

# **ESCUELA NORMAL DE JILOTEPEC**

---

## **LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**



### **INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES**

**El juego cooperativo como estrategia para generar la inclusión en el aula**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO**

**EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**DEL PLAN 2012**

**PRESENTA:**

**Belén Magno Guadarrama**

**ASESORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN:**

**Mtra. Violeta Guzmán Sánchez**

**JILOTEPEC, MÉXICO**

**JULIO DE 2020**

## **Dedicatorias.**

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

Por la paciencia, ayuda y amor incondicional que me han brindado siempre, son quienes han estado en los momentos buenos y malos, gracias a ellos me ha mantenido de pie para poder lograr esta meta, que no es solamente mía, sino también de ellos.

### ***A mi hermano***

Por estar en los momentos difíciles y nunca alejarse, al contrario siempre permanecer ahí, contagiándome de su energía positiva y alegre, lo cual me ayudó para motivarme y seguir adelante.

## **Agradecimiento.**

*A mis maestros*

Gracias a ellos, por medio de su noble labor, enseñarme un sin fin de conocimientos y compartir sus sabias experiencias conmigo, ha contribuido en mi formación profesional.

## Índice.

Introducción.....	3
Plan de acción.....	5
Propósito.....	5
Competencias.....	5
Intención.....	6
Planificación.....	8
La acción.....	25
Marco referencial.....	29
Evaluación y seguimiento.....	58
Cronograma de actividades.....	60
Desarrollo, reflexión y evaluación de la propuesta de mejora.....	62
Presentación del plan de acción.....	62
Experimento “Muñeco blanco y muñeco negro”.....	65
Conocimiento sobre el tema de discriminación, inclusión y juegos cooperativos.....	69
Juego “construir una torre”.....	72
Juego “La cuerda”.....	76
Juego “La estrella”.....	78
Juego “Siéntate como en un sillón”.....	80
Conclusiones.....	82
Referencias.....	84
Anexos	

## **Introducción.**

Como docentes en formación tenemos la responsabilidad de prepararnos durante un lapso de tiempo para poder adquirir un sin fin de conocimientos tanto teóricos como prácticos y a la vez desarrollar las competencias genéricas como profesionales impuestas en el perfil de egreso, el cual indica lo que el egresado será capaz de hacer al término de su carrera. Durante este proceso es indispensable realizar una reflexión sobre aquellas competencias que se han fortalecido y cuales aún faltan por consolidar, de esta manera trabajar en ellas y como resultado exista una transformación y mejora en la práctica.

En el presente informe de práctica, documento caracterizado por ser analítico-reflexivo, describo mi intervención con la finalidad de mejorar mi práctica profesional mediante el fortalecimiento en especial de dos competencias puntualizadas dentro del perfil de egreso, en la genérica *“Aprende de manera permanente”* y en la profesional *“Propicia y regula espacios de aprendizaje incluyentes para todos los alumnos, con el fin de promover la convivencia, el respeto y la aceptación”*, para hacerlo fue necesario relacionar la teoría con la práctica, generar un plan de acción, desarrollarlo, describirlo mediante una reflexión y evaluación sí realmente me ayudó a transformar mí práctica.

La construcción del tema de este trabajo se hizo tomando en consideración las dos competencias anteriormente aludidas y asimismo tuviera relevancia, quedando como tal *“El juego cooperativo como estrategia para generar la inclusión en el aula”*; actualmente tiene una gran impacto, pues la inclusión en el aula por parte de los docentes se ha convertido en un reto, en mi caso para poder hacerlo lo hice a través del juego cooperativo, el cual

además potencia habilidades de cooperación, colaboración y participación; dicho trabajo se llevó a cabo en la escuela primaria”, “Dr. Jorge Jiménez Cantú”, ubicada en Canalejas, Jilotepec, Estado de México, en el grupo de 4° grado.

Después se colocó en el plan de acción la intención respecto a la importancia de mejorar mi práctica, los compromisos y conflictos a los que me enfrento. Además un diagnóstico hecho con base al análisis de mis competencias genéricas y profesionales y las dimensiones de la práctica tomadas desde el punto de vista de Cecilia Fierro, Bertha Fortoul y Lesvia Rosas. Luego realicé una revisión teórica con relación a los juegos cooperativos, discriminación e inclusión; elaboré la acción por medio de una estrategia sobre juegos cooperativos con la finalidad de generar la inclusión.

Para analizar la estrategia fue necesario realizar una descripción detallada sobre que sucedió durante el juego, cómo me sentí y qué parte mejoraría además una reflexión encaminada con lo teórico-práctico y cómo me evalué en estas actividades, valorando si realmente existió un impacto en la transformación de la práctica. Por último, se generaron las conclusiones con respecto a las competencias elegidas si se consolidaron los temas que se abordaron, haciendo mayor hincapié si se logró la propuesta de mejora y transformación en mi práctica.

## **Plan de acción.**

### **Propósito.**

Transformar mi práctica profesional, propiciando espacios incluyentes mediante juegos cooperativos para promover la convivencia, el respeto y la aceptación en el aula de 4° grado de primaria.

### **Competencias.**

#### *Genérica.*

Aprende de manera permanente.

#### *Profesional.*

Propicia y regula espacios de aprendizaje incluyentes para todos los alumnos, con el fin de promover la convivencia, el respeto y la aceptación.

## **Intención.**

La inclusión es un término que se ha mencionado en los últimos años en México, se encuentra presente en diferentes documentos, modelos, conferencias, etc., pero la realidad en nuestra sociedad no se logra implementar; sobre todo en las aulas de educación básica, convirtiéndose en un reto de difícil acceso al hacer que la escuela se adapte al alumno y no el alumno a la escuela. (Zacarias, Peña, y Saad, 2013).

En este informe de prácticas profesionales realizaré una descripción de las acciones que se implementarán, la forma de ser evaluadas, como ayudan a los alumnos, así como mi desempeño profesional, esto mediante guiones de observación, rúbricas y listas de cotejo. Al finalizar realizaré una reflexión y evaluación detallada sobre lo puesto en marcha para de esta manera analizar si en realidad se logró o no esa propuesta de mejora para la transformación de la práctica profesional.

La intención como docente en formación para la realización de este documento radica en la importancia de fortalecer y concretar las competencias profesionales como genéricas, mediante acciones que permitan alcanzarlas, buscando el beneficio en sus alumnos y de esta manera lograr transformar mi práctica profesional.

La realización de este documento se hará para mejorar la competencia profesional *“Propicia y regula espacios de aprendizaje incluyentes para todos los alumnos, con el fin de promover la convivencia, el respeto y la aceptación”*, ya que en la actualidad esta influye en mi formación de forma positiva, pues como futuro docente es indispensable que yo atienda a la diversidad de mi aula.

Como futura docente mi compromiso es propiciar en el aula un espacio de inclusión por medio de juegos cooperativos haciendo que los alumnos participen en conjunto a fin de alcanzar una meta en común, eso me permitirá incluir a los alumnos tomando en cuenta que existe una diversidad de cultura, pensamiento, raza, religión, etc, lo que quiere decir que cada uno cuenta con habilidades diferentes que al unirlos permite tener mejores resultados.

La inclusión se ha convertido en un tema relevante en el ámbito educativo, no obstante aún no se ha logrado incorporar en la práctica diaria, por consiguiente se ha convertido para mí en un reto por alcanzar a pesar de algunos obstáculos. Para poder desarrollar este trabajo me enfrento a diferentes conflictos principalmente estereotipos y prejuicios que realizo sobre mis alumnos por medio de la incorporación de juegos en el aula para generar la inclusión.

## **Planificación.**

Realizar una reflexión detallada sobre mi práctica profesional me permitirá como futuro docente, observar y analizar cuáles son las debilidades que debo mejorar durante mi proceso de formación. En este caso lo que se desea mejorar es la inclusión, debido a que en muchas ocasiones, al estar interviniendo en las aulas, no se atiende la diversidad presente como debería ser por diferentes motivos como es el tiempo y la falta de conocimiento de saber cómo responder a cada alumno. La causa de este problema se debe a que como docente en formación pasé poco tiempo de intervención en las aulas, aunado a esto la falta de experiencia, me fue difícil atender las necesidades que enfrenta cada uno de ellos.

El propósito de este trabajo es fortalecer la inclusión en mi actuar docente, esto me permitirá adquirir más conocimientos y experiencia sobre el tema ya que en la actualidad me ha costado llevarla a cabo. En mi aula de clases como docente en formación en muchas ocasiones me ha costado llevarla a cabo, pues la perjudico primordialmente por prejuicios y estereotipos hacia mis alumnos, como consecuencia no es prescindible la inclusión y en ellos se propicia más la discriminación de tipo racial. Por ello se pretende establecer un trabajo colegiado para lograr una transformación en la mejora de la práctica.

En la actualidad la inclusión pretende lograr la participación de todos los seres humanos principalmente en la educación, donde los niños conviven en un entorno que debiera ser de justicia, equidad e igualdad, recibiendo el mismo trato aunque exista diversidad entre ellos ya sea funcional, de raza, género, creencias e ideologías. Poner en práctica esta palabra no ha sido una tarea sencilla, hasta ahora solo se ha trabajado para

lograr la integración, que incluso solo se ha llegado a la inserción de alumnos, el cual consiste en no hacer partícipe al niño de las mismas actividades que sus demás compañeros.

Por ello es necesario trabajar la competencia que favorezca ambientes de aprendizaje inclusivos para lograr la participación y el aprendizaje de todos aquellos que se encuentran en situaciones vulnerables y así verdaderamente llevar a todos los alumnos al centro del aprendizaje y favorecer la inclusión. La palabra inclusión se ha convertido en un reto para mí como docente en formación, he escuchado en los planes, programas y otros documentos este término pero llevarlo a cabo ha sido un poco complicado, ya que en teoría se escucha muy bien, pero llevarlo a las aulas es muy diferente.

Lograr la inclusión en el aula no es fácil, incluir a todos los alumnos es tomar en cuenta que los seres humanos contamos con distintas habilidades y capacidades que al compartir con otros se obtienen mejores resultados. Asimismo se pretende dentro de esta temática hacerlo mediante el juego, el cual para los niños es una actividad placentera que al mismo tiempo estimula su desarrollo integral físico, afectivo, cognitivo y social.

### **Diagnóstico.**

#### **Competencias Genéricas.**

Durante la formación docente se desarrollan una serie de competencias las cuales engloban conocimientos, habilidades, actitudes y valores, es por ello importante que el estudiante normalista realice un análisis sobre aquellas que aún presenta debilidad, para así buscar o aplicar diferentes estrategias que le ayuden a consolidarlas antes de egresar.

Las competencias genéricas son aquellas que expresan un desempeño común que tienen todos los egresados de cualquier nivel superior, desde luego se han consolidado casi en su totalidad, pese a esto voy a focalizarme en la de *“Aprende de manera permanente”* situándome en el punto *“Utiliza estrategias para la búsqueda, análisis y presentación de información a través de diversas fuentes”*, puesto que he adquirido nuevos conocimientos dentro y fuera de la escuela Normal que me han permitido intervenir en mi quehacer como docente en formación. Sin embargo, el juego como estrategia dentro de mis planeaciones casi no lo he implementado, motivo por el cual selecciono para poder fortalecerlo.

La competencia *“Usa su pensamiento crítico y creativo para la solución de problemas y la toma de decisiones”*, diariamente la pongo en práctica por medio de la solución de algún conflicto dentro del aula de clases, pues como responsable del grupo me compete tomar la decisión más pertinente para poder enfrentarlo. Los principales casos a los que he tenido que responder son accidentes leves y problemas de conducta, en ese momento lo más conveniente de mi parte fue avisarle a la directora y a los padres de familia para poder determinar una solución en conjunto.

En la competencia *“Colabora con otros para generar proyectos innovadores y de impacto social”*, en mis prácticas lo he llevado a cabo en específico en la materia Diagnóstico e Intervención Socioeducativa, donde realicé en colaborativo un proyecto innovador con impacto social. La enseñanza que me dejó fue que si se trabaja en una escuela de manera conjunta aprendemos unos de otros y además logramos nuestra meta en conjunto.

En tanto en mi trayecto de formación siempre he tratado actuar con sentido ético, es decir como una profesional de la educación que toma en cuenta el desarrollo de valores morales y éticos apegados a principios y reglas las cuales ejerzo tanto dentro como fuera de la escuela, de esta manera considero he logrado la competencia “*Actúa con sentido ético*”, al hacerlo me ha ayudado a mejorar mi convivencia con todos los miembros de la comunidad escolar.

Para establecer una convivencia estable, además de actuar con sentido ético me he apoyado de una buena comunicación, ya que es fundamental porque mediante ella logro expresar mis ideas dirigidas hacia diferentes contextos evitando conflictos por mal entendidos. Por ello la competencia “*Aplica sus habilidades comunicativas en diversos contextos*”, la he logrado adquirir gracias a que he desarrollado una comunicación asertiva, en donde yo pueda expresar de manera adecuada mis ideas u opiniones sin dañar a los demás.

Para culminar en los últimos años se ha visto el uso de las TIC, por ello es importante que como docente en formación me encuentre actualizada lo más que pueda en cuestión de tecnología, de esta manera la he implementado en mi aula de clase como un medio para potenciar el aprendizaje en los niños, por ello se puede decir que la competencia “*emplea las tecnologías de la información y comunicación*” la uso día a día en el proceso de enseñanza y aprendizaje de mis alumnos por ejemplo videos, libros digitales, recursos multimedia, entre otros.

## **Competencias Profesionales.**

Las competencias profesionales expresan desempeños que debe de adquirir el futuro docente de educación básica. Las competencias que se han logrado son *“Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco del plan y programas de estudio de la educación básica”*, al momento de realizar mis planeaciones tomo en cuenta mis conocimientos pedagógicos y disciplinares, así como el contexto en el que se encuentran los alumnos, sugerencias por parte de la docente titular con el propósito de que se genere en ellos aprendizajes significativos.

En el aula, como docente en formación he tratado de propiciar un ambiente de confianza, a fin de que cada alumno pueda desarrollar sus conocimientos, habilidades, actitudes y valores, de esta manera estoy desarrollando la competencia *“Genera ambientes formativos para propiciar la autonomía y promover el desarrollo de las competencias en los alumnos de educación básica”*; igualmente el acomodo del espacio físico es fundamental, por ejemplo cuando cambio a los alumnos de lugar, tomé en cuenta si tienen deficiencias para ver o alguna otra razón por la cual no deberían estar ahí, al tomar en cuenta pequeños detalles como este, propicia un mejor ambiente de aprendizaje.

Para elaborar mi planeación considero como base los programas emitidos por la SEP en donde se describen los enfoques, estándares curriculares, competencias, ámbitos, ejes, aprendizajes esperados y propósitos que hay que tomar en cuenta al momento de desarrollar cualquier contenido, por eso la competencia *“Aplica críticamente el plan y*

*programas de estudio de la educación básica para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de los alumnos del nivel escolar”,* la he puesta en práctica desde mis primeros años de formación profesional.

Del mismo modo para potenciar un aprendizaje significativo me he apoyado de las TIC, por medio de presentaciones Power Point, videos, programas, aplicaciones digitales, investigaciones en internet hechas por parte de los alumnos. Esta ha sido una de las formas en la que he puesto en marcha la competencia *“Usa las TIC como herramienta de enseñanza y aprendizaje”*.

Otra competencia desarrollada en este proceso es *“Emplea la evaluación para intervenir en los diferentes ámbitos y momentos de la tarea educativa”*, es comprensible que evaluar a los alumnos es un poco complejo. Para hacerlo de una manera adecuada, al hacer mis instrumentos tomo en cuenta el aprendizaje esperado que se pide en ese tema, a partir de ello se establecen niveles de desempeño y llevo un seguimiento del avance obtenido por mis alumnos. Si lo requieren parto de estos resultados para generar estrategias que favorezcan el aprendizaje que se quiere lograr.

He tratado de desenvolverme en mi práctica profesional tomando en cuenta los valores propios de la profesión docente, principalmente cuando me enfrento ante una problemática, de ahí se desprende el que favorezca a la competencia *Actúa de manera ética ante la diversidad de situaciones que se presentan en la práctica profesional”*. También en caso de una situación de conflicto tomo en cuenta principios derivados de leyes y normas que permitan conducir mi persona de la mejor manera.

En la educación es importante que el docente se esté actualizando constantemente ya que le permite estar a la vanguardia de lo que sucede en su entorno y de esta manera pueda responder a las necesidades que surjan. Como docente en formación procuro estar investigando en torno a temas de educación, con la finalidad atender las problemáticas que se me presenten en el aula y a la vez esto me ayude a transformar mi práctica. De esta manera puedo decir que la competencia *“Utiliza recursos de la investigación educativa para enriquecer la práctica docente, expresando su interés por la ciencia y la propia investigación”* la he adquirido y que con el paso del tiempo seguiré perfeccionando.

A lo largo de mi preparación profesional, por medio de mis prácticas, me ha permitido vincularme con el trabajo que se lleva en realidad en las escuelas; si bien el trabajo colaborativo no ha sido la excepción, puesto que como estudiante he participado para llevarlo a cabo y con ello he aprendido que al hacerlo se pueden alcanzar las metas y aprendemos todos. Por ello la competencia *“Interviene de manera colaborativa con la comunidad escolar, padres de familia, autoridades y docentes, en la toma de decisiones y en el desarrollo de alternativas de solución a problemáticas socioeducativas”*, la he obtenido desde el momento en que he participado en cada institución educativa.

La competencia profesional que fortaleceré es *“Propicia y regula espacios de aprendizaje incluyentes para todos los alumnos, con el fin de promover la convivencia, el respeto y la aceptación”* en particular atendiendo el siguiente aspecto *“Promueve actividades que involucran el trabajo colaborativo para impulsar el compromiso, la responsabilidad y la solidaridad de los alumnos”*.

