

ESCUELA NORMAL DE JILOTEPEC

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA



INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES

**El juego, una estrategia para el aprendizaje en la asignatura de
Conocimiento del Medio con los alumnos de segundo grado**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO

EN EDUCACIÓN PRIMARIA

DEL PLAN 2012

PRESENTA:

Lizbeth Zamudio Mireles

ASESOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN:

Mtro. Héctor Alonso Reséndiz

JILOTEPEC, MÉXICO

JULIO DE 2020

Agradecimientos

Primero que nada agradezco a Dios, por brindarme la sabiduría, la paciencia y sobre todo las ganas de salir adelante, a mis padres que sin su apoyo no hubiera logrado la culminación de mis estudios, por su paciencia y amor que me tienen.

A mis hermanos que me sirvieron como fuente de inspiración, para ser un buen ejemplo y puedan saber que todo esfuerzo tiene una gran recompensa.

Mi familia y amigos por darme palabras de aliento, cuando había momentos en los que quería dejar todo a un lado.

También a mis abuelitos que aunque ya no están aquí ellos hubieran estado orgullosos de lo que he logrado.

De igual manera agradezco a mis profesores, que sin ellos no hubiera culminado mi educación.

Índice

Introducción	4
Propósito	7
Competencias genéricas y profesionales que hacen falta reforzar y consolidar.	8
Intención	9
Planificación	12
Diagnóstico	15
Acción	23
Marco teórico	23
Historia sobre el juego	25
¿Qué es el juego?	28
El juego en la educación	34
El juego como una estrategia	40
Estrategias Lúdicas	43
Observación, seguimiento y evaluación	48
Reflexión	51
Cronograma	66
Recursos	68
Conclusiones	70
Recomendaciones	72
Referencias	73

Introducción

A lo largo de la vida se aprenden diferentes cosas, de acuerdo a los distintos contextos que uno como futuro docente se puede llegar a enfrentar, he logrado adquirir conocimiento y experiencia, gracias a las prácticas profesionales que desarrollé en mi estancia en la educación Normal, es así que en este presente escrito, está lo más importante que ha sucedido en mi formación educativa, porque en él se encuentra mi trabajo de titulación, el cual es un informe de práctica que lleva por nombre “El juego, una estrategia para el aprendizaje en la asignatura de Conocimiento del medio con los alumnos de segundo .

El objetivo profesional fue el poder fortalecer mis competencias tanto genéricas como profesionales, por lo tanto mi objetivo principal es poder fortalecer dichas competencias las cuales son, competencia genérica: actúa con sentido ético, y competencia profesional: diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco del plan y programa de estudio de la educación básica. Al mismo tiempo que el objetivo personal consiste en concluir mi educación superior y tener un trabajo estable.

El propósito del informe de prácticas es “Diseñar y aplicar juegos como estrategias didácticas, para potencializar el aprendizaje en la asignatura de conocimiento del medio en los alumnos de segundo grado, grupo “C””. Esto con el fin de mejorar y poder desempeñar un buen papel frente a grupo, y así refuerzo mis competencias para poder desempeñar un buen papel profesionalmente.

Por ello el contexto en el que se desarrolló mi práctica profesional es urbano, ya que se encuentra en el centro del municipio de Jilotepec, Estado de México. En donde las principales fuentes de economía son: el comercio, zonas industriales y en algún otro caso la agricultura y la ganadería, asimismo cuenta con los servicios públicos necesarios. La escuela primaria lleva por nombre Gral. Lázaro Cárdenas del Río, cuenta con una organización completa de 632 alumnos, dicha institución recibe alumnos de la zona tanto céntrica así como de comunidades aledañas. Por lo tanto el grupo que me tocó fue, segundo grado, con una matrícula de 36 alumnos con edades de 7 y 8 años, cada uno con diferentes estilos de aprendizaje. Es por ello que decidí elaborar un Informe de prácticas, para poder realizar acciones que me favorezcan a mí y a los estudiantes.

La problemática de mi tema de titulación consiste, en que no se aplicaban los juegos para potencializar el aprendizaje, esto en relación a la asignatura de conocimiento del medio, consideré esta materia, porque en ocasiones no le damos importancia como se le da a español y matemáticas, además a las estrategias lúdicas las dejamos al olvido, sin tener en cuenta que nos ayudan para poder hacer el aprendizaje más interesante y llamativo, no solo los estudiantes se divierten, sino que también aprenden.

Lo elaborado en este informe de prácticas me servirá de gran ayuda en un futuro, porque como nos menciona Perrenoud (2004) lo que uno realiza no es como algo que lo guardaremos para toda la vida, sino que se tiene que estar en constante práctica para que no se olvide, al igual que nos ayudara en diferentes situaciones a las que me llegue a enfrentar.

Las bases que utilicé para el sustento teórico de mi escrito, fueron diferentes autores que me abordan acerca de lo qué es el juego y su importancia, tal es el caso de Piaget,

Chamosso, Vigotsy, Martínez, Meneses & Monge, entre otros. El marco teórico aludido permitió diseñar estrategias lúdicas durante mi estancia en la escuela primaria durante mis prácticas profesionales. Por lo consiguiente me apoyé de planes y programas de estudio, para poder diseñar y aplicar mis actividades, con el fin de obtener un buen trabajo, otro autor que me ayudó fue Díaz Barriga, con lo inherente a las estrategias didácticas.

Mi informe de prácticas consta de diferentes elementos, diseñé un plan de acción, basándome en tres estrategias lúdicas, tituladas: en busca del tesoro, descubriendo las actividades recreativas y por último el circuito motriz, esto es el resultado de lo investigado a lo largo de la elaboración de dicho informe.

La aplicación del plan de acción fue evaluada con un diario de clases en cual se plasmaron narraciones de lo acontecido durante el diseño y aplicación de mis estrategias lúdicas, entorno a lo que funcionó y lo que me hizo falta reforzar; la reflexión y narración se complementaron con la investigación, en donde me llevó a mejorar mis nuevas planeaciones, a fin de que intervenga nuevamente.

cumpliendo así con la metodología de investigación acción, en dicho documento está plasmado, en donde primero reflexiono, investigo, diseño, aplico y vuelvo a reflexionar, esto es lo que nos ayuda a que logremos un buen papel, al mismo tiempo que nuestro trabajo sea correcto y significativo para nosotros.

Propósito

Diseñar y aplicar juegos como estrategias didácticas, para potencializar el aprendizaje en la asignatura de conocimiento del medio en los alumnos de segundo grado, grupo “C”.

Competencias genéricas y profesionales que hacen falta reforzar y consolidar.

Es importante que realicemos una reflexión acerca de lo que realmente hemos adquirido a lo largo de nuestra carrera profesional, pero sobre todo qué es lo que hemos aprendido, es por ello que se realizó una reflexión acerca de qué competencias tanto genéricas como profesionales sean logrado consolidar a lo largo de mi formación docente, pero así como se consolidan, también hay competencias que necesito reforzar, con el fin de tener un mejor desempeño en mi práctica profesional.

Las competencias que son necesarias reforzar y llevarla a la práctica son:

Competencias genéricas

- Actúa con sentido ético.

Unidad de competencia

- Contribuye a la preservación del medio ambiente.

Competencias profesionales que hacen falta reforzar.

- Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco del plan y programa de estudio de la educación básica.

Unidad de competencia

- Diseño de situaciones didácticas significativas de acuerdo a la organización curricular y los enfoque pedagógicos del plan y los programas educativos vigentes.

Intención

Soy alumna de la Escuela Normal de Jilotepec, estoy inscrita en la Licenciatura de Educación Primaria, Plan 2012 y la importancia que tiene el transformar mi práctica, es el desarrollo de mis competencias, por otra lado me es de gran apoyo, ya que genera ambientes de aprendizaje favorables en el aula, haciendo que los alumnos aprendan de una manera diferente, pero significativa, en donde a ellos se les genere una curiosidad y ganas de aprender.

Además de la elaboración de mi informe de prácticas estoy implicada de diversas formas, una de ellas es que debo de actuar de una manera ética, ante las diferentes situaciones que logre enfrentar a lo largo de mi práctica docente, pero no solo en esta jornada de prácticas, sino que en mi vida como docente y de igual manera como un ser sociable o más dicho como un ciudadano, tengo que actuar de una manera razonable para poder dar solución a conflictos que enfrente a lo largo de la vida.

Por otra parte es indispensable el conocimiento de las necesidades de los alumnos, asimismo debo de estar en constante actualización, es decir leer más para poder tener un juicio más informado sobre lo que estoy trabajando y no solo quedarme con lo indispensable, por lo tanto debo ser apoyo para que los alumnos aprendan a aprender es así como de esta manera estoy implicada.

Para elaborar el presente informe asumo una serie de compromisos, en donde yo docente en formación, me responsabilizo, a realizar mis tareas adecuadamente, tener en cuenta el papel que voy a desempeñar al realizar dicho trabajo, esto con el fin de que cada

una de las actividades contenga relación con mis aprendizajes clave, para que así se favorezca un desempeño eficiente en los alumnos de segundo “C”, además de fortalecer mis competencias tanto genéricas, como profesionales, para poder desempeñar en un futuro un buen papel en la docencia.

Cabe señalar que también me comprometo a ampliar mi conocimiento mediante la lectura e indagar nuevas herramientas de conocimiento, para poder brindar una educación de excelencia. Asimismo me implico a trabajar de una manera ética en la resolución de alguna problemáticas dentro del salón y en la institución, por lo tanto debo de aprender a trabajar colaborativamente, tanto con alumnos, docentes y padres de familia, para obtener buenos resultados tanto para mi práctica profesional, como para el conocimiento de los alumnos.

En cuanto a las problemáticas y ambigüedades que existen actualmente a lo largo de mi práctica profesional, es que tengo un deficiente conocimiento sobre planes y programas de estudio, tanto del plan 2012, como del nuevo modelo educativo. Teniendo como consecuencia que la planeación no sea correcta y favorable a las necesidades de los alumnos, por falta de conocimiento y familiarización a los materiales educativos.

Al mismo tiempo la elaboración y revisión de planeación es una problemática que enfrento, ya que al no ser revisada correctamente la planeación tengo dificultades, una de ellas es que los alumnos no adquieran el aprendizaje de manera adecuada, haciendo que yo tenga un retroceso en mi práctica docente. Es por ello que con este trabajo mejorare mi formación docente.

Por otro lado es necesario que exista una comunicación entre docente titular y docente en formación, y creo que en esta parte me hace falta mucho el apoyo de mi docente titular, porque en ocasiones no toma su papel éticamente, haciendo expresiones que no son adecuadas a su profesionalismo, teniendo como consecuencia que no me sienta segura a la hora de realizar mi intervención, con el miedo a que critique mi trabajo de una manera inadecuada. Es así como de esta manera se da respuesta a mis problemáticas y ambigüedades que logró presentar a lo largo de mi formación docente.

Planificación

A lo largo de mi trayecto educativo han surgido diferentes problemáticas, cada una con características que los hacen que se puedan resolver al transcurso de la práctica, pero en esta ocasión, existe una problemática, la cual si no atiendo desde mi formación docente, no lograré tener buenos resultados en un futuro frente a un grupo o los grupos que tenga, asimismo mi problemática consta en: que no logro utilizar el juego como una estrategia didáctica en mi planeación y al no plasmarla en la planeación no lo ejecuto con mis alumnos.

Retomando a Elliott (1990) “la investigación acción consiste en profundizar la comprensión del profesor de su problema. Por tanto adopta una postura exploratoria frente a su propia situación”. Es por ello que tengo que reconocer que no tengo el conocimiento adecuado sobre las estrategias didácticas, específicamente del juego para favorecer los aprendizajes en la asignatura de conocimiento del medio, al igual que me hace falta actuar de manera ética ante diferentes situaciones, asimismo requiero contribuir a la preservación del medio ambiente, además es un tema que no se le da mucho peso educativo; es esencial que tomemos medidas los docentes si realmente queremos tener un planeta sano y libre de contaminación.

