

ESCUELA NORMAL DE JILOTEPEC

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR



INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES

Actividades lúdicas como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los infantes en preescolar

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO
EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**

DEL PLAN 2012

PRESENTA:

Marisol Mata Crisóstomo

ASESORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN:

Mtra. Araceli Cedillo González

JILOTEPEC, MÉXICO

JULIO DE 2020

Índice

INTRODUCCIÓN	VII
CAPÍTULO I LA IMPORTANCIA DEL CAMBIO EN LA PRÁCTICA EDUCATIVA	11
1.1 Propósitos	12
1.2 Competencias profesionales y genéricas	12
1.3 Intención	15
CAPÍTULO II LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS COMO UNA HERRAMIENTA MÁS PARA LA INNOVACIÓN	19
2.1 Planificación	20
2.2 Diagnóstico	21
2.2.1 Dimensión personal	24
2.2.2 Dimensión institucional	26
2.2.3 Dimensión social	27
2.2.4 Dimensión didáctica	28
2.2.5 Dimensión valoral	30
2.3 La acción	34

2.3.1 Propuesta 1	36
2.3.2 Propuesta 2	37
2.3.3 Propuesta 3	38
2.3.4 Propuesta 4	39
2.3.5 Propuesta 5	40

CAPÍTULO III EL APRENDIZAJE LÚDICO EN LA PRIMERA INFANCIA DENTRO DE LA INVESTIGACIÓN _____ **42**

3.1 Marco Conceptual	43
3.1.1 Actividades lúdicas pedagógicas en la primera infancia	43
3.1.2 Psicología del juego	44
3.1.3 Juego y aprendizaje escolar, perspectiva psicogenética.	46
3.1.4 Contraste de planes y programas de estudio ante la actividad lúdica en el aula	50
3.1.5 Proceso de enseñanza-aprendizaje a partir del juego como herramienta didáctica.	53
3.2 Metodología de investigación	57
3.2.1 Investigación-Acción	61
3.2.2 Características de la investigación acción.	63
3.2.3 Propósitos de la investigación-acción	65
3.2.4 Modalidades de la investigación-acción.	66

3.2.5 Proceso de la investigación-acción	67
3.2.6 Modelos de la investigación-acción.	69
3.2.7 Ciclos de la investigación-acción.	70

CAPITULO IV ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA MEJORA EDUCATIVA _____ **75**

4.1. Seguimiento y evaluación	76
4.1.1 Cuadro de observaciones	78
4.1.2 Cuestionario	79
4.1.3 Registro anecdótico	80
4.1.4 Rúbrica	82
4.1.5 Entrevista	83
4.1.6 Lista de cotejo	85
4.1.7 Diario de la educadora	87
4.2 Reflexión	88
4.2.1 Análisis de la primera acción: presentación del plan de acción a las autoridades educativas.	90
4.2.2 Análisis de la segunda acción: presentación del plan de acción a los padres de familia para dar a conocer lo que se trabajará con los alumnos.	94

4.2.3 Análisis de la tercera acción: registro de las fuentes bibliográficas como apoyo al tema “Actividades lúdicas como estrategia para favorecer el aprendizaje de los infantes en preescolar”	99
4.2.4 Análisis de la cuarta acción: diseño de juegos para favorecer el aprendizaje significativo	103
4.2.5 Análisis de la quinta acción: aplicación de entrevista a docentes para obtener información sobre las acciones que usan para favorecer el aprendizaje por medio del juego	109
4.2.6 Análisis de la sexta acción: aplicación de juegos como estrategia para favorecer el aprendizaje en los infantes	110
4.2.7.- Análisis de la séptima acción: reflexión y evaluación de las situaciones didácticas aplicadas.	116
4.2.8 Análisis de la octava acción: realizar las adecuaciones a los juegos como estrategia para favorecer el aprendizaje significativo	124
4.2.9 Análisis de la novena acción: aplicar de nuevo las situaciones didácticas	128
4.2.10 Análisis de la décima acción: análisis y evaluación de las situaciones didácticas	131
CRONOGRAMA	137
RECURSOS	141
Humanos	142

Financieros	142
Técnicos	142
Materiales	142
CONCLUSIONES	144
ANEXOS	151

INTRODUCCIÓN

La formación docente implica que el sujeto se apropie de diversos conocimientos y competencias los cuales serán empleados a lo largo de su servicio dentro del magisterio, ante esto es necesario reflexionar frecuentemente sobre el actuar en la práctica educativa y de esta manera identificar los principales obstáculos que limitan el desarrollo de habilidades y destrezas para la enseñanza e ir minimizando cada una de ellas. Mediante un informe de prácticas profesionales y el autoanálisis del trabajo frente a grupo observe los constantes conflictos que tengo al desenvolverme en el proceso de enseñanza-aprendizaje los cuales me han generado frustración como futura docente y temor al fracaso profesional.

La estancia en la Escuela Normal de Jilotepec, así como las diversas intervenciones a lo largo de mi preparación han repercutido favorablemente durante la praxis, sin embargo, aún persisten ciertas acciones que impiden lograr totalmente el perfil de egreso para formar parte del sector público educativo. A partir del presente documento y partiendo del análisis de mi práctica busco erradicar con la problemática que impide generar aprendizajes significativos desarrollando autonomía en los infantes, lo cual afecta masivamente en la seguridad y efectividad de las acciones implementadas.

La interacción, actitud y el desenvolvimiento de la docente como parte de una institución muestra la vocación que se tiene en la licenciatura de elección, es fundamental para el pleno logro de las intervenciones contemplando los conocimientos prácticos de cada mediación los cuales se fundamentan mediante la teoría obtenida en la formación como futura profesional esto me permitirá implementar nuevas estrategias y modalidades dentro del aula favoreciendo la educación de los pequeños que se encuentran a mi cargo.

Tocar el tema “Educación” en la actualidad genera un sinnúmero de emociones tanto para los docentes como la sociedad en general pues actualmente existe una desvalorización de esta labor, sin dejar a un lado que hoy por hoy muy pocos tienen deseo propio para estar frente a un grupo y ser partícipes de la transformación del país. Tanto la desvalorización por parte de la sociedad como el poco apoyo brindado por parte de las autoridades educativas hace que el esfuerzo docente se maximice al tratar de llenar las expectativas institucionales, administrativas, del alumnado y de la sociedad misma.

Retomando a la educación inicial concuerdo que el esfuerzo y corazón que requiere esta labor es enorme se necesita cumplir con un currículo y una carga administrativa brindando un apoyo enorme a los infantes y en algunas ocasiones es muy poco el apoyo que se recibe por parte de los padres de familia.

Como futura profesional y evocando las diversas intervenciones frente a grupo realizadas durante mi estancia en la ENJ determinó que el constante obstáculo en cada periodo de práctica fue el diseño de actividades lúdicas que demanden en el alumno interés durante las jornadas, así como también crear ambientes de autonomía para construir su propio conocimiento partiendo desde los saberes previos en estrategias innovadoras y retadoras.

Cabe destacar que durante los dos últimos años esta problemática mejoró un poco, sin embargo, aún prevalece un constante desgaste al diseñar situaciones dinámicas las cuales generen un gran cambio en las prácticas educativas desde el inicio de la carrera hasta la fecha y a fin de cumplir con perfil de egreso de la educación Normal me he propuesto como reto profesional perfeccionar el diseño de actividades lúdicas que tengan impacto significativo en

los alumnos, es decir, no ser yo quien siempre dirija las actividades dando oportunidad de experimentar con materiales manipulables y modalidades de trabajo que inciten al aprendizaje en conjunto (docente-alumno) ya que muchas veces se olvida la intención pedagógica del nivel y generamos una repetición de conocimientos burdos y sin objetivo didáctico.

Otro aspecto que considero importante es el de crear en el aula ambientes lúdicos que permitan al alumno el logro de aprendizajes que responden a las cualidades y destrezas de cada niño por lo tanto las actividades y el material implementado deberán ser acordes a cada uno de ellos. Un ejemplo específico es el uso del juego como un medio de aprendizaje para obtener la atención del grupo en general, incluyendo aquellos infantes que presentan Barreras para el Aprendizaje.

Agregando a lo anterior una transformación educativa es oportuno construir estrategias lúdicas que transponen los conocimientos pedagógicos y teóricos en cada una de las intervenciones mediante un lenguaje propio a la edad y características del alumnado logrando que quienes están a mi cargo se beneficien de esta nueva práctica al retomar los aprendizajes establecidos en planes y programas de estudio, es importante indagar en la teoría básica de autores como: Piaget, Vygotsky, Cecilia Fierro, Latorre entre otros; los cuales fundamentan parte de las características del alumnado con que se trabaja, los momentos en los que el juego debe desarrollarse en el aula y cómo surge dicha transformación educativa.

Implementando la metodología Investigación-Acción se diseñarán y aplicarán 5 actividades mediante la modalidad del juego. Estas surgen a partir del diagnóstico

institucional en el cual se considera el campo de Pensamiento Matemático como uno de los principales a favorecer en los alumnos de 3° A del jardín de niños “Dr. Gustavo Baz Prada” ubicado en el municipio de Chapa de Mota, Estado de México, evaluando y analizando cada actividad con ajustes que respondieran a las necesidades y características del alumnado. Durante la reflexión se visualizaron los avances y retos de cada propuesta lo que permitió responder a las fases en espiral de la investigación acción: **Planificación, Acción, Observación y Reflexión.**

CAPÍTULO I

LA IMPORTANCIA DEL

CAMBIO EN LA

PRÁCTICA EDUCATIVA

1.1 Propósitos

Citando la problemática detectada y en busca de una renovación en la intervención docente que responda a las competencias genéricas y profesionales del perfil de egreso de la educación Normal (Plan 2012), los propósitos establecidos para este informe de prácticas son:

- Diseñar, aplicar y evaluar juegos para favorecer el aprendizaje en los niños los cuales sean significativos en su vida.
- Contribuir al desarrollo del perfil de egreso deseable del plan de estudios 2012.