Me he dado cuenta, mediante la reflexión de mis intervenciones, a veces tengo prejuicios sobre mis alumnos, lo cual influye al momento de realizar una actividad, por ejemplo hago equipos considerando estos criterios, de esta forma estoy clasificando a mis alumnos, lo cual no debería ser así. Por ello en este informe de prácticas pondré mayor atención en el tema de la inclusión de mis pupilos a fin de transformar mi práctica profesional.

### **Dimensiones de la práctica.**

De acuerdo con las autoras Cecilia Fierro, Bertha Fortoul y Lesvia Rosas en 1999 la práctica docente posee diferentes dimensiones entre ellas la personal, institucional, interpersonal, social, didáctica y valoral. A continuación se describe de una manera más detallada, cada una de ellas a partir de la experiencia que he adquirido en este proceso.

#### **Dimensión personal.**

Con el paso del tiempo ha ido cambiando la importancia que se le da al maestro en la sociedad, anteriormente se le consideraba como uno de los miembros indispensables para tomar una decisión en la comunidad y con la autoridad de poder educar a los niños a su manera. También se pensaba que ser maestro era una carrera en la cual contabas con muchos beneficios como un sueldo seguro, podías estar con tu familia más tiempo, seguro de salud, entre otros, esto generó que muchos optaran por la docencia.

Después en la escuela Normal bajo la matrícula, debido a que se pedía pasar un examen para entrar al sistema educativo, eso preocupó a varios pues tenían miedo que al terminar la carrera no pudieran entrar al magisterio. Todo esto ha propiciado que se

valorice de nuevo el trabajo que hace día a día un maestro, pues se tiene en cuenta que no es una tarea sencilla como se creía, más bien se debe de tener responsabilidad, dedicación y pasión por la profesión.

Reviviendo un poco la elección de mi carrera ha sido una decisión importante y un tanto complicada, cuando yo era pequeña me agradaba la idea de querer estudiar para ser maestra. Esa idea la seguí conservando hasta la secundaria, sin embargo, en la preparatoria me llamó la atención la carrera de psicología la cual terminé eligiendo para estudiar. En esa carrera adquirí nuevas experiencias en diferentes ámbitos, educativa, industrial, social y clínica; de estas 4 áreas la que más me llamó la atención fue la educativa, por lo cual de nuevo empecé a dudar sobre si realmente quería ser psicóloga. Dos años más tarde volví a decidir por ser maestra en educación primaria.

En mi camino como estudiante de la Normal, he adquirido experiencias que me han ayudado a valorarla aún más; He comprendido el lado humanista de esta carrera, puesto que día a día se trabajan con seres de quienes se busca potenciar su desarrollo y crecimiento integral, rindiendo fruto en la sociedad para que exista la paz, libertad y solidaridad. Para hacerlo es indispensable que el maestro sea un modelo a seguir, esto quiere decir que él o ella primero debe de dar el ejemplo como una persona formada por los 4 pilares de la educación propuestos por Delors en 1994, aprender a conocer, aprender hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser. A partir de ello, podrá hacerlo con sus pupilos.

Fuera del aula de clases además de ser futura maestra soy hija, hermana, amiga, tía, nieta, sobrina entre otros papeles que desempeño y en los cuales suelo cometer errores pero

a la vez obtengo nuevos aprendizajes que me ayudan a ser una mejor persona, que va creciendo poco a poco. Estos aprendizajes contribuyen en mi desarrollo profesional, como formadora de niños debo de enseñarles y para hacerlo debo de empezar conmigo misma actuando de la mejor manera posible.

### **Dimensión institucional.**

Durante mi formación he estado en diferentes escuelas en las cuales he adquirido una cultura magisterial la cual engloba diferentes costumbres, tradiciones, ceremonias, ritos y estilos de relación que me han servido para construir el mío y a la vez compartirlos con otros los que yo he adquirido.

Entre ellos se encuentran las costumbres, de las cuales hay que recordar que son aquellas acciones que hacemos rutinariamente en mi caso por ejemplo el recoger basura después de entrar del recreo, firmar la hora de llegada y salida, los festejos de cumpleaños; las tradiciones se consideran que se transmiten de generación en generación por ejemplo el día de muertos, el 15 de septiembre, el 20 de noviembre; ceremonias cívicas y culturales como homenajes; ritos en los cuales se tienen un valor simbólico como el día de la bandera y graduaciones. Por último en los estilos de relaciones que son una habilidad básica que debe tener un maestro, la que más predomina y he aprendido es la de ser asertiva.

En la dimensión institucional también se encuentra el término de la gestión, esta puedo decir que en un principio yo la comprendía como pedir al gobierno beneficios para la comunidad escolar. Ahora comprendo que esto no es así, gestión engloba lo que es la administración y organización en una institución educativa con el fin de fortalecerla. En mi

caso la gestión la he llevado por ejemplo en la participación de la elaboración del Programa Escolar de Mejora Continua (PEMC), el cual es un instrumento que nos permite erradicar problemáticas de la escuela por medio de un diagnóstico, objetivos, metas, acciones, seguimiento y evaluación.

### **Dimensión interpersonal.**

En esta dimensión es importante entretener relaciones estables entre la comunidad escolar, puesto que ayuda a que exista un mejor desempeño enfocado a la educación de las niñas y niños quienes son el centro en la educación. Para poder generar relaciones interpersonales fructíferas es necesario tener una excelente comunicación con los alumnos, padres, maestros, directivos, personal administrativo, de limpieza y otros actores que son participes en la escuela.

A lo largo de mi formación al estar interviniendo en distintas instituciones, he observado que cada una de ellas tiene ambientes laborales diferentes y a la vez he comprendido que aquellas escuelas que generan relaciones favorables obtienen mejores resultados que aquellas en donde no. Con ello yo he formado un criterio para poder interrelacionarme con la comunidad escolar para lograrlo pongo en práctica una comunicación asertiva y empática a fin de generar una mejor convivencia de respeto, paz y armónica.

El tipo de convivencia que he tratado de llevar a cabo en todas las instituciones ha sido pacífica, puesto que me trae mayores beneficios que el no hacerlo, desde un saludo en la mañana, mostrar un lenguaje corporal adecuado, socializar con todos de manera

respetuosa, mostrar trabajo colaborativo, participar en diferentes situaciones entre otras acciones positivas que como docentes debemos desempeñar.

### **Dimensión social.**

Conocer el entorno donde desempeñamos nuestra labor docente es muy importante, a partir de ello se establecen los puntos que tenemos a favor y en contra en nuestras prácticas, yo de manera particular, hago entrevistas a la comunidad educativa en general para saber de su medio histórico, político, social, geográfico, cultural y económico Saber estos aspectos me ha permitido intervenir mejor con mis alumnos en su proceso de enseñanza y aprendizaje.

En esta dimensión también me he dado a la tarea de conocer a las familias de cada uno de mis alumnos, pero principalmente de aquellos que presentan problemas para llevar a cabo el aprendizaje. De esto he comprendido que la familia juega un papel importante en la educación de los niños, puesto que a veces pueden influir ciertos obstáculos como el poco apoyo en casa, violencia, abusos, agresiones, el divorcio, el tipo de familia, la economía, trastornos mentales heredados, entre otros problemas que actualmente figuran.

Conocer la cultura que hay en la comunidad donde se encuentra nuestra escuela es fundamental, de ella podemos obtener más información sobre sus costumbres, tradiciones, ritos o ceremonias que practican nuestros estudiantes, ya que también interviene mucho en su forma de vida y para nosotros como docentes nos permite planear o emprender normas establecidas por parte de la escuela. Por ejemplo uno que impacta demasiado es la religión, cada una contempla normas diferentes que pueden repercutir en la escuela, por ejemplo

algunas prohíben saludar a la bandera, cantar el himno, celebrar cumpleaños entre otros, y si nosotros no estamos enterados de eso podríamos tener algunos problemas.

En esta dimensión también influye la importancia que se le da al docente de manera social; desde mi experiencia puedo decir en esta influye mucho el tipo de contexto en el que nos encontremos, por ejemplo en un contexto más urbanizado el valor del maestro es poco, no se le trata como tal y al alumno se le consiente y cree más. En comparación de un contexto rural, los padres de familia dan más oportunidad al maestro para formar a sus hijos. Con ello se puede decir que actualmente se está perdiendo socialmente el valor que se le da al docente, no se le reconoce lo que día a día hace para formar ciudadanos que serán el futuro de nuestro país.

### **Dimensión didáctica.**

Para poder intervenir en mis prácticas el método de enseñanza que más ocupó es el interactivo propuesto por Gumperz (1982), el cual consiste en un intercambio entre locutores que alternan la función de emisor y receptor. En mi caso yo lo considero el más favorable en cuestión de generar la enseñanza y el aprendizaje, ya que este me permite que ellos aprendan de lo que yo conozco así como desde lo que ellos conocen y a la vez ambos se convierten en activos. También fomenta que el educando se vuelva crítico, reflexivo y colaborativo.

En los primeros días de estar con los niños en el aula es importante hacer un diagnóstico el cual permite detectar las necesidades que existen en el grupo, los estilos y ritmos de aprendizaje, sus intereses; Con la finalidad de conocerlos mejor y poder elaborar

las planeaciones acorde a sus necesidades, tomando en cuenta su contexto y así generar un aprendizaje situado en ellos. Para que la planeación sea efectiva es importante también el docente genere un ambiente de aprendizaje basado en una convivencia armónica y de paz.

Para evaluar los aprendizajes de nuestros pupilos, he aprendido a tomar en cuenta lo que planeo y el aprendizaje esperado que se obtendrá, de esta manera al momento de hacer los instrumentos de evaluación como rúbricas, escalas o listas de cotejo por mencionar las que más uso, pueda explicar el por qué coloqué cada aspecto. Otro punto importante por tomar en cuenta a la hora de evaluar es la diversidad de mi aula, hay que recordar que no todos los alumnos son iguales y por ende cada uno tiene sus particularidades que lo hace diferente a los demás, por ejemplo puede tener alguna dificultad para aprender o por el contrario sea muy sobresaliente, no se podría considerar los mismos niveles para evaluarlo.

Cuando uno de los alumnos no ha adquirido algún aprendizaje recurro con dos agentes importantes, uno de ellos es con los docentes de educación especial, quienes son los encargados de propiciar algunos elementos importantes para que el alumno aprenda y a la vez el apoyo en casa, puesto que con los padres el trabajo se vuelve individualizado y el alumno puede seguir aprendiendo mediante la supervisión de su casa. Cuando no encuentro apoyo por ninguno de estos dos agentes lo hago sola.

### **Dimensión valoral.**

Se dice que los valores se traen desde casa y claramente es así, en ocasiones se ha catalogado a la escuela como la responsable del actuar del niño. Por ende es importante

recordar que la función de la escuela es fomentar esos valores que el niño ha adquirido desde sus primeros años.

La labor docente no solo consiste en la trasmisión de conocimientos, también por medio de cada una de sus prácticas inculca valores ayudando al desarrollo integral de sus educandos. Por ello un docente debe ser consiente de cada una de sus acciones que realiza dentro y fuera de la escuela, guiando su actuar de una manera ética y moral para poder impactar en ellos positivamente.

### **Contexto en donde se desarrollará.**

Dicho informe de prácticas se llevará a cabo en la escuela “Dr. Jorge Jiménez Cantú” ubicada en la localidad de Canalejas, Jilotepec, Estado de México. Los servicios con los que cuenta son de drenaje, luz, pavimentación y agua potable, todos estos abastecen a la mayoría de la ciudadanía. Los negocios con los que cuenta la comunidad son de papelería, carnicería, pollería, de comida, farmacias, de internet, abarrotes, ferretería, gasolinera entre otros, con estos pueden cubrir sus necesidades básicas.

En cuestión de transporte entre ellos está el microbús, taxi, bicicleta y automóvil particular, con ayuda de estos transportes pueden trasladarse principalmente al centro de Jilotepec. Las actividades económicas a las que se dedican son principalmente a la ganadería, agricultura y labrado de cantera. Las demás personas que no realizan algunas de estas actividades, se dedican a atender negocio o trabaja en alguna fábrica cercana a la localidad.

La jornada de esta primaria es de tiempo completo con una plantilla de 29 docentes, de los cuales 21 están frente a grupo, 2 son directivos, 3 promotores, 3 de servicio de apoyo (USAER y enfermería). En la infraestructura se cuenta con un total de 21 aulas, una dirección, una bodega, una enfermería, comedor o tienda escolar, una sala de cómputo, un espacio de USAER, 6 canchas, una techumbre, dos áreas de juego y un estacionamiento. Actualmente en la institución se encuentran las instalaciones de la supervisión P013.

Dicho trabajo se llevará a cabo en el aula de 4° grupo A, con un total de 30 alumnos donde 17 son mujeres y 13 son hombres y una docente frente a grupo que tiene el título como licenciada en educación primaria. Su estilo de aprendizaje que predomina es el auditivo y ningún alumno identificado por USAER con una NEE (Necesidad Educativa Especial) o discapacidad.

El aula se localiza a un costado de la sala de cómputo, este cuenta con un piso de concreto y muros de tabique, pintados de color verde, además cuenta con un pintarrón, una biblioteca del aula, un periódico mural en la parte posterior, 16 mesas en donde los alumnos están ubicados por parejas en cada una de ellas, dos ventanas grandes con cortinas, una mesa especial para la docente titular.

En este grupo se puede observar que los alumnos muestran en ocasiones apatía por el trabajo que se desarrolla en clase debido a que en algunos casos se les hace muy fácil o a otros les cuesta trabajo realizarlo, por lo cual terminan sin hacer nada y no logran adquirir el aprendizaje esperado.

Trabajar por equipo les cuesta demasiado, debido a factores como una comunicación deficiente, mala organización, les cuesta tomar decisiones, se discriminan principalmente de manera racial por motivos de situación económica y rendimiento académico bajo de sus compañeros. Esto perjudica la participación cooperativa y colaborativa, así que como aprendiz en esta carrera, ante esta situación he buscado espacios para hablar sobre el tema y acercarme por medio del dialogo y el juego con aquellos niños que presentan una conducta discriminatoria y con los afectados, lo cual me ha beneficiado permitiéndome visualizar el juego como un medio para generar la inclusión.

## **La acción.**

Para llevar a cabo este informe de prácticas es necesario implementar un conjunto de acciones las cuales propicien la mejora de la práctica de igual modo influya en sus resultados. Por tal razón es importante llevar a cabo la relación entre lo teórico-metodológico y didáctico con el fin de que ayude a la transformación de la práctica profesional del futuro docente. A partir de las evidencias obtenidas se realizará un análisis y evaluación de las acciones que se llevaron en la acción.

La elección de cada una de las actividades se hizo pensando en generar la inclusión tanto en los niños como en la docente en formación, asimismo pudieran realizarlas todos sino para contemplar ajustes razonables. Para hacerlo se hará por medio de juegos cooperativos en los cuales cada participante colabora con los demás para la obtención de un fin en común.

Por su parte Parlebas (1988) el juego cooperativo incrementa la comunicación intergrupala mejorando el ambiente del grupo. Esto quiere decir que además de incidir en la resolución exitosa del juego, ayuda al aprendizaje de valores, actitudes, competencias de carácter social y sentimiento de aceptación. Aparte de favorecer la comunicación entre iguales ejerce, una influencia positiva tanto en el proceso de enseñanza- aprendizaje y satisfacción individual y grupal, (Omeñaca y Ruiz, 1999).

El juego cooperativo permite en el niño una mente creativa para resolución de problemas, ser más autónomo e independiente, pero principalmente aumenta la posibilidad de hacerlo partícipe en todas las actividades sin excluirlo; se hace notar que cada uno de sus compañeros posee capacidades diferentes que al conjuntarlas con la de los demás permite

alcanzar el objetivo deseado, a la vez ayudando a propiciarse un ambiente de aprendizaje adecuado que le permita adquirir conocimientos (Omeñaca y Ruiz, 1999).

Teniendo en cuenta que en el presente trabajo la estrategia consiste en una serie de acciones encaminadas al juego cooperativo, también se tomó en cuenta el estilo de aprendizaje desde el punto de vista de los autores Bandler y Grinder quienes lo clasifican en Visual-Auditivo-Kinestésico (VAK), en el aula predomina el auditivo, caracterizado por ser “utilizando el sistema de representación auditivo lo hacemos de manera secuencial y ordenada. Los alumnos auditivos aprenden mejor cuando reciben las explicaciones oralmente y cuando pueden hablar y explicar esa información a otra persona” (SEP, 2001, p. 31).

Considerando este aspecto relacionado con la aplicación de los juegos en el momento en el que el maestro de las indicaciones, se pretende que el alumno logre comprenderlas e interpretarlas fácilmente; tomando en cuenta este y otros aspectos más se desarrollarán una serie de estrategias relacionadas con el juego cooperativo a fin de generar la inclusión, a continuación mencionaré cada una de ellas y lo que pretendo.

En la estrategia llamada “*el experimento del muñeco blanco y negro*” consiste en mostrar al grupo un muñeco negro y un muñeco blanco y ellos elijan de manera individual cuál les parece más bonito. El propósito de esta actividad es que los alumnos entiendan lo que es un prejuicio y un estereotipo, asimismo identifiquen que a diario los usamos en nuestro contexto y del daño que propician en las personas, llegando así a lo que es el tema

discriminación racial, ya que este tipo de discriminación que predomina en los alumnos y a la vez es influenciado por la exclusión por parte de la docente en formación.

Las siguientes estrategias están relacionadas con el juego cooperativo y serán aplicadas con la finalidad de diferenciar lo que pasa cuando se trabaja en el aula con discriminación comparado al trabajar con inclusión, reflexionando la comparación al realizar los cambios, con la intención de mejorar la práctica. Entre ellas se encuentra la actividad llamada “*Construir una torre*”, se trata de que los alumnos por medio de hojas construyan una torre por equipos logrando así el trabajo colaborativo. Esta actividad se realizará para fortalecer el trabajo cooperativo y la inclusión con sus compañeros.