La causa principal de dicha problemática, es que no existe ese conocimiento acerca de lo qué es el juego y la forma en la que ayuda a favorecer la práctica docente, asimismo al no saber acerca de dicha estrategia no se logra que los alumnos adquieran aprendizajes significativos para ellos, por lo tanto mi práctica docente se vuelve deficiente teniendo como

resultado que no alcance a cumplir el desarrollo de mis competencias tanto genéricas como profesionales.

Por otra parte mi problema es de tipo educativo, porque se necesitó reforzar mis competencias tanto genéricas como profesionales, para fortalecer mi práctica educativa de acuerdo a mis aprendizajes y al plan de estudios de la licenciatura en educación primaria. Necesito conocer aspectos del juego para poder brindar una buena educación a los alumnos. Es así como surge la problemática de tipo educativo, debido a las necesidades y deficiencias que he presentado en mi trayecto escolar y en mis jornadas de práctica en la Escuela Normal de Jilotepec.

Para poder mejorar , es necesario que tenga como objetivo principal investigar acerca de qué es una estrategia didáctica, aspectos sobre el juego como estrategia lúdica, después de investigar tengo que diseñar estrategias que contengan este tipo de estrategia para potencializar el aprendizaje de los pequeños y finalmente debo de aplicarlas con mis alumnos.

Gracias a esto lograré poder llevar a cabo mi propósito el cual es “Diseñar y aplicar juegos como estrategias didácticas, para potencializar el aprendizaje en la asignatura de Conocimiento del Medio en los alumnos de segundo, grupo “C” ”.

De modo que los afectados a dicha problemática, soy yo la afectada, porque al no tener conocimiento de estrategias didácticas, como los juegos, no lograré que mis alumnos adquieran el aprendizaje de una manera significativa, asimismo no generaré la movilización de saberes.

Esto afecta cuando es la hora de elaborar mi plan de trabajo, porque no se genera una selección de estrategias que favorezcan un llamativo aprendizaje. Por lo tanto cuando yo intervengo los alumnos no muestran interés a lo que yo les enseño, por ello debo de estimular su motivación con estrategias lúdicas, para que sea más llamativo y emocionante el aprender.

Diagnóstico

Los presentes párrafos dan a conocer parte de mi diagnóstico, en donde doy a conocer mis juicios, debilidades, actitudes, fortalezas que tengo a lo largo de mi formación docente, asimismo los valores que tengo como un ser humano y me hacen ser mejor docente y persona. Es necesario que cada uno de nosotros realicemos un diagnóstico para poder identificar algunas debilidades que enfrentemos, esto con el fin de poder dar soluciones y seguir mejorando.

Para ello utilice a Cecilia Fierro con su libro titulado “Transformando la práctica docente” en donde nos da una serie de dimensiones que nos ayudan a ejecutar nuestro diagnóstico, al mismo tiempo que conocemos y hacemos una reflexión sobre la práctica docente.

La práctica docente según Fierro (1999) es vista como una praxis social, en donde existen varios sujetos, como lo son docentes, alumnos y padres de familia, que hacen que la práctica del docente se lleve a cabo. Por otra parte creo que el ser docente se nace, pero a lo largo de práctica se fortalece la profesión y se decide si realmente queremos ser el héroe que contribuya a mejorar, la educación de nuestro país.

La dimensión personal es la práctica docente es esencialmente una práctica humana. En ella, la persona del maestro como individuo es una referencia fundamental. Un sujeto con ciertas cualidades, características y dificultades que le son propias; un ser no acabado, con ideales, motivos, proyectos y circunstancias de vida personal determinada orientación. (Fierro, 1999, p.29)

Actualmente curso el octavo semestre de la licenciatura en educación primaria, tengo 22 años, pertenezco a Santa María Macua, Municipio de Tula de Allende Hidalgo, soy la mayor de 4 hijos, me considero una persona amable que le gusta convivir con los demás, generosa, responsable, dedicada a lo que hace, amigable.

El ser docente para mí es un reto en este siglo, porque tenemos un gran compromiso tanto con la educación y con el país, ya que en estos tiempos se está viviendo una situación crítica, es por ello que yo elegí esta carrera, porque me gusta transmitir y hacer que el alumno construya su conocimiento y aprenda lo que yo he aprendido, pero de una mejor manera, para no cometer los mismos errores que mis docentes a lo largo de mi trayectoria educativa hicieron.

De igual manera decidí entrar, porque estuve un año en servicio en CONAFE y me gusto la relación que había con los padres de familia y alumnos, aunque también pude notar ciertas carencias que sufre la educación básica, pero en especial la primaria y las zonas rurales a donde se imparte este servicio. Asimismo decidí que tenía que prepararme mejor para que de igual manera brindará o brinde una mejor educación.

Por lo tanto cuando realice las prácticas educativas, los maestros titulares me involucraban en las actividades de ellos, de igual manera al estar en Jorobas de prácticas, se celebró el 15 de mayo y las mamás hicieron un convivio en donde a mí también me involucraban, como una maestra más de sus hijos, la cual le mostraban respeto; Además he logrado seguir con esta travesía, gracias a mis padres que ellos me han impulsado a seguir adelante, al igual que me apoyan económicamente y emocionalmente en mi educación.

Para Fierro (1999) “La dimensión institucional reconoce, en suma, que las decisiones de la práctica de cada maestro están tamizadas por esta experiencia de pertenencia institucional” (p.30). Para poder formarme en la práctica docente a lo largo de los semestres he acudido a diferentes escuelas, cada una en los distintos municipios del Estado de México, los cuales son: Timilpan, Huehuetoca, Villa del Carbón y Jilotepec. Cada uno representa contextos diferentes.

Por otro lado, actualmente me encuentro realizando mi jornada de prácticas en la escuela primaria Gral. Lázaro Cárdenas del Río, en el grado de segundo, grupo “C”, así mismo la organización de la escuela es completa, esto me ayuda para mi formación docente, porque hace que se refuerce mi experiencia y tenga un amplio conocimiento.

Por lo tanto las tradiciones y costumbres de la escuela primaria Gral. Lázaro Cárdenas del Río repercuten en mi práctica docente, haciendo que en ocasiones sea adecuada o se inapropiada para mi desarrollo profesional. La puntualidad es una costumbre que es muy marcada por algunos docentes titulares, haciendo que tome de ejemplo dicho hábito. Asimismo servirán para que mis alumnos retomen esos hábitos, porque en ocasiones llegan minutos después.

Otra costumbre que existe es la realización del homenaje, esta actividad me sirve, ya que me da una idea de cómo lograré dirigir y elaborar un homenaje cuando este frente al grupo, de igual manera me sirve para poder tener un sentido ético; Por lo tanto las tradiciones ayudan a mi práctica docente, porque las puedo vincular con algunas asignaturas como lo es conocimiento del medio, matemáticas, conocimiento y formación cívica y ética.

La dimensión interpersonal es “la función del docente como profesional que trabaja en una institución esta cimentada en las relaciones entre las personas que participan en el proceso educativo: alumnos, maestros, directores, madres y padrea de familia” (Fierro, 1999, p. 31). La comunicación que existe dentro de la institución no es del todo adecuada, porque existen conflictos dentro de la escuela con los docentes titulares.

Esto genera que exista una serie de problemas, porque en ocasiones la información dada no llega correctamente, o porque las docentes no trabajan éticamente y profesionalmente haciendo que exista una mala interpretación de las cosas al igual que malos comentarios, hacia la integridad de los demás docentes y docentes en formación.

Por otra parte no saben trabajar colaborativamente, ya que como nos menciona Gros (2000) el trabajo colaborativo es el proceso en el que las partes se comprometen a aprender algo juntas. Lo que debe ser aprendido solo puede conseguirse si el trabajo del grupo es realizado en colaboración. Es el grupo el que decide cómo realizar la tarea, qué procedimientos adoptar, y cómo dividir el trabajo o tareas a realizar. La comunicación y la negociación son claves en este proceso.

Afectando en mi práctica docente, ya que hace que al tener dudas o alguna problemática me quede con la interrogante y no pregunte, por miedo a que juzguen mi trabajo, además en especial hace que me aleje un poco de mi docente titular y al tener alguna duda no se la diga cómo debería ser correcto. Es necesario que se cree un vínculo entre docente titular y docente en formación para generar un buen trabajo colaborativo.

Asimismo la comunicación con los padres de familia de mi grupo, es buena, ellos tienen la confianza y la seguridad de preguntarme, como es que sus hijos se comportan durante las clases, además les dan a entender a sus hijos que al igual que la docente titular, yo tengo el mismo derecho que ella y que me deben obedecer y poner atención.

La relación que tengo con los demás maestros es buena, aunque algunas veces me dirijo a ellos para darles los buenos días, en ocasiones hay maestros que me acerco a ellos para preguntarles algunas dudas, como es el caso de la directora, subdirector, maestras de USAER y docente titular. Por otra parte, cuando presento algún conflicto durante mis prácticas, trato de darle la resolución lo antes posible, hablando con las personas indicadas a dar solución a problemáticas, y como nos menciona una de nuestras competencias, actuó con sentido ético.

“La dimensión social de la práctica docente intenta recuperar un conjunto de relaciones que se refiere a la forma de cada docente percibe y expresa su tarea como agente educativo cuyos destinatarios son diversos sectores sociales” (Fierro, 1999, p.33) Durante mis jornadas de prácticas he estado en diferentes contextos, desde zonas rurales, hasta zonas urbanas, cada uno de estos contextos me dejan grandes experiencias y conocimientos, para poder fortalecer mi práctica docente. Por lo tanto el contexto en el que me encuentro inmersa en mi práctica docente actual, es un contexto urbano.

La relación que tienen las personas con la educación es buena a comparación de otras escuelas a las que estaba, a pesar de ser una zona urbana, los docentes son vistos un 50% con respeto; mis alumnos son niños que están económicamente bien, la mayoría de ellos vienen

de un capital estable, el cual no se les dificulta cumplir con los materiales requeridos para los aprendizajes.

Las oportunidades para desarrollar una buena práctica educativa son elevadas, ya que cuento con el apoyo y la participación de los padres de familia, otro factor que me ayuda es que en la escuela y sobre todo el mi grupo, no influye mucho la religión y la política en mis alumnos para que puedan aprender, porque los padres de familia están conscientes en el desarrollo educativo que sus hijo tienen.

“La dimensión didáctica hace referencia al papel del maestro como agente que a través de los procesos de enseñanza, orienta, dirige, facilita y guía la interacción de los alumnos con el saber colectivo culturalmente organizado” (Fierro, 1999, p.34) la metodología que utilizo es enseñanza situada, en donde el estudiante es mi centro de interés para que logre aprender y adquirir el aprendizaje.

Considero que me hace falta tener más dominio sobre el tiempo, cumplir con mis horarios adecuados, para no atrasarme mucho en contenidos, por otra parte, el acostumbrarme a grupos pequeños, hizo que tuviera una deficiencia en mi dominio de grupo, tengo que indagar sobre estrategias para lograr generar ambientes de aprendizaje, para que los alumnos aprendan a aprender.

Y en este caso, la estrategia que hace falta reforzar, conocer, diseñar y aplicar, son los juegos, ya que los alumnos aprenden jugando, asimismo será una oportunidad para poder transformar mi práctica docente, además de que ellos aprenden, se divierten y hacen que sea significativo su aprendizaje, favoreciendo además su desarrollo físico, psicológico y motriz.

Como nos menciona Fierro (1999) “la práctica de cada maestro da cuenta de sus valores personales a través de sus preferencias conscientes e inconscientes, de sus actitudes cotidianas” (p.35). Es decir debe de enfrentarse con ética a los problemas que enfrenta día con día, desde un problema entre niños, hasta problemas con padres de familia, docentes, etc.

Los valores son algo esencial que todo ser humano debe de tener, es una carta de recomendación la cual hace que una persona logre sobre salir, tanto al mundo laboral, como social, el ser docente implica eso, tener valores, y yo me considero una persona la cual desde casa le han inculcado valores, el respetar a los demás, el ser humanista.

Además uno es el ejemplo a seguir, para que sus alumnos adquieran los valores y sean mejores personas. Por lo tanto la escuela en la que me encuentro haciendo mis prácticas, considero que le hace falta trabajar un poco con los valores, en mi salón la mayoría de mis alumnos cuentan con ellos, pero hay como tres casos en los que los niños tienen un mal reforzamiento de estos, haciendo que surjan conflictos con sus compañeros.