1.2 Competencias profesionales y genéricas

Para perfeccionar cada una de las intervenciones en el aula realicé una reflexión sobre las debilidades detectadas a lo largo de mi formación como docente en las cuales se retomaron las competencias profesionales y genéricas del perfil de egreso (Plan 2012). Entendiendo como competencia genérica a los desempeños comunes que manifiestan los egresados de la educación superior los cuales se desarrollan durante la experiencia personal y formativa de cada sujeto.

Considero que la **competencia genérica** que responde a mi debilidad como futura docente es: **“Usa su pensamiento crítico y creativo para la solución de problemas y la toma de decisiones”** específicamente en el aspecto de **“Aplica sus conocimientos para transformar su práctica de manera responsable”** lo anterior debido a mi experiencia como docente en formación pues he presentado dificultad al momento de intervenir y resolver los problemas propios de la praxis, por tanto, me hace falta tomar decisiones de carácter crítico

y argumentado para concluir satisfactoriamente con las acciones que implemento en el preescolar.

Por consiguiente, he generado algunas inseguridades que reflejo durante la intervención y el diseño de estrategias dentro del plan de trabajo, por lo que se me dificulta utilizar de manera permanente las modalidades que propone el plan y programa de estudios utilizando solamente el diseño de situaciones didácticas dejando de lado los proyectos y talleres que se prestan más al juego o la experimentación, esto para no caer en un aspecto tradicionalista sino que sea significativa para los infantes.

Por otra parte, las competencias profesionales son entendidas como el desempeño que deben lograr los futuros docentes de educación básica, estas tienen un carácter específico y se forman al integrar conocimientos, habilidades, actitudes y valores necesarios para ejercer la profesión docente y desarrollar prácticas en escenarios reales.

Al analizarlas me doy cuenta que aún se me dificulta la competencia profesional: **“Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco del plan y programas de estudio de la educación básica”** específicamente en el aspecto de **“Diseña situaciones didácticas significativas de acuerdo a la organización curricular y los enfoques pedagógicos del plan y programas educativos vigentes”** todo ello debido a algunas de mis prácticas he notado que las situaciones implementadas no son totalmente de carácter lúdico, pues de lado que los alumnos obtengan un aprendizaje significativo de manera autónoma.

Durante las jornadas de intervención y ayudantía tuve dificultad al diseñar e implementar actividades dinámicas que permitieran el desarrollo de habilidades y destrezas para favorecer

el logro de aprendizajes significativos vinculados a los planes y programas de estudio que se trabajan actualmente, sobre todo al tomar en cuenta las orientaciones didácticas que se deben contemplar dentro de los mismos ante las deficiencias en la planeación, como también en las consignas y el descontrol del grupo me enfrento a un desafío que requiere mayor esfuerzo para atraer la atención e interés permanente por cada una de las actividades.

Contrastando el plan de estudios 2011, así como el plan actual Aprendizajes Clave para la Educación Preescolar se prioriza al alumno al centro del aprendizaje siendo su objetivo la implementación de estrategias innovadoras y retadoras en las cuales se permita la apropiación significativa de las competencias establecidas de manera dinámica y autónoma. Reconozco que estando a un paso de ser una profesional de la educación se me dificulta generar espacios dinámicos en mis actividades mediante ambientes autónomos; más bien fungo dentro del aula como un modelo que trabaja tras la repetición esto provoca inseguridad en cuanto a las intervenciones por lo que las mismas se ven truncadas y muchas veces acaban en descontrol y desinterés del grupo con lo anterior llego a la conclusión de la temática titulada:

Actividades lúdicas como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los infantes en preescolar, será el tema a trabajar durante este informe de prácticas; por medio de la reflexión de la praxis educativa, así como en el favorecimiento de las competencias anteriormente mencionadas establecidas para la fase intensiva como docente en formación, se responderá favorablemente a la limitante del perfil profesional, el diseño de estrategias lúdicas que sean significativas en la vida de los niños del nivel preescolar por medio de la metodología I-A, respondiendo al cuestionamiento **¿Cómo elaborar estrategias significativas mediante el juego para favorecer el aprendizaje de los alumnos?**

1.3 Intención

Actualmente en la educación se han visualizado cambios drásticos en los estilos de enseñanza, así como en las normas que lo rigen, esto ha provocado inestabilidad y desacuerdo de la sociedad viéndose reflejado en la desvalorización de dicha labor; ahora son muy juzgados los docentes y los métodos de enseñanza que se implementan en el aula considerando que son pocos los conocimientos obtenidos durante el ciclo escolar implicando un gran reto para quienes estamos a punto de ingresar al magisterio para poder lograr una transformación significativa en el sector educativo se requiere de un acompañamiento conjunto entre sociedad, institución y autoridades máximas educativas con la finalidad de contrarrestar el rezago en los distintos contextos.

(Fierro, Fortoul & Rosas, 2011) definen la práctica docente como: una praxis social, afectiva e intencional en la que intervienen los significados, las percepciones, y las acciones de los agentes implicados en el proceso: maestros, alumnos, padres de familia y autoridades educativas, así como los aspectos político-institucionales, administrativos y normativos.

Desde mi punto de vista la educación es indispensable en la vida de las personas ya que forma parte de la etapa en que se le permite al infante transformar sus creencias, apropiarse del saber y buscar en conjunto diferentes estrategias que incluyan a profesores y padres que contribuyan a la mejora de su vida, ante esto es indispensable cambiar un poco la noción que tienen los progenitores en cuanto a el proceso de enseñanza en el nivel preescolar con la finalidad de que reconozcan la intención pedagógica inmersa en el proceso de enseñanza-aprendizaje capaces de identificar la forma de trabajo de la docente y algunas de las actividades que se van a implementar a lo largo del curso.

(Reyes, 2020) define que las intervenciones pedagógicas se realizan con la intención de potenciar y mejorar los procesos espontáneos de aprendizaje y enseñanza, como un medio para contribuir a un mejor desarrollo de la inteligencia, la afectividad, la conciencia y las competencias para actuar socialmente.

Me es indispensable recalcar lo anterior debido a que durante la fase intensiva de prácticas desarrollada durante este ciclo escolar hubo quejas constantes por parte de algunas progenitoras; en diversas ocasiones mencionaron que los niños no trabajaban y al preguntar las actividades que realizaban durante la jornada escolar respondían que jugaban por lo cual, una de las acciones importantes que se realizó con los padres de familia fue hacer de su conocimiento la intención pedagógica adjunta en el programa de estudios para el nivel preescolar el cual define al juego como herramienta principal para el logro de aprendizajes.

Dentro del marco legal del plan de estudios de educación preescolar se pide a los docentes el diseño de estrategias dinámicas, innovadoras y retadoras las cuales respondan favorablemente a las necesidades e intereses de los infantes atendiendo la diversidad que existe en el aula considerando que todos los niños son distintos y cuentan con diversos ritmos de aprendizaje retomando los aspectos anteriores se solicita que las actividades inmersas en el aula partan de la transpolación de conocimientos científicos a un lenguaje acorde a los infantes de modo que se apropien de manera autónoma de los saberes respondiendo a las actividades cotidianas que se suscitan dentro de su contexto.

Por lo tanto, la tarea del maestro siempre se desarrolla en un tiempo y en un lugar determinados en los que entra la relación con los procesos económicos, políticos y culturales más amplios que forman el contexto de su trabajo y le plantean distintos desafíos. (Fierro et al., 2011)

Es decir, ser mejor docente y transformar mi práctica día con día es un compromiso que he adquirido con la sociedad al momento de entrar a una escuela formadora como lo es la Escuela Normal de Jilotepec a partir de la experiencia adquirida como estudiante y al mirar las prácticas de enseñanza de algunos profesores responsables de mi formación educativa, incluidas las titulares de cada grupo en el que he estado colaborando.

(SEP, 2017 p, 23) indica que: el principal objetivo de la Reforma es que el estado garantice el acceso a la escuela a todos los niños y jóvenes, y, asegurar que la educación que reciban les proporcione aprendizajes y conocimientos significativos, relevantes y útiles para la vida independientemente de su entorno socioeconómico, origen étnico o género.

Como docente en formación es importante buscar espacios de capacitación y actualización que respondan a las demandas institucionales y al currículo vigente, lo cual potenciara el desarrollo de competencias que forman parte no solo de su desarrollo de trabajo y la implementación de estrategias dinámicas que partan del juego, mi adjuntía en el preescolar permitirá que el grupo adquiera conocimientos de manera gradual y autónoma esto reflejará durante cada intervención mayor dominio y seguridad en el actuar frente al grupo cumpliendo en conjunto con el logro del perfil de egreso.

Se pretende conocer los beneficios tanto del aprovechamiento de los alumnos, asistencia, desarrollo integral y autonomía que se genera ante la implementación de actividades lúdicas dentro y fuera del aula, así como reconocer las ventajas y desventajas que generan los métodos que enuncian diversos autores considerando que no es necesario realizar gastos excesivos para el material didáctico que se pretende implementar pues a través del juego simbólico de los alumnos y en conjunto con las docentes se puede hacer uso de la imaginación.

Como futura profesional en el sector educativo y con el firme propósito de cumplir eficazmente a las metas profesionales y éticas busco transformar una parte de la educación desde el plano que me corresponde, es decir, dotar a los alumnos de conocimientos siendo guía para lograr el aprendizaje, generando autonomía, pasión por la educación y la enseñanza. El informe de prácticas me será una herramienta pertinente para visualizar los cambios que trascienden día a día en el aula, así como evidenciar la respuesta que se obtiene por parte de los alumnos ante un nuevo estilo de enseñanza donde ellos son protagonistas de su aprendizaje.