En la estrategia “*La cuerda*” es una actividad realizada de manera grupal, los alumnos tienen que buscar diferentes formas para pasar del otro lado de una cuerda sin tocarla. Con esta se propiciará en los alumnos la colaboración, solución de conflictos, toma de decisiones, la comunicación, empatía, y la convivencia, puesto que son habilidades que aun en su grupo no las han logrado desarrollar.

Otra estrategia que se va a llevar a cabo es “*La estrella*”, esta se hará por equipos, cada integrante sujetará desde su cintura una cuerda y el otro extremo quedará unido con todas las demás cuerdas a una vara de madera; en el desarrollo del juego tendrán que insertar la vara de madera a una botella de plástico. Con esta actividad se fortalecerá en los alumnos la colaboración, comunicación, la solución de problemas y la coordinación.

Por último en la estrategia “*Siéntate como en un sillón*”, se trata de que los alumnos logren sostenerse colocando la cabeza en las piernas de su compañero y así sucesivamente

logrando sostenerse entre todos. Esta actividad será realizada a fin de que los alumnos fortalezcan el trabajo colaborativo, la participación y concentración.

## **Marco referencial.**

A fin de realizar este documento no basta con llevar a la práctica las acciones, estrategias, métodos y procesos para poder mejorarla, también es importante investigar el fundamento necesario que permita a este trabajo tener una base en que sustentarse, en donde se destaquen autores, estudios o explicaciones sobre el tema, una vez relacionando la teoría con la práctica se pueda realizar la evaluación, reflexión y nuevamente la aplicación.

## **El juego cooperativo.**

El juego en el niño es fundamental, es una necesidad innata del ser humano, ya que estimula la motivación, creatividad, inteligencia, toma de decisiones, la atención, la comunicación, resumido todo esto en dos palabras, ayuda a su desarrollo integral; al momento de llevarlo a cabo lo debe de hacer de forma placentera y libre, pues de esto dependerá que realmente lo disfrute.

## **Historia del juego.**

Desde tiempos remotos el juego ha estado presente en la historia del ser humano, los testimonios se han encontrado en distintas culturas. De acuerdo con Calvo y Gómez (2018) la historia del juego sucedió como se describe a continuación.

Comenzando por la prehistoria los hombres paleolíticos consideraban el juego como algo divino pues lo implementaban en sus rituales religiosos. Desde ese momento el juego beneficiaba al ser humano, ya que lograba cambios en aspectos de su desarrollo tanto físico como psíquico. En el año 4.000 a. C. aparecen juegos de tablero o la jabalina para lo cual el

individuo comienza a usar alguna maniobra despertando su astucia a través de sus habilidades, ya que en este tipo de juegos lo importante era que el pudiera ganar.

Alrededor del año 3.000 a. C. en Egipto para los niños aparecen juguetes elaborados de arcilla, papiro y madera con los que se hacían pelotas llenas de bolitas que sonaban o figuras de animales pequeños. Las niñas en cambio su forma de jugar consistían en cantar coros.

Para el año 2.000 a. C. en la India se incorpora el juego de canicas el cual aún sigue siendo muy popular y que se sigue practicando, solamente se le han hecho algunas modificaciones o implementado en otros juegos. En México algunas culturas mesoamericanas como la maya y azteca inventaron el juego de pelota en donde participaban desde niños, mujeres y hombres con el fin de potenciar su fuerza física.

En Grecia el juego ayudaba en el desarrollo físico por tal razón formaba parte de la educación completa de los individuos. Así mismo estos seguían reglas por lo cual ayudaba en su educación moral, espiritual y cooperativa. También contribuía en el aspecto religioso, pues al adorar a los dioses generaban competiciones. Por su parte en Roma después de trabajar una larga jornada como premio del día era el juego, esto ayudaba para despertar sus mentes después de un día tan cansado.

La participación de filósofos como Platón y Aristóteles en lo que concierne al tema, destacan que ellos querían que los padres les dieran a sus hijos juegos que formaran la mente del individuo y ayudarlo en su futuro en su vida adulta. Aristóteles menciona que a la edad de 5 años es importante estimular a los niños por diferentes sistemas pero

especialmente el juego. En la edad media en el juego se implementaron juguetes. Estos representaban figuras de animales o humanas, pero solamente podían ser elaboradas para la clase social alta.

Luis Vives en el siglo XVI comparte la idea de que el juego era una pieza importante para el desarrollo del niño, sin embargo, cuando este no quería realizarlo lo podía sustituir por otras actividades similares como por ejemplo chistes, acertijos, fábulas o historietas. Tiempo después en la edad moderna en el siglo XVII florece la ideología pedagógica en donde al juego se emplea como estrategia, ya que es considerado como un elemento favorable para que el niño adquiriera el aprendizaje de una manera más fácil.

Para el siglo XVII, los representantes de la educación consideran al juego como una actividad que favorece al aprendizaje, haciendo que la educación sea placentera y útil. En el siglo XIX sucede una revolución industrial, el tiempo para jugar de los infantes se acortó pero gracias a la gran cantidad de juguetes que se inventaron salieron a relucirse más opciones para jugar. Aun en la edad moderna en el siglo XX se consolida la escuela nueva en donde se quiere alumnos listos para enfrentar la vida diaria y sean capaces de aprender por medio de la práctica a través de diferentes estrategias como por ejemplo el juego. En este siglo también los juegos de mesa se vuelven un medio de entretenimiento para todos.

En la tesis de Velasco (2017), hace hincapié que en el año de 1949 Deutsch expone su teoría sobre la cooperación y la competición, en esta asevera que al estar incluido en un grupo solo hay dos formas para poder alcanzar los objetivos planteados, ya sea por cooperación o por el contrario por la competición. Sin embargo, si se utiliza la cooperación

se logra el objetivo si los demás compañeros del grupo lo consiguen también, en cambio si se hace por medio de la competición no todos los miembros lo obtienen.

Después aparece el psicólogo Theodore Lentz, quien se preocupaba porque la investigación por la paz se reconociera como una disciplina; asimismo consideraba que el tipo de juego que practicara el niño y el adulto intervendría en la manera en como resuelve sus problemas día a día. Tomando en cuenta su perspectiva y la de Deutsch, en 1950 junto con Ruth Cornelius crearon un manual con el nombre de “Todos juntos. Un manual de juegos cooperativos”. En este ellos establecieron una manera de jugar caracterizado principalmente porque no hubiera ganadores ni perdedores, en pocas palabras no existiera competencia alguna y a la vez hacer a todos los miembros cooperar.

En Estado Unidos grupos pacifistas desarrollan juegos cooperativos con la intención de trabajar valores tales como la confianza, el respeto y la ayuda mutua. En el año de 1970, en San Francisco surgen los Nuevos Juegos por Flugelman, en donde cualquier persona podía participar en ellos. En 1973 Estados Unidos hace la primera gira de Juegos Nuevos; más tarde se establece la Nueva Fundación de Juegos en el cual requería la participación de todos, prefiriendo que las personas se divirtieran, dejaran de lado la competencia y la exclusión, había más libertad para que el jugador lo modificara de acuerdo con sus necesidades promoviendo la cooperación y comunicación de todos los miembros.

Hacia el año de 1978, el canadiense Terry Orlick escribe dos libros “Ganar a través de la cooperación” y “El libro de los juegos y deportes cooperativos”, en los cuales se pretendía evitar la competición en edades tempranas, puesto que existen niños y niñas que

les cuesta ganar o destacar en actividades competitivas. Por otro lado en estos libros se buscaba enriquecer el trabajo en equipo, respeto y la creatividad.

En 1999, Omeñaca y Ruiz destacan aspectos importantes sobre juegos cooperativos y ocupa un fichero sobre juegos cooperativos estructurados de acuerdo con el tema de la Educación Física convirtiéndolo en un libro llamado “Juegos Cooperativos y Educación Física”, en este toman en cuenta a Terry Orlick quien habla sobre juegos cooperativos y en cuestión de mi informe de prácticas estoy tomando en cuenta algunos de los juegos que mencionan.

Otro autor que destaca es Velázquez, en el año 2008 menciona como introducir actividades cooperativas en Educación Física para resolver conflictos, haciendo mención sobre qué tipo de conflictos pueden suceder en el momento que se está practicando dicha actividad y cómo se puede resolver. Con ello cabe destacar que en lo que concierne la cooperación para el desarrollo de habilidades y competencias sociales es importante destacar a los autores tales como Goudas y Magotsiou 2009, Salazar y Murrieta 2013, Omeñaca, Bueno, Bueno 2015 y Velázquez 2016.

Actualmente es importante destacar que los juegos en los niños se disparan más al uso de artefactos relacionados con las TIC, como por ejemplo celulares, tablets y computadoras entre otros; con ello los autores Moncada y Chacón (2012) menciona que en efecto el juego al aire libre es más benéfico que el proporcionado por los videojuegos, a razón de esto es indispensable seguir fortaleciendo los juegos al aire libre como por

ejemplo los juegos tradicionales, juegos reglados, pero en especial en este trabajo los juegos cooperativos.

### **Teorías del juego.**

Como se sabe durante el siglo XIX se crearon las primeras teorías sobre el juego. Según Pacheco (2011) menciona 3 teorías relacionadas con el juego, en donde se destacan autores como Freud, Vygotsky y Piaget.

#### Teoría psicoanalista.

Uno de los principales representantes del psicoanálisis Freud destaca que el juego ayuda a satisfacer el instinto del placer, expresa sus deseos inconscientes y ayuda a recordar aquellas experiencias traumáticas. Entonces, de esta manera el juego entra como terapia para poder regularizar y controlar aquella situación que le haya causado algún daño traumático.

#### Teoría sociocultural.

Vygotsky por su cuenta contempla que las actividades lúdicas ayudan a desarrollar lo que es la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP). También favorece a que el niño se conozca así mismo y a los demás, por ende el juego viene siendo un ente social en donde se logra desarrollar en colectivo.

#### Teoría de Piaget.

Piaget menciona que mediante la actividad lúdica las diferentes maneras de atender al juego van apareciendo a lo largo del desarrollo infantil, ya que son el resultado de los

distintas evoluciones que se efectúan en las estructuras cognitivas de manera individual (López, 2010).

Entre estas teorías se puede hacer mayor hincapié con la de Piaget y Vygotsky, el primero tiene una idea del juego en donde el niño desarrolla sus estructuras cognitivas mientras que el segundo hace referencia más al desarrollo del niño en su interacción con los demás, pero si al final juntamos ambas teorías, se podría decir que el juego es una actividad que permite al individuo un desarrollo tanto en lo cognitivo y como en lo social de una manera inclusiva.

### **Tipos de juegos.**

Si hacemos un conteo de todos los juegos que existen serian demasiados, sin embargo a partir de ellos se han hecho distintas clasificación tomando en cuenta diferentes criterios por parte de autores; por ejemplo la clasificación que realizan los autores Lara y Herrán:

Tabla 1  
*Tipos de juegos según Lara y Herrán*

<b>Juego</b>	<b>Descripción y posibles contribuciones</b>
<b>Sociales</b>	- Dirigidos a la correspondencia y al proceso de aceptación dentro del grupo social, mediante una relación intersubjetiva- intercultural.
<b>Sensoriales</b>	- Ejercitan los sentidos - Se inician desde las primeras semanas de vida, pues se relaciona con la pedagogía prenatal desde la concepción.
<b>De construcción</b>	- No dependen de las características del juguete, sino de lo que desea hacer con el mismo, mediante manipulación de diversos materiales.  - Favorecen el desarrollo de habilidades y potencia la creatividad.
<b>De Agrupamiento o Representación del</b>	- Media la oportunidad de seleccionar, combinar y organizar favorecen la internalización de diversos términos que le serán útiles de por vida.

<b>Entorno</b>	- Desarrollando una conciencia de pertenencia a la naturaleza (conciencia de especie y de finitud). Pedagogía de la muerte.
<b>Cooperativos</b>	- Juegos que ayudan para contribuir a alcance de objetivos comunes, permite desarrollar experiencias significativas. - Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos. - Potencia el desarrollo de las conductas prosociales. - Reconocimiento del ego. - Facilita la aceptación interracial. Interculturalidad y diálogo.
<b>Juegos libres espontáneos</b>	o - Propician desde la libertad la autonomía y autoconocimiento.
<b>De reglas estructurados</b>	o - Destaca la actividad, la acción es dirigida y orientada por una actitud fundamental. - Enculturación: cultura educativa del buen vivir.
<b>De estrategias</b>	- Instrumento para la resolución de problemas - Contribuyen a activar procesos mentales. - Jugadores son capaces de elegir sus propios actos y acciones, fomentando un estado de consciencia.
<b>De simulación</b>	- Procesos de comunicación y cooperación con los demás - Conocimiento del mundo del adulto. - Preparación para la vida laboral y estimulación del desarrollo moral. - Madurez.
<b>Populares</b>	- Son practicados por una mayoría de personas, por un colectivo determinado de una población. - Caracterizan la cultura y costumbres de los pueblos pues son intergeneracionales. - Interculturalidad. Cargar de valor al otro.
<b>Tradicionales</b>	- Cultura popular. - Intergeneracionales. - Generan valorización de la cultura por ser del país o región. Enculturación dialógica (antiguo y nuevo).
<b>Espiritualidad</b>	- Apreciación de la diversidad. - Soñar en transformar el mundo, conciencia de finitud, universalización y autocrítica.

(Citado en Córdoba, Lara y García. 2016. p. 87-88)

Esta clasificación ayuda a visualizar los diferentes tipos de juego, con ello el docente puede seleccionar aquellos que le permitan obtener la inclusión con su alumnado,

pues como se sabe cada uno despierta el interés y trabaja la apreciación por la diversidad. A razón de esto el tipo de juego seleccionado para llevar a cabo dicho trabajo es el juego cooperativo, debido a que ayuda a que los alumnos contribuyan en conjunto, favorece la comunicación, la unión, confianza, conductas prosociales y reconocimiento del ego y facilita la aceptación interracial. Además de acuerdo Ainscow, M. y Booth, T. (2011), por medio del juego se potencia la alegría y el aprendizaje.

### **Conceptos sobre el juego.**

A partir de esto como se sabe en este trabajo se utilizarán los juegos cooperativos, desde un punto de partida particular se comenzará definiendo que se entiende por la palabra juego. Esta palabra es de origen latín derivado de “Locus” y “Ludus”, de acuerdo con el Diccionario de la Real Academia Española quiere decir “Hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse” citado en (García, 2005, p. 15). En pocas palabras buscar la diversión por medio del juego logrando sentir gozo o gusto.

Dewey considera el juego como una actividad inconsciente que potencia en el niño su desarrollo mental como social. Con ello se forma al individuo como un ser independiente en el trabajo, por lo tanto el juego es propicio para que el niño se desenvuelva en un futuro en el mundo del trabajo. Asimismo menciona que el docente es el responsable de que genere un vínculo entre la teoría y la práctica (Calvo y Gómez, 2018).

Para Vygotsky el juego lo describe como aquella actividad social, debido a que está en manos de la cooperación entre todos los estudiantes, logrando así adquirir papeles que

son complementarios en lo que se pretende lograr en conjunto, de esta manera también se atiende a las necesidades que surgen. (Rodríguez y Martín, 2013).

Por su parte Montessori le asigna al juego un enfoque práctico, lo que quiere decir que ayuda a su desarrollo sensorial por medio de herramientas cotidianas como la caja de arena; para ello el docente debe de proporcionarle la organización del espacio, el ambiente y el material, de esta manera el niño por medio de su propio ritmo potenciará su autonomía intelectual (Calvo y Gómez, 2018).

Considerado como el precursor de la educación preescolar Fröbel considera al juego como un instrumento que ayuda a potenciar el desarrollo integral y mediante los juegos espontáneos se favorece la personalidad del niño haciéndolo más espontáneo; para hacerlo recomienda que se juegue con él durante dos o tres horas diarias (Calvo y Gómez, 2018).

De acuerdo con Navarro (2002) el juego se caracteriza por ser un elemento que ayuda a potenciar en el niño su dinámica en grupo. Pues cuando en el momento de ser partícipes en las actividades lúdicas se viven nuevas prácticas gratas logrando así ambientes idóneos de aprendizaje y sobre todo mejoran la convivencia del grupo (Calvo y Gómez, 2018).

Entonces, haciendo una recopilación de todas las definiciones por juego se puede entender que es una actividad que se realiza de forma innata y produce placer, en donde el individuo le ayuda a ser más hábil, ligero, fuerte, espontáneo, intelectual y alegre, pero sobre todo propicia en la interacción en la dinámica de un grupo ayudándolo a desarrollarse socialmente.

## Aspectos que mejora el juego.

Ahora bien, en general los juegos nos ayudan a estimular el desarrollo integral del alumnado comprendiendo lo cognitivo, psicomotor, social y emocional. Con ello es importante mencionar la siguiente tabla dividida por cada una de estas áreas y explicada por López (2010):

Tabla 2  
*Aspectos que mejora el juego según López*

Desarrollo psicomotor	Desarrollo cognitivo	Desarrollo social	Desarrollo emocional
-Equilibrio.	-Estimula la atención, la memoria, la imaginación,	<u>Juego simbólico</u>	-Desarrolla la subjetividad del niño.
-Fuerza.	la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático.	-Procesos de comunicación y cooperación con los demás.	-Produce satisfacción emocional.
-Manipulación de objetos.		-Conocimiento del mundo del adulto.	-Controla la ansiedad.
-Dominio de los sentidos.	-Desarrolla el rendimiento, la comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto.	-Preparación para la vida laboral.	Controla la expresión simbólica de la agresividad.
-Discriminación de los sentidos.		- Estimulación de la moralidad.	-facilita la resolución de conflictos.
-Coordinación oculo-motriz.			-Facilita patrones de identificación sexual.
-Capacidad de imitación.		<u>Juegos cooperativos</u>	
Coordinación motora.		-Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismo.	
		-Potencia el desarrollo de las conductas pro-sociales.	
		-Disminuye las conductas agresivas y pasivas.	
		-Facilita la aceptación interracial.	