Habría que decir también, que cada ser humano cuenta con los diferentes tipos de valores y esta no es mi excepción, soy una persona que durante mi trayecto de vida he sido educada de una forma tradicional, en donde aún se inculcan los valores y un valor principal que me han enseñado es el de ser respetuoso con los demás y con el mundo que me rodea, asimismo el ser una persona honesta ante cualquier situación y leal.

Al igual que tolerante, ya que en esta profesión se necesita ser tolerante a las diferentes situaciones que se susciten a lo largo de mi práctica docente; soy justa, bondadosa, amistosa, generosa y me pongo en el lugar de otros antes de juzgar su situación; ser

responsable es otro Valor que he ido desarrollando a lo largo de mi formación docente, porque al ser una persona responsable se obtienen buenos resultados, tanto académicos, profesionales y sociales.

El ser equitativo es algo que me representa ya que trato a todos por igual, sin importar sus condiciones económicas, sociales, familiares y personales. La gratitud siempre está presente en mí al igual que la cortesía, en fin existe una serie de valores que me hacen ser mejor persona, pero sobre todo ser una mejor docente y no solo en formación, sino que en un futuro ser una buena docente titular.

Además el ser un individuo con valores favorece, porque los alumnos nos tomen como ejemplo, y será más fácil que ellos logren ser mejores personas al igual que unos ciudadanos responsable, justos, honestos, bondadosos, etc. Pero sobre todos ser personas responsables, ante el cuidado del medio ambiente y en el desarrollo de su país.

Es necesario que logre reforzar cada una de estas dimensiones, si es que quiero que mi práctica docente se lleve a cabo correctamente, debo crear una armonía en mis alumnos para que ellos aprendan de una manera significativa, y que sean mejores personas en un futuro, tal vez algunos no lograrán tener una profesión, pero sí que logren ser los mejores en todo lo que hagan, que si son carpinteros, que sean los mejores carpinteros, si son arquitectos, que sean los mejores, y que siempre hagan las cosas con amor y vocación para que obtenga resultados favorables para su vida.

Acción

Marco teórico

Debemos tener en cuenta que es necesario que como docente, les inculquemos a los pequeños el amor y cuidado al medio ambiente, si desde que los alumnos están pequeños, nosotros los docentes le damos un peso importante a la materia de conocimientos del medio, tal vez los alumnos en un futuro sean unos ciudadanos con todo lo que les rodea, es por ello que debemos tomar en cuenta planes y programas de estudio de los grados de primaria.

Para poder tener un conocimiento a profundidad es necesario conocer el enfoque de la asignatura de Conocimiento del Medio, el cual contempla que la asignatura forma parte del campo de formación Académica, Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social, que se imparte en primero y segundo grado. Favoreciendo así el estudio de nociones, conocimientos, actitudes y valores que ayudan a la comprensión de los fenómenos y procesos del medio natural y social en que los niños se desarrollan.

Es indispensable tomar en cuenta que para poder realizar diferentes situaciones, debemos tomar en cuenta la Formación y la ética, ya que gracias a ella se logrará cumplir con lo que nos dice nuestro enfoque de conocimiento. Para que de igual manera en un futuro el alumno pueda enfrentarse a situaciones de su vida real.

Por otra parte la asignatura de Conocimiento del medio, trata de fomentar en los alumnos, el interés y la curiosidad, en el mundo en el que vive, o más dicho lo rodea. Asimismo a lograr desarrollar sus capacidades, al igual que sus habilidades, actitudes

y valores, para lograr lo mencionado anteriormente, es necesario tomar en cuenta los rasgos (SEP, 2018, p. 12).

El alumno debe ser nuestro centro de interés, para que adquiera el aprendizaje de una manera dinámica y atractiva, es así como el alumno aprenderá a aplicar su conocimiento ante diferentes situaciones, pero para que esto se logre obtener es necesario tomar en cuenta los siguientes rasgos:

“Interacción con el medio: implica que los niños estén en constante interacción con su entorno (escuela, barrio, localidad) y con distintos aspectos de su vida personal y familiar, los cuales son la principal fuente de experiencias e información” (SEP, 2018, p. 12). Por ello el docente debe planear actividades relacionadas al entorno del alumno.

Es indispensable que conozcamos el contexto de nuestros alumnos, ya que debemos tener en cuenta que el contexto nos ayuda a poder dar una clase con un aprendizaje significativo, porque de esa manera los alumnos interactúan con su medio, asimismo las actividades planteadas serán mejor comprendidas, porque no es lo mismo que el libro nos diga que realicen una actividad en un supermercado, cuando los niños son de una comunidad rural, se deben de hacer las adecuaciones necesarias para potencializar el aprendizaje.

La exploración de fuentes de información “es importante para que a los niños se les brinde experiencias para explorar fuentes de información y desarrollar habilidades para la búsqueda, selección, consulta, organización y uso de información” (SEP, 2018, p. 14)

Si uno como docente no le inculca a los alumnos el buscar fuentes de información desde que están pequeños, ellos nunca crecerán con este hábito y cuando lleguen a un nivel superior, se

les será complicado aplicar este rasgo, además es importante que exploren fuentes de información, para que así logren tener otra forma de pensar y de ver la realidad.

Asimismo el alumno aprende no solo en la escuela, sino que también en su hogar, como nos menciona el enfoque de conocimiento del medio (2018) “la relación que existe entre la escuela y el hogar es fundamental, puesto que los aprendizajes esperados guardan una estrecha relación con el contexto específico de los estudiantes” (p.14).

El que los alumnos tengan una buena comunicación y relación con su familia, hacen que los niños obtengan experiencias sobre su entorno social y familiar, esto les ayuda ya que favorece su aprendizaje y hace que reflexionen sobre sus nociones de tiempo y su entorno. Además debemos de crearles situaciones que tengan relación a su vida diaria, para que ellos en un futuro logren resolver problemas de su vida diaria.

Adentrándonos al tema, el juego es la pieza clave para que el niño consiga obtener un desarrollo integral y logre guardar conexiones con su contexto. Al igual que se atiende el autodescubrimiento, la expresión y la experimentación. Por otra parte el juego está vinculado con 4 dimensiones básicas del desarrollo infantil del alumno, las cuales son: psicomotor, intelectual, social y socio-emocional.

Historia sobre el juego

El juego es algo que no ha dejado de existir desde los primeros años de la humanidad, ya que desde su origen el juego tendría una relación clara con los acontecimientos y tareas de hoy en día. Un ejemplo que se puede notar es gracias a los hombres primitivos y a las sociedades antiguas; es favorable resaltar que desde la edad antigua se daba lo que hoy en

día conocemos como trofeos, estos trofeos se ganaban gracias a la participación de la caza, la supervivencia, la colección o lucha con otras tribus, por lo tanto debemos tomar en cuenta que el nacimiento, juramentos o muertes, eran de igual forma considerados como parte de una celebración. Es así como podemos decir que están relacionadas dichas prácticas.

De igual manera debemos tener en cuenta que las emociones influyen, ya que el hombre prehistórico se identificaba por un cambio brusco de sus emociones, esto quiere decir, que no importaba, si estaba triste o feliz, esto era motivo de tener una celebración, en donde se compartían alegrías o tristezas, dependiendo de lo que sintiera la persona.

“Las actividades próximas al juego aparecen cuando existe la necesidad de compartir estados de ánimo extremos o inusuales y sentimientos muy profundos e íntimos” (Martínez, 1999, p. 16). A partir de esto podemos decir que existe una interacción con la sociedad, en donde logramos que se establezca un origen social del juego humano. Es por ello que se dice que quien juega se siente feliz, ya que se olvida uno de las preocupaciones y de las necesidades básicas que debemos de tener para nuestro desarrollo humano.

Desde tiempos remotos, los niños crecían, con un poco de comodidad, porque ellos jugaban a ser como los adultos, en ocasiones los mismos adultos eran los encargados de darles algunos juguetes, dichos objetos eran parte de su contexto y de acuerdo al tamaño de los niños, esto les ayudaba ya que practicaban desde pequeños, las tareas necesarias que tenían que enfrentar ante una sociedad. Es así como los arcos, flechas, cocinitas, carritos, las muñecas y animales, etc. Eran o son juguetes que dan a conocer la vida diría de los hombres desde tiempos atrás.

No solamente los humanos participan en lo que es el juego, también los animales participan. Un ejemplo es cuando los animales pelean entre ellos, pero esto no es una verdadera lucha, sino que lo hacen con el fin de corretearse, hacer piruetas y llegar a ningún sitio que tenga un objetivo o algo en concreto.

Asimismo el juego nos ayuda a tener nuevos conocimientos. En los juegos se adquiere nueva información, pero no solo ocurre eso, sino que también se refuerza y asegura lo ya aprendido. Cuando los docentes aplican esta estrategia lúdica con sus alumnos, no solo juega, sino que adquieren y refuerzan lo aprendido, para que así lo puedan aplicar en su vida diaria o más aun puedan resolver problemas de su contexto.

Antiguamente los niños eran seres que no se querían quedar solo con lo que les contaban o con lo que ellos veían, sino que a ellos les gustaba explorar, imaginar, crear y experimentar, los pequeños jugando conocían acerca de la vida y de lo que serían cuando fueran adultos; pero hoy en día la nueva generación de humanos y en especial los niños, gracias a las nuevas tecnologías, tienen una vida sedentaria, sólo se la pasan sentados frente un televisor, haciendo que se vuelvan seres pasivos, sin actividad física y ningún desarrollo cognitivo adquirido.

El juego puede llegar a ser sinónimo de algunos retos o problemas personales, al igual que sufrimientos, ya que nos prepara para la vida diaria. Esto lleva que el juego logre hacer al niño activo, moverse, imitar y explorar, ser más creativo y que desarrolle su imaginación, además como mencioné anteriormente en un párrafo, hace que el pequeño aprenda y se prepare para la vida diaria.

¿Qué es el juego?

Existen varios autores que nos dan a conocer lo qué es el juego, cada uno de ellos tiene diferentes formas de pensar, pero llegan a la mismo significado, en donde dicen que el juego es el principal para que un niño aprenda, pero sobre todo sea un adulto feliz, ya que en el desarrolla diferentes habilidades, destrezas, pensamientos, realidades, etc.

Piaget (1961) considera que el juego es una necesidad que los niños tienen, gracias la interacciona con la realidad, asimismo nos dice que muestra las estructuras mentales que tiene el pequeño, de tal forma que el juego es una acto intelectual, ya que su estructura es parecida al pensamiento, pero hay una gran diferencia, porque el juego es un fin en el mismo, pero el acto intelectual busca alcanzar una meta.

A mi punto de vista el jugar es apropiado a los niños, ya que los prepara para su vida en un futuro, les da a conocer como es el panorama del mundo en el que vive, además de que ellos al jugar se proponen metas, en donde tienen que obtener el resultado, por el ejemplo al jugar en un reality tienen la meta de ganar y obtener un buen resultado, asimismo tienen que aplicar las reglas que se les establece.

Los juegos son la mejor forma que puede haber para que el niño desarrolle su autoexpresión y la socialización. Por lo tanto hacemos que los alumnos desarrollen sus habilidades para poder desenvolverse ante cualquier situación. Al mismo tiempo que se combina el aprendizaje con el juego y sus formas de experiencias de cada uno de los niños, teniendo en cuenta que no se debe de olvidar el fin didáctico de la estrategia lúdica.

Estoy de acuerdo con cada uno de estos autores, ya que el juego para mi es una estrategia lúdica, en donde el alumno aprende, imagina, se emociona, crea, pero sobre todo se divierte, el juego lo debemos de utilizar siempre y cuando sea acorde a las edades de los alumnos y tenga un fin educativo, asimismo nos ayudará a que los alumnos tengan las ganas de seguir estudiando o de ir a la escuela, además los asemeja a resolver problemas de su vida diaria y su contexto.