(Fernández, 2013, p. 49) El docente debe tener la creatividad, el conocimiento y las habilidades prácticas imprevisibles, es decir, con la adquisición permanente de estas le proporciona las herramientas para modificar, enriquecer, reorientar y de esta forma establecer un dinamismo constante en su quehacer educativo.

Es necesario innovar en el aula sobre todo en el nivel inicial, para ello es indispensable que realice un constante autoanálisis de mi quehacer docente lo cual permite reconocer los puntos débiles a cambiar o las mejoras que se van teniendo de la misma comprometerme ante la profesión y el trabajo que se realiza de manera cotidiana, de igual forma responder a las diversas observaciones que se han hecho por parte de los docentes, el diseño de estrategias dinámicas permitirá un cambio radical de las prácticas que se realizaron hasta el momento así como de un próximo servicio en el magisterio, los cuales responden favorablemente a las competencias que se detectaron como una debilidad.

CAPÍTULO II

LAS ESTRATEGIAS

LÚDICAS COMO UNA

HERRAMIENTA MÁS

PARA LA INNOVACIÓN

2.1 Planificación

La fase de planificación funge como una de las tareas más importantes que docentes en formación y maestros en servicio deben realizar durante su labor, utilizando actividades que respondan al aprendizaje esperado y necesidades específicas del alumnado, por ello es importante conocer características y ritmos de trabajo del grupo recordando la situación de conocimiento actual de cada alumno como se menciona en el documento de Aprendizajes Clave (2017) El proceso de planeación es una herramienta fundamental de la práctica docente, pues requiere que el profesor establezca metas, con base en los Aprendizajes esperados de los programas de estudio, para lo cual ha de diseñar actividades y tomar decisiones acerca de cómo evaluará el logro de dichos aprendizajes. (p.124).

Cabe destacar que el currículo vigente es muy flexible ya que no se establece un formato como tal, sin embargo, es obligatorio contemplar cada uno de los apartados de la Planeación y de igual forma trabajar adecuadamente la modalidad que responda a las acciones que se implementarán en el aula.

(ibid., 2017, p. 124) este proceso ... permite al profesor anticipar como llevará a cabo el proceso de enseñanza. Asimismo, requiere que el maestro piense acerca de la variedad de formas de aprender de sus alumnos, de sus intereses y motivaciones. Ello le permitirá planear actividades más adecuadas a las necesidades de todos los alumnos de cada grupo que atiende.

Con la finalidad de disminuir mi complicación al diseñar actividades lúdicas que respondan a los enfoques pedagógicos del plan vigente conforme a los conocimientos adquiridos durante mi formación, se realizará el diseño y aplicación de 5 juegos con una intención didáctica enfocada al campo de formación académica de Pensamiento Matemático refiriéndolo como uno de los campos en los que la mayoría de los alumnos muestra dificultad

para la adquisición de aprendizajes. Se indagarán previamente sus gustos, el contexto en el que viven y actividades cotidianas esperando un proceso de aprendizaje significativo en las actividades propuestas dando pauta para la innovación en la intervención del aula.

2.2 Diagnóstico

(Guía para la Educadora, 2011) “El docente debe partir de una observación atenta de sus alumnos para conocer sus características, necesidades y capacidades, además de interesarse por lo que saben y conocen”

La etapa diagnóstica es la principal fuente en la que se obtiene información para cualquier circunstancia a la que queremos involucrarnos en el sector educativo es indispensable realizar una observación exhaustiva del contexto, características y necesidades de la población con la que trabaje, recopilando los resultados obtenidos se decidirán los campos y aprendizajes más pertinentes para la construcción de saberes en el aula con el fin de cumplir los propósitos establecidos en el documento recepcional. Inicio con un análisis personal de las habilidades y destrezas favorecidas a lo largo de mi formación docente y posterior a ello un diagnóstico del grupo en que se implementarán las acciones que contribuyen a la transformación de la praxis.

Para ser un docente de excelencia es necesario partir de las experiencias en la práctica educativa tanto buenas como malas, ya que estas permiten al educador crear nuevos estilos de enseñanza los cuales brinden al grupo resultados favorables en la construcción de aprendizajes, así como la adquisición gradual de conocimientos, es preciso poner en práctica las destrezas adquiridas en la formación de acuerdo a las bases teóricas y metodológicas

fundamentales para ejecutar un trabajo de calidad en la escuela de intervención y lograr en su totalidad el programa de estudios.

En ocasiones, al culminar de la educación media superior se visualiza la escuela en la que nos queremos formar como profesionistas buscando distintos medios que nos permitan llegar a nuestra meta; en lo personal la Escuela Normal es el eje más importante de mi formación ya que desde mi adolescencia quise ser parte de la misma es reconocida su amplia trayectoria y en la actualidad dicha institución tiene mucho renombre, por ello considero indispensable dar lo mejor tanto profesional como éticamente en la labor que desempeño dentro del aula reflejando los conocimientos adquiridos durante la licenciatura.

La praxis educativa es una actividad dinámica y reflexiva la cual surge de la interacción que se da entre docente y alumno a través de los diversos acontecimientos implícitos en las jornadas los cuales pueden ser positivos o negativos mencionando lo anterior y reflexionando sobre mi formación docente me doy cuenta que una de las mayores dificultades a las que me he enfrentado consecutivamente en las jornadas de intervención surge en el proceso de planificación de actividades lúdicas retomando al juego como una herramienta de apoyo para el aprendizaje significativo en infantes del nivel inicial (3 a 5 años) recalcando que esto forma parte de las actividades a desarrollar durante este trayecto educativo.

Con base en las observaciones realizadas por parte de las titulares en cada jornada de intervención reflexioné que mis mediaciones en el aula se ven constantemente afectadas por las acciones diseñadas; es decir, estas no potencian el aprendizaje esperado en su totalidad pues se realizan un sinnúmero de actividades que en ocasiones no se relacionan entre sí esto surgió al dejar de lado las características e intereses de los alumnos y en muy pocas ocasiones me

involucraba en conocer más a fondo sus gustos. Por lo anterior al momento de planificar generaba momentos de estrés pues se me dificultaba buscar una temática que incluyera estrategias innovadoras y dinámicas.

Considero que mi forma de planear nace en el seno familiar ya que en mi infancia pase la mayor parte del tiempo asistiendo a juntas, casa sindical, supervisión, entre otros espacios del sector educativo rodeada de maestros de primaria o secundaria al observar que el docente constantemente exponía conocimientos para el proceso de enseñanza a partir de la memorización y en la cual los libros, trabajos gráficos con copias o en el cuaderno eran los materiales principales en cada clase consideré que era la misma situación en cada nivel utilizando un marcador, libro o copia pues desconocía que de acuerdo a la edad se implementan distintas modalidades de enseñanza.

Al ejercer estos actos en los preescolares provocaba el constante descontrol del grupo o se podía observar a los niños desanimados y cansados esas actitudes generaba inseguridad en cada actividad debido a los probables comentarios de alumnos o docentes que surgieran en ese momento, afectando principalmente a los pequeños pues, aunque solo me encontraba dos semanas internamente en el aula las actividades diseñadas y los indicadores de evaluación no respondían totalmente a los aprendizajes esperados, visualizando poco o nulo avance en los alumnos.

A partir del segundo año de formación reconocí que la problemática afectaría mi práctica en diversos aspectos, por ello considere ampliamente una transformación del actuar docente creando acciones más dinámicas que permitieran el desarrollo de ambientes de aprendizaje autodidactas; ya fuere por medio de trabajo en equipo, parejas o individual para el logro de

esta innovación dentro del aula fue indispensable cambiar la concepción que tenía ante la forma de planear dando un giro al diseño de actividades mediante el juego, incluyendo también un cambio en el material didáctico respondiendo a las características y temática de cada situación didáctica.

Con la finalidad de culminar la licenciatura logrando el perfil de egreso deseable para estar frente a un grupo del nivel preescolar deseo trascender dentro de lo común y generar acciones eficaces a partir del juego, que, aunque es un tema que comúnmente se utiliza para el desarrollo de actividades en el nivel inicial me ayudarán a transformar la práctica educativa. Al realizar un autoanálisis anterior retomo las dimensiones de Cecilia Fierro pues cada una permite al futuro docente reflexionar sobre su praxis y el desarrollo que se va dar en los diversos marcos los cuales se mencionan a continuación, focalizándose únicamente a los relacionados a la problemática.

2.2.1 Dimensión personal

(Fierro, Fortoul, & Rosas, 2011) “El maestro es considerado 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 que imprimen a la vida profesional determinada orientación”

La historia familiar dentro del magisterio es parte esencial de mi vocación hacia la docencia teniendo a la mayoría de mi familia materna como profesionistas de la educación. El puesto de directora de mi mamá atribuyó a que mi primera infancia los pasará dentro de una escuela al cuidado de sus maestros o alumnos, así como en la supervisión diariamente

hasta altas horas del día. Esta convivencia diaria con docentes del nivel primaria me motivó a elegir desde esa edad la educación como carrera y fungir en el papel de director siguiendo el modelo de mi madre, sin embargo, ella me hizo reflexionar y caer en cuenta que primero debía ser maestra.

En algunas ocasiones a mi mamá se le complicaba llevarme al preescolar por lo que me trasladaba con ella a la primaria y me metía al salón de primero para trabajar algunas actividades sencillas de ese grado, sin embargo, mi educadora iba hasta la primaria ubicada en el Ejido de Coscomate y me llevaba al kínder cuidando de mí y teniendo mayores atenciones o aprecio ya que era un poco tímida. Es así como me nace un afecto hacia la educación inicial y sobre todo considerar a mi educadora como guía para mi formación buscando en todo momento dejar huella en cada alumno, donde valoren mi intervención de modo que las actividades sean de su interés y queden en su memoria de manera permanente.