(Citado en López. 2010. P. 24)

En este caso es importante recordar que el juego nos ayuda en el aula a que los alumnos desarrollen estas áreas, en el caso de este trabajo las áreas social y emocional influyen demasiado en los alumnos, especialmente porque favorece en sus procesos de comunicación, cooperación y controla la agresividad lo cual influye en la inclusión del alumnado.

### **Concepto sobre cooperativo.**

En este sentido además de conocer que significa la palabra juego y los aspectos que mejora, ahora mencionará la definición de cooperación, primero Rivera (2002) explica que cooperar significa trabajar en conjunto, lo cual implica que no exista diferencia entre los participantes, por el contrario exista el apoyo necesario para lograrlo. Otro concepto hecho por Intered (2012) menciona que cooperar es una actividad en donde los individuos ponen en común sus energías y conocimiento con la finalidad de alcanzar un fin.

Con ello puede entender por cooperación como una acción que consiste en trabajar en conjunto con un grupo de personas, implica no hacer a nadie de menos y necesita apoyo por cada miembro con respecto a lo que le corresponde hacer para poder lograr un fin en común.

### **Juego cooperativo.**

Ahora bien después de haber investigado sobre el concepto de juego y cooperación, se unirán ambas palabras para formar un solo concepto que quedará de la siguiente manera tomando en cuenta a diferentes autores:

Para Orlick (1986) lo considera como un medio de diversión y participación libre de competencia y libre de violencia, con ello se puede decir que los niños no están pensando en que necesariamente tienen que ganar por el contrario lo que se busca es que sean más espontáneos a la hora de jugar y no exista agresión, Velasco (2017).

De acuerdo con Arranz (2007) su objetivo está en lograr la convivencia a través de tener una meta en común, por lo tanto no debe existir ni ganadores, ni perdedores, sin exclusión, ni eliminación, es un juego sin ganadoras ni perdedoras, sin excluidas ni eliminadas, sin equipos temporales o permanentes.

Con ello el juego cooperativo es un tipo de juego en el cual es indispensable que se proporcione la ayuda de todos los participantes con el propósito de lograr un fin en común, además exista la espontaneidad, libertad, diversión e inclusión; con este tipo de juego se quiere evitar la competición, ganadores, perdedores, violencia y agresión entre los estudiantes.

Por su parte Omeñaca y Ruíz (1999) mencionan que los juegos cooperativos permiten “Promover formas de vida basadas en la ayuda y la colaboración como medio para el progreso del bienestar individual y social” (p. 81); Por ello se hace hincapié que más haya de trabajar la cooperación como ayuda entre los alumnos pero a la vez lograr la colaboración la cual permitirá más una construcción durante el progreso de manera compartida buscando un desarrollo humano, la inclusión y participación de todos.

## **Características de los juegos cooperativos.**

De acuerdo con Crévier y Berubé (1987) contemplan las siguientes características específicas sobre los juegos cooperativos:

- La participación de cada jugador en el bienestar de los demás.
- La no eliminación.
- La liberación de agresividad física.
- La posibilidad de intercambiar papeles dentro del juego.
- La participación de acuerdo con las propias capacidades.
- El énfasis en el placer.

## **El rol del docente en el juego.**

El docente ante la aplicación de cualquier juego es indispensable que maneje ciertos principios para ser efectuado de manera positiva, por ello tomando en cuenta a Meneses y Montero (2002), rescato aquellos principios que son importantes que el docente ponga en práctica cuando desarrolla un juego:

- Conocer el juego.
- Motivar a los alumnos.
- Explicar claramente el juego.
- Una vez entendido, dejar que los alumnos hagan otras implementaciones.
- Docente involucrarse en el juego.
- Pensar en que todos los alumnos deben de participar y equipos heterogéneos.

## **El juego en la educación.**

El juego en la educación cumple un papel importante, pues como medio exige al docente que en el aspecto lúdico debe generar placer, dejándolo sentir, expresar emociones, ayudar a que se ejerza la comunicación, la creatividad, el desarrollo físico, el logro de aprendizajes pero en particular genere la interacción y cooperación entre los alumnos del aula (SEP, 2011).

En el libro de los aprendizajes clave para la educación integral, menciona que la importancia del juego reside en que este propicia el aprendizaje en los niños, debido a que les permite descubrir sus capacidades, habilidades para organizar, proponer y representar; también genera en los niños su identidad y valoren la diversidad de los demás, por ello el juego como propiciador de la inclusión en donde todos se acepten tal cual son, sin rechazar a nadie (SEP, 2017).

A partir de lo anterior, se puede decir que actualmente en la educación en México ha tomado en cuenta el papel fundamental que tiene el juego para el desarrollo de la interacción y cooperación, permitiendo el logro del aprendizaje, sin olvidar que este provoca en los niños diversión y dinamismo.

## **Inclusión.**

La palabra inclusión en los últimos años se ha convertido en un término muy importante para la educación en México, se quiere ahora que en la escuela se lleven prácticas relacionadas con la inclusión. Pero en realidad que es lo que nos quiere decir esta palabra para predominar en este tiempo. A continuación se describirán diferentes definiciones hechas por autores importantes:

La UNESCO particularmente se centra más en aspectos metodológicos y curriculares en donde él se busca primordialmente atender a las necesidades con las que cuenta cada alumno y de esta manera en el aula lo que trate de planificar el docente pueda adaptarlo a cada uno de sus alumnos.

Por su parte Ainscow en el 2005 menciona que la inclusión se debe a un proceso que deben seguir todas las escuelas con el propósito de que toda la comunidad se sienta aceptado y valorado por esta, sin embargo, actualmente visualizar una escuela con estas características es difícil de hacerlo (Leiva, 2013). En efecto como lo mencionaba anteriormente, la palabra inclusión se refiere a que la escuela se adapte al alumno y no por el contrario que el alumno se adapte a la escuela, esto quiere decir que en la escuela pretende que todos sus alumnos sean partícipes en el conocimiento haciendo de lado el aprendizaje individual.

En el libro de aprendizajes clave se define a la inclusión como “aprecio y respeto por la diversidad como fuente de la riqueza y creatividad de la interacción social, y por tanto es indispensable para fomentar la colaboración” (SEP, 2017, p. 349). Respecto a lo

que se describe en la nueva educación del siglo XXI se contempla que gracias a la inclusión se puede aceptar y apreciar las diferencias de cada individuo y a la vez incorporarlos a un grupo.

Por último un autor con una definición más actual, Ramírez (2017) menciona que la inclusión enfocada en la educación es:

Un proceso de abordar y responder a la diversidad de necesidades de todos los alumnos a través de prácticas inclusivas en el aprendizaje, las culturas y las comunidades y reducir la exclusión dentro de la educación. Implica cambios y modificaciones en el contenido, los enfoques, las estructuras y las estrategias, con una visión común que cubra a todos los niños del rango apropiado de edad y una convicción de que es responsabilidad del sistema ordinario educar a todos los niños (Ramírez, 2017. p. 210).

Con ello la inclusión enfocada a la educación es una actitud que consta de escuchar, dialogar, participar, cooperar, preguntar, confiar, aceptar y acoger a cada alumno atendiendo sus particularidades por medio de modificaciones en el currículo y metodología en lo que respecta el contenido, enfoque y estrategias y viéndolo como parte de una riqueza en la interacción social.

### **Características de una educación inclusiva.**

El logro de una educación inclusiva consta de bastantes cosas para poder ejercerla, ahora a continuación se hará la mención de las particularidades de una educación inclusiva, tomando en cuenta a las Naciones Unidas (2014):

- Una visión diferente a la educación basada en la diversidad y no en la homogeneidad.
- Identificar y minimizar las barreras que enfrentan los estudiantes para acceder y permanecer en la escuela.
- Es un proceso que no está acabado del todo.
- Sistemas de apoyo que colaboren con los docentes en atención a la diversidad.

### **Acciones para una educación inclusiva.**

Para lograr la inclusión en el aula el docente puede realizar una serie de actividades que ayuden a potenciarla. De acuerdo con la SEP (2018), menciona las siguientes acciones:

Tabla 3  
*Acciones que la escuela puede desarrollar con la finalidad de transitar hacia la educación inclusiva.*

<b>DIMENSIONES</b>	<b>POSIBLES ACCIONES</b>
<b>Cultura</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades que promuevan la colaboración y convivencia entre todos los miembros de la comunidad educativa: realizar encuentros, reuniones, campañas de sensibilización, cursos, talleres, jornadas académicas, artísticas, deportivas, científicas y/o culturales que promuevan la participación y el aprendizaje de todos los miembros de la comunidad escolar.</li> <li>• Apoyar la conformación de redes de padres/madres de familia para abordar temas de inclusión educativa y empoderamiento de las familias que tienen hijos con discapacidad o con aptitudes sobresalientes.</li> </ul>
<b>Políticas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades de capacitación y actualización: realizar encuentros académicos, seminarios, cursos y talleres que aborden temas específicos relacionados con la atención a la diversidad y el DUA. Por ejemplo, alumnos indígenas, con discapacidad, aptitudes sobresalientes o Trastorno del Espectro Autista.</li> <li>• Vinculación o acuerdos de colaboración con instituciones (públicas o privadas) especializadas que puedan atender de manera extraescolar a los alumnos con</li> </ul>

---

discapacidad y aptitudes sobresalientes.

**Prácticas**

- Apoyos y facilitadores: equipo tecnológico y de tiflotecnologías (máquina Perkins, equipos de asistencia tecnológica, impresoras en Braille o para material en relieve, entre otros); equipo multimedia (software especializado, software con el explorador Jaws, entre otros); mobiliario o utensilios adaptados (sillas o mesas adaptadas, entre otros); adquisición de material didáctico (juegos de estrategia, material para el desarrollo de la ciencia, el arte o el deporte, material bibliográfico, ábaco Cranmer, regletas, punzón, tableros de comunicación, tarjetas de vocabulario, entre otros).
- Adecuaciones arquitectónicas de accesibilidad: barandales, ampliación de puertas, contraste de color en las paredes, aislantes de sonido, instalación de alarmas con luz, señalizaciones en sistema Braille, entre otros.

(Citado en SEP. 2018. p. 49)

Se puede deducir que todas las acciones son importantes, sin embargo, para hacer este trabajo encaminado de juegos cooperativos para generar la inclusión, se pondrá atención en dos dimensiones, la primera de cultura porque menciona la aplicación de actividades que promueva la colaboración y la dimensión de prácticas en la cuestión que indica uso del juego, de esta manera se estarían uniendo las dos encaminando un poco más a el empleo del juego cooperativo.

**Diferencia entre un enfoque de integración y educación inclusiva.**

Hablar de integración e inclusión puede generar una cierta confusión, pareciera que los dos conceptos son sinónimos y significan lo mismo, sin embargo, cada uno se refiere a cosas distintas se podría decir en general que de los dos términos se ha centrado la atención en el aspecto de la inclusión o una escuela inclusiva en donde todos sin importar alguna diferencia, puedan acceder y ser parte de la educación.

De acuerdo con ello en el libro del Modelo de Atención de los Servicios de Educación Especial (MASEE) en el enfoque de integración los alumnos tenían que

adaptarse a las ofertas educativas, se colocaba mayor atención hacia aquellos que presentaban una NEE, para detectarlos lo hacían a través de una evaluación psicopedagógica; la atención de estos alumnos correspondía a la educación especial, por lo tanto era un apoyo individualizado y con un programa diferenciado, su participación en el aula. A pesar de eso, gracias a la integración se comenzó a dar relevancia a los alumnos con NEE con o sin discapacidad y aspirar a su derecho a la educación. (SEP, 2011).

En cambio la educación inclusiva el sistema educativo se adapta a la diversidad de los alumnos haciéndolos participes sin discriminación alguna por sus características, necesidades, intereses, capacidades, habilidades y estilos de aprendizaje buscando eliminar prácticas de discriminación, exclusión y segregación. Además se basa en el concepto de Barreras para el Aprendizaje y la Participación (BAP), pues se considera al contexto responsable de obstaculizar el aprendizaje; la educación especial apoya por medio de estrategias que implican asesorar, acompañar y orientar los procesos dentro de la escuela regular sin un programa diferenciado y se inscribe su derecho a la educación (SEP, 2011).

Con respecto a estas diferencias, una educación de integración se cerraba más a una educación individualizada para los alumnos que presentaban alguna NEE, pues hasta se hacía un programa diferenciado para ellos, entonces, al niño no se le daba la misma oportunidad de participar en el aprendizaje en conjunto.

Ahora con una educación inclusiva se hace que se valore la diversidad en el aula, lo que quiere decir que hagamos participes del aprendizaje a todos los alumnos teniendo en cuenta que cada uno cuenta con cualidades diferentes, asimismo atender las necesidades

que ellos presentan y recibir asesoría, acompañamiento y orientación de la educación especial para lograr incorporar a todos en la escuela regular, haciendo inscribir su derecho a la educación.

### **La educación inclusiva en México.**

En la actualidad la educación en México se ha manifestado el termino de inclusión, impuestos en programas y documentos oficiales, por lo tanto para el docente se ha convertido en un reto cambiar sus prácticas con un enfoque de integración hacia uno de educación inclusiva, en el cual permita la participación de todos los estudiantes en el proceso de la enseñanza-aprendizaje. Entre los programas y documentos se encuentran el artículo 3º, los principios pedagógicos de la labor docente y la Ley General de Educación por mencionar los más aludidos.

En el Artículo 3º en sus primeros párrafos hace mención de que “Corresponde al Estado la rectoría de la educación, la impartida por éste, además de obligatoria, será universal, inclusiva, pública, gratuita y laica” (DOF: 15/05/2019, p.2), con respecto en el término inclusiva, se pretende que la educación realice las modificaciones necesarias que a la vez permita la eliminación o minimizar las BAP.

La Ley General de Educación no ha sido la excepción, con lo que respecta una educación inclusiva, en el Artículo 61º se describe lo siguiente “conjunto de acciones orientadas a identificar, prevenir y reducir las barreras que limitan el acceso, permanencia, participación y aprendizaje de todos los educandos, al eliminar prácticas de discriminación, exclusión y segregación” (DOF: 30/09/2019, p.3), de acuerdo con este párrafo, es

responsabilidad del docente tomar en cuenta las capacidades, circunstancias, necesidades, estilos y ritmos de aprendizaje de cada alumno, a partir de ello atender sus necesidades que le permita eliminar las BAP, asimismo se eviten situaciones de discriminación en el aula.

Dentro del Modelo Educativo se han descrito los principios pedagógicos de la labor docente, los cuales ayudan a guiar y participar la comprensión de nuestros estudiantes, en total son 14, pero retomaremos el relacionado con la educación inclusiva, siendo el número 13 menciona que él o la docente “Reconoce la diversidad en el aula como fuente de riqueza para el aprendizaje y la enseñanza” (SEP, 2017, p. 91). Por lo tanto quiere decir que los docentes deben basar su práctica en la equidad, por medio del reconocimiento de la diversidad, además transformar prejuicios generados en el aula para poder generar un ambiente de respeto.

Con estos escritos oficiales podemos comprender un panorama sobre lo que respecta la educación inclusiva en México, debido a que permite la participación de todos los alumnos y al docente le compete dejar de lado los prejuicios negativos que propician un ambiente de aprendizaje inadecuado. Por ello tanto el docente en formación como el docente titular deben poner en práctica la inclusión a fin beneficiar a sus alumnos, recordando que son el centro de todo lo que respecta la educación.

### **La influencia del Aprendizaje Vicario para generar la inclusión.**

Nosotros como profesores somos modelos para nuestros alumnos, por ello nuestro comportamiento debe ser el más adecuado posible y de esta manera poder influir en ellos. El Aprendizaje Vicario es entendido como observando a otros para educarnos; en el aula de

clases recordemos que trabajamos con niños quienes están aprendiendo tanto cosas buenas como malas por medio de la imitación de lo que hacen los adultos; nosotros como docentes funcionamos para los niños como modelos a seguir.

El psicólogo norteamericano Albert Bandura creador del Aprendizaje Vicario describe que:

Los seres humanos adquieren conductas nuevas sin un refuerzo obvio. El único requisito para el aprendizaje puede ser que la persona observe a otro individuo o modelo llevar a cabo una determinada conducta. Más tarde, especialmente si el modelo recibió una recompensa visible por su ejecución, el observante puede manifestar también la respuesta nueva cuando se le proporcione la oportunidad para hacerlo (Ruiz, 2001, p. 2).

Respecto a esto se debe a una serie de pasos, para comenzar el individuo pone atención por lo cual observa detenidamente, de esta manera es como casi siempre aprendemos. El siguiente paso es el de retención, se basa en almacenar en nuestra memoria lo que anteriormente observamos, para después reproducirlo por medio de la práctica. Por último depende de la motivación que tengamos para poder seguir imitar cierto comportamiento. Mediante esta explicación cuantas veces hemos observado a los niños imitar nuestras acciones consideradas como buenas y malas, por ello debemos de tener cuidado en lo que hacemos día con día.

## **Discriminación.**

La Real Academia Española en el 2013 menciona que la discriminación es la acción y efecto de discriminar haciendo énfasis en un trato de sumisión a un individuo o grupo por diferentes razones tales como raciales, religiosos, políticos y otros más (Rivera, 2013).