Por otra parte como nos dice un documento de la UNICEF (2018) los niños cuando juegan no están pensando si aprenden algo o no, sino que ellos juegan con la intención de divertirse, pero dentro de esa diversión ellos adquieren grandes oportunidades de aprendizaje, las cuales trabajan en todo su desarrollo tanto educativo como físico de los alumnos. Cuando un docente aplica el juego de “Las sillas” el niño trabaja diferentes áreas de oportunidad, asimismo refuerza lo aprendido con una serie de preguntas o ejercicios, pero él piensa que solo es parte del juego.

Para Wallon (1969) nos menciona que los juegos son simulacros que facilitan el acceso y dominio al campo simbólico. Además un objeto que ayuda a reforzar el campo simbólico, son los juguetes el cual le ayuda a imitar con mayor seguridad y realidad las acciones de los adultos. En la actualidad los niños realizan juegos simbólicos con ayuda de los trastecitos, carritos, o algún otro juguete.

Por mi experiencia y por lo que he visto, algunos pequeños juegan a imitar ya sea a sus padres, maestros, gente que los rodea, a los animales o algún otro personaje, pienso que el juego simbólico les ayuda en un futuro para poder saber qué es lo que realmente quieren ser en la vida, por ejemplo algunos de mis compañeros de la licenciatura, al platicar sobre

¿querían ser docentes? Algunos contestaron que porque ellos desde chicos les apasionaban la carrera y jugaban con otros niños, esto les ayudó a saber si realmente querían ser docentes.

Vigotsky señala que “del mismo modo que toda situación imaginaria contiene reglas de conducta, todo tipo de juegos con reglas contiene situaciones imaginarias” (Vigotsky, 1966, p. 146). Es así como de esta manera se prepara a los niños para que en una vida adulta ellos sean capaces de poder respetar las leyes y normas que existan en su contexto, asimismo les da una idea de que siempre se debe cumplir con esas reglas y de no ser así se puede tener una sanción.

La mayoría de juegos contiene reglas y como ya sabemos si las reglas no se cumplen, habrá una sanción, tal es el caso de esta estrategia, en donde si no aplicamos las reglas correctamente podremos salirnos y no volver a participar, además como mencioné anteriormente esto les ayuda a saber que si una ley o norma en la vida actual si no se cumple y se viola, se obtendrá una sanción o castigo.

En fin el juego, no es solo cosa de divertirse, sino también el de mejorar el aprendizaje, asimismo fomentan lo que es un juego simbólico, en donde el niño imita las acciones para poder aprender a afrontar situaciones diferentes a lo largo de su vida, asimismo como se había mencionado anteriormente, dicho elemento es necesario para el desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social, porque gracias a eso se aprende a respetar las normas, al igual que el tener metas y objetivos, para ser un buen ciudadano.

Podemos decir que el juego tiene características diferentes, las cuales lo hace ser único y especial, asimismo esas características son: que es libre, produce una serie de placer,

implica actividades, de igual manera algo muy importante, es que se puede practicar toda la vida, es algo innato, ayuda a conocer la realidad, etc.

Por otra parte Chateau (1958) nos considera que un niño que no juega, es un pequeño viejo, será un adulto que no sabrá pensar y enfrentar la vida al mismo tiempo que no socializará. En esta frase yo estoy de acuerdo con Chateau, porque si no dejamos que el niño, explore, manipule, etc. Nunca va a saber cómo es que se tiene que enfrentar a problemas de la vida diaria o no desarrollara su motricidad tanto fina, como la gruesa, o lo más importante no sabrá desarrollarse en una sociedad, de igual manera no encajaría ante la sociedad, por lo mismo de ser una persona poco empática y sociable. Es por ello que debemos dejar que los niños jueguen al igual que aprendan del juego, porque la infancia es una etapa en donde nos ayudará a ser mejores personas en un futuro.

Estoy de acuerdo en que si un niño en su etapa de infancia no juega, será en un futuro un adulto amargado y no dejará que sus hijos, nietos, o algún otro sujeto, lo realicen, ya que dicha estrategia es el centro de la infancia, las cosas más mínimas que nosotros vemos acerca de lo lúdico de los infantes, son las más importantes para el desarrollo de ellos, por ejemplo si nosotros vemos que un pequeño está con un carrito o hace movimientos, sonidos, creemos que él no está haciendo nada, pero en realidad él está generando un desarrollo en su cuerpo, ya que adquiere lo que podemos llamar motricidad gruesa y fina.

Para mí el juego significa diversas cosas, ya que es diversión, imaginación, creatividad, aprendizaje, socialización, comunicación, movimiento, conocimiento, pero sobre todo, es una forma de prepararse para la vida diaria, de poder enfrentar problemas que ocurren a lo largo de las vidas de los diferentes infantes, asimismo es una manera que a mi

parecer es divertida porque los alumnos aprenden jugando y de una manera diferente a la que ellos están acostumbrados, además nos ayuda a uno como docente o futuro docente a innovar nuestras sesiones, a ser más lúdicos pero sobre todo, a enseñar de una forma a la que nosotros nos gustaría que nos hubieran enseñado, para tener así más amor a la escuela e interés a aprender por parte de los educandos.

El juego es una estrategia de aprendizaje, sirve para la vida; es por ello que lo utilizamos en la educación, porque con él obtenemos un rendimiento educativo. Lo podemos utilizar de manera consciente y reflexiva. Es así como considero que es importante conocer acerca de este tema, porque logramos obtener que haya un crecimiento tanto personal como educativo de los alumnos, haciendo que se construya el aprendizaje y obteniendo una experiencia en donde el estudiante pueda aplicarlo ante situaciones de su vida diaria.

Para Mercado (2009) el juego contiene ciertas características que ayudan a que los pequeños desarrollen habilidades que les servirán en un futuro. Algunas características son muy conocidas, tal es el caso de: el placer, la libertad, el autotélico, lo memorable, lo voluntario, lo ficticio, lo pautado, el tiempo-espacio y lo indefinido. Gracias a lo anterior se diseñaron estrategias que incorporan actividades lúdicas.

A través del juego los estudiantes van ampliando su contexto cultural, integrando las estrategias lúdicas a la realidad en la que vive. Para poder relacionarse con los demás de una manera adecuada y responsable, ante algunas situaciones de su entorno, por lo tanto en ese complicado proceso:

Las actividades lúdicas se irán haciendo menos autónomas y egoístas, para ir participando cada vez más del juego adulto de la vida, o sea, de la vida misma entendida como juego; pero un juego mucho más serio, más auténtico y real, la mayoría de las veces no tan feliz ni divertido ni placentero (García y Llull, 2009, p. 21).

Considero que gracias a ello, el niño aprenderá, mediante la participación en las estrategias lúdicas, al mismo tiempo que logrará que desarrollen sus competencias de acuerdo al currículo. Por lo tanto el alumno se desenvolverá de una manera más efectiva en su contexto y sabrá que en ocasiones las cosas no salen como se tiene planeadas.

Para Claparède (1932) el juego tiene fines ficticios las cuales ayudarán a las etapas que se viven a lo largo de su edad adulta. Un claro ejemplo es la elaboración de mi planeación, de modo que anexé lo que es una estrategia lúdica titulada la panadería, ejecutada en la jornada de prácticas de octavo semestre, en donde simulamos estar en una panadería y que los alumnos iban a comprar, entonces ahí fue donde los alumnos construyeron su aprendizaje mediante el juego simbólico, en donde ellos se divertían sin saber que tenían un nuevo aprendizaje esperado y contenido por construir.

Beltrán (1928) nos dice que el juego exige, un esfuerzo constructivo y sintético. Es así como se genera una acción espontánea, de manera que el alumno realiza movimientos de acuerdo a su imaginación y desarrollo, por lo tanto utiliza la creatividad.

Si utilizamos las estrategias lúdicas con los alumnos, obtendremos buenos resultados, porque los niños están en una etapa en la que tienen capacidad para realizar las cosas. En la educación es importante que cada juego que se aplique con los alumnos tenga una intención.

El juego en la educación

Según Piaget (1961) los juegos son de gran aportación, porque son los encargados de crear una red que ayuda al niño a tener una asimilación en su totalidad de la realidad, haciendo que sea más significativa y logre recordarla, comprenderla, compensarla, pero sobre todo dominarla. Por ejemplo, los niños llegan a realizar juegos en donde realizan lo que llamamos el juego simbólico, el cual imitan las acciones que realizan los adultos, teniendo en cuenta problemas de su contexto o necesidades que enfrentan.

De tal modo que Piaget (1961) estableció diferentes estadios de desarrollo infantil del niño, desde los 0 meses a los 12 años, cada estadio representa características diferentes, que hacen que sea más fácil poder educar a los niños, asimismo se puede lograr una mejor enseñanza de algunos contenidos de acuerdo a sus características y necesidades de cada estadio.

Es importante conocer el desarrollo de los niños en las diferentes etapas de su desarrollo infantil, para que así logremos conocer las características que logren tener nuestros alumnos, porque tendré alumnos desde la edad de 5 años hasta adolescentes de 12 años, en donde los tipos de juegos no son los mismos para cada grado o etapa infantil.

Según Piaget (1961) existen 4 estadios los cuales tienen diferentes características, el primer estadio está comprendido en la edad de los 0-2 años, este estadio es sensoriomotor,

un ejemplo es cuando los pequeños empiezan a jugar explorando, manipulando y realizando movimientos, todo esto de una manera sencilla, el empezar a caminar, gatear es parte de este estadio. Además el egocentrismo es una característica que se hace notar en este estadio.

En el segundo estadio el cual se comprende de los 2-6 años lleva de nombre estadio preoperacional, en este estadio se ve más notable lo que conocemos como juego simbólico, el cual consiste en llevar a cabo la imitación, de igual manera existe el egocentrismo y en este estadio los alumnos aun no logran resolver operaciones con un grado de dificultad elevada, sino que aprenden de una manera convencional.

El tercer estadio de operaciones concretas se comprende de los 7-12 años, en esta etapa los niños ya tienen mayor capacidad para realizar las cosas, la lógica la comienzan a utilizar de una manera adecuada y eficaz, asimismo dejan de ser egocéntricos y se dan cuenta de su contexto que les rodea. En la cuarta etapa de operaciones formales que es en los doce años, ya son capaces de resolver problemas por si solos, su grado de pensamiento mejora (Piaget, 1961).

Piaget (1961) centró su atención especialmente en el juego simbólico, en el estadio preoperacional, el cual forma parte de un conjunto de manifestaciones simbólicas, las cuales están muy presentes a lo largo de la formación educativa y son el lenguaje, el dibujo y la forma mental. Estas son de gran ayuda ya que son parte de la realidad y esa realidad les ayudará a los alumnos a poder desarrollarse correctamente en los demás estadios faltantes. Por otra parte existen algunas principales razones para que los docentes o cualquier persona utilicen el juego como recurso didáctico en las aulas, escuela, calle, etc. Yo pienso que

podemos recurrir a dichos estadios para mejorar la aplicación y diseño de juegos como estrategias didácticas.

Es así como el juego cambia de acuerdo a la edad de cada niño, además de que el grado de dificultad se va modificando, esto con el fin de que logren desarrollarse adecuadamente, cada uno con características diferentes, pero con el fin de aprender y desarrollarse.

Considero que la estrategia lúdica es de suma importancia porque le brinda tanto al niño como el adulto el goce, de ser el mismo, además que expresa lo que siente, y es algo que todos en la vida lo hacemos, tal vez no como debería ser, pero si lo aplicamos, además considero que una clase en donde no lo aplicamos , será una clase rutinaria, aburrida y sin gracia, por eso recomiendo usar el juego como una estrategia para el aprendizaje, ya que además de aprender, el alumno socializa con sus compañeros y puede mejorar en una sociedad.

La principal razón que debemos tomar en cuenta según Chamoso (2004) es que debemos tener actividades llamativas y aceptadas por los alumnos, deben ser novedosas, asimismo el juego ayuda a que el estudiante logre desenvolverse ante una sociedad. Un claro ejemplo es la comunicación que existe con las demás personas, mejorar la relación con algunas personas, sin dejar a un lado el trabajo.

Por otra parte es necesario que cuando estemos frente al grupo conozcamos sus intereses de los alumnos, para que así logremos diseñar juegos acordes a sus edades e intereses, debemos de fomentar entre ellos el diálogo para que así logren enfrentarse ante una

sociedad. Es por ello que debemos aplicar el juego en las escuelas, para prepararlos a ser mejores seres humanos.