(Fierro et al., 2011) invita al maestro a: recordar las circunstancias que lo llevaron a elegir el magisterio como actividad profesional, los ideales y proyectos que se ha trazado con el paso del tiempo frente a su quehacer de educador y como estos han ido cambiando con el tiempo junto con las circunstancias de vida.

La estrecha relación que llevé con mi docente del jardín de niños y los aprendizajes que obtuve de ella se volvieron el punto clave para mi elección por el nivel preescolar el objetivo profesional es dejar huella en los niños de corta edad, no solo en el aspecto pedagógico sino formar también parte de su corazón pues no todas las prácticas han sido exitosas y en varias ocasiones he querido darme por vencida, sin embargo, los vínculos afectivos con los niños, así como la buena relación que he creado con algunas docentes me motiva para seguir en la marcha y ser lo que siempre soñé.

Lo primordial para lograr mis metas profesionales es prepararme día con día y no solo quedarme con lo que he aprendido en la institución formadora sino buscar actualizaciones para la elaboración de nuevos estilos de aprendizaje dentro del aula; ser resiliente, paciente y tener sabiduría para enfrentar las problemáticas que demanda la labor docente, contribuyendo a la convivencia diaria con padres de familia, el primer paso para esa transformación es innovar la praxis por medio del diseño de actividades y material dinámico que, aunque no es uno de mis fuertes durante el transcurso del informe desarrollaré este cambio.

2.2.2 Dimensión institucional

La institución escolar implica para el docente más que una fuente de trabajo pues no solo es el espacio donde se llevan a cabo las acciones que favorezcan los aprendizajes significativos sino también implica adentrarse a la cultura de la institución y de la sociedad donde se labora. Al ser en la mayoría de los casos escuelas de organización completa (directivo y un maestro por grupo) es indispensable que surja el intercambio de ideas entre los docentes que laboran en la misma en pro del aprovechamiento de los alumnos, así como la mejora infraestructural de la institución.

En lo particular, como docente en formación siempre he asistido a instituciones donde se concibe un buen clima institucional, esto permite el intercambio de ideas en reuniones como en consejos técnicos guiando el trabajo a través del respeto de modo que cada uno de estos comentarios permiten crecer al docente ya que de manera colectiva se visualizan errores que deben ser corregidos o compartir estrategias funcionales en otros grupos para que este dialogo armonioso se pueda llevar a cabo es necesario que el directivo guíe a su colectivo y sobre

todo que incluya a quienes nos encontramos en servicio aprendiendo para en un futuro ser buenos docentes.

Las experiencias que se obtienen en la formación me han permitido como futura educadora apropiarme de actitudes y formas de trabajo de maestras con las que he colaborado en el salón dándome oportunidad para conocer las distintas formas de innovar en el aula y sobre todo de incluir estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje, reflejando en los alumnos mayor dinamismo para responder a las actividades motivándolos a asistir a la institución. Puedo inferir que estas experiencias provocan en el alumno mayor interés para incluirse de manera libre en las actividades proponiendo también nuevas formas de concluir cada ejercicio.

2.2.3 Dimensión social

Para realizar una buena práctica docente es necesario construir un diagnóstico del lugar al que vamos a asistir, esto con la finalidad de conocer ritmos de trabajo, oportunidades para hacer partícipes a los progenitores en actividades institucionales, conocer sobre las costumbres y cultura de los niños a modo de incluirlos en las jornadas escolares y sobre todo vincularnos en las actividades propias de la comunidad, pues al ver los padres de familia que nos consideramos parte de la sociedad se manifestará mayor apoyo a las actividades que desarrollamos dentro del aula.

(Fierro et al., 2011) el trabajo docente es un quehacer que se desarrolla en un entorno histórico, político, social, geográfico, cultural y económico particular, que le imprime ciertas exigencias y que al mismo tiempo es el espacio de incidencia más inmediato de su labor.

Es importante establecer relación con las personas que se encuentran a mi alrededor; aún me hace falta integrarme a la sociedad pues muchas veces tengo miedo hacia lo que pudiera pasar si yo me expreso mal o no cumplo con las expectativas de padres de familia. Esto ha causado problemas dentro de mi práctica pues me niego a la oportunidad de darles a conocer mi trabajo, así como el nuevo estilo de enseñanza que pretendo dentro de aula, visualizando mi intervención sin intención pedagógica al escuchar sobre las actividades dinámicas en el aula.

2.2.4 Dimensión didáctica

Forma parte de la formación en todo normalista ya que la carrera a pesar de ahondar en el marco teórico su formación se basa especialmente en la práctica pedagógica que se ejerce dentro del aula con la finalidad de brindar a los estudiantes de experiencias muy cercanas para posteriormente incluirse en el sector educativo como docentes de excelencia. Se sabe también que a pesar de que la didáctica señala las técnicas de intervención dentro del aula cada educador tiene propio estilo, así como diversas formas de implementar recursos con los que dispone para poner en práctica sus estrategias.

Es importante reconocer a la Escuela Normal como proveedora de métodos que nos permiten actuar como mediadores en la construcción de nuevos saberes ya que cada uno de los cursos que forman parte de la malla curricular me han permitido apropiarme de destrezas necesarias para trabajar con los pequeños las cuales se relacionan ampliamente a los Campos de Formación Académica y Áreas de Desarrollo Personal y Social del nivel inicial de igual forma nos enseña a reconocer cuando es necesario realizar adecuaciones con el fin de ofrecer a cada alumno lo que corresponde y brindarles la oportunidad de aprender por igual.

(Fierro et al., 2011) hace referencia en la dimensión didáctica 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, para que ellos construyan su propio conocimiento.

Como adjunta en el aula considero que me hace falta tomar el papel de docente y dejar a los alumnos que sean constructores del conocimiento propio ya que para el nivel en el que me he formado soy muy conductista pues les digo a los niños qué actividades deben realizar y la manera de hacerlo. Esto hace que la etapa de metacognición sea muy simple y poco enriquecedora pues pierdo de vista las expresiones y el trabajo instantáneo que sucede en el aula por lo que los infantes se desmotivan pues ellos quieren jugar, divertirse y al mismo tiempo “trabajar” me entristece ver que en actividades dinámicas donde están en constante movimiento pregunten a qué hora van a trabajar pues los he acostumbrado a actividades gráficas.

(Fierro et al., 2011) dicen que “la tarea específica del maestro consiste en facilitarles el acceso al conocimiento, para que se apropien de él y lo recreen, hasta que logren decir su palabra frente al mundo”.

Conuerdo ampliamente con lo citado anteriormente pues para facilitar el acceso al conocimiento es indispensable actualizarse con la reforma educativa, así como las normas y cambios que surgen en la misma para poder responder eficazmente a las campos y áreas de Lenguaje y Comunicación, Pensamiento Matemático, Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social, Artes o Educación Socioemocional, relacionando cada estrategia implementada a aprendizajes significativos por medio de actividades dinámicas y complejas las cuales les impliquen la resolución de problemas partiendo del juego libre y simbólico.

2.2.5 Dimensión valoral

La dimensión valoral es la clave para desempeñar la labor docente en ella se dictamina la función que debe cumplir cada uno de los educadores dentro y fuera de la institución pues en ella se visualiza el valor que le damos a la profesión docente como seres humanos por ello cada una de las acciones realizadas en la comunidad donde se ubica la escuela deberán efectuarse con ética profesional reflejando vocación en dicha profesión, así implique revolcarse en el pasto, en la tierra, cantar, bailar, actuar, transformar nuestra voz etc. permitiendo al infante que se involucre más en las jornadas.

(Fierro et al., 2011) cita que la práctica de cada maestro da cuenta de sus valores personales a través de sus preferencias conscientes e inconscientes, de sus actitudes, de su juicio de valor, todos los cuales definen una orientación acorde a su actuación cotidiana, que le demanda de manera continua la necesidad de hacer frente a situaciones diversas y a tomar decisiones.

Retomando las experiencias de vida que he tenido y basándome en las actividades propias de mi familia valoro al magisterio como una forma de vida y no una fuente económica o de trabajo aquí es donde nos desarrollamos como seres más nobles considerando la institución como un segundo hogar en el cual somos los responsables de cuidar y guiar a quienes están a nuestro cargo brindando cariño que en algunas ocasiones les hace falta, teniendo paciencia para dotar de conocimiento a cada niño de acuerdo al ritmo de aprendizaje con el que aprenden y sobre todo guiarlos en el proceso educativo mediante experiencias que partan del juego las cuales serán la base para orientarlos gradualmente a la educación que tendrán durante su vida.

(Fierro et al., 2011) “la labor del maestro, en su carácter de trabajador de la educación, tiene que ver con los valores institucionales expresados en el marco jurídico-político del sistema educativo, que define las directrices del sistema educativo”.

Con la finalidad de responder a la problemática anteriormente detectada y cumpliendo el perfil de egreso del Plan y Programa de Estudio 2012 de la escuela Normal de Jilotepec realizaré mi última práctica intensiva en el Jardín de Niños “Dr. Gustavo Baz Prada” ubicado en el municipio de Chapa de Mota, uno de los 125 municipios del Estado de México el cual limita al norte con Jilotepec, al sur con Morelos, al oeste con Timilpan y al este con Villa del Carbón. Las vías de acceso al municipio son por medio de autobús, servicio de taxi colectivo y particular, así como en transporte particular.

Esta institución se denomina de organización completa perteneciente a la zona escolar J008 y con CCT 15EJN1524T a cargo de la profesora Elisa Miranda Uribe en conjunto con la profesora Rosa Pérez Velázquez subdirectora escolar cuenta con 6 docentes frente a grupo un docente de U.S.A.E.R, docente auxiliar, promotor de inglés, promotor de educación física, promotor de artes, cinco practicantes y una conserje. En infraestructura se cuenta con una dirección, seis aulas, salón de U.S.A.E.R. dos sanitarios (uno de hombres y otro de mujeres, así como uno para docentes) el patio se encuentra techado con predominantes áreas verdes y área de juegos (resbaladilla, subibaja, pasamanos) cabe mencionar que la supervisión escolar se encuentra dentro del preescolar.