La Ley Federal para Prevenir y Eliminar la Discriminación (LFPED), promulgada el 9 de junio del 2003, comprende a la discriminación como distinción, exclusión o negación originada por diferencias de etnia, sexo, edad, discapacidad, condición social, discapacidad, religión, condición de la salud, preferencia sexual, etc., impidiéndole la ejecución plena de sus derechos y la igualdad de oportunidades.

CONAPRED (2004), define la discriminación en actitudes de desprecio hacia una persona o a un colectivo derivado de algún estigma social. Ante ello se genera dentro de la sociedad prejuicios, haciendo que exista la exclusión, la cual propicia más desigualdad, quebramiento social o abuso del poder.

Por otro lado El Comité de Derechos Humanos del Sistema de Naciones Unidas ha determinado a la discriminación como toda distinción, exclusión, restricción o preferencia generando por ello la negación de sus derechos humanos y libertades fundamentales. (INADI, 2019). La Unesco en el año 1960, menciona que la discriminación está presente cuando se hace una distinción, exclusión, limitación o preferencia respecto a alguna característica personal o sociocultural (Cortés, 2018).

En el Modelo Educativo se describe a la discriminación desde el punto del Consejo Nacional para Prevenir la Discriminación como una práctica que consiste en dar un trato

desfavorable o desprecio sin razón alguna hacia un individuo o un colectivo, por esta situación no pueden acceder al Sistema Educativo Nacional (SEN). Eliminar la discriminación es una condición indispensable pues ayuda a una educación democrática en lo que concierne a la diversidad, inclusión fomentado una buena convivencia en el ámbito escolar y aprender a aprender (SEP, 2017).

Por ende se puede decir que la discriminación es considerada como aquel acto en donde se producen sentimientos de desprecio o rechazo hacia un individuo o a un colectivo propiciado por diferencias de etnia, sexo, edad, discapacidad, religión, preferencia sexual entre otras, lo cual perjudica su igualdad y ejercicio libre de sus derechos. En cuestión de la discriminación en el aula, la práctica de la no discriminación aumenta que en el salón exista la armonía y se genere un ambiente de aprendizaje favorable.

### **Causas de la discriminación.**

La discriminación surge por diferentes factores, sin embargo, su intención es hacer de menos a un individuo o grupo. Con base al CONAPRED (2009), describe las causas que son responsables de generar la discriminación:

### **Estereotipos.**

Los estereotipos son una serie de creencias hechas de manera colectiva, estas se propician en una imagen mental muy simplificada que en muchas ocasiones no coinciden con lo que se proyecta en la realidad, además suelen ser equivocadas. Para poner en tela de juicio un estereotipo es fundamental que la persona compare las ideas generadas por cierto tipo de personas con las experiencias directas que se tienen de la gente.

## **Prejuicios.**

Los prejuicios son una serie de ideas o juicios con antelación generados de forma individual; estos se hacen a partir de una predisposición de tipo afectivo o emotivo, en otras palabras se trata de juicios realizados sin tener fundamento suficiente, propiciando una actitud indiferente hacia los individuos o un grupo.

## **Poder.**

También se encuentra presente el poder, pues cuando se está con un sujeto o un colectivo diferente, se quiere sentir por encima de ellos, debido a que se atribuyen mayor valor a nuestras características que están avaladas por la sociedad, haciendo de menos las características de los demás, con el propósito de someterlos a nuestro favor.

Es importante rescatar que en el libro de aprendizajes clave menciona que en la intervención docente es fundamental tomar en cuenta ser una persona sensible y respetuosa hacia la forma de vida de nuestros educandos y condiciones particulares, por ello “hay que evitar etiquetas y prejuicios hacia los niños debido a sus circunstancias, creencias, modos de crianza, por el trabajo de sus familias, sus características físicas o cualquier otra situación”. (SEP, 2017, p. 322), esto con el fin de crear un ambiente favorable en el aula.

## **Tipos de discriminación.**

Es real que niños y niñas en todo el mundo están siendo privados de sus derechos debido a la discriminación; la UNICEF (2010), destaca que los tipos de discriminación más habituales son: género, discapacidad, raza/etnia, casta y VIH/SIDA.

Centrándome un poco más en la discriminación racial la cual se encuentra presente en mi aula, la Convención Internacional sobre la Eliminación de todas las Formas de Discriminación Racial menciona que esta “denotará toda distinción, exclusión, restricción o preferencia basada en motivos de raza, color, linaje u origen nacional o étnico que tenga por objeto o por resultado anular o menoscabar el reconocimiento, goce o ejercicio de los derechos humanos”, (Naciones Unidas, 2014, 24). De acuerdo con esta información la discriminación racial se basa en la exclusión de personas que poseen un color de piel supuestamente inferior y no se les permite el mismo goce de sus derechos en un grupo.

Para generar la discriminación es importante rescatar que existen otros tipos de discriminación presentes en el aula según con Cortés (2018):

Tabla 4  
*Tipos de discriminación en el contexto escolar según Cortés*

<b>Tema o ámbito</b>	<b>Definición</b>
<b>Estética</b>	Características socialmente atribuidas a la belleza. Se acostumbra a discriminar a quienes no cumplen con el patrón de belleza dominante, difundidos por los medios de comunicación masivos, instituciones y espacios sociales.
<b>Rol de género o expresión de género</b>	Conjunto de características diferenciadas y roles socialmente construidos, que cada sociedad considera apropiados para hombres y mujeres. Es decir, la sociedad espera que las personas se comporten de una forma determinada por el hecho de ser hombre o mujer, estas características han sido culturalmente atribuidas y son dinámicas, por ello en cada cultura los roles de las mujeres y los hombres son diferentes y van cambiando a través de la historia.
<b>Diversidad sexual u orientación del deseo</b>	Se refiere a la capacidad de cada persona de sentir una profunda atracción emocional, afectiva y sexual por personas de un género diferente al suyo, de su mismo género o de más de un género, así como a la capacidad de mantener relaciones íntimas y sexuales con personas.
<b>Identidad de género o Identidad sexual</b>	Es la autoimagen y autoconcepto de género, que puede coincidir o no con el sexo biológico. Se acostumbra discriminar a quienes expresan una identidad sexual que no coincide con su sexo biológico, y que no sea exclusivamente femenino o masculino. Así sucede, por ejemplo, a las

		personas transexuales.
<b>Origen étnico: pueblos originarios</b>		Origen étnico histórico-familiar de pueblos originarios (pre-hispánicos) en Chile.
<b>Procedencia migraciones</b>	<b>étnico-nacional:</b>	Procedencia histórico-familiar en el extranjero.
<b>Necesidades Especiales y conductas no deseadas</b>	<b>Educativas</b>	Conjunto de necesidades educativas que precisan ayudas y recursos adicionales, ya sean humanos, materiales o pedagógicos, para conducir su proceso de desarrollo y aprendizaje, y contribuir al logro de los fines de la educación. Se agregan en esta forma de discriminación, las conductas no deseadas dentro del establecimiento educativo.
<b>Situación socioeconómica</b>		Situación de pobreza real o percibida por el estudiantado que se encuentra en la situación de discriminación, como por quienes llevan a cabo discriminaciones.
<b>Creencias religiosas</b>		Se trata de la discriminación sobre personas o grupos que adscriben a una forma de vida asociada a cosmovisiones o credos religiosos del mundo.
<b>Maternidad y paternidad juvenil</b>		Se trata de discriminaciones sobre estudiantes mujeres o varones que son madres, padres, o en proceso de serlo.
<b>Condiciones de salud</b>		Se trata de discriminaciones sobre personas o grupos de personas que viven condiciones desfavorables de salud física o mental, pasajera o permanente, las cuales son señaladas como motivo de discriminación.

(Citado en Cortés. 2018. p. 32-34)

### **Derecho a la no discriminación.**

Es importante mencionar que en México, el quinto párrafo del artículo 1° de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos impide expresamente la discriminación de la siguiente manera:

Queda prohibida toda discriminación motivada por origen étnico o nacional, el género, la edad, las discapacidades, la condición social, las condiciones de salud, la religión, las opiniones, las preferencias sexuales, el estado civil o cualquier otra que atente contra la dignidad humana y tenga por objeto anular o menoscabar los derechos y libertades de las personas. (CNDH, 2012, p.19).

El derecho a la no discriminación se enfoca a que toda persona debe ser tratada de forma semejante, sin exclusión, distinción o restricción arbitraria, de tal modo que sus derechos y libertades pueda ejecutarlos de manera igualitaria. (SEP, 2010).

### **Relación del juego cooperativo con la inclusión.**

Al hablar de juego se viene a la mente diversión, entretenimiento, alegría, cooperación, estrategias, audacia, astucia, convivencia entre otras palabras que son representativas, sin embargo al relacionar la palabra inclusión con el tipo de juego cooperativo se puede decir que ayuda a generar ambientes más inclusivos, tratando de incorporar a la diversidad que existe en el contexto, además de que se propician otras acciones como la adaptación y cooperación.

Omeñaca y Ruiz (1999) dentro de sus elementos significativos que caracterizan al juego cooperativo mencionan que estos no excluyen, pues todos los individuos sin importar sus capacidades, tienen algo que aportar y pueden participar mientras se está llevando a cabo el juego; también otro elemento importante es que no discrimina, lo que quiere decir que no clasifica a ningún miembro como el mejor o el peor, si es niña o niño, si es católico o no, entre otros. En conclusión se puede decir que los juegos cooperativos propician que en el aula participen todos, sin discriminar a nadie por medio de prejuicios y estereotipos, por el contrario se quiere que todos generen un ambiente de aprendizaje e inclusión.

## **Evaluación y seguimiento.**

El desarrollo de cada actividad planteada en el plan de acción será evaluada por medio de diferentes instrumentos permitiendo valorar mediante criterios mi intervención con el tema que se está tratando a fin de mejorar y transformar mi práctica.

En el Experimento “muñeco blanco y negro” para evaluar esta actividad se hará por medio de un conteo y un análisis grupal sobre el muñeco que eligieron por ser el más bonito, logrando así introducir a los alumnos y a mí al tema que se estará trabajando.

Antes de empezar la aplicación de los 4 juegos se realizarán algunas evaluaciones tomando en cuenta a los alumnos y a la docente titular. Para ello a los alumnos se les entregará una escala de rango para que me evalúen. La seleccione porque con ella me evaluarán “Si se ha alcanzado determinada competencia indicando además el nivel esperado “(USAID, 2006, p. 21). A la docente titular también se tomará en cuenta su evolución hecha hacia mí, para ello lo hará por medio de un guion de observación, debido a que este a través de “la observación de la clase entre maestros, como herramienta para la mejora de la práctica profesional” (Guerrero, 2019, p. 1).

Para mi autoevaluación elaboraré una rúbrica porque en ella se establecen “diferentes niveles de logro que pueden alcanzar en una ejecución o en un trabajo realizado, de acuerdo con cada criterio y se puede autoevaluar” (USAID, 2006, p. 23).

Después en la evaluación de las actividades de los juegos cooperativos “Construir una torre, La cuerda, La estrella y Siéntate como en un sillón” se hará por medio de una lista de cotejo porque mediante la evaluación hecha por mis alumnos hacia mí se “Verifica

si los indicadores de logro, aspectos o aseveraciones se manifiestan en cada ejecución” (USAID, 2003, p. 18). Por mi parte para llevar un seguimiento elegiré como instrumento el diario porque de acuerdo con Latorre (2003) “recoge observaciones, reflexiones, interpretaciones, hipótesis y explicaciones de lo que ha ocurrido” (p. 60), de esta manera se analiza lo que está sucediendo en mi practica y mejorarlo en otras ejecuciones.

Al finalizar todas las actividades se volverán a aplicar haciendo cambios pertinentes con el objetivo de mejorar mi intervención. Asimismo se seguirán ocupando las escalas de rango, las rúbricas, el guion de observación y el diario para terminar comparando los cambios que se hicieron y si realmente sirvieron para mejorar y transformar mi práctica.

### Cronograma de actividades.

Actividad/Tiempo	Febrero		Marzo				Marzo-abril	Abril	Mayo			Evidencia
Fecha	17-28		02-13		16-27		30-03	20-24	11-29			
Semana	3	4	1	2	3	4	1	4	2	3	4	
Presentación del plan de acción a la comunidad escolar (docentes, padres y alumnos).			X									Fotos. Hoja de firmas de enterado. Tríptico.
Investigación del marco referencial.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	Marco referencial.
Experimento del “muñeco blanco y negro”.				X								Conteo.  Análisis grupal.
Explicación sobre la discriminación, inclusión y juegos cooperativos.				X								Presentación Power Point sobre la discriminación
Escala de calificación sobre la inclusión para el alumno.				X								Escala de calificación.
Aplicación de un guion de observación sobre la inclusión y juegos por parte de la docente titular.				X								Guion de observación.
Aplicación de una rúbrica sobre la inclusión y el juego cooperativo para la docente en formación.				X								Rúbrica.
Juego “Construir una torre”.				X								Lista de cotejo.
Juego “La cuerda”.					X							Lista de cotejo.
Juego “La estrella”.					X							Lista de cotejo.
Juego “siéntate como en un sillón”.						X						Lista de cotejo.
Primera revisión.							X					Instrumentos

												ocupados.
Recordar la explicación sobre la inclusión y el juego cooperativo.								X				Presentación Power Point sobre la inclusión y el juego cooperativo.
Juego “Construir una torre”.								X				Lista de cotejo.
Juego “La cuerda”.								X				Lista de cotejo.
Juego “La estrella”.									X			Lista de cotejo.
Juego “siéntate como en un sillón”.										X		Lista de cotejo.
Escala de calificación sobre la inclusión para el alumno.											X	Escala de calificación.
Aplicación de un guion de observación por parte de la docente titular.											X	Guion de observación.
Aplicación de una rúbrica sobre la inclusión y el juego cooperativo para la docente en formación.											X	Rúbrica.
Segunda revisión.											X	Instrumentos ocupados.
Diario de clase.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	Escrito del diario.

## **Desarrollo, reflexión y evaluación de la propuesta de mejora.**

La descripción de las actividades planteadas en el plan de acción es de máxima importancia, pues permite la reflexión y evaluación sobre la propuesta de mejora; en esta se debe tener en cuenta el propósito, competencias, la secuencia de actividades, haciendo una reflexión en cómo me sentí, que parte mejoraría y evaluar si realmente cumplió mi propósito.

A continuación se realizará la descripción de las actividades que se plantearon en la acción, haciendo hincapié que solo algunas se llevaron a cabo y otras no, debido a la situación que actualmente enfrenta el país sobre la pandemia del COVID-19, de acuerdo con el gobierno de México (2020) “son una familia de virus que causan enfermedades (desde el resfriado común hasta enfermedades respiratorias más graves) y circulan entre humanos y animales”, por lo cual se tuvo que suspender las clases de manera presencial y guardar la sana distancia.

## **Presentación del plan de acción.**

### **Propósito de la actividad.**

Informar a la docente titular, padres de familia y alumnos sobre la actividad que se realizará sobre los juegos cooperativos para propiciar la inclusión.

### **Competencias para la educación básica.**

Sentido de pertenencia a la comunidad, la nación y la humanidad.

**Asignatura.**

Formación Cívica y Ética.

**Aprendizaje esperado.**

Cuestiona situaciones en las que se manifiesta cualquier tipo de discriminación.

**Descripción de la actividad.**

En la ejecución de este trabajo fue indispensable informar a la docente titular, a los padres de familia y a los alumnos, para que tuvieran conocimiento sobre qué es un informe de prácticas, el tema que se estaría manejando y en qué consistía, esto con la finalidad de que no existiera ningún mal entendido con respecto a las actividades que se estarían realizando durante el proceso de dicho trabajo.

Para comenzar elaboré un tríptico en donde explico brevemente en qué consistía dicho trabajo, resaltando qué es un informe de práctica, el tema que estaría abordando, su propósito, la competencia genérica y profesional a reforzar, la intención, las acciones haciendo énfasis en la discriminación, inclusión, el desarrollo de juegos cooperativos y por último los instrumentos utilizados para evaluar el seguimiento de cada actividad.

Este tríptico primero se lo expuse a la docente titular, quien se mostró muy de acuerdo con su aplicación, haciéndome mención de que era un tema muy importante de fortalecer en el aula. Después se los comenté a los alumnos por medio de una presentación de Power Point (Ver anexo 1) y les repartí un tríptico a cada uno para que fueran siguiendo y entendieran mejor; ellos se mostraron entusiastas en participar en cada actividad ya que

se trataba de la implementación de juegos, me preguntaron en qué consistía cada uno, al escuchar de que trataban pude observar en ellos una cara de alegría.

Al finalizar la plática, pedí que llevaran el tríptico a sus padres o tutores para que también conocieran el trabajo que estaría desarrollando con sus hijos y además este debería venir firmado por ellos (Ver anexo 2). Al otro día llegando al aula les pedí que me entregaran el tríptico con la firma para poder registrar cuántos padres estaban enterados y cuántos no; solamente 24 padres estaban enterados, a 5 alumnos se les olvido y un alumno faltó (Ver anexo 3).

Considero que en esta actividad se logró informar sobre el trabajo del informe de práctica a los alumnos, docente titular y a los padres de familia, salvo los 6 alumnos que no entregaron el tríptico con la firma de su padre o tutor. Esta actividad permitió conocer más a fondo mi informe de práctica.

## **Experimento “Muñeco blanco y muñeco negro”.**

### **Propósito de la actividad.**

Introducir a los alumnos al tema de la discriminación e inclusión por medio de una dinámica para comprender mejor las actividades que se estarían empleando.

### **Competencias para la educación básica.**

Sentido de pertenencia a la comunidad, la nación y la humanidad.

### **Asignatura.**

Formación Cívica y Ética.

### **Aprendizaje esperado.**

Cuestiona situaciones en las que se manifiesta cualquier tipo de discriminación.