Son actividades aceptadas con facilidad por los estudiantes que las encuentran novedosas, las reconocen como elementos de su realidad y desarrollan su espíritu competitivo. Además, el juego estimula el desarrollo social de los estudiantes, favoreciendo las relaciones con otras personas, la expresión, la empatía, la cooperación y el trabajo en equipo, la aceptación y seguimiento de unas normas, la discusión de ideas, y el reconocimiento de los éxitos de los demás y comprensión de los propios fallos (Chamoso, 2004).

Al estar jugando, los alumnos aprenden que no todos piensan de la misma manera, pero que sabiendo escuchar y entenderse pueden lograr obtener buenos resultados, asimismo el tener errores les ayudará a reflexionar qué es lo que están haciendo mal o qué es lo que tienen que mejorar tanto individualmente como en equipo, para que así en la otra ronda logren mejorar.

Debemos tomar en cuenta que “el educador es un guía y su orientación se da en forma indirecta al crear oportunidades, brindar el tiempo y espacio necesario, proporcionar material y, principalmente, formas de juego de acuerdo con la edad de los educandos”. (Meneses & Monge, 2001, p.115)

Es necesario que uno como docente o futuro docente conozcamos las áreas de oportunidad de nuestros alumnos, asimismo identificar sus necesidades para poder realizar un buen trabajo, además el material didáctico que utilicemos debe de ser acordes a lo que

estamos enseñando y sobre todo debe de ser una herramienta que ayude a facilitar el aprendizaje de los alumnos, por lo tanto el juego no debemos dejar a un lado, ya que es necesario realizarlo en algunas ocasiones, pero debe tener propósito, el cual es brindar un aprendizaje y facilitarlo, también es necesario que los juegos sean acordes a las edades de los niños, para no tener algunas complicaciones, el juego se debe planear antes de ejecutarlo.

Para Meneses & Monge (2001) cuando el docente selecciona un juego el debe de conocerlo primero, para que tenga resultados favorable, por otra el maestro debe de ser positivo ante los resultados, al igual que tiene que muestra interes al lo que èl va a realizar, transmitir esa emociòn por el juego. Al igual que identificar cuando un alumno lo puede lograr realizar el juego. Por ejemplo si un alumno no puede aplicar el juego, el docente debe de intentar con èl para, que le explique que aun que el no pueda no se debe rendir y debe seguir.

Como mencioné anteriormente, como docente al aplicar una estrategia lúdica, debemos conocerla primero, saber qu pasaría si no resulta como uno lo piensa, buscar nuevas formas para poder mejorar y tener buenos resultados. Es necesario conocer a nuestros alumnos cuando no pueden realizar el juego o identificar cuando se les complica participar. Es por ello que el docente debe de estar como un guía para revisar que sus educandos logren hacer las cosas.

Al aplicar los juegos estamos trabajando y reforzando el aprendizaje social, en este aprendizaje lo que se pretende es que haya experiencias sociales y emocionales mientras juegan. Para esto Giebenhain (1982) argumenta que el dialogo se implemente en los juegos, en donde se lleva a cabo la asimilacion cognositiva de vivencias, esto con el fin de se llegue

a la conciencia. Por ejemplo si los alumnos juegan a “Stop de preguntas” y a la hora de correr chocan, debe de existir un diálogo entre los alumnos para no poder llegar hacer mas grande el problema. Y cuando existio el diálogo, todos los alumnos aprenderan a tener cuidado.

Según Meneses & Monge (2001) se recomienda tomar en cuenta algunos aspectos las cuales nos ayudarán a mejorar nuestra práctica docente, de nosotros depende si las queremos llevar a cabo o no. Estos puntos son muy sencillos: debemos conocer a profundidad nuestro juego antes de aplicarlo con los alumnos, de tal manera que les transmitamos esas ganas de realizarlo y de que todos participen, de igual manera debemos de explicar de una forma clara y coherente para que los alumnos logren entender lo que queremos transmitir.

Asimismo es importante que demos ejemplos para que quede mejor comprendido lo que se quiere logra hacer, de tal forma que expliquemos como en todo, las reglas que existen en cada una de las estrategias lúdicas y asi no haya conflictos, de igual manera debemos conocer el lugar y contexto en el que queremos aplicarlas. Tambien es indispensable enseñarles a los alumno que lo importante en algunos juegos, no es ganar, sino que adquirir un aprendizaje nuevo o una enseñanza, el adecuar es otra recomendación importante, ya que nos ayudará ha mejorar y hacer las actividades más interesantes.

Sí tomamos en cuenta estas recomendaciones, lograremos hacer que nuestra estrategia sea significativa, ya que los niños adquirirán participar como nosotros deseabamos, no solo daremos ejemplos, sino que también participaremos con ellos para que observen que el docente esta interesado en aprender, pero sobre todo a divertirse con ellos.

El juego como una estrategia

El juego puede actuar como un mediador para potencializar el aprendizaje, en donde el alumno adquiere los conocimientos que requiere de una manera diferente, es por ello que es importante la utilización de estrategias didácticas, además de que el educando expresa lo que siente y lo que es al mundo que lo rodea. Al igual que logra conocerse así mismo, de tal manera que el docente debe involucrarse en ellas, para que tanto alumnos como docentes aprendan.

Considero que los juegos se deben tomar de suma importancia en el aula, porque ayuda a adquirir y facilitar el aprendizaje de los alumnos, asimismo el alumno descansa y se recrea, ayudando a adquirir el interés del estudiante, por lo tanto hará que en dicha estrategia desarrolle sus competencias al cambiar de actividades y sobre todo de la rutina a la que los pequeños están acostumbrados.

Pasando a otro punto es importante conocer que es una estrategia didáctica y Díaz (1998) define una estrategia como: “procedimientos y recursos que utiliza el docente para promover aprendizajes significativos, facilitando intencionalmente un procesamiento del contenido nuevo de manera más profunda y consciente” (p. 19). El docente debe de buscar estrategias que le ayuden a favorecer el aprendizaje, dichas estrategias deben de ser llamativas para los alumnos, tal es el caso del juego, en el cual los alumnos aprenden.

Es por ello que debemos tener en cuenta lo que es una estrategia para poder realizarla y aplicarla en nuestro plan y con los alumnos, ya que la estrategia didáctica nos ayudará a facilitar el aprendizaje de los alumnos, además ellos aprenderán de una manera diferente, en

donde ellos obtendrán un aprendizaje significativo al igual que social, relacionado con su medio en el que se desarrollan.

Para Beltrán (2003) Las estrategias son herramientas que nos ayudan a potencializar el pensamiento y el aprendizaje. Asimismo nos ayudan a identificar la calidad del aprendizaje de los alumnos. Un ejemplo de ello es el aplicar algunos exámenes para conocer a nuestros alumnos, y así poder diseñar actividades para ayudarlos a aprender.

Las estrategias nos ayudarán a facilitar el aprendizaje de los alumnos, de una manera más llamativa, para que así el alumno logre entender, comprender, reflexionar y aplicar lo aprendido en su vida diaria. Además que ayuda a que los alumnos participen de una manera favorable e interesante, por lo tanto se atienden sus intereses y necesidades de cada uno de ellos.

El juego es aprender de una manera sencilla pero clara, de una forma diferente a las que los alumnos y uno mismo está acostumbrado, es ir más allá de la imaginación, es explorar las cosas, para que el día de mañana logremos enfrentar nuevos retos en nuestra vida, es diversión llena de aprendizaje, el cual debemos de realizar siempre para poder tener mejores conocimientos y resultados.

Para mí el juego es una estrategia lúdica la cual nos ayuda a favorecer el desarrollo de los niños, asimismo nos ayuda a generar ambientes favorables de aprendizaje, en donde además de jugar los alumnos aprenden, de tal manera que a ellos se les hace llamativas e interesantes las clases, además dicho elemento no solo lo aplicamos en la escuela, sino que

también puede ser en la calle, en la casa o en algún otro lugar dependiendo la situación. El jugar hace que la persona se sienta bien, es una función necesaria y vital.

A mi punto de vista considero que la estrategia didáctica es la facilitación del aprendizaje, siempre y cuando nuestras actividades estén planeadas, tenga un objetivo principal, pero sobre todo un aprendizaje esperado, además que se relacione con el enfoque de las asignaturas, esto ayuda a que el alumno adquiera el entretenimiento, pero al mismo tiempo adquiera un conocimiento.

La didáctica considera al juego como entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción y gracias a él, se puede disfrutar de un verdadero descanso después de una larga y dura jornada de trabajo (Torres, 2002). Es así como debemos de tomarlo en cuenta dentro de nuestra aula de clases, porque gracias a eso los alumnos logran despejar su mente, distraerse un poco y hacer algo diferente a lo que ellos están acostumbrados.

Es así como creo que es de suma importancia aplicar esta estrategia lúdica, ya que nos ayudará a que el alumno aprenda, al mismo tiempo que uno como docente no caerá en la rutina de siempre enseñarles a los niños las cosas sin aplicar creatividad, innovación, diversión, pero sobre todo un aprendizaje acorde a sus necesidades e intereses que ellos presentan.

Estrategias Lúdicas

1 ° Actividad

<i>Conocimiento del medio</i>		
<i>Campo de formación</i>	<i>Tema</i>	<i>Eje</i>
Exploración y comprensión del mundo natural y social	Interacción con el entorno social	Cultura y vida social
<i>Propósito y descripción del trayecto.</i>		
Que los alumnos representen lugares y trayectos mediante el uso de croquis y de símbolos, y describan trayectos empleando referencias espaciales.		
<i>Aprendizaje esperado</i>		
Compara características de diferentes lugares y representa trayectos cotidianos con el uso del croquis y símbolos propios.		
<i>Secuencia didáctica</i>		
<i>Juego llamado “en busca del tesoro”</i>		
<i>Inicio</i>	<ul style="list-style-type: none"> Comente qué recuerda acerca de los croquis y símbolos. 	
<i>Desarrollo</i>	<ul style="list-style-type: none"> Observe el ejemplo del croquis, y comente ¿qué se necesitaría para elaborar uno? Realice la actividad de “El sonido de los animales”, la cual consiste en hacer el sonido del animal que le tocó y buscar a sus demás compañeros con el mismo sonido, con el fin de formar equipos de 9 integrantes y realizar el juego de “En busca del tesoro”. Escuche las indicaciones que dará la docente en formación, acerca del juego que se realizará. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Reúnase con su equipo y reciba el tesoro que deberá esconder, primero un equipo saldrá a esconder su tesoro, posteriormente saldrá el siguiente equipo y así sucesivamente. • Elabore con su equipo un croquis de cómo sus compañeros lograrían llegar hasta donde está el tesoro escondido. Utilice símbolos y describa los trayectos utilizando referencias espaciales. • Comparen las características que tienen los lugares en donde escondieron los tesoros, con el fin de que lo conozcan y puedan lograr identificar algunos trayectos. • Intercambien sus croquis para que cada equipo, busque los tesoros. • Comente si le entiende al croquis elaborado por sus compañeros, de ser así busque con su equipo y ayuda del croquis el tesoro perdido. Pero si esto no ocurre preste atención a los compañeros que lo elaboraron.
<i>Cierre</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Platique ¿por qué son de gran utilidad los croquis? ¿qué aprendió el día de hoy? ¿cómo puedo saber si es un croquis? • Realice una evaluación acerca del juego implementado el día de hoy. • Comente ¿qué aprendió? ¿se imaginaban qué era eso lo que estaban buscando?
	<ul style="list-style-type: none"> •

2º actividad

<i>Conocimiento del medio</i>		
<i>Campo de formación</i>	<i>Tema</i>	<i>Eje</i>
Exploración y comprensión del mundo natural y social	Interacción con el entorno social	Cultura y vida social
<i>Propósito y descripción del trayecto.</i>		
Que los alumnos identifique actividades recreativas de su comunidad y los lugares donde se realizan, representen esa información en un croquis e identifiquen cambios y permanencias tanto en las actividades como en los lugares.		
<i>Aprendizaje esperado</i>		
Describe cambios y permanencias en los juegos, las actividades recreativas y los sitios en donde se realizan. Compara características de diferentes lugares y representa trayectos cotidianos con el uso del croquis y símbolos propios.		
<i>Secuencia didáctica</i>		
<i>“Descubriendo las actividades recreativas”</i>		
<i>Inicio</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Comente ¿qué entiende por actividades recreativas? • Elabore de manera grupal el concepto de actividades recreativas. 	
<i>Desarrollo</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Preste atención a la información que la docente en formación dará, el cual estará disfrazada como un guía, explorador. acerca de las “Actividades recreativas”. • Elabore una lista de algunas actividades recreativas que existen en su localidad. • Forme equipos de 6 integrantes con la actividad de “El rey pide”, esto con el fin de realizar el 	

	<p>rompecabezas de algunas actividades recreativas que la docente en formación dará.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resuelva el rompecabezas en equipo. • Comente qué actividades recreativas descubrieron. • Describa las actividades recreativas que se descubrió en el rompecabezas. • Mencione que juegos y actividades recreativas siguen usándose en la actualidad.
<i>Cierre</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Comente ¿por qué cree que son importantes las actividades recreativas? • Realice el juego de “lotería de actividades”.