Se trabajará particularmente con los alumnos de tercer grado grupo “A” a cargo de la profesora Leticia Galindo Martínez con una matrícula de 18 alumnos de los cuales 12 son

hombres y 6 niñas que oscilan entre los 5 a 6 años de edad. En general el grupo muestra confianza para expresarse entre pares y con la docente titular, sin embargo, se cohiben cuando entra otra persona a trabajar con ellos; muestran poca fluidez en el lenguaje y en la expresión corporal y a 5 alumnos les cuesta un poco de trabajo expresarse cuando se trabaja en el aula y en cuestión de asistencia solamente Alan se ausenta por largos lapsos lo cual provoca que se atrase un poco en los aprendizajes adquiridos.

En cuanto a los gustos del grupo manifiestan mayor interés por materiales coloridos y manipulables les gusta hacer manualidades, experimentar, observar animalitos de la naturaleza e investigar sobre la vida de los mismos su clase favorita es la de Educación Física pues refieren que el maestro David los pone a jugar con aros y pelotas; les gusta crear música con los instrumentos especialmente con el xilófono, les gusta cantar, pintar, bailar, trabajar por competencia entre niñas y niños, hablar de sus caricaturas, piratas, carros, lo que hacen en casa, robots, juguetes, etc. Sin embargo, les desagradan las actividades que impliquen buscar rimas o algo relacionado a los números pues manifiestan aburrición.

Recapitulando el trabajo realizado con los infantes y con el propósito de responder a la problemática detectada en el diseño de actividades dinámicas que parten del juego como estrategia de enseñanza para obtener el aprendizaje significativo considero que el campo de formación académica que los alumnos requieren reforzar es **Pensamiento Matemático** pues al tener alumnos de nuevo ingreso y dado el retroceso que algunos pequeños mostraron al inicio del ciclo escolar aún se puede observar dificultad en la resolución de problemas, reconocer de manera gráfica los números y ubicación espacial; considero que al incluir juegos les será más fácil la adquisición de estos conocimientos.

(Aprendizajes Clave, 2017) “aprender debe ser siempre un acto creativo, un proceso que propicia la imaginación, las soluciones propias a situaciones problemáticas que se comparten y se confrontan con otras soluciones, la generación de nuevas ideas o concepto”

La finalidad de incursionar con el campo de formación académica de Pensamiento Matemático parte del diagnóstico institucional realizado durante la fase inicial de CTE en el que se llegó a la conclusión que los alumnos mostraban mayor debilidad por este campo así como en la jornada de observación y el trabajo de la primera intervención pude notar que existían algunas lagunas en cuanto a los aprendizajes que ya habían adquirido en segundo, por lo que era necesario enfocar las actividades tanto de manera transversal como principal con este campo y de acuerdo a las características de los infantes se torna necesario que las actividades sean dinámicas y llamen su atención durante la jornada.

Lo anterior me es favorable para el trabajo del tema **Actividades lúdicas como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los infantes en preescolar**, ya que me beneficia en el desarrollo del aprendizaje y trasciende en la construcción de un nuevo e innovador estilo de enseñanza. Aunque el diseño de estrategias lúdicas no es un tema de gran novedad y existen un sinnúmero de juegos para poner en práctica dentro del preescolar serán de gran impacto en el grupo donde me encuentro respondiendo al perfil de egreso para ingresar posteriormente a la primaria.

(Elkonin, s/a, p. 169) menciona que cada acción realizada por el niño tiene su continuación lógica en otra acción que sustituye a la primera. Las cosas, los juguetes y el ambiente reciben significados lúdicos

concretos que se conservan a lo largo de todo el juego. Los niños juegan juntos, y las acciones de un niño están ligadas con las de otros.

Por ello es obligatorio intervenir en un ambiente de aprendizaje donde los alumnos se sientan en confianza libres de poder expresarse y actuar de manera autónoma dando pauta a un aprendizaje significativo y construido por ellos mismos. De tal modo que tanto padres de familia como los mismos alumnos puedan advertir que a pesar de utilizar el juego como un recurso propio de la enseñanza conlleva una intencionalidad didáctica buscando que estos sean significativos en el actuar diario del infante.

2.3 La acción

“El eje de la clase debe ser una actividad de aprendizaje que represente un desafío intelectual para el alumnado y que genere interés por encontrar al menos una vía de solución”. (Guía para la Educadora, 2011, p. 172).

La transformación educativa inicia durante el diseño del plan de trabajo y las decisiones que se tomen al realizar algunas acciones con el fin de mejorar gradualmente el actuar frente al aula al seguir con las orientaciones didácticas y los enfoques constituidos en el plan de trabajo se pondrá en juego las destrezas y habilidades propias de los infantes para el logro de nuevos conocimientos; esto le permitirá al docente crear nuevos estilos de enseñanza para innovar el sistema educativo mediante el juego como estrategia de aprendizaje se les permitirá a los niños la capacidad para resolver problemas y de igual forma buscar distintas soluciones a los mismas.

(Stenhouse, s/a) menciona que “el currículo es el medio a través del cual el profesor aprende porque le permite probar las ideas mediante la práctica, y por tanto confiar en su juicio y no en el de otros”.

Un factor importante para trascender como docentes profesionales que intervienen con dinamismo en el aula se da al analizar el currículo y al retomar características de la guía de la educadora (plan anterior) tratando de implementar actividades retadoras donde el alumnado sea reflexivo y resuelva problemas a través de juegos protagonizados los cuales permitan el desarrollo integral de sus capacidades. Esto permitirá al educador experimentar y apropiarse de nuevos estilos de enseñanza buscando la modalidad y tipo de actividades que respondan a la diversidad del grupo.

(Zapata, s/a) alude que “En los programas de educación preescolar el juego debe ocupar el lugar principal y constituir el eje organizador de toda la actividad educadora”.

Durante la acción se retoman el tipo de actividades que trabajaré como futura educadora, así como el estilo de enseñanza y desempeño que muestre para ejecutar las actividades empleando nuevas técnicas de intervención, material innovador, recursos propios del contexto, motivación y desenvolvimiento en cada actividad. Al tomar en cuenta lo anterior no solo se construye una nueva forma de enseñanza e innovación de la práctica esto también involucra a los infantes consiguiendo el desarrollo integral de sus capacidades ante la resolución de problemas.

El presente apartado será el espacio donde se plantean algunas propuestas a trabajar con los infantes las cuales responden a la temática **“Actividades lúdicas como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los infantes en preescolar”** como se había

enunciado en páginas anteriores dicha planificación tomará en cuenta juegos que responden a aprendizajes propios del currículo que sean relevantes y dinámicos tomando a consideración el Campo de Formación Académica: **Pensamiento Matemático** en el cual los alumnos muestran más dificultad.

Cada actividad permitirá un cambio en el diseño de actividades lúdicas para transformar la praxis reflejado durante la reflexión y durante el proceso de seguimiento y evaluación por medio de instrumentos como: registros anecdóticos, diario de la educadora, cuadros de observación, escalas valorativas, entre otros instrumentos.

Al implementar juegos educativos en el aula se involucrará a los alumnos en las actividades diarias de la jornada creando en el docente mayor seguridad ante su intervención pues de manera conjunta se va creando el aprendizaje partiendo de los saberes previos con la intención de adecuar los conceptos científicos a un lenguaje propio de su edad. A partir de las siguientes propuestas desarrollaré en los alumnos una nueva y divertida percepción de la intervención matemática ante el trabajo pues están acostumbrados a aprender por medio de gráficos o en el cuaderno.

2.3.1 Propuesta 1

La primera actividad que se trabajará será del Campo de Formación Académica: **Pensamiento Matemático** con Organizador curricular 1: **Número, algebra y variación**, Organizador curricular 2: **Número**. con el aprendizaje esperado: **Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos**. Dicha actividad tendrá el propósito de generar motivación en los alumnos para incrementar los principios de conteo a través del juego utilizando materiales

manipulables por medio de trabajo en equipo donde se apoyarán en actividades que se le presenten favoreciendo el conteo en una secuencia didáctica del 1 al 20. (ver propuesta 1)

Formarán 3 equipos por medio de la dinámica “a pares y nones” se sentarán en una de las mesas que se encuentran dispersas por toda el aula en la cual observarán los círculos de papel, tapas y tarjetas numéricas que previamente se colocaron en su mesa de manera ordenada comentarán sus supuestos sobre la actividad a implementar basándose en el material antes visto; con la finalidad de fortalecer el conteo se pedirá que cuenten 10 círculos los cuales juntarán con otros 10 más que entregaré (se ayudará a los alumnos quienes aún no cuentan hasta el número 20).

Turnándose con su equipo se tomará una tarjeta y de acuerdo al número que salga acomodaran los círculos correspondientes dentro de la tapa que se entregó previamente entre todos los integrantes verificarán que tengan la misma cantidad. Como mediadora de la actividad me acercaré especialmente a los alumnos que muestran mayor dificultad en el proceso de conteo cerrando el juego al mencionar las dificultades de la actividad, así como las estrategias que implementaron para solucionarlo.