### **Descripción de la actividad.**

Hace tiempo había visto un video subtulado “El racismo en México prueba con niños”, primero fue llevada a cabo por Dr. Kenneth Clark con niños de raza negra comprendiendo una edad de 6 a 9 años. Después fue puesta a prueba en México por el CONAPRED también hecha con niños. En ambos estudios se obtuvo que los niños prefirieran el muñeco blanco por afirmar que era el más bonito y no era malo a diferencia del muñeco negro. Tomando como referencia ambos experimentos me atreví a llevarlo a cabo en este trabajo.

Para desarrollar todas las actividades se tomaría como punto de partida en la asignatura de Formación Cívica y Ética puesto que en ella se estaría viendo el tema de la discriminación de acuerdo con el programa de estudios 2011. Al comenzar esta clase primero entre al aula con una mochila para generar curiosidad de que era lo que traía ahí. Después de unos minutos saqué de la mochila dos muñecos uno negro y uno blanco (Ver anexo 4).

Pedí de manera individual me contestaran la pregunta ¿cuál se te hace más bonito y bueno?, dándoles unos minutos pensando en su respuesta. Luego elegí un compañero al azar para que me dijera cuál era su respuesta. Me sorprendí un poco debido a que él eligió al muñeco negro, entonces, le pregunté el por qué, contestándome que le parecía más diabólico el muñeco blanco por sus ojos verdes que tenía, convirtiéndolo en el muñeco malo.

Después otro compañero pasó al frente para ayudarme en el conteo del muñeco que preferían como feo y malo (Ver anexo 5). Durante ese proceso la mayoría de los niños contestaba que el muñeco feo y malo era el de la raza blanca; efectivamente el muñeco que ellos percibieron como el muñeco malo y feo fue el blanco, con un total de 26 alumnos y solamente 4 votaron por el muñeco negro.

De acuerdo con esa respuesta grupal, volví a preguntar a dos niños, del por qué su respuesta. Seleccioné a uno de los niños que votó por el muñeco blanco, y le pregunté por qué lo había elegido, contestándome una respuesta similar a la del primer niño. En seguida le pregunté a otro niño que había contestado que el muñeco malo era el negro, indicándole

yo por que había sido así él me contestó que él consideraba que la raza negra era mala y ese color de piel no le agradaba mucho.

Para finalizar esta actividad se observó el video “El racismo en México prueba con niños” (Ver anexo 6), en ese momento los niños observaban y escuchaban detenidamente el experimento dándose cuenta que ellos también lo habían hecho. Cuando se terminó el video, participaron 2 niños solamente porque el tiempo se estaba acabando y ya era la hora de la salida.

Con respecto al video, la primera opinión, hace mención de que en efecto existe la discriminación por el color de piel y que él en algunas ocasiones ha sido víctima por el color de piel que tiene. Después participó una niña, quien menciona que ella recordando todos los muñecos que tiene ninguno es moreno y nunca ha visto en las tiendas de juguetes muñecos de piel negra, como se dice en el video que les costó un poco conseguirlo, ahora ella quería un muñeco así.

Finalicé mencionándoles que en la discriminación hemos sido participes tomando el papel como de víctima o victimario, lo cual es preocupante como sociedad, por lo cual debemos de cambiar para mejorar la sociedad en la que convivimos y nos desenvolvemos diariamente.

En esta actividad esperaba los mismos resultados que se obtuvieron en la aplicación hecha por el CONAPRED, en donde se destacó que los niños hicieron una discriminación racial hacia el muñeco negro. En mi caso los niños se fijaron más en las atribuciones de belleza de cada muñeco, pues las facciones de la cara del muñeco blanco eran más feas que

las del muñeco negro, por lo tanto su elección del muñeco que les gustó más fue el muñeco negro, de acuerdo con Cortés 2014 el tipo de discriminación que se dio fue estética.

En caso ellos no se enfocaron a realizar una discriminación racial la cual predomina en el grupo, se enfocaron más al tipo de discriminación estética, a pesar de eso se siguió hablando del tema de la discriminación pero ahora retomando dos tipos, por ende la actividad se logró. Recordando a Echeita (2007, p.21) “el desafío consiste ahora de formar las condiciones de una escuela para todos”, por lo tanto como docentes no debemos permitir ningún tipo de discriminación en el aula por parte de nosotros o de los alumnos.

## **Conocimiento sobre el tema de discriminación, inclusión y juegos cooperativos.**

### **Propósito de la actividad.**

Informar a los alumnos sobre el tema de la discriminación, inclusión y juegos cooperativos para generar en ellos la comprensión de estos términos.

### **Competencias para la educación básica.**

Sentido de pertenencia a la comunidad, la nación y la humanidad.

### **Asignatura.**

Formación Cívica y Ética.

### **Aprendizaje esperado.**

Cuestiona situaciones en las que se manifiesta cualquier tipo de discriminación.

### **Descripción de la actividad.**

Comenzar con esta actividad era indispensable que los alumnos conocieran acerca del tema de la discriminación, inclusión y juegos cooperativos. Como ya mencioné este tema lo relaciono con la asignatura de Formación Cívica y Ética en donde viene como tema la discriminación.

Para explicar el tema pedí a los alumnos que se acomodaran de tal forma que pudieran estar viendo el proyector (Ver anexo 7). Anotaron en su cuaderno el tema de la discriminación (Ver anexo 8), inclusión y juego cooperativo, sin embargo, se le dio mayor

realce al tema de la discriminación para ello vimos qué es la discriminación, sus tipos dando ejemplos, la diferencia entre prejuicios y estereotipos.

Más tarde los alumnos leyeron de manera grupal en su libro de Formación Cívica y Ética las páginas 57 a la 59, ahí rescatamos un ejemplo de discriminación por el origen étnico, comentamos si ellos tuvieran un compañero que perteneciera a un grupo étnico, ¿cómo lo trataría?, en su mayoría contestaban que jugarían con él sin ningún problema, pues así deberíamos de actuar siempre con cualquier persona. También se analizó el concepto que viene en el libro sobre la discriminación comparándolo con el que ellos trajeron de tarea y el que venía en la presentación, al final construimos uno entre todos.

Con el motivo de conocer la incorporación de los juegos cooperativos en mi intervención consideré la valoración de los estudiantes y la docente titular. Para ello pedí a los alumnos contestar una escala de rango (Ver anexo 9), con la cual hice un análisis principalmente en el aspecto número 8, el cual dice “La docente en formación implementa juegos para propiciar la inclusión en el aula” (Ver anexo 10). Con respecto a estos resultados un 76.6% de los alumnos mencionan que siempre aplico juego para incluirlos, un 20% regularmente y 3.3% menciona que a veces; a partir de esto puedo decir que aún me hace falta mejorar la incorporación de juegos para generar la inclusión en el aula.

Respecto al guion de observación se puede definir como “la observación de la clase entre maestros, como herramienta para la mejora de la práctica profesional” (Guerrero, 2019, p. 1), por esta razón consideré pertinente utilizar esta herramienta para que la docente titular me evaluara.

En dicho guion la docente titular menciona que si incorporó a todos los alumnos en las actividades, siempre modelo interacciones positivas y verbales y no verbales, retomo los comentarios y dudas de los alumnos explicando cada una, si tomo en cuenta el espacio físico según las necesidades de cada alumno, informo a la comunidad qué es la inclusión, aplicó las actividades lúdicas dentro y fuera del aula, siempre considero a todos los alumnos y animo a los alumnos a ser más inclusivos. Sin embargo, en cuestión de los materiales considera ella que no sabe si realmente se usaron los materiales adecuados para generar la inclusión (Ver anexo 11).

En mi autoevaluación por medio de una rúbrica (Ver anexo 12), definida como “una tabla que presenta en el eje vertical los criterios que se van a evaluar y en el eje horizontal los rangos de calificación” (USAID, 2006, p. 22), identifiqué mejor lo que realmente he alcanzado por medio de una calificación cuantitativa. En este caso la calificación que logré fue de 7, por esta razón reflexiono que en mis prácticas en efecto debo poner atención a la inclusión para ayudarme a generar un ambiente de aprendizaje.

## **Juego “construir una torre”.**

### **Propósito de la actividad.**

Fortalecer el trabajo cooperativo entre los alumnos a fin de propiciar la inclusión en el aula.

### **Competencias para la educación básica.**

Sentido de pertenencia a la comunidad, la nación y la humanidad.

### **Asignatura.**

Formación Cívica y Ética.

### **Aprendizaje esperado.**

Cuestiona situaciones en las que se manifiesta cualquier tipo de discriminación.

### **Descripción de la actividad.**

Al comenzar este juego, los niños se mostraron inquietos y alegres porque estaríamos trabajando con una actividad que para ellos significa placer y diversión. Primero les comenté que se ejecutarían 4 juegos, los cuales se harían 2 veces, en la primera ocasión sería de una manera discriminatoria en donde ellos tendrían que adoptar el papel de una persona discriminada (adinerado, emo, negro, indígena, ciego y testigo de Jehova), con la finalidad de generar la empatía y descubrir sus emociones. En la siguiente aplicación sería de una manera más inclusiva, desarrollando habilidades de participación, cooperación y convivencia.

En el desarrollo de este primer juego les expliqué las instrucciones en el aula, las cuales consistían en que yo formaría equipos de 6 personas, asignaría al compañero que sería discriminado y entre todos tendrían que buscar una estrategia para construir una torre de papel con las hojas recicladas, en un tiempo de 20 minutos.

Sacaron todos sus hojas recicladas mientras yo estaba formando los equipos de acuerdo a mi criterio, tratando que los grupos fueran homogéneos y los iba colocando en una parte del patio de manera que no quedaran tan juntos con los demás equipos, durante este momento me percaté que nosotros como docentes a veces clasificamos a los alumnos por nuestros propios prejuicios y estereotipos, lo cual me llamó la atención, ya que a veces lo hacemos de manera inconsciente. También algunos niños se mostraron indiferentes al trabajar con algunos de sus compañeros, pues decían que no querían trabajar con tal persona porque no les caía bien.

Una vez que todos estaban en su equipo y en el patio conté hasta 3 para que comenzaran a buscar una estrategia y construir su torre más grande, recordándoles que uno de sus compañeros sería excluido. Durante este proceso pude observar en cada equipo diferentes conductas.

En un equipo se observaba una comunicación deficiente y mala organización era pésima, nadie proponía, solo se quedaban mirando a las hojas en el suelo (Ver anexo 13). En otro equipo hicieron caso de las instrucciones, excluyeron a uno de sus compañeros a quien le había tocado ser testigo de Jehová, dicho niño se encontraba alejado del equipo y solo observaba el trabajo de sus compañeros (Ver anexo 14). Con el tercer equipo

observado me sorprendieron, pues rápido habían pensado en una estrategia y todos estaban trabajando en equipo, entonces, les pregunté ¿por qué no excluyeron a uno de sus compañeros? y ellos contestaron que no querían excluir a nadie (Ver anexo 15).

Como iba pasando el tiempo les decía tal equipo va ganado, lo cual propició que los demás comenzaran a sentir presión y a hacer algo para tener una torre. Algunos copiaron las ideas de sus compañeros, otros en verdad pensaron en una estrategia magnífica. Al termino obviamente quien había ganado era el equipo donde no excluyeron a nadie, participaron, cooperaron y convivieron de manera armónica.

Al entrar al salón les pedí a los alumnos que me dejaran sus hojas en una caja de cartón que yo llevaba para poder utilizarlas en la segunda ocasión. Algunos niños me dijeron que no, pues se revolverían con los demás y no querían eso, así que se las llevaron. Se sentaron todos en su lugar, comentamos que equipo había ganado y por qué, los integrantes del equipo mencionaron que todos habían participado sin excluir a nadie, eso fue lo que principalmente les hizo ganar.

La segunda ejecución de este juego tendría una visión más cooperativa e inclusiva, la construcción de la torre no sería por equipos, sino de manera grupal, rescatando en ellos el trabajo cooperativo, la participación de todos y una convivencia armónica entre ellos y la docente titular.

En la ejecución de este primer juego observé aspectos que esperaba en la segunda intervención al hacerle cambios. Algunos equipos me demostraron que cuando nosotros como profesores propiciamos la discriminación en el aula, desde el momento en que

etiquetamos para formar equipos de manera homogénea, se pierde “la riqueza de la diversidad” como lo menciona el libro de aprendizajes clave al conceptualizar la inclusión.

Nosotros como profesores creamos prejuicios y estereotipos sobre nuestros alumnos lo cual perjudica crucialmente a formar espacios de aprendizajes incluyentes, por lo tanto como docentes debemos “evitar las etiquetas en la categorización de las diferencias y promover agrupaciones flexibles que permitan responder con mayor facilidad a las características individuales de todos los alumnos” (Zacarías, de la Peña y Saad, 2013, p. 36).

En cambio cuando en el aula propiciamos que el clima sea inclusivo, los alumnos tienen mejores resultados, pues se propicia la participación de todos, hay cooperación y por ende una mejor convivencia armónica y pacífica que permite el logro de los aprendizajes esperados.

En comparación con el equipo que intervino de una manera inclusiva en el juego, recordando que ese cambio lo esperaba hacer en la otra intervención a fin de mejorar mi práctica, los resultados fueron favorables, pues me permitió reflexionar la importancia que tiene para un docente propiciar en sus prácticas la inclusión; con ello valoro la actividad como lograda, pensar que si hubiera aplicado cada actividad habría mejorado y transformado mi práctica. Esta y las demás actividades pretendía que fueran evaluadas por los alumnos por medio de una lista de cotejo (Ver anexo 16 y 17), para que evaluaran mi intervención, pero por cuestiones del COVID-19 ya no se llevó a cabo.

## **Juego “La cuerda”.**

### **Propósito de la actividad.**

Propiciar en los alumnos la importancia de la cooperación y la empatía para generar un espacio de aprendizaje incluyente.

### **Competencias para la educación básica.**

Sentido de pertenencia a la comunidad, la nación y la humanidad.

### **Asignatura.**

Formación Cívica y Ética.

### **Aprendizaje esperado.**

Cuestiona situaciones en las que se manifiesta cualquier tipo de discriminación.

### **Descripción de la actividad.**

Esta actividad consistía ser de forma grupal, se les colocaría un lazo de manera horizontal a una altura de 1m y todos los integrantes del salón tenían que buscar una estrategia para cruzar del otro lado sin rozar dicha cuerda, pues si lo hacían volvían a empezar de nuevo. Para ello debían seguir conservando su papel que les correspondía imitar y yo indicaría que alumnos serían los excluidos. Al imitar dicho papel, los alumnos estarían generando la empatía, ponerse en el lugar de personas vulnerables y entender cómo se sienten ellas al ser excluidas. Asimismo esperaba que los alumnos sintieran enojo, tristeza e ira por no lograr pasar del otro lado y la importancia de la participación de todos.

Para mejorar este juego hubiera cambiado en la segunda intervención una manera en donde yo propiciara la inclusión por medio de la ayuda, debido a que algunas veces yo genero en el aula un espacio de individualismo debido a que esperamos que todos estén calladitos y sentaditos en su lugar después de terminar un trabajo.

Para ello ahora pretendía que cruzaran la cuerda de manera grupal, colocada igualmente a una altura de 1m de forma horizontal y no tendrían que tocarla para nada. Por lo tanto necesitarían de la ayuda del otro que tenga una estrategia más fácil para cruzar, todos aprenderían de ella y por ende lograrían pasar al otro lado. En la adquisición del aprendizaje pasa algo similar, los alumnos cuando no comprenden un tema recurren a un compañero que si lo haya entendido, les pueda explicar y así el aprender algo nuevo.

Haciendo una reflexión desde el argumento de Vygotsky con la ZDP, la cual es la distancia que hay entre lo que se sabe y lo que se quiere lograr saber, esto consiste en donde un individuo tiene un desarrollo real, ósea un conocimiento mínimo, recibe la ayuda de otro que conoce más llamado desarrollo potencial, teniendo como resultado una evolución de su aprendizaje. Por tanto para este autor las actividades lúdicas ayudan a desarrollar ZDP que permiten la interacción social para aprender del otro por medio de la ayuda o cooperación.

Esta actividad hubiera sido evaluada por medio de una lista de cotejo calificada por los alumnos, pues mediante esta me permitiría verificar si en efecto se logró cada indicador ejecutar en el juego, principalmente enfocado si se propició la ayuda entre los alumnos a fin de promover la inclusión (ver anexo 16).

## **Juego “La estrella”.**

### **Propósito de la actividad.**

Generar en los alumnos el trabajo cooperativo, la participación y convivencia para generar espacios de aprendizaje incluyentes.

### **Competencias para la educación básica.**

Sentido de pertenencia a la comunidad, la nación y la humanidad.

### **Asignatura.**

Formación Cívica y Ética.

### **Aprendizaje esperado.**

Cuestiona situaciones en las que se manifiesta cualquier tipo de discriminación.

### **Descripción de la actividad.**

El desarrollo de esta actividad consiste en que los alumnos se integren en el mismo equipo como en el primer juego. La docente en formación les proporcionaría un material, era una varita delgada de madera la cual sujetaba 6 pedazos de estambre de 10m de largo cada uno. Después ellos formarían con su equipo un círculo, cada quien tomaría un estambre y lo sujetaría de su cintura, por lo tanto la varita de madera se encontraría en el centro y ahora tendrían que meter en una botella de plástico. En este caso las reglas que deberían seguir es que un miembro del equipo actuaría de manera negativa, pues no se prestaría para trabajar en equipo.

Para mejorar mi práctica con esta actividad la consecución seguirá siendo la misma de introducir con su equipo la varita de madera a una botella de plástico, solo se cambiaría evitar comportamientos negativos entre los participantes, por el contrario todos deberían participar por medio de una comunicación y organización eficiente. Con este juego cooperativo como docente en formación actuaría ante problemáticas de conductas negativas cuando quiero trabajar en equipos, ya que ha habido ocasiones en las que algunos miembros del grupo se niegan a cooperar para trabajar en conjunto haciéndolo notar por medio de una conducta negativa.