Actividad 3

<i>Conocimiento del medio</i>		
<i>Campo de formación</i>	<i>Tema</i>	<i>Eje</i>
Exploración y comprensión del mundo natural y social	Interacción con el entorno social	Cultura y vida social
<i>Propósito y descripción del trayecto.</i>		
Que los alumnos identifique actividades recreativas de su comunidad y los lugares donde se realizan, representen esa información en un croquis e identifiquen cambios y permanencias tanto en las actividades como en los lugares.		
<i>Aprendizaje esperado</i>		
Describe cambios y permanencias en los juegos, las actividades recreativas y los sitios en donde se realizan. Compara características de diferentes lugares y representa trayectos cotidianos con el uso del croquis y símbolos propios.		
<i>Secuencia didáctica</i>		
<i>“Las estaciones del conocimiento”</i>		
<i>Inicio</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Recuerde ¿qué era un croquis y para que nos servía? • Responda ¿cómo se puede hacer un croquis? 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Realice la dinámica de “Yo tengo un tick”, con el fin de realizar movimientos de ubicación espacial.
<i>Desarrollo</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Comente que sabe acerca de lo • Forme equipos de 4 integrantes y escuche las indicaciones que dará la docente en formación. • Realice en equipos el circuito motriz titulado “Aprendiendo con las actividades recreativas”, en donde consta de 4 estaciones. La primera estación se llama “Aros locos”, consiste en pasarse los aros en el cuerpo, de manera que todo el equipo pase, después de que se haya pasado los aros, contestará una pregunta que la docente en formación dirá- ¿Qué son las actividades recreativas?, después se pasará a la siguiente estación. <p>Estación 2</p> <p>Con ayuda de una cuchara y un huevo hervido cada equipo tratará de pasarse el huevo, hasta que llegue con su último compañero, tomarán la pregunta y la contestarán – escribe 5 ejemplos de actividades recreativas.</p> <p>Estación 3</p> <p>Realizarán la dinámica de “El río de los cocodrilos”, la cual consiste en tomar una hoja de papel y con ayuda de su equipo tratar de llegar al otro extremo de la cancha, la persona que pise el suelo y no la hoja se regresa. Finalmente contestarán la última pregunta - ¿qué es un croquis y para qué me sirve?</p> <p>Estación 4</p> <p>Elabore con su equipo un croquis de un lugar de su localidad en donde se realicen actividades recreativas, realice sus propios símbolos.</p>
<i>Cierre</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Comparen los lugares que sus demás compañeros utilizaron en su croquis que realizaron sus compañeros de los diferentes equipos. • Comente si creen que algunas actividades recreativas han cambiado en su comunidad. • Responda si ¿las actividades recreativas que hacían sus abuelitos, son las mismas a las que hacen ustedes?

Observación, seguimiento y evaluación

Para poder realizar este punto importante de mi trabajo de titulación y reforzar mi práctica profesional, utilicé lo que es el diario de clases, ya que me ayuda a registrar, evaluar y reflexionar sobre lo que ocurrió durante el día en mi jornada de trabajo, además que gracias a él puedo detectar algunas dificultades que mis alumnos presentan, para que así logré yo trabajar más con ellos y nadie se quede atrás, sin aprender. Por otra parte logro mejorar mi desempeño frente a clases.

Asimismo existen autores que definen qué es un diario de clase, como es el caso de Zabalza (2004), en donde nos menciona que es un instrumento de investigación y desarrollo profesional, el cual nos sirve y ayuda como evidencia para poder detectar los problemas que enfrenta el docente a lo largo de su práctica profesional. Asimismo menciona que son documentos que hacen los maestros sobre lo que ha ido ocurriendo en el transcurso de su clase.

Creo que los diarios son de suma importancia en un docente, ya que nos ayudará en un futuro, por ejemplo si tenemos un problema con algún alumno que presenta conducta irregular, nos servirá de base para poder argumentarle a los padres de familia o para poder resolver dicha problemática, además en mi caso, son de suma importancia, porque gracias a ellos lograré observar a detalle que es lo que se me dificultó en mi aplicación y desarrollo de mis actividades lúdicas.

Por lo tanto considero que el diario es una herramienta adecuada para lograr reflexionar, sobre lo bueno y malo de mis prácticas, a poder observar conductas que presenta

mi grupo, conocer las problemáticas que surgen para así erradicarlas, creo que esta herramienta debe ser el pan de cada día de todos los docentes.

El diario nos brinda dos perspectivas para nuestro trabajo, las cuales son: perspectivas sincrónica y puntual, esta perspectiva es cuando uno como docente va narrando todo lo que ocurre en nuestra aula de clases, lo que sucede en ese momento; la segunda es la perspectiva diacrónica, considero que este punto es de suma importancia y no debemos dejarlo a un lado, ya que en esta perspectiva, vamos ir narrando y observando la evolución que llevamos en la mejora de nuestra práctica y la de nuestros alumnos (Zabalza, 2004).

Es así como mi seguimiento y evaluación se realizó con el diario de clases, ya que en él narro los acontecimientos más importantes y relevantes que suceden en mi práctica docente, por lo tanto me ayudan a reflexionar si mis estrategias lúdicas aplicadas sirvieron para transmitir un conocimiento y aprendizaje, o solo sirvió para distraerse, también me ayudará a conocer si mis juegos son aptos para mis niños y así ya no cometer errores, otro punto es llevar a cabo un seguimiento de ellos para observar su avance en la adquisición del aprendizaje.

Gracias a los diarios de clases aplicamos lo que es la investigación acción, ya que con el vamos haciendo un seguimiento e interactuamos con los alumnos, para conocer las aplicaciones y diseño de las estrategias con los alumnos, de esta forma recolecto información útil que me servirá para no cometer los mismo errores y seguir mejorando o para adecuar mis actividades.

De esta manera el diario de clases me servirá para evaluar lo diseñado y aplicado a mis alumnos, para así analizar y reflexionar los puntos fuertes y débiles de mi práctica profesional y así logra desarrollarme en mi ámbito laboral, para ser una buena docente comprometida con su trabajo y todo lo que realice en la docencia.

Reflexión

La reflexión es de suma importancia tanto en nuestra área docente como en la sociedad o el mundo entero, ya que nos ayuda a comprender lo que estamos haciendo, si nuestras estrategias o práctica profesional son buenas o malas, además que nos beneficia tener conocimiento sobre nuestros educandos y de las problemáticas educativas que logre enfrentar; en si la reflexión es el pensamiento de las cosas que realizamos en nuestra práctica docente.

Como nos menciona Zabalza (2004) si hacemos el esfuerzo de escribir, reconstruir y narrar lo vivido en nuestro diario de clases, hacemos que las palabras escritas se conviertan en contenedor de las experiencias, haciendo que se fomente la reflexión, es por ello que la profesión docente siempre va a tener que recurrir a ella. Además necesitamos revisar todo lo que se ha hecho para que así logremos obtenerla.

La reflexión es parte de la investigación acción, la cual nos ayuda a mejorar lo que nosotros tenemos planteado, para poder tener una mejor investigación; es así como durante este trayecto de formación he realizado algunas reflexiones sobre mi práctica profesional, pero no habían sido del todo adecuadas, porque no se lograba llegar a profundizar sobre lo que realmente hacía en mis prácticas.

Es por ello que mi tema del juego como una estrategia didáctica para el aprendizaje, me ha ido llevando a pensar un sinfín de cosas, en saber si todo lo que estoy realizando está bien o le falta corregir, creo que la reflexión nos es funcional para poder seguir mejorando tanto personal, social, laboralmente, pero sobre todo profesionalmente.

El diseño de mis estrategias considero que no han sido del todo buenas, porque en ocasiones me hace falta resaltar los pasos más importantes, los cuales son inicio, desarrollo y cierre. Porque si estos puntos no están desarrollados correctamente no lograré tener una buena aplicación de mis estrategias lúdicas, es por ello que tengo que mejorarlas y así demostrar un buen papel frente mi grupo, ya que la planeación es un elemento importante para poder brindarles a los alumnos una enseñanza adecuada y digna.

En ocasiones es difícil encontrar la forma de poder jugar para aprender, no es fácil relacionar la actividad lúdica con los aprendizajes esperados planteados en los programas de estudio. En estos casos se tendrán que buscar otras alternativas, sin embargo, siempre que sea posible es recomendable que los estudiantes aprendan mediante el juego.

Por tal motivo mis planeaciones tienen que ser eficientes y brindar un aprendizaje, además de que tienen que tener una relación con lo que es el enfoque de conocimiento del medio, para que así los estudiantes aprendan al tiempo en que desarrolle mis competencias tanto genéricas como profesionales. Considero que mis alumnos y yo podemos aprender y divertirnos siempre y cuando se tenga una planeación bien estructurada.

Pienso que si mejoro estos aspectos, lograré tener una práctica profesional eficiente, por lo tanto no seré la única beneficiaría, sino que los alumnos que estén a mi cargo lograrán aprender de mejor manera. Mejorar mis estrategias lúdicas permitirá que mis alumnos aprendan de manera divertida y no les resulte tedioso asistir a la escuela.

Todo esto tiene una consecuencia la cual sería que aprendieran de una manera atractiva y adecuada para sus niveles escolares. Es así como los juegos deben estar acordes a

sus edades, necesidades e intereses de los alumnos, para que en los diferentes grados escolares se vean varios tipos de estrategias lúdicas y no se les haga aburridas en un futuro, por lo mismo de que las repetimos y no hacemos las adecuaciones necesarias. Con esto se fortalecerá aún más mi trabajo, tanto de titulación como docente, con el fin de reforzar las competencias.

Los estudiantes son los encargados de darle vida a la profesión docente, es por ello que al mejorar, ellos también mejoran, es así como nosotros también debemos de enseñarles a reflexionar sobre las cosas o acciones que hacen para que logren tener mejores perspectivas y ser personas críticas que obtengan buenos resultados en sus acciones que hagan día a día, asimismo ellos deben de fomentar el constructivismo.

Por lo tanto ellos son los encargados de saber en qué están mal y así analizar de qué manera pueden hacer correctamente las cosas, para Vigotsky (1987) la participación de los estudiantes en actividades culturales, en donde comparten actividades y conocimientos que les ayuda a pensar y actuar. De esta manera se favorece el constructivismo entre los alumnos, en donde solamente el docente será el guía para que construyan su conocimiento.

Hay que mencionar también, que únicamente se logró aplicar una estrategia lúdica, la cual fue en busca del tesoro, en donde los alumnos expresaron conocimientos previos acerca de lo que es un croquis, asimismo creo que me hizo falta reforzar dichos conocimientos previos de una manera más dinámica, esto con el fin de que todos los alumnos participarán y dieran a conocer lo aprendido anteriormente para reforzarlo con los contenidos nuevos que se verían.