2.3.2 Propuesta 2

Como segunda actividad se trabajará será del Campo de Formación Académica: **Pensamiento Matemático** con Organizador curricular 1: **Número, algebra y variación**, Organizador curricular 2: **Número**. Aprendizaje esperado: **Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diversas maneras. Incluida la no convencional**. El propósito de este juego es que los alumnos reconozcan los números

en la serie numérica del uno al 10 no solamente de los símbolos propios sino de los que escriben otras personas. (ver propuesta 2)

Se comentará a los alumnos la actividad con la que trabajaremos titulada “**Tripas Numéricas**” de manera ordenada nos desplazaremos al patio por medio de la dinámica “corren los caballitos” formando parejas para tomar un gis y buscar un espacio del patio, cada alumno anotará los números del uno al 10 quedando de frente a los de su compañero; se turnarán para unir los números similares (uno con uno y así sucesivamente) tratando de no chocar con ninguna línea para finalizar los alumnos comentarán cuáles fueron las dificultades que tuvieron durante la actividad y como solucionaron sus problemáticas.

2.3.3 Propuesta 3

La tercera actividad pertenece al Campo de Formación Académica: **Pensamiento Matemático** con Organizador curricular 1: **Número, algebra y variación**, Organizador curricular 2: **Número**. Retomando el aprendizaje esperado: **Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diversas maneras. Incluida la no convencional**. Con esta se pretende acercar al alumnado a las TIC’S como una herramienta atrayente para la adquisición de conocimientos matemáticos usándolo de manera adecuada se realizarán actividades sencillas como el reconocimiento de la serie numérica del uno al 10. (ver propuesta 3)

Es importante indagar los aprendizajes previos de los alumnos al escuchar la palabra “software” reconociendo lo que sabe cada uno al respecto completando sus respuestas con relación al contexto preguntaré en qué momentos y para qué usan el teléfono de papá y mamá.

Con ayuda de un video de softwares educativos los alumnos podrán reconocer los tipos de aplicaciones para que se puedan divertir y aprendan al mismo tiempo recordando si alguna vez los han ocupado.

Previamente se colocará el cañón y laptop al centro del aula con la intención de que todos los alumnos jueguen en la computadora sus compañeros observarán y ayudarán a obtener la respuesta correcta en caso de que se le dificulte a quien se encuentre controlando el software se irán cambiando los juegos de acuerdo a las necesidades y características propias de cada niño; al finalizar se hará mención de las emociones que provocó el uso de la tecnología como parte del aprendizaje.

2.3.4 Propuesta 4

La cuarta actividad pertenece al Campo de Formación Académica: **Pensamiento Matemático** con Organizador curricular 1: **Número, algebra y variación**, Organizador curricular 2: **Número**. Con el aprendizaje esperado: **identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5, \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta**. El inicio de esta actividad se dará a partir de los aprendizajes previos que tienen los alumnos y basado en un juego simbólico de su propio contexto para que reconozcan el valor de las monedas y ocuparlas en distintas actividades. (ver propuesta 4)

Para indagar los aprendizajes previos se les entregará algunas monedas en caso de saber indicarán el valor de las mismas o identificarán de acuerdo a sus experiencias qué pueden comprar con las mismas dependiendo el tamaño del dulce que obtienen asimilarán si es un valor grande o pequeño. Con la dinámica “Un ratón quiso volar” formarán 4 equipos y se le

entregará una moneda gigante con distinto valor, lanzaré distintas monedas didácticas al centro del aula el cual previamente será desocupado ellos recolectarán las que se asimilen a la moneda gigante que traen.

De manera grupal colocarán en el patio algunas mesas para acomodar los productos que traen de casa y participar en el juego simbólico “el supermercado” se les entregará etiquetas con precios que ubicarán de acuerdo al tamaño del objeto recordando el valor de las monedas. Se dividirá el grupo para que unos vendan y otros compren, a quienes les toca comprar se les dará una lista con objetos eligiendo las monedas adecuadas para pagar sus productos el equipo de vendedores deberá verificar que se dé la cantidad exacta mediante un rol de turnos.

2.3.5 Propuesta 5

En la quinta actividad se trabajará con el Campo de Formación Académica: **Pensamiento Matemático** con Organizador curricular 1: **Forma, espacio y medida**, Organizador curricular 2: **Ubicación Espacial**. Con el aprendizaje esperado: **Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia**. Mediante el juego “en busca del tesoro” los alumnos desarrollarán la ubicación espacial pues serán ellos quienes diseñen sus propias pistas para encontrar los objetos escondidos fortaleciendo el trabajo en equipo y la atención las cuales serán permanentes en su vida estudiantil. (ver propuesta 5)

Se iniciará bailando una canción de piratas para que los niños identifiquen la temática a trabajar mencionando sus aprendizajes previos sobre los mismos con la finalidad de llamar más su atención e involucrarlos en las actividades mostraré un títere para que sigan las pistas

del mapa que previamente se colocó en el pizarrón con la finalidad de encontrar el objeto que escondió el títere.

Al encontrar el tesoro deberán personificarse con los objetos que se encuentran en la caja; por parejas previamente formadas realizarán su bandera pirata usando pellón y pintura para después ir a esconder una bolsita que entregaré a cada equipo posterior a ello los niños harán un mapa para indicar donde se encuentra el objeto que escondieron e intercambiarlo con sus compañeros tratando de seguir las pistas establecidas en el mapa y en caso de no identificarlo guiar a sus compañeros. Al finalizar se reflexionará sobre las dificultades que tuvieron durante este juego. así como las motivaciones del mismo.

**CAPÍTULO III EL
APRENDIZAJE LÚDICO
EN LA PRIMERA
INFANCIA DENTRO DE LA
INVESTIGACIÓN**

3.1 Marco Conceptual

3.1.1 Actividades lúdicas pedagógicas en la primera infancia

La infancia se considera la etapa más importante del ser humano debido a que se cimientan valores, hábitos, aprendizajes y competencias para la vida por tanto las acciones que realicen los adultos en cuanto a educación se refiere deberán ser acordes a las necesidades y particularidades de cada niño teniendo en cuenta la diversidad que existe en el mundo de acuerdo a las interacciones y aprendizajes que se adquieren durante los primeros años de vida en el seno familiar, interacción con sus pares y la estancia en instituciones educativas se manifestará el logro integral de su desarrollo.

(Castellar, Gonzalez, & Santana, 2015) Con las actividades lúdicas, los niños y niñas desarrollan cualidades como son: responsabilidad, compromiso y a su vez adquieren conocimientos manteniendo su rol de niños; disfrutando y gozando así mismo de las diferentes actividades encaminadas al desarrollo.

Por naturaleza propia el infante muestra curiosidad para implementar juegos en todo momento de su vida al jugar con sus padres o familiares, durante jornadas escolares estando con amigos y compañeros, como medio de entretenimiento o fuente de aprendizaje y para dejar volar su imaginación. Para esto existen los juegos con herramientas tecnológicas, juguetes tradicionales elaborados con madera y el más importante característico de su edad donde usan su imaginación para darle vida a los objetos de su alrededor con los cuales se divierten y obtienen experiencias para conocer la funcionalidad o se les da un nuevo uso.

(Castellar et al., 2015) A través de la lúdica en preescolar, los niños y niñas pueden desarrollar diferentes habilidades y destrezas, la observación, la memoria, la lógica, a concentrar su atención, la comunicación, así como diferentes procesos de pensamientos, competencias genéricas y no genéricas

que los docentes pretenden que desarrollen; además, se estimula el amor y sentido de pertenencia hacia la institución y el proceso de aprendizaje.

Con lo anterior se destaca qué una de las tareas institucionales debería crear espacios donde los alumnos aprendan y obtengan las competencias significativas que implementarán a lo largo de su vida también se espera que obtengan un espacio de tranquilidad en el cual aprendan del constante dinamismo de las actividades creando autonomía y curiosidad por naturaleza, sin embargo, al inicio del nivel preescolar los docentes dejamos de lado este proceso tan importante de la infancia retornando al tradicionalismo donde se copian actividades que realizaron años atrás, de igual forma con la llegada de las TIC'S se hace uso excesivo de videos como materiales impresos que no son aptos para sus características y necesidades.

3.1.2 Psicología del juego

Las bases psicológicas consideran al juego como una capacidad imaginativa que se perfecciona paulatinamente con el pasar de los años es considerada una acción innata en todo ser humano y en su actuar ya que desde los orígenes biológicos y por si de la naturaleza el sujeto durante su primera infancia actúa como imitador de los adultos. La imitación se considera como eje para el trabajo por medio del juego pues los objetos y el contexto, así como las relaciones con personas que nos rodean serán parte fundamental en el papel de imitador o llamado también un juego protagonizado.

(Elkonin, s/a) nos habla del “impacto que produce la actividad humana y las relaciones sociales durante el juego evidenciando que estos solo se extraen del fondo social, es decir, el juego nace de las condiciones de la vida del niño en la sociedad”

Es común observar durante los primeros años de vida que se utilizó el juego de manera constante pues siendo observadores podremos notar que los niños son fieles imitadores de los adultos con los que conviven día a día mediante el juego protagonizado cómo lo considera la psicología infantil, cabe destacar que estas bases se fundamentan con autores que denominan diversas teorías del juego partiendo desde sus experiencias e investigaciones que fundamentan sus resultados.

La teoría de Bühler menciona que el juego se concibe como un placer funcional el cual parte de un motivo que es el objetivo con el que se despliegan las acciones para cumplir con la actividad siendo reiterado constantemente y de este modo crear autonomía y favorecer a la personalidad.

La motivación debe estar inmersa en toda actividad lúdica que se realice ya sea en la fase educativa o en sus primeros acercamientos a los juegos dentro de la sociedad y el contexto, esta suele ser uno de los mayores problemas a los que nos enfrentamos pues difícilmente se crean actividades que la inciten de manera intrínseca donde los infantes se pongan de acuerdo en el papel que desarrollarán individualmente dando como resultado una acción secuenciada a la que realizaron principalmente cumpliendo así con la teoría que parte del protagonismo, un actuar placentero y autónomo.

(ibíd., p,166) En el nivel preescolar el desenvolvimiento del tema va desde la ejecución de las acciones lúdicas a los modelos de papeles en los que el niño utiliza numerosos medios representativos como; el habla, la acción, la mímica, el gesto o ademán y la respectiva actitud ante el papel.