Ante esta situación para lograr acercarme a estos niños, elegí el juego cooperativo, pues de acuerdo con Omeñaca y Ruiz (1999, p.9) “es una actividad alegre, placentera y libre”, por lo tanto ayuda a mejorar la conducta negativa de un niño y en mi caso lograrían transformar mi práctica haciendo que se incluyan aquellos alumnos con conductas negativas de una manera divertida.

## **Juego “Siéntate como en un sillón”.**

### **Propósito de la actividad.**

Fomentar en la docente en formación la participación en el aula para generar un ambiente de aprendizaje incluyente.

### **Competencias para la educación básica.**

Sentido de pertenencia a la comunidad, la nación y la humanidad.

### **Asignatura.**

Formación Cívica y Ética.

### **Aprendizaje esperado.**

Cuestiona situaciones en las que se manifiesta cualquier tipo de discriminación.

### **Descripción de la actividad.**

La consecución de este juego consistía en que cada miembro del grupo tenía que llevar su silla hacia el patio, formar un círculo y sentarse en su silla de manera que estuviera viendo hacia la derecha. Después pondría su cabeza en las piernas de su compañero de atrás. Por último la docente en formación pasaría con cada uno para quitarles la silla, de manera que al final se viera como si estuvieran en un sillón.

En la segunda intervención añadiría la participación mía, ahora yo formaría parte del grupo, haríamos la misma actividad de formar un sillón guardando el equilibrio por medio de la cooperación y ayuda de todos. En este caso se buscaría un compañero de otro

salón para que nos ayudara a quitar la silla de cada uno. Al incorporarnos a los juegos con nuestros estudiantes propiciamos la inclusión de nosotros con ellos, además de que ayudamos a fortalecer habilidades de cooperación, colaboración que ayudaría a una buena convivencia.

Para nuestros alumnos somos un modelo a seguir, lo que quiere decir que muchos de nuestros comportamientos son practicados por nuestros alumnos, por ende como docente si quiero fortalecer en ellos la inclusión ante la diversidad, es indispensable que predicar con el ejemplo. Explicado desde el punto de Bandura mediante el aprendizaje Vicario, cuando se aprende algo nuevo se hace por medio de la observación mediante un proceso, primero se observa la acción, después se retiene o se almacena en nuestra memoria, luego se reproduce y por último a través de la motivación se vuelve a poner en práctica.

Considero que esta actividad rendiría muchos frutos positivos, en primer lugar habría diversión y alegría, también participarían todos y por último me incorporaría con ellos para generar la inclusión, por lo tanto diría que dicha actividad cumpliría con su propósito de fomentar en los alumnos la cooperación, comunicación, la solución de problemas y la coordinación motora para generar la convivencia, permitiéndome a la vez propiciar la inclusión.

## **Conclusiones.**

La elaboración de este informe de práctica me permitió realizar un análisis detallado sobre mi intervención en el aula durante mi proceso de formación, asimismo mirar hacia aquellas competencias tanto genéricas como profesionales que tuve que potenciar por medio de un plan de acción con la finalidad de mejorar y transformar mi práctica.

Los aspectos que se lograron mejorar en el aula fue que la docente reconociera los prejuicios y estereotipos que les impone a sus alumnos al momento de interactuar con ellos, por ejemplo al realizar equipos los hace de manera homogénea lo cual perjudica que exista aprecio y respeto por la diversidad como lo menciona en el libro de aprendizajes clave, por el contrario como docente debo cuidar este aspecto de no realizar etiquetas hacia mis alumnos.

Como docente en formación también me pude percatar que en ocasiones propicio que mis alumnos realicen actos de individualismo, debido a que no género en ellos la interacción con otros para aprender, así como lo menciona Vygotsky en su teoría sociocultural en donde el juego funciona como una estrategia para que los alumnos interactúen y aprendan, dejándose ayudar o ayuden al otro.

Al utilizar los juegos cooperativos para propiciar la inclusión en el aula fue una estrategia dispuesta a hacerlo, pues como se mencionó no se pudo emprender dicho plan de acción en su totalidad por la pandemia del COVID-19, sin embargo, solo se logró emprender un juego como tal, pero con ese se pudieron observar que la docente al trabajar con inclusión en el aula propicia que ellos logren alcanzar los aprendizajes esperados,

creando a la vez un ambiente de convivencia a comparación cuando solo se propicia un ambiente de discriminación el ambiente se vuelve más hostil e indiferente.

Asimismo se toman en cuenta que los juegos cooperativos poseen una serie de características que hacen potenciar la cooperación, colaboración, participación, la ayuda mutua, comunicación, organización, empatía entre otros, así como lo mencionan Omeñaca y Ruiz los elementos significativos que caracterizan al juego es que son inclusivos y no discriminan a nadie.

Se diseñó un plan de acción enfocado a fortalecer la competencia genérica “Aprende de manera permanente” y la competencia profesional “Propicia y regula espacios de aprendizaje incluyentes para todos los alumnos, con el fin de promover la convivencia, el respeto y la aceptación”, para ello se abordaron temas de inclusión, discriminación y juegos cooperativos con los alumnos a propósito de que ellos comprendieran lo que estaba trabajando y a la vez les sirviera a ellos en su desarrollo integral.

Finalmente por medio de este trabajo considero que hubiera logrado mejorar y transformar mi práctica profesional, no puedo decir que en su totalidad lo logré porque no lo pude culminar. Sin embargo, comprendí y reflexioné la importancia que tiene el docente como un ser inclusivo con sus alumnos, ya que esto beneficia bastante al trabajo que se realiza en el aula día con día.

## Referencias.

Ainscow, M. y Booth, T. (2011). Guía para la educación inclusiva. España, Madrid.:

FUHEM

Arranz, E. (2007). *Juegos cooperativos y sin competición para la educación infantil.*

Madrid, España.: Semillas de paz.

Calvo, P, y Gómez, M. (2018). Aprendizaje y el juego a lo largo de la historia. *Revista la*

*razón histórica*, 40(2), 23-31. Recuperado de

<https://www.revistalarazonhistorica.com/app/download/11369265198/LRH+40.2.pdf>

f

Comisión Nacional de Derechos Humanos. (2012). *La discriminación y el derecho a la no*

*discriminación.* Ciudad de México, México.: Talleres de Impresora y

Encuadernadora Progreso.

CONAPRED. (2009). *Curso taller y tú, ¿cómo discriminas? programa para jóvenes.*

Ciudad de México, México.: talleres de Impresora y Encuadernadora Progreso.

Córdoba, E. F., Lara, F. & García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la

educación inclusiva del buen vivir. *Revista de la Facultad de Educación de*

*Albacete*, 32(1), 81-91. Recuperado de

<https://revista.uclm.es/index.php/ensayos/article/view/1346>

Cortés, I. (2018). *Guía para la no discriminación en el contexto escolar.* Santiago de Chile,

Chile.: OEI.

- Delors, J. (1994). *La educación encierra un tesoro*. Ciudad de México, México: Santillana.
- DOF: 15/05/2019. Decreto por el que se reforman, adicionan y derogan diversas disposiciones de los artículos 3o., 31 y 73 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, en materia educativa.
- DOF: 30/09/2019. Decreto por el que se expide la Ley General de Educación y se abroga la Ley General de la Infraestructura Física Educativa.
- Echeita, G. (2007). *Educación para la inclusión o educación sin exclusiones*. Madrid, España.: Narcea.
- Expósito, J. (2006). *El juego y deporte popular tradicional y autóctono en la escuela*. Sevilla, España.: Wanceulen.
- Fierro, C. Fortoul, B. y Rosas, L. (1999). *Transformando la práctica docente*. México.: Paidós.
- García, P. (2005). *Fundamentos teóricos del juego*. Sevilla, España.: Wanceulen.
- Guerrero, J. (2019). *Guiones para la observación de clase entre maestros*. Recuperado de <https://docentesaldia.com/2019/03/21/guiones-para-la-observacion-de-clase-entre-maestros-material-de-descarga/>
- INADI. (2019). *Entender la discriminación*. Buenos Aires, Argentina.: Área Contenidos y Publicaciones.

InteRed. (2012). *Juegos cooperativos*. Madrid, España.: Euskalnet.

Latorre, A. (2003). *La investigación-acción: conocer y cambiar la práctica educativa*.  
Barcelona, España.: Grao.

Leiva, J. (2013). De la integración a la inclusión: evolución y cambio en la mentalidad del  
alumnado universitario de educación especial en un contexto universitario español.  
*Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 13(3), 1-27.  
Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/447/44729878025.pdf>

López, I. (2010). El juego en educación infantil y primaria. *Revista de la educación en  
Extremadura*, 1(1), 19-37. Recuperado de [http://educacioninicial.mx/wp-  
content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf](http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf)

Meneses, M. y Monge, M. (2002). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista  
educación*, 5(2), 113-124. Recuperado de  
<https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Moncada, J. y Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales,  
psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Revista en Redalyc*, 1(21), 43-  
49. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>

- Naciones Unidas. (2014). *Elaboración de planes nacionales de acción contra la discriminación racial*. Nueva York.: Oficina del Alto comisionado.
- Navarro. V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Madrid, España.: INDE.
- Omeñaca, R. y Ruiz, J. (1999). *Juegos cooperativos y Educación Física*. Barcelona, España.: Paidotribo.
- Pacheco, M. (2011). El juego en la etapa infantil. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 17(1), 1-11. Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8764.pdf>.
- Paidrós, N. (2009). *La teoría de la inclusión entre el desarrollo científico y la casualidad cotidiana*. Recuperado de [http://dialnet.unirioja.es/servlet/fichero\\_articulo?codigo=2962540](http://dialnet.unirioja.es/servlet/fichero_articulo?codigo=2962540)
- Plancarte, P. (2017). Inclusión educativa y cultura inclusiva. *Revista Nacional e Internacional de Educación Inclusiva* 10(2), 213-226. Recuperado de <https://www.revistaeducacioninclusiva.es/index.php/REI/article/download/294/309>
- Ramírez, W. (2017). La inclusión: una historia de exclusión en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Cuadernos de Lingüística Hispánica*, 30(1), 211-230. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/clin/n30/0121-053X-clin-30-00211.pdf>
- Rivera, J. (2013). Discriminación en la economía. *Revista de análisis estadístico*, 5(1), 7-22. Recuperado de <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web->

[inec/Revistas/Analitika/volum-multimedia/ANALitica5/files/assets/downloads/page0010.pdf](#)

Rivera, C. (2002). *La Economía Social ante la Globalización Neoliberal*. República Dominicana.: Editorial Gente.

Rodríguez, M. & Martín, F. (2013). *Tesis de pregrado El Juego en la etapa de Educación Infantil (3- 6 años): El Juego Social*. Universidad de Valladolid, Valladolid.

Ruiz, Y. (2001). Aprendizaje Vicario: implicaciones educativas en el aula. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 1(10), 1-6. Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7465.pdf>

Sáez, C. (1998). Los procedimientos. *Revista de Investigación e Innovación en la clase de idiomas*, 10(1), 157-166. Recuperado de <https://ebuah.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/931/Los%20Procedimientos.pdf?sequence=1>

SEP. (2001). *Manual de Estilo de Aprendizaje*. México.: SEP.

SEP. (2010). *Desactivemos la violencia. Equidad de género y prevención de la violencia en primaria*. Ciudad de México, México.: SEP.

SEP. (2011). *Modelo de Atención para la Educación Especial*. México.: SEP.

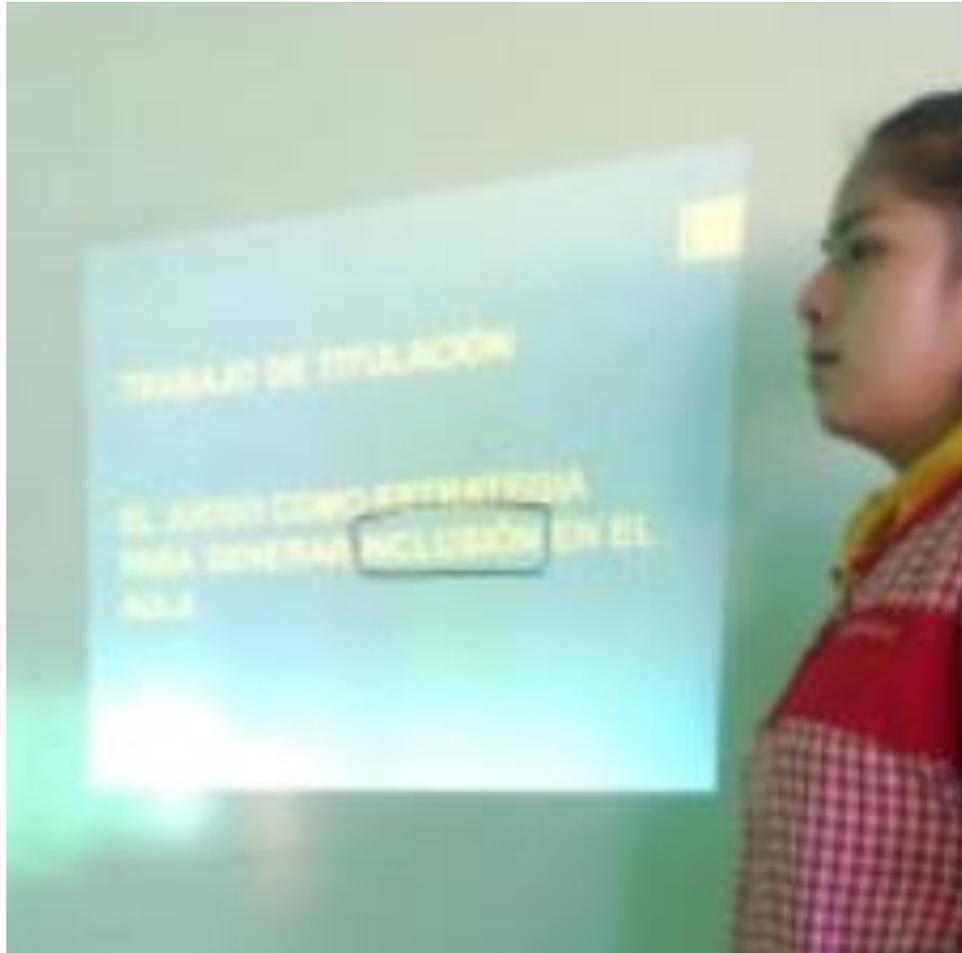
SEP. (2011). *Programas de estudio 2011. Guía para el maestro Educación Básica primaria*. México.: SEP.

- SEP. (2017). *Aprendizajes clave para la educación integral*. México.: SEP.
- SEP. (2017). *Modelo Educativo para la educación obligatoria*. México.: SEP.
- SEP. (2018). *Estrategia de equidad e inclusión en la educación básica*. México.: SEP
- USAID. (2006). *Herramientas de evaluación en el aula. Guatemala.*: USAID.
- Unicef. (2010). *Discriminación*. México. Únete por la niñez. Recuperado de [https://www.unicef.org/spanish/protection/index\\_discrimination.html](https://www.unicef.org/spanish/protection/index_discrimination.html)
- UNESCO. (2008, Francia). *Conferencia internacional de educación. La educación inclusiva: el camino hacia el futuro*. Trabajo presentado en Centro internacional de conferencias Ginebra, Suiza.
- Velasco, S. (2017). *Tesis doctoral El Juego Cooperativo como recurso en Educación Física para el desarrollo de habilidades sociales*. Universidad de Valladolid, Valladolid.
- Velásquez, C. (2020). *Actividades y juegos cooperativos en educación física*. Recuperado de [http://edufisrd.weebly.com/uploads/1/2/1/6/12167778/32\\_juegos-y-deportes-cooperativos-carlos-velzquez-callado.pdf](http://edufisrd.weebly.com/uploads/1/2/1/6/12167778/32_juegos-y-deportes-cooperativos-carlos-velzquez-callado.pdf)
- Zacarías, J., Peña, A. y Saad, E. (2013). *Inclusión educativa*. Ciudad de México, México.: ediciones sm.

