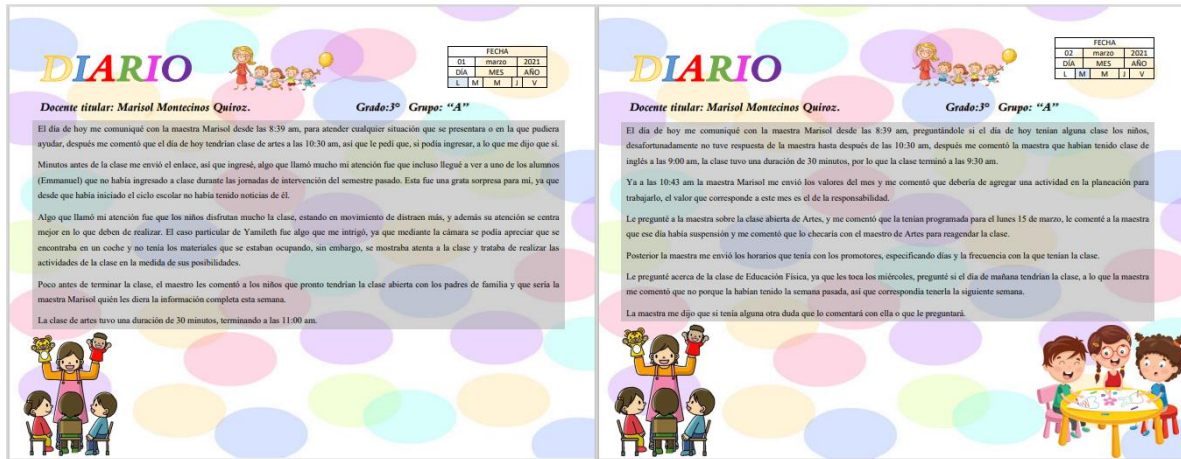
- Busca información de los animales que se le presentan.
- Usa la información obtenida para ubicar a los animales en el lugar donde viven.
- Registra información de los animales.



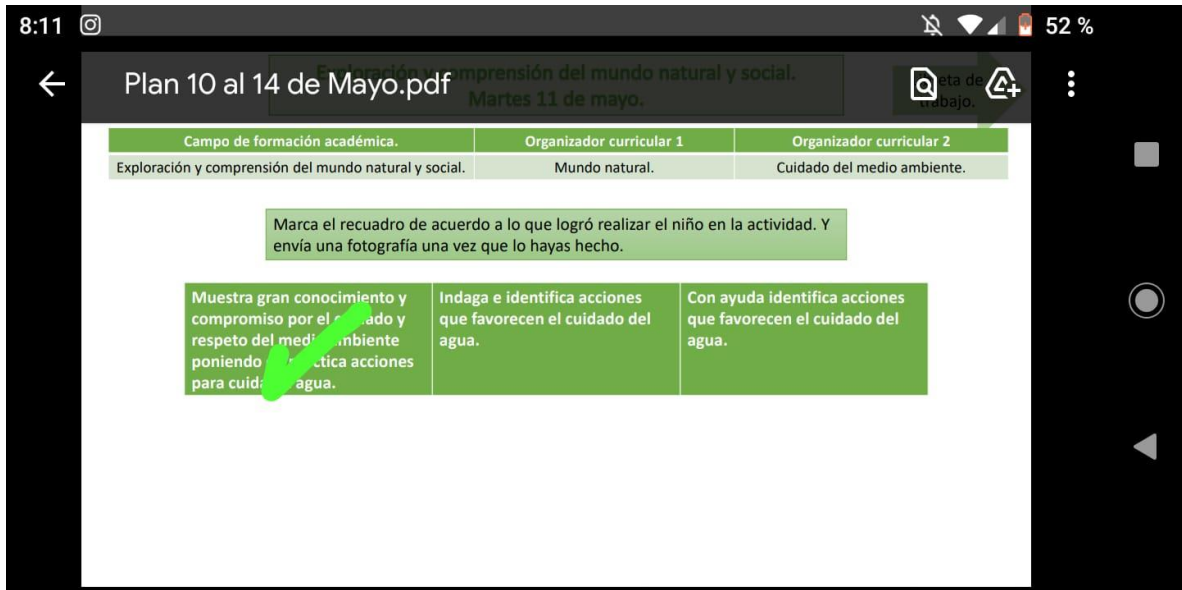
Rosario rescató información básica de los animales de las adivinanzas que se le presentaron (información como: dónde vive, que come y cuántos años vive). Esta información le permitió a Rosario ubicar a los animales en el lugar en el que viven. En una tabla, Rosario registró a cuantos integrantes de su familia les gustaban los animales que seleccionaron (guacamaya, mono, oso hormiguero y oso).