3.1.3 Juego y aprendizaje escolar, perspectiva psicogenética.

Considerando que el juego se desarrolla durante los primeros años de vida en el círculo social será necesario retomar en el nivel inicial los saberes previos y significativos de los cuales se apropian siendo fundamentales para el desarrollo y construcción de nuevos conocimientos. Mediante estas actividades el infante podrá anticipar quehaceres de importancia para su crecimiento y su futuro actuar en la sociedad.

“El juego es considerado como una actividad donde se expresan los conocimientos a través del contacto con su entorno inmediato logrando ampliar los conocimientos con los que cuenta o solidificar los mismos” (Gálvez, s/a)

Basado en la educación tradicionalista es poco probable que los infantes construyan su conocimiento partiendo de aprendizajes previos y con sucesos que se acerquen a su realidad este se da con un constante trabajo por medio de gráficos o partiendo de la memorización de símbolos y conceptos aun cuando eran del nivel preescolar hoy, sin embargo, se propone una educación renovadora donde se pide mayor dinamismo en las actividades implementadas en el aula y fuera de ella.

Sabiendo que el juego es la fuente de construcción de nuevos aprendizajes para la vida futura de los infantes y tomando en consideración las experiencias previas con las que cuenta cada uno de los alumnos se destaca a Wallon quien clasifica diversos juegos de acuerdo a la primera infancia de los infantes en la cual menciona algunas características propias del actuar en los infantes los cuales quedan de la siguiente manera:

- **Juegos funcionales:** son aquellos que comprenden toda actividad que se guía por la ley del efecto con movimientos elementales y muy simples movimientos que

logran el dominio de ciertos gestos al ejercitar el conocimiento corporal permite a los niños experimentar con su propio cuerpo y con los objetos externos, dentro de la institución estos se trabajan con actividades motrices las cuales deben ser desarrolladas a modo de juego para no ocasionar frustración en el alumno al no poder realizar algunas actividades.

- **Juegos de ficción:** en estos el protagonismo es el eje para el trabajo de esta manera se simboliza o da vida a objetos de común uso en su vida cotidiana como, por ejemplo: jugar a la familia y a las muñecas, jugar a la comida o montar con un palo de escoba.

- **Juegos de adquisición:** permiten percibir y comprender a los seres humanos las cosas que le rodean por medio del sentido y la razón el niño absorbe todo y no se cansará de escuchar cuentos y relatos de aprender canciones o realizar cualquier esfuerzo para captar el medio y la cultura de su realidad circundante ante estos la educadora debe partir de la importancia de su contexto propio para obtener mayor significación de las actividades.

- **Juegos de fabricación:** se produce la síntesis integradora de las anteriores etapas donde el niño opera con los objetos y los combina o reúne en la medida que se va ejercitando aprende a modificar, transformar y construir nuevos objetos o juguetes; es necesario desarrollar en los alumnos mayor motivación para realizar estas actividades partiendo con materiales que son manipulables como: masa, plastilina, barro, lodo, papel mache, etc.

(Zapata, s/a) menciona que “el juego resulta un elemento esencial para articular la educación renovadora, donde la disciplina interna pueda sustituir a la externa; estos juegos se deben adaptar a las necesidades e intereses de los alumnos”

Fröebel retoma a lo largo de su teoría que el alumno es el protagonista de su propia educación de modo que irá formando su propia personalidad reconociendo que cada alumno cuenta con su propio ritmo de aprendizaje y autonomía por ello tanto el educador como los compañeros deben crear un espacio armónico para desarrollar las actividades para incitar a la construcción de un nuevo aprendizaje apoyándose de la motivación que ejerce el docente en cada juego o actividad con coros o cantos que lo hagan participar activamente.

Otro precursor del juego como estrategia de aprendizaje en la educación inicial es Montessori quien en sus estudios e investigaciones denomina que se debe trabajar en diversos espacios de la institución dentro de un ambiente armónico de modo que cada niño pueda conocerse y conocer a sus pares explorando una realidad dinámica con material didáctico que le permita la apropiación de los saberes, retomando que, todo material que se vaya a implementar en el aula, sobre todo para la realización de juegos debe ser: atractivo, práctico, de fácil realización y en muchas ocasiones lleno de cualidades estéticas sin caer en las exageraciones para que la atención de los alumnos se enfoque en ellos y sean autodidactas.

(ibíd., p. 75) retoma de Montessori que se debe dar la posibilidad al niño de imitar las acciones de los adultos, familia o comunidad; proporcionándole objetos a la medida de su fuerza y posibilidades, y un ambiente en el cual pueda moverse, hablar y dedicarse a una actividad constructiva e inteligente.

Otro método más es el de Decroly llamado así por su creador quien trabaja principalmente por centros de interés en los cuales se vuelve indispensable que el educador como observador

activo reconozca los saberes previos de cada educando y así lograr un progreso educativo considerando las necesidades de acuerdo a la etapa en la que se encuentran, sin embargo, también menciona que para lograr un aprendizaje significativo y autodidacta es necesario trabajarlo antes de los seis años donde se puede satisfacer las características propias de esa edad.

En su investigación el autor menciona que las necesidades de los niños generan el surgimiento de interés por lo que el maestro debe investigar cuales son las necesidades vitales de cada estudiante con la finalidad de partir desde este eje y contar así con una fuente de motivación extrínseca para detonar el aprendizaje, se reconoce que si los alumnos se encuentran motivados y están rodeados de diversos objetos con los que pueda jugar será mayor su beneficio en el proceso de enseñanza.

Retomando el aprendizaje por medio del contexto y de los objetos cercanos a la vida cotidiana de cada infante retomo a Freinet el cual basa su teoría principalmente en los aprendizajes que el menor trae de casa tomando en cuenta la acción, creación y expresión que se den de manera espontánea durante el trabajo colaborativo en el aula, considerando el dinamismo y la creatividad que genere el infante mostrando alegría vital que da por si solo la actividad lúdica.

(ibíd., p. 60) El enfoque metodológico de los juegos satisface los principales requerimientos individuales del niño y que, a su vez, cumple con los fines sociales que desean lograr las instituciones educativas... las actividades y contenidos educativos deben adecuarse a las etapas evolutivas, los juegos psicomotrices estarán adaptados al nivel preescolar de cuatro a seis años.

Como conclusión a los precursores de esta teoría señalados en el libro “La psicología del juego” se destaca notablemente que durante la primer infancia se deben desarrollar juegos

libres donde el niño actué de forma espontánea y la función única de la educadora sea guiar el tiempo de cada actividad, el espacio y material adecuado tanto a sus necesidades como a las características propias de la edad con la finalidad de que el niño reconozca sus posibilidades y alcances trabajando de manera autónoma y ayudando a compañeros que así lo requieren.

3.1.4 Contraste de planes y programas de estudio ante la actividad lúdica en el aula

La labor que llevan a cabo las educadoras dentro de las instituciones debe estar siempre regido al perfil de egreso que demanda la educación básica, actualmente con la implementación de la nueva reforma educativa se pueden observar diversos cambios que ha sufrido el plan y programa con el que se trabaja, sin embargo, es rescatable que lo único que ha cambiado ante esto son las conceptualizaciones, ya que, al analizarlo detenidamente se observa que el trabajo es el mismo pero se plasma de una manera más general y lo que abarca actualmente un aprendizaje esperado anteriormente se conformaba por dos o tres que venían específicos con lo que debía aprender el infante.

Ante el análisis de los planes y programas de estudio que constituyeron parte de mi formación docente se rescata la labor que debe desempeñar el educador, relacionándose al tema que concierne en la actualidad y que, para muchos docentes, en específico, mi persona han sido una traba al desempeño docente que debiera tener hasta el momento.

Los propósitos generales de la educación preescolar en el plan y programa de estudios 2011 menciona que en todas las actividades que se lleven a cabo durante la jornada escolar deberán relacionarse con el perfil de egreso de educación básica, es decir, todos los

contenidos que en este se trabajen deben ser escalonados a los conocimientos que el ser humano debe adquirir en todos los niveles educativos de los que forme parte y sobre todo, el aprendizaje debe ser basado al contexto de modo que estos se queden de forma permanente y sean significativos en la vida del sujeto.

Retomando la naturaleza del infante, así como las características propias a su edad se pide a los docentes del nivel inicial que durante las actividades los niños partan de la imaginación, fantasía e iniciativa propia para desarrollar en ellos la creatividad, es decir, el lenguaje artístico fundamentará la labor de este nivel pues, como ya lo citaba anteriormente Fröebel quien fuera el primer precursor de la educación preescolar recalca que todo trabajo en el aula debe partir de la motivación que ejerza la educadora considerando la música, el teatro y la danza así como el protagonismo o juego simbólico pues desarrollaran un mayor nivel de autonomía en el educando para que este vaya efectuando nuevos conocimientos de manera paulatina.

Ante la práctica que implementan los educadores en el aula es indispensable que se lleve a cabo una reflexión de su actuar docente de modo que su labor se lleve a cabo dentro de un ambiente propicio y que cada una de las acciones sean congruentes a los propósitos por ello es indispensable que seamos capaces para cumplir con las características y procesos de aprendizaje de cada alumno como se menciona en:

(Guía para la Educadora, 2011) anticipa que el juego tiene múltiples manifestaciones, ya que es una forma de actividad que permite a los niños la expresión de su energía y su necesidad de movimiento, al adquirir formas complejas que propician el desarrollo de competencias... durante el juego se ve la complejidad y el sentido de cada actividad; por característica propia el infante practica juegos individuales o de participación reducida y poco regulada.