## **Anexos.**

### **Anexo 1**

Explicación sobre mi trabajo de titulación a los alumnos



## Anexo 2

Entrega de trípticos a los alumnos





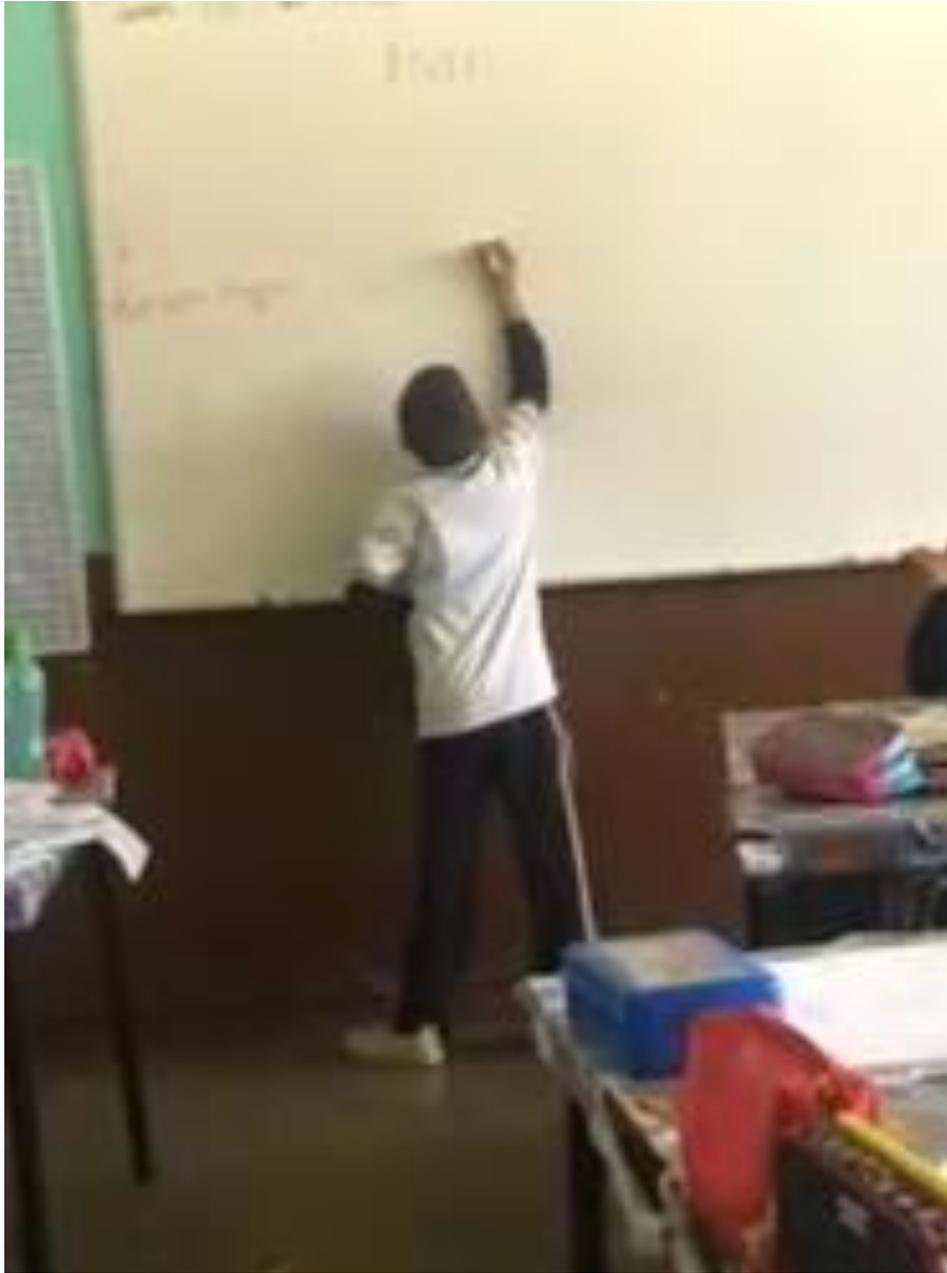
## Anexo 4

Observando el muñeco blanco y el muñeco negro



## Anexo 5

Alumno realiza el conteo del muñeco blanco y el muñeco negro



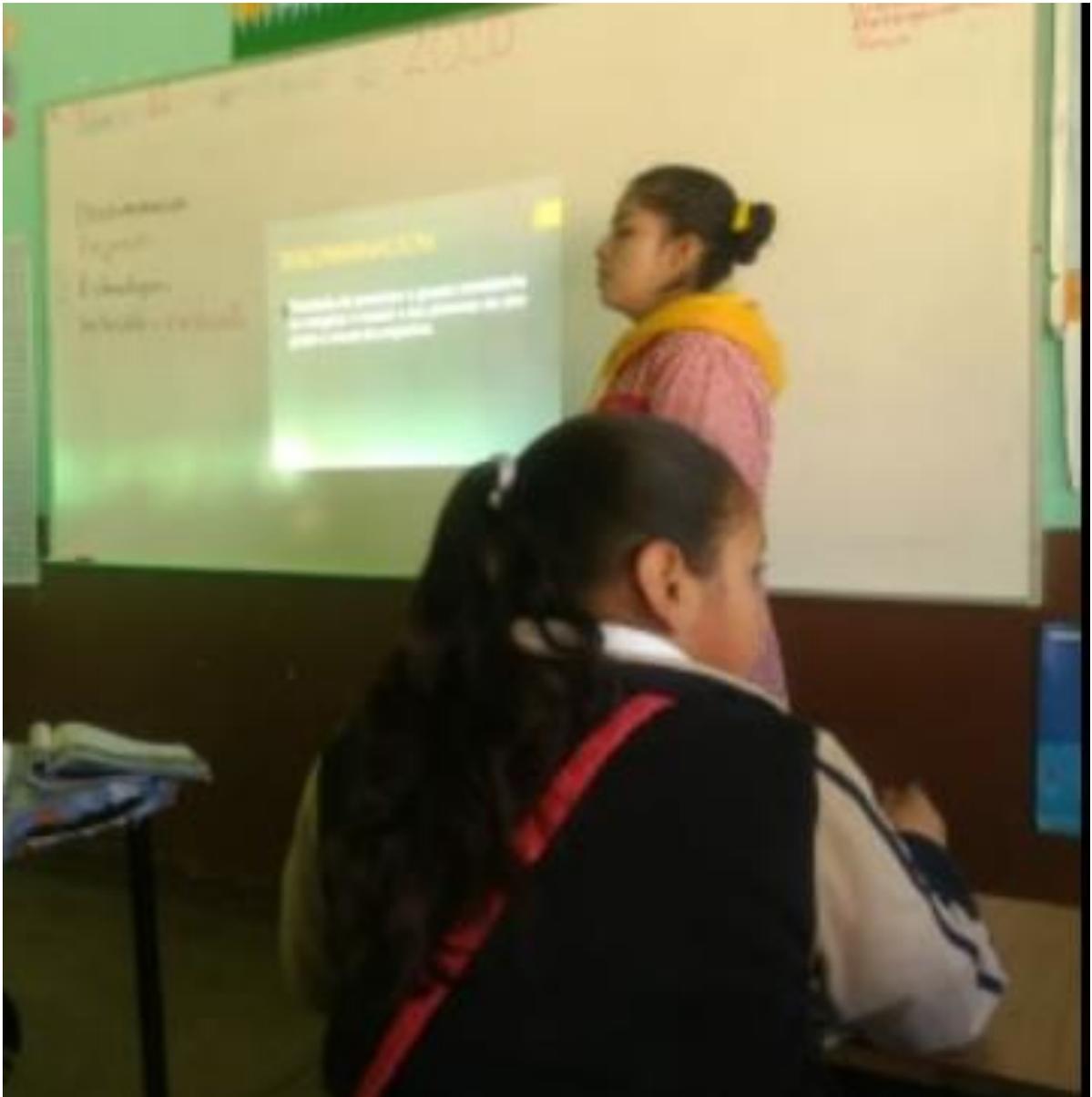
## Anexo 6

Observación del video “Racismo en México prueba con niños”



## Anexo 7

### Explicación sobre la discriminación



## Anexo 8

Apunto sobre el tema de discriminación



## Anexo 9

### Escala de rango contestada

**ESCALA DE CALIFICACIÓN**

Nombre de la escuela: Doctor Jorge Simons contona

Sexo: Urbis Edad: 9 años Escolaridad: 4º Primaria ocupación: estudiante

El propósito: Propiciar espacios incluyentes mediante juegos colaborativos para promover la convivencia, el respeto y la aceptación en el aula de 4º grado de primaria a fin de transformar la práctica escolar.

4=Siempre 3=A veces 2=Escasamente 1=Nunca					
Aspectos		4	3	2	1
1	Informa sobre la inclusión en el aula.	4			
2	Genera con los alumnos interacciones positivas verbales y no verbales.		3		
3	Atiende a preguntas y necesidades de cada alumno.	4			
4	De igual forma platica e interactúa con todos sus alumnos.	4			
5	Usa el material adecuado para intervenir en el aula.		3		
6	Adapta el espacio físico de acuerdo a las necesidades del grupo.		3		
7	Todos tienen los mismos derechos y obligaciones en el aula.	4			
8	La docente en formación implementa juegos para propiciar la inclusión en el aula.	4			
9	Participas en las mismas actividades que tus demás compañeros.		3		
10	Alguna vez has vivido una situación de discriminación (raza, laboral, sexo, religión, ideología, etc) por parte de la docente en formación.				1
		4			
		3			
		4			
			20	12	0 1 :

## Anexo 10

Tabla sobre la pregunta numero 8

<b>La docente en formación implementa juegos para propiciar la inclusión en el aula</b>	<b>Conteo</b>	<b>Porcentaje</b>
4 Siempre	23	76.6%
3 Regularmente	6	20%
2 Algunas veces	1	3.3%
1 Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

# Anexo 11

## Guion de observación por parte de la docente titula

**GUIÓN DE OBSERVACIÓN**

Nombre de la escuela: Primaria "En Honor al Maestro" Cruz

Serie: 3ra Enseñanza: Español

ASPECTOS	OBSERVACIONES
Escritura y todo sus aspectos en las escrituras	El profesor de escritura muestra un ejemplo de un texto escrito en un cuaderno de escritura y muestra a los alumnos que se debe escribir en un cuaderno de escritura y no en un cuaderno de matemáticas.
Los docentes en formación escuchan con los niños las explicaciones dadas por el profesor y no ven nada	Hay un momento en el que los alumnos escuchan con atención pero no ven nada que sea interesante para ellos. El profesor les muestra un ejemplo de un texto escrito en un cuaderno de escritura y les muestra a los alumnos que se debe escribir en un cuaderno de escritura y no en un cuaderno de matemáticas.
Hay los estudiantes observando para la lección	Hay un momento en el que los alumnos escuchan con atención pero no ven nada que sea interesante para ellos. El profesor les muestra un ejemplo de un texto escrito en un cuaderno de escritura y les muestra a los alumnos que se debe escribir en un cuaderno de escritura y no en un cuaderno de matemáticas.
Asistencia a preguntas y actividades de manera organizada y de manera apropiada y de manera adecuada	Hay un momento en el que los alumnos escuchan con atención pero no ven nada que sea interesante para ellos. El profesor les muestra un ejemplo de un texto escrito en un cuaderno de escritura y les muestra a los alumnos que se debe escribir en un cuaderno de escritura y no en un cuaderno de matemáticas.
Adaptación al espacio físico según las necesidades de cada alumno	Hay un momento en el que los alumnos escuchan con atención pero no ven nada que sea interesante para ellos. El profesor les muestra un ejemplo de un texto escrito en un cuaderno de escritura y les muestra a los alumnos que se debe escribir en un cuaderno de escritura y no en un cuaderno de matemáticas.
Interacción a la enseñanza cuando se le enseña	Hay un momento en el que los alumnos escuchan con atención pero no ven nada que sea interesante para ellos. El profesor les muestra un ejemplo de un texto escrito en un cuaderno de escritura y les muestra a los alumnos que se debe escribir en un cuaderno de escritura y no en un cuaderno de matemáticas.
Organización de juego con la enseñanza de sus aspectos	Hay un momento en el que los alumnos escuchan con atención pero no ven nada que sea interesante para ellos. El profesor les muestra un ejemplo de un texto escrito en un cuaderno de escritura y les muestra a los alumnos que se debe escribir en un cuaderno de escritura y no en un cuaderno de matemáticas.
Propósito de la enseñanza de cada aspecto	Hay un momento en el que los alumnos escuchan con atención pero no ven nada que sea interesante para ellos. El profesor les muestra un ejemplo de un texto escrito en un cuaderno de escritura y les muestra a los alumnos que se debe escribir en un cuaderno de escritura y no en un cuaderno de matemáticas.
Atención a los niños y niñas a las enseñanzas	Hay un momento en el que los alumnos escuchan con atención pero no ven nada que sea interesante para ellos. El profesor les muestra un ejemplo de un texto escrito en un cuaderno de escritura y les muestra a los alumnos que se debe escribir en un cuaderno de escritura y no en un cuaderno de matemáticas.

## Anexo 12

Rúbrica autoevaluada por la docente en formación

Rúbrica para calificar los juegos cooperativos y la inclusión

Docente en formación: Belen Magna Guadalupe

Indicaciones	Excelente (4)	May bueno (3)	Regular (2)	Debe mejorar (1)
<b>Instrucciones claras</b>	La docente explica claramente las reglas del juego por lo cual su consecución la hace entendible.	La docente explica claramente las reglas del juego pero después al ejecutar el juego los alumnos no lo hacen bien.	La docente explica de manera un poco confusa las reglas del juego pero después al ejecutar el juego los alumnos logran hacerlo.	La docente explica de manera confusa las reglas del juego por lo cual su consecución no la hace favorable.
<b>Participación</b>	Todos los alumnos se incorporan a los juegos cooperativos.	La mayoría de los alumnos se incorporan a los juegos cooperativos.	Solo algunos de sus alumnos se incorporan a los juegos cooperativos.	Pocos alumnos se incorporan a los juegos cooperativos.
<b>Formación de equipo</b>	Nunca toma en cuenta los prejuicios y estereotipos al formar equipos en el aula.	En ocasiones toma en cuenta los prejuicios y estereotipos al formar equipos en el aula.	Casi siempre toma en cuenta los prejuicios y estereotipos al formar equipos en el aula.	Siempre toma en cuenta los prejuicios y estereotipos al formar equipos en el aula.
<b>Diversión y violencia</b>	Todos los alumnos muestra que se está divirtiendo en el juego y no existe violencia.	La mayoría de los alumnos muestra que se está divirtiendo en el juego y no existe violencia.	Solo algunos de los alumnos muestra que se está divirtiendo en el juego y existe un poco de violencia.	Pocos de los alumnos muestra que se está divirtiendo en el juego y existe violencia.
<b>Incorporación de la docente</b>	La docente en formación siempre se incorpora y participa en los juegos con los alumnos.	La docente en formación casi siempre se incorpora y participa en los juegos con los alumnos.	La docente en formación en ocasiones se incorpora y participa en los juegos con los alumnos.	La docente en formación nunca se incorpora y no participa en los juegos con los alumnos.

Total = 14

20-10  
19-70

### Anexo 13

Alumnos con poca organización



## Anexo 14

Exclusión de un alumno



**Anexo 15**

**Juego cooperativo llevado con un poco más de inclusión**



## Anexo 16

### Listas de cotejo de los juegos “La torre” y “La cuerda”

#### Lista de cotejo para el juego de la torre

Número de lista: \_\_\_\_\_

	Indicadores	Primera aplicación		Segunda aplicación	
		sí	no	sí	no
1	La docente explica claramente el juego.				
2	Se libera la agresión				
3	Todos los alumnos participaron				
4	Los alumnos pueden hacer otras implementaciones				
5	La maestra te motivó durante el juego				
6	Se presentaron episodios de discriminación				
7	Se formaron equipos equitativos				
8	La docente se involucró en el juego				
9	Se generó la colaboración y cooperación				
10	No existió violencia y te divertiste durante el juego				

#### Lista de cotejo para el juego la cuerda

Número de lista: \_\_\_\_\_

	Indicadores	Primera aplicación		Segunda aplicación	
		sí	no	sí	no
1	La docente explica claramente el juego.				
2	Se libera la agresión				
3	Todos los alumnos participaron				
4	Los alumnos pueden hacer otras implementaciones				
5	La maestra te motivó durante el juego				
6	Se presentaron episodios de discriminación				
7	Se formaron equipos equitativos				
8	La docente se involucró en el juego				
9	Se generó la colaboración y cooperación				
10	No existió violencia y te divertiste durante el juego				

## Anexo 17

Lista de cotejo de los juegos “La estrella” y “Siéntate como en un sillón”

### Lista de cotejo para la estrella

Número de lista: \_\_\_\_\_

	Indicadores	Primera aplicación		Segunda aplicación	
		si	no	si	no
1	La docente explica claramente el juego.				
2	Se libera la agresión				
3	Todos los alumnos participaron				
4	Los alumnos pueden hacer otras implementaciones				
5	La maestra te motivó durante el juego				
6	Se presentaron episodios de discriminación				
7	Se formaron equipos equitativos				
8	La docente se involucró en el juego				
9	Se generó la colaboración y cooperación				
10	No existió violencia y te divertiste durante el juego				

### Lista de cotejo para el juego siéntate como en un sillón

Número de lista: \_\_\_\_\_

	Indicadores	Primera aplicación		Segunda aplicación	
		si	no	si	no
1	La docente explica claramente el juego.				
2	Se libera la agresión				
3	Todos los alumnos participaron				
4	Los alumnos pueden hacer otras implementaciones				
5	La maestra te motivó durante el juego				
6	Se presentaron episodios de discriminación				
7	Se formaron equipos equitativos				
8	La docente se involucró en el juego				
9	Se generó la colaboración y cooperación				
10	No existió violencia y te divertiste durante el juego				

HOJA DE FIRMAS

SUSTENTANTE

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Belén Magno Guadarrama', is written over a horizontal line. The signature is stylized with loops and flourishes.

BELÉN MAGNO GUADARRAMA

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

## ESCUELA NORMAL DE JILOTEPEC

ASUNTO: Oficio de autorización.

Jilotepec, México; 15 de junio de 2020

C. PROFR. GABRIEL VELÁZQUEZ JASSO  
ENCARGADO DEL DESPACHO DE LA DIRECCIÓN ESCOLAR  
P R E S E N T E

Por este medio la Mtra. Violeta Guzmán Sánchez, asesora de la estudiante Belén Magno Guadarrama de octavo semestre de la Licenciatura en Educación Primaria, Plan 2012, se dirige a usted de la manera más atenta para indicarle que el trabajo de titulación: El juego cooperativo como estrategia para generar la inclusión en el aula, bajo la modalidad de Informe de Prácticas Profesionales, reúne los requisitos necesarios, de acuerdo con las orientaciones académicas para su elaboración, por lo tanto, se autoriza realizar los trámites correspondientes para presentar su examen profesional.

Sin otro particular, me reitero a sus órdenes.

ATENTAMENTE



MTRA. VIOLETA GUZMÁN SÁNCHEZ  
ASESORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

C.C.P. Jefa del Departamento de Investigación e Innovación Educativa  
Mtra. Ruth Maldonado Cuevas

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y NORMAL  
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL Y PORTALECIMIENTO PROFESIONAL  
SUBDIRECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL  
ESCUELA NORMAL DE JILOTEPEC