### Anexo 17. Formato de registro anecdótico individual de los niños.



Anexo 18. Ejemplo diario de la educadora.



Anexo 19. Rúbrica enviada por los padres de familia, indicando lo que el niño realizó en la actividad.



“2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México”

**ESCUELA NORMAL No. 3 DE TOLUCA**

**ASUNTO: Aprobación del Trabajo de Titulación**

**C. PROFRA. LORENA LILA MÁRQUEZ IBÁÑEZ**  
**DIRECTORA DE LA ESCUELA**  
**NORMAL No. 3 DE TOLUCA**  
**PRESENTE**

**AT'N,**  
**DRA. MA. DEL CARMEN SALGADO ACACIO**  
**PRESIDENTA DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN**

Por este medio, informo a usted que la estudiante **Lizbeth Alin Rivero Segundo** de la Licenciatura en Educación Preescolar, Plan de Estudios 2012, concluyó el Trabajo de Titulación: **El aspecto emocional como favorecedor del aprendizaje de niños de 3° de preescolar a través del juego,** en la modalidad de: **Informe de Prácticas Profesionales.**

Una vez que ha cumplido satisfactoriamente con los requisitos establecidos para sustentar el examen profesional, se **Aprueba** dicho documento, en la ciudad de Toluca, México, a los **veintiún días del mes de junio de dos mil veintiuno**, a fin de que la interesada proceda a la realización de los trámites correspondientes.

Sin otro particular, quedo de usted.

**ATENTAMENTE**

**Bertha Mejía Reyes**

c.c.p.Mtro. Joaquín Reyes Gutiérrez. Jefe del Departamento de Control Escolar

“EDUCAR PARA DESARROLLAR UNA CONCIENCIA HUMANITARIA”

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y NORMAL  
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL  
SUBDIRECCIÓN DE ESCUELAS NORMALES  
ESCUELA NORMAL No. 3 DE TOLUCA



“2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México”

**ESCUELA NORMAL No. 3 DE TOLUCA**

No. de oficio: 191-1-2/2020-2021

**ASUNTO:** Autorización del Trabajo de Titulación

Toluca, Méx., a 7 de julio de 2021

**C. LIZBETH ALIN RIVERO SEGUNDO**  
**DOCENTE EN FORMACIÓN**  
**P R E S E N T E**

Por este medio, la **Comisión de Titulación** de la Institución, tiene a bien informarle que la estructura del trabajo que presentó se apega en lo general a las condiciones establecidas en el documento de **Orientaciones Académicas para la Elaboración del Trabajo de Titulación**, publicado por la Dirección General de Educación Superior para Profesionales de la Educación de la Secretaría de Educación Pública.

Con sustento en la aprobación emitida a su trabajo de titulación por parte del Asesor Académico, y una vez que ha cubierto los requisitos académico-administrativos (cubrir la totalidad de créditos del plan de estudios, constancia de servicio social y oficio de aprobación del trabajo por parte del asesor académico), se hace de su conocimiento que ha sido **AUTORIZADO** el documento denominado: **El aspecto emocional como favorecedor del aprendizaje de niños de 3° de preescolar a través del juego** en la modalidad de: **INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES.**

Por lo que puede proceder a la realización de los trámites correspondientes para la sustentación del Examen Profesional.

Se informa a usted para su conocimiento y fines consiguientes.

ATENTAMENTE

DRA. MA. DEL CARMEN SALGADO ACACIO  
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE  
TITULACIÓN



Vc. Bo.

PROFRA. LORENA LILA MÁRQUEZ IBAÑEZ  
DIRECTORA

c.c.p. Mtro. Joaquín Reyes Gutiérrez- Jefe del Departamento de Control Escolar

“EDUCAR PARA DESARROLLAR UNA CONCIENCIA HUMANITARIA”

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y NORMAL  
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL  
SUBDIRECCIÓN DE ESCUELAS NORMALES  
ESCUELA NORMAL No. 3 DE TOLUCA