La utilización de un croquis para que lograrán una mejor comprensión, fue algo que me ayudó a que los alumnos analizarán y observaran cómo elaborar el suyo, pero creo que el diseño se hubiera apreciado mejor, si cada uno de mis alumnos lo hubieran tenido, esto les ayudaría a que tuvieran un conocimiento más a fondo de lo que estábamos viendo.

La actividad del sonido de los animales fue lograda tal y como se tenía planeada, porque se llegó al objetivo, que era hacer equipos para hacer la estrategia lúdica, esto me sirvió porque así los alumnos interactúan entre todos, al mismo tiempo que no tengo equipos en donde todos son amiguitos o siempre están en el mismo, sino que hubo una mezcla de alumnos de todo el salón.

Creo que resultó el poder caracterizarse de acuerdo a la temática, ya que cuando le dije a mis alumnos que participaríamos en el juego de en busca del tesoro, se emocionaron mucho y minutos antes ellos preguntaban el por qué estaban disfrazados, de esta manera ellos utilizaron lo que es la imaginación y creatividad para poder venir vestidos con esa tema, al igual que para hacer las actividades.

La estrategia lúdica aplicada resultó favorable, porque, ayudó a que los alumnos construyeran su propio conocimiento de una manera significativa al igual que constructiva, porque entre ellos se corregían, asimismo desarrollaron el aprendizaje que les ayudará a que logren dar referencias en un futuro o consigan diferenciar un lugar de otro. La parte del cierre fue buena, aunque considero que me hizo falta un poco más de tiempo para profundizar. Aunque se volvió a retomar al otro día, ya no es lo mismo.

Mi reflexión en la primera planificación, titulada en busca del tesoro, fue que me hizo falta reforzar lo que es el constructivismo, ya que mis alumnos con las actividades planteadas no logran la creación de un nuevo aprendizaje en donde ellos logren utilizarlos en un futuro ante alguna situación de su vida real. Con la ayuda de todos logren construir el conocimiento, al igual que el educando se debe de dar cuenta de sus errores para poder mejora y aprender mejor.

Esto me ayudó a reflexionar que en la parte del cierre, no existe esa relación entre el aprendizaje esperado y mis actividades, ya que para que se logre obtener buenos resultados es necesario que tome en cuenta mis aprendizajes esperados con el último paso de la planificación, la cual me ayudará a conocer si los estudiantes adquirieron el aprendizaje o les hace falta comprender mejor.

La manera en la que se enriqueció el trabajo fue mediante las adecuaciones a la planeación en algunos aspectos que se deberían mejorar y dejar en claro lo que se pretendía con ellos, por lo tanto se fortaleció un punto importante e indispensable para la ejecución de mis juegos, el cual fue el constructivismo, en donde los alumnos crean su aprendizaje y aprenden entre ellos mismos, sin que les dé las respuestas a algunas problemáticas. Gracias a esto puedo obtener buenas reflexiones sobre lo que he estado aplicando, al mismo tiempo que puede elaborar la nueva planeación con la adecuación necesaria, para poder aplicar las estrategias lúdicas. Y de esta manera quedó estructurada:

<i>Conocimiento del medio</i>		
<i>Campo de formación</i>	<i>Tema</i>	<i>Eje</i>
Exploración y comprensión del mundo natural y social	Interacción con el entorno social	Cultura y vida social
<i>Propósito y descripción del trayecto.</i>		
Que los alumnos representen lugares y trayectos mediante el uso de croquis y de símbolos , y describan trayectos empleando referencias espaciales .		
<i>Aprendizaje esperado</i>		
Compara características de diferentes lugares y representa trayectos cotidianos con el uso del croquis y símbolos propios .		
<i>Secuencia didáctica</i>		
<i>Juego llamado “en busca del tesoro”</i>		
<i>Segundo grado</i> <i>Segundo trimestre</i>		
<i>Inicio</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Comente qué recuerda acerca de los croquis y símbolos. 	
<i>Desarrollo</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Observe el ejemplo del croquis, y comente ¿qué se necesitaría para elaborar uno? • Realice la actividad de “El sonido de los animales”, la cual consiste en hacer el sonido del animal que le tocó y buscar a sus demás compañeros con el mismo sonido, con el fin de formar equipos de 9 integrantes y realizar el juego de “En busca del tesoro”. • Escuche las indicaciones que dará la docente en formación, acerca del juego que se realizará. • Reúnase con su equipo y reciba el tesoro que deberá esconder, primero un equipo saldrá a esconder 	

	<p>su tesoro, posteriormente saldrá el siguiente equipo y así sucesivamente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elabore con su equipo un croquis de cómo sus compañeros lograrían llegar hasta donde está el tesoro escondido. Utilice símbolos y describa los trayectos utilizando referencias espaciales. • Comparen las características que tienen los lugares en donde escondieron los tesoros, con el fin de que lo conozcan y puedan lograr identificar algunos trayectos. • Intercambien sus croquis para que cada equipo, busque los tesoros. • Comente si le entiende al croquis elaborado por sus compañeros, de ser así busque con su equipo y ayuda del croquis el tesoro perdido. • Si el croquis del equipo contrario es incorrecto lo regresen para que sea corregido
<p><i>Cierre</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participe en la dinámica “Coctel de frutas” con el fin de pasar a la siguiente actividad. • Comente como eran los lugares en donde estaban sus tesoros encontrados, ¿eran los mismos que los de sus demás compañeros? ¿Qué tenían en común? ¿qué es lo que los diferenciaba? ¿Cómo se logrará identificar un lugar de otro? • Realice una evaluación acerca del juego implementado el día de hoy. • Platique ¿por qué son de gran utilidad los croquis? ¿qué aprendió el día de hoy? ¿cómo puedo saber si es un croquis?

	<ul style="list-style-type: none"> • Comente ¿qué aprendió? ¿se imaginaban qué era eso lo que estaban buscando?
	<ul style="list-style-type: none"> • Todos los alumnos vendrán caracterizados de piratas.

Las dos estrategia lúdicas restantes, no se lograron aplicar, solo quedaron en la parte del diseño, porque por motivos ajenos a mí, las clases se suspendieron en el mes de marzo, esto a causa de la pandemia, en donde México fue uno de los países afectados, esto ocurrió en la semana que iba a aplicar las estrategias restantes, pero creo yo que el reflexionar acerca de cómo estoy planeando mis estrategias lúdicas me ayudarán a lograr que mi planeación sea correcta y se logre aplicar de una manera más segura, responsable, pero sobre todo divertida, con el fin único de aprender.

Después de haber reflexionado sobre este punto, considero que he avanzado en el fortalecimiento de mis competencias, porque gracias a ello inculco que los alumnos conozcan más sobre la materia de conocimientos y yo actúo de una manera ética, además que fortalezco el juego en la asignatura, haciendo que a los pequeños les sea novedoso e interesante.

De igual manera en la planificación dos, titulada “Descubriendo las actividades recreativas”, creo que es necesario que esa planeación tenga un fin único, el cual es que cada uno de mis alumnos aprenda de una manera significativa, es por ello que mis actividades deben de ser de acuerdo a su contexto y que contengan situaciones de su vida real, ya que un rompecabezas no les servirá para solucionar problemas en su vida o para lograr adquirir una competencia que le sirva en un futuro.

La manera en la que se adecuó dicha planeación fue mediante una actividad titulada mímica de las actividades recreativas, porque gracias a ellas los niños logran conocer las diferentes actividades recreativas que hay en su localidad, al mismo tiempo que todos socializan sobre ellas y si aún esas actividades existen o las realizan en el lugar donde viven; para poder mejorar esta parte de la planificación los resultados fueron los siguientes:

<i>Conocimiento del medio</i>		
<i>Campo de formación</i>	<i>Tema</i>	<i>Eje</i>
Exploración y comprensión del mundo natural y social	Interacción con el entorno social	Cultura y vida social
<i>Propósito y descripción del trayecto.</i>		
Que los alumnos identifique actividades recreativas de su comunidad y los lugares donde se realizan, representen esa información en un croquis e identifiquen cambios y permanencias tanto en las actividades como en los lugares.		
<i>Aprendizaje esperado</i>		
Describe cambios y permanencias en los juegos, las actividades recreativas y los sitios en donde se realizan.		
<i>Segundo grado</i>		
<i>Segundo trimestre</i>		
<i>Secuencia didáctica</i>		
<i>“Descubriendo las actividades recreativas”</i>		
<i>Inicio</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Comente ¿qué entiende por actividades recreativas? • Elabore de manera grupal el concepto de actividades recreativas. 	

<p><i>Desarrollo</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Preste atención a la información que la docente en formación dará acerca de las “Actividades recreativas”. • Elabore una lista de algunas actividades recreativas que existen en su localidad. • Forme equipos de 6 integrantes con la actividad de “El rey pide”, esto con el fin de realizar la actividad de “Mímica con actividades recreativas”, la cual consiste en que cada equipo tomará un papelito con la actividad recreativa que le tocó hacer, los demás alumnos adivinarán que actividad recreativa se trata, pasarán todos los equipos. • Resuelva el rompecabezas en equipo de algunas actividades recreativas que la docente en formación dará. • Organícese para hacer una dinámica con la actividad recreativa que descubrió en el rompecabezas.
<p><i>Cierre</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participe en las actividades recreativas que sus compañeros harán, con el fin de tener conocimiento sobre ellas. • Comente qué actividades recreativas descubrieron. • Mencione qué juegos y actividades recreativas siguen usándose en la actualidad. • Comente ¿por qué cree que son importantes las actividades recreativas? • Realice el juego de “lotería de actividades”, para conocer más actividades recreativas.

La planificación 3 llamada “circuito motriz”, es necesario que logre redactarla de una manera clara en donde se atienda mi aprendizaje, enfoque y la realidad, para que así sea una sesión de aprendizaje. Es necesario que les expliqué a los alumnos el porqué de ese aprendizaje y el para qué les servirá en un futuro, esto con el fin de que ellos logren desarrollarse en su vida diaria y como en ocasiones dicen, prepararse para la vida diaria.

La parte enriquecida de esta estrategia lúdica, consistió en desarrollar una actividad en donde el docente en formación sirva de guía para que entre ellos logren decir de qué manera nos ayuda el aprendizaje esperado que se verá en esa clase, al mismo tiempo que mis actividades se relacionaran entre las tres fases, que son: inicio, desarrollo y cierre, además que toda la planeación contenga actividades que se desarrollen en su contexto, para que así logren adquirir el aprendizaje, la caracterización fue otra adecuación importante para favorecer y aplicar mi estrategia lúdica. La planeación enriquecida quedo de la siguiente manera:

<i>Conocimiento del medio</i>		
<i>Campo de formación</i>	<i>Tema</i>	<i>Eje</i>
Exploración y comprensión del mundo natural y social	Interacción con el entorno social	Cultura y vida social
<i>Propósito y descripción del trayecto.</i>		
Que los alumnos identifique actividades recreativas de su comunidad y los lugares donde se realizan, representen esa información en un croquis e identifiquen cambios y permanencias tanto en las actividades como en los lugares.		
<i>Aprendizaje esperado</i>		

<p>Describe cambios y permanencias en los juegos, las actividades recreativas y los sitios en donde se realizan.</p> <p>Compara características de diferentes lugares y representa trayectos cotidianos con el uso del croquis y símbolos propios.</p>	
<p><i>Secuencia didáctica</i></p>	
<p><i>“Circuito motriz”</i></p>	
<p><i>Inicio</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recuerde ¿qué era un croquis y para que nos servía? • Responda ¿cómo se puede hacer un croquis? • Realice la dinámica de “Yo tengo un tick”, con el fin de realizar movimientos de ubicación espacial.
<p><i>Desarrollo</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comente que sabe acerca de lo que es un circuito motriz. • Preste atención a lo que es un circuito motriz, con la docente en formación caracterizada de entrenadora de campamento. • Forme equipos de 4 integrantes y escuche las indicaciones que dará la docente en formación. • Realice en equipos el circuito motriz titulado “Aprendiendo con las actividades recreativas”, la cual consta de 4 estaciones. <p>La primera estación se llama “Aros locos”, consiste en pasarse los aros en el cuerpo, de manera que todo el equipo pase, después de que se haya pasado los aros, contestará una pregunta que la docente en formación dirá- ¿Qué son las actividades recreativas?, después se pasará a la siguiente estación.</p> <p style="text-align: right;">62</p> <p>Estación 2</p>

	<p>Con ayuda de una cuchara y un huevo hervido cada equipo tratará de pasarse el huevo, hasta que llegue con su último compañero, tomarán la pregunta y la contestarán – escribe 5 ejemplos de actividades recreativas y realizalas.</p> <p>Estación 3</p> <p>Realizarán la dinámica de “El rio de los cocodrilos”, la cual consiste en tomar una hoja de papel y con ayuda de su equipo tratar de llegar al otro extremo de la cancha, la persona que pise el suelo y no la hoja se regresa. Finalmente contestarán la última pregunta - ¿qué es un croquis y para qué me sirve?</p> <p>Estación 4</p> <p>Elabore con su equipo un croquis de un lugar de su localidad en donde se realicen actividades recreativas, realice sus propios símbolos.</p>
<p><i>Cierre</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comparen los lugares que sus demás compañeros utilizaron en su croquis que realizaron de los diferentes equipos, con el fin de conocer y diferenciar los tipos de lugares que existen y que no todos los lugares son iguales, asimismo para que cuando les pidan una ubicación o dirección puedan decirlo sin necesidad de complicarse al explicar. • Responda si ¿realmente es necesario saber conocer los diferentes lugares que existen en nuestra comunidad? Y ¿por qué? • Cómo podemos diferenciar los lugares uno de otro. <p style="text-align: right;">63</p>

	<ul style="list-style-type: none">• Comente si creen que ¿hay algunas actividades recreativas que han cambiado en su comunidad?• Responda si ¿las actividades recreativas que hacían sus abuelitos, son las mismas a las qué hacen ustedes?
--	--

Considero muy importante que cada que realicemos nuestras planificaciones, reflexionemos sobre ellas, para poder mejorar el trabajo y brindar una mejor calidad educativa a los alumnos, de igual manera nos servirá para saber en qué estamos fallando para poder mejorar. Asimismo el aceptar nuestros errores es algo indispensable para la buena reflexión, por lo tanto ella estará presente a lo largo de esta profesión.

Creo que si realmente hubiera aplicado mis juegos, obtuviera mejores reflexiones, pero de acuerdo algunos problemas que sucedieron y que no estuvo en mis manos cambiarlos, tal fue el caso de la pandemia, los resultados y reflexiones fueran otras. Mis estrategias lúdicas a mi punto de vista, creo que son buenas, ya que ayudará a que los alumnos aprendan, además que tienen relación con el enfoque de conocimiento del medio, al mismo tiempo que hay una relación con el aprendizaje esperado que se quiere lograr obtener.

Como mencione anteriormente en algún párrafo, lo más importante de todas estas reflexiones es que sí he avanzado en el desarrollo de mis competencias, he diseñado y aplicado estrategias, tal es el caso de las estrategias lúdicas, en donde mi principal aliado es el juego, gracias a el puedo enseñarles a los alumnos adquiriendo su atención, pero sobre todo la participación para llevarlos a cabo.

Dada la experiencia en mis prácticas pasadas, logré identificar mis problemáticas, las cuales he mencionado en este trabajo y como ya sabemos, el uso del juego como estrategia didáctica, es algo que ha sido muy marcado en mí, porque en el tercer semestre realice una planeación, en la cual contenía algunas estrategias lúdicas, que de acuerdo a mi tipo de formación, aún no eran del todo correcto, de tal modo que perdía un dominio de grupo, además que mis juegos no tenían una relación con el aprendizaje esperado, asimismo los cursos tanto de observación y práctica profesional me han ayudado a lograr obtener buenos resultados.

Considero que todo esto que he logrado es gracias a la educación brindada en la Escuela Normal de Jilotepec, en donde de acuerdo a la malla curricular del plan 2012, en educación primaria, me han formado en el campo de la docencia, teniendo cuenta que debo de mejorar todos los días, de tal modo que debo de ejecutar lo aprendido, en mi práctica docente.

A todo este proceso le llamamos investigación acción, porque gracias a ella interactuamos con nuestros alumnos, investigamos y aplicamos las estrategias, si no resultan como uno piensa, reflexionamos sobre lo sucedido, para así lograr mejorar y obtener buenos resultados, los cuales favorezcan nuestro trabajo al igual que la práctica educativa y lo más importante, seguir investigando, ya que como nos menciona Elliott (1990) La investigación-acción se relaciona con los problemas prácticos.

Cronograma

Acciones		Fecha	Observaciones
1	Elaboración del diagnóstico	4 de diciembre de 2019.	
2	Diseño de actividades	2 al 6 de febrero de 2020.	
3	Revisión de actividades.	25 al 29 de febrero de 2020.	
4	Presentación del tema de trabajo de titulación, al docente titular.	2 al 6 de marzo de 2020.	
5	Presentación y aplicación de la estrategia titulada en busca del tesoro.	16 al 20 de marzo de 2020.	
6	Actividad 2 <i>“Descubriendo las actividades recreativas”</i>	16 al 20 de marzo de 2020.	
7	Actividad 3 <i>“Circuito motriz”</i>	16 al 20 de marzo de 2020.	

8	Reflexión sobre las actividades.	23 al 27 de marzo de 2020	
9	Entrega del informe de prácticas	5 de junio de 2020.	

Recursos

Los recursos utilizados fueron todos aquellos que permitieron realizar y elaborar todas las tareas que se requirieron para poder obtener este documento y están divididos en recursos materiales, humanos, técnicos y financieros.

Recursos materiales:

Libros

Revistas

Computadora

Impresora

Material didáctico para la aplicación de estrategias.

Salones de clases

Escuela primaria

Escuela Normal

Recursos humanos:

Asesor

Alumnos

Docente titular

Docente de curso

Directivos

Recursos técnicos:

Internet

Recursos financieros:

Dinero para las impresiones de las revisiones del documento de titulación.

Pago de internet.

Pasajes para asistir a la escuela de prácticas y Escuela Normal de Jilotepec.

Conclusiones

El juego es parte fundamental de la niñez y no solo en el preescolar lo podemos aplicar, sino que en toda la infancia, al igual que en la etapa adulta, ya que gracias a él logramos que se aprenda de una manera diferente pero divertida. Asimismo hacemos que los alumnos tengan interés por hacer las actividades, lograremos que uno como docente o futuro docente no caiga en el martirio de la rutina, ya que a los alumnos se les hará pesada las sesiones, es por ello que el juego es una estrategia didáctica favorable para que los alumnos aprendan.

Todo lo que se aprende mediante el juego se asimila de una manera más atractiva, segura y eficaz, es por ello que debemos de utilizar esta estrategia lúdica, en el contexto escolar al igual que en el que se desarrolla el alumno, porque gracias a el se impulsa que el alumno tenga ganas de ir a la escuela, pero sobre todo, participar y prepararse para la vida diaria. Además que el jugar es algo que le gusta a los pequeños.

La reflexión es una actividad esencial de un docente, gracias a ella logra comprender las cosas que ocurren durante su jornada laboral , para que así logre comprender sus acciones durante el día, al mismo tiempo que conoce las necesidades y debilidades que presentan algunos de sus alumnos, además identifica fortalezas de sus alumnos para poder reforzarlas.

La aplicación de estrategias didácticas nos ayudan a la mejora de nuestra práctica profesional, asimismo el conocer a profundidad nuestros enfoques de las asignaturas nos beneficia a que logremos tener una buenas planificación, el conocer nuestros planes es indispensable para cada docente.

El fortalecer las competencias tanto genéricas como profesionales, nos ayudan a que logremos tener mejores resultados, y con ello logremos desempeñar un buen papel en el salón de clases, además que el desarrollarse como buenos profesores, los cuales atienden sus competencias y necesidades de sus educandos. Por lo tanto no solo seremos expertos dentro del salón, sino dentro y fuera de ellos. Pero lo más importante es saber que el juego es parte fundamental de los niños y que con el no solo se divierten, sino que también aprenden.

Recomendaciones

A mi punto de vista recomiendo la utilización del juego como una estrategia para el aprendizaje, ya que gracias a el se logrará obtener buenos resultados para el aprendizaje de los alumnos, es necesario que día a día los docentes lo utilicen pero de una manera diferente, para que a los estudiantes se les haga divertido sin saber que están aprendiendo. Por lo tanto en cada sesión pueden utilizar diferentes juegos y de los cuales podemos adecuar a sus necesidades e intereses de los alumnos

Es necesario que conozcamos a profundidad las estrategias didácticas al mismo tiempo que las necesidades e intereses que tienen cada uno de nuestros alumnos. Esto para poder elaborar una buena planificación de estrategias lúdicas. Con esto lograremos obtener juegos que ayuden a la comprensión de los aprendizajes de los alumnos.

Además sugiero que le demos a todas las asignatura el peso importante, para lograr que los educandos logren adquirir los conocimiento de cada una de ellas, ya que a las ciencias naturales se les da muy poca importancia y es por ello que la mayoría no tiene la cultura de cuidar del planeta, porque desde pequeños en las diferentes escuelas no se les enseña a tener cuidado de él mediante la asignatura. .

Debemos para lograr que nuestros alumnos se les hagan interesantes las clases la escuela, utilizando el juego, en donde también a ellos les ayuda a mejorar su creatividad e imaginación. Haciendo que los estudiantes sean alumnos que les gusta aprender con estrategias lúdicas.

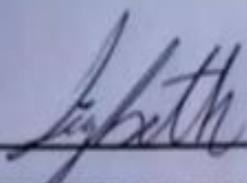
Referencias

- Beltrán, F. (1928). *Juego educativo*. Madrid: príncipe.
- Claparède, E. (1932). *La educación funcional*. Madrid: Espasa-Calpe
- Chamoso, J. (2004, 12 de octubre). *Análisis y experimentación de juegos como instrumentos de la enseñanza en matemáticas. suma,1*, 47 - 58. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/39222105_Analisis_y_experimentacion_de_juegos_como_instrumentos_para_enseñar_matematicas.
- Fierro, C. (1999). *Transformando la práctica educativa* . México : Paidós Ibérica.
- García, A. y Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.
- Giebenhain, H. (1982). *Juego y socialización*. Schorndorf, Alemania.
- Llera, J.A. (2003, 24 de septiembre). *Estrategias de aprendizaje. Revista de educación*, 332(1) ,55-73. Recuperado de: <http://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:0bc115bf-2ee5-4894-91f5-7e32e07059d4/re3320411443-pdf.pdf>
- Martinez, G. C. (1999). *El juego y el desarrollo infantil*. Barcelona: Octaedro.
- Meneses M, M, & Monge A, M, A. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico. Revista Educación*, 25(2) ,113-124. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>.
- Mercado, L. (2009). *Juego y recreación en educación* . Argentina : Brujas .
- Murillo, F. J., Martínez-garrido, C. Y Hernández, C, R. (2011). *Decálogo para una enseñanza eficaz. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 9(1), 6-27. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/551/55118790002.pdf>
- Perrenoud, P. (2004). *Desarrollar la práctica reflexiva en el oficio de enseñar*. Barcelona : Grao.
- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño*. México: FCC.
- SEP. (2018). *Conocimiento del Medio. Segundo Grado* . México: SEP.
- Torres, M. C (2002, 19 de octubre). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6 (19), 289-296. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego* .New York. Editorial: UNICEF.

- Vigotsky, L. S. (1966). *El papel del juego en el desarrollo del niño*. Barcelona: Grijalbo.
- Wallon, Henri. (1969). *Psicología evolutiva del niño*. Editorial: Grijalbo S.A.
- Zabalza, M. A. (2004). *Diario de clases: un instrumento de la investigación y desarrollo profesional*. Madrid: Narcea.

HOJA DE FIRMAS

SUSTENTANTE

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Lizbeth", is written over a horizontal line.

LIZBETH ZAMUDIO MIRELES



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO

EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.

"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 el Mtro. Héctor Alonso Reséndiz, asesor de la estudiante Lizbeth Zamudio Mireles 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, una estrategia para el aprendizaje en la asignatura de Conocimiento del Medio con los alumnos de segundo grado, 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

MTRO. HÉCTOR ALONSO RESÉNDIZ
ASESOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

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