Basado en la cita anterior cabe destacar que las actividades que desarrolle la educadora dentro y fuera del aula deberán fomentar más allá de la creación de nuevos conocimientos nuevas dinámicas de integración escolar pues de acuerdo a la teoría de Vygotsky el aprendizaje se obtiene a través de la relación que se tiene con sus semejantes entre el grupo escolar, grupos pequeños y equipos de modo que exista un apoyo entre compañeros dadas las experiencias propias de cada alumno y de este modo lograr los aprendizajes esperados que ha estipulado la educadora en el diseño del plan de trabajo.

De acuerdo al Plan de Estudios 2011 dentro de las modalidades que se eligen para desempeñar actividades retadoras e innovadoras deben contemplarse los dos tipos de juegos:

- **Juego simbólico:** son situaciones en las que los niños escenifican y adquieren una organización compleja en los papeles que cada uno desempeña, utiliza objetos que tiene a su alrededor y que se adecuen al papel que desempeñan.
- **Juegos complejos:** enfatizan en los alumnos, lenguaje, atención, imaginación, concentración, curiosidad, resolución de problemas, empatía, y participación grupal.

Ahora bien, el actual Modelo Educativo “Aprendizajes Clave Para la Educación Integral” propone a sus educadoras que toda estrategia empleada para favorecer el aprendizaje se focalice al juego dando pauta a una mayor relación con sus semejantes y poniendo como prioridad los sentimientos que se manifiestan; de igual forma mencione que los niños requieren un ambiente donde por autonomía propia intervengan con interés y curiosidad mostrándose activos a todas las actividades desempeñadas durante el ciclo escolar buscando diversas alternativas de explicación y solución a los retos cognitivos propuestos.

(Aprendizajes Clave, 2017) resalta que el valor del juego en la educación infantil es reconocido desde los orígenes mismos del jardín de niños; sin embargo, es necesario distinguir su carácter recreativo (libre, como actividad de descanso y relajación) y su función como recurso potenciador de procesos de razonamiento y de aprendizajes importantes.

Se rescata también que el juego es una de las herramientas de trabajo más viables para el aprendizaje infantil pues en ella se involucran todos los sentidos y habilidades de los infantes las cuales se van perfeccionando durante la práctica tales como el habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, atención, imaginación, concentración, curiosidad, cooperación, empatía, participación grupal, solución de problemas y la más importante que sería el control de impulsos.

3.1.5 Proceso de enseñanza-aprendizaje a partir del juego como herramienta didáctica.

El aprendizaje es considerado una adquisición de nuevas conductas que el ser humano realiza a través de experiencias previas, con el fin de una mejor adaptación al medio físico y social en el que se desenvuelve. Siendo resultado de la práctica y conciba un cambio relativamente permanente de la conducta. (Conceptodefinición.com, 2016)

La educación infantil en la actualidad funge uno de los papeles más importantes en la vida del ser humano, ya que se considera la cimentación de saberes que serán utilizados a lo largo de su vida, por ello, como se describió anteriormente se han reforzado los planes y programas de estudio dando mayor peso a los aprendizajes que debe adquirir el ciudadano ideal lo anterior implica un reto para el sistema educativo ya que debe implementar materiales que permitan el logro significativo de los mismos, así como ser un andamio entre el conocimiento que llevará el docente al aula invitando a que el nivel inicial cambie la percepción de la

enseñanza, dejando a un lado el trabajo memorístico y brindando oportunidades de adquirir el conocimiento a través de actividades que le sean reveladoras y pueda involucrarlos a lo largo de su vida.

(Solórzano, 2009) nos dice que “las actividades lúdicas son útiles y efectivas para el aprendizaje porque constituye un medio pedagógico natural y barato, capaz de combinarse con el medio más riguroso y más difícil”.

Como educadores debemos ser conscientes que no todo el juego es educativo ni todas las actividades denominadas “juego” contemplan una intencionalidad didáctica por ello, al utilizarlo como estrategia debemos visualizar una intención clara y congruente a los propósitos educativos sin dejar de lado las características y necesidades del grupo en el que laboramos, así como los procesos en los que se encuentran de acuerdo a su edad, por ende, es importante conocer e implementar la teoría de Jean Piaget la cual ha sido muy referida en la actualidad.

(Vergara, 2017) habla de la **Etap**a pre operacional la cual se desarrolla de los dos a los siete años abarcando la edad en la que se encuentran en el nivel preescolar; en ella, Piaget menciona que el pensamiento del niño se torna en las acciones externas por lo que su aprendizaje va aumentando a través del juego simbólico y la imitación llevándolo a descubrir que los objetos pueden cambiar unos por otros dándoles significado a través del lenguaje.

Dado lo anterior, es necesario crear espacios que brinden a los alumnos oportunidades de implementar juegos libres o dirigidos ya sea en un espacio creado para tal actividad o adecuado a las necesidades y las cuales refuercen las competencias de planes y programas de estudio en las investigaciones sobre la implementación de actividades dinámicas para favorecer procesos de aprendizaje conceptualizando la “ludoteca” como un espacio

pertinente donde los recursos admiten al juego como parte fundamental de la enseñanza y crea un fortalecimiento de aprendizajes previos para cimentar un aprendizaje significativo.

Sin embargo, dadas las condiciones propias de cada institución y de acuerdo a los recursos con los que se cuenta para llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje nos damos cuenta que no todos los infantes tienen la oportunidad de contar con un espacio propio para llevar a cabo juegos educativos, por ello, el educador, a partir de su experiencia en la práctica docente, así como también con las herramientas propias de su contexto debe elaborar estrategias didácticas en los espacios aptos para el trabajo de modo que sean pertinentes y cumpla con los propósitos educativos.

(Monereo, s/a) “Una estrategia didáctica es considerada un procedimiento consiente e intencional los cuales se dirigen con la finalidad de lograr objetivos relacionados con el aprendizaje”.

Al diseñar estrategias el educador busca que durante este proceso se favorezca un conocimiento significativo el cual como ya se había mencionado anteriormente en el perfil de egreso de educación básica sea retomado en ciclos escolares próximos y con posibilidades de ser fortalecido a lo largo de su vida escolar. Es por ello que quien se encuentra frente a grupo en el nivel inicial diseñe acciones de manera secuenciada y dinámica colocando al centro del aprendizaje a los infantes sin dejar a un lado la parte socioemocional para la adquisición de conocimientos de modo que se logre una autonomía significativa para adquirir y procesar competencias.

Es vital que en el preescolar se considere la enseñanza a través de estrategias lúdicas que inciten a la libertad buscando nuevas formas de aprendizaje con recursos que sean acordes

tanto al proceso de maduración en el que se encuentran, así como a las características del niño y del contexto mismo; pues es necesario partir de su lugar de procedencia y con actividades significativas donde le permita ponerlo en práctica de manera cotidiana para posteriormente llevarlo a saberes más avanzados.

(Huizar, 2015) cita que “el aprendizaje significativo se activa cuando el niño descubre, manipula, inventa y construye conocimientos a partir de la experiencia de aprendizajes relacionados con la estructura conceptual previa y cercana a su vida cotidiana”.

Para el favorecimiento de aprendizajes significativos es necesario la transformación del actuar docente así como la implementación de modalidades que retan los saberes previos de los educandos incitándolos a buscar explicaciones y soluciones a las problemáticas que el juego demanda, por ello, la ejecución de proyectos es una modalidad clave para el diseño de juegos que partan del interés del niño es preciso buscar recursos para las actividades acordes a su contexto inmediato, todo ello a través del análisis de saberes previos para impulsarse a un aprendizaje significativo.

Para poder lograr un conocimiento es necesario buscar la construcción de nuevos saberes a partir de viejas experiencias estableciendo relaciones entre los conocimientos previos pertinentes y relevantes con los que dispone el individuo, así como los contenidos a aprender, de esta manera el aprendizaje adquiere un sentido propio en quien se pretende enseñar. A fin de la construcción de saberes el proceso de diseño de estrategias suele ser importante ya que, a través de las actividades, así como los recursos que se implementen de acuerdo al propósito con el que se planea se podrán ver los resultados al finalizar el nivel inicial, por lo que los

procesos de planificación de las estrategias a ejecutar deben plasmar una relación entre los mismos.

A modo de cierre es importante hacer mención de la relación que se debe generar entre las actividades a planear y los objetos del contexto mismo para generar actividades lúdicas y retadoras que inciten a los alumnos a tener contacto con objetos conocidos durante diversas acciones llevadas a cabo en las jornadas escolares que permitan una nueva forma de enseñanza-aprendizaje cambiando así no solo la adquisición de competencias en los alumnos, sino, transformando la práctica docente y el actuar docente tanto dentro y fuera del aula retomando los puntos más importantes para consolidar este trabajo los cuales son: motivación, acciones con retos cognitivos, material del interés y contexto del infante y un ambiente armónico para desenvolver el trabajo.

3.2 Metodología de investigación

El sistema educativo propone al educador realizar una reflexión que ayude a revalorizar el quehacer docente a fin de innovar ante los conocimientos que se edifican a lo largo del ciclo escolar o en el caso de la formación docente durante las prácticas intensivas obteniendo resultados de transformación a la intervención, educador innovador, reflexivo, crítico e investigador obteniendo un balance propicio entre las estrategias empleadas y la teoría que fundamente la misma. Sin embargo, esta acción produce un desconcierto pues como se sabe la transformación educativa requiere procesos sistemáticos al igual que un cambio a la concepción que se tiene de esta labor.

La transformación académica de todo centro pasa necesariamente por una docencia renovada y por un docente innovador, formado en una doble perspectiva: la disciplinaria y la

pedagógica-didáctica (Latorre, 2005) por lo tanto la transformación educativa parte del autoanálisis a la práctica de modo que visualicemos cual es la problemática que más obstaculiza nuestro desarrollo como profesional de la educación, esta tarea es muy amplia y abarca muchos procesos y competencias que debe desarrollar el docente a modo de ofrecer a la institución donde labora una implementación de conocimientos acordes al nivel y características del lugar donde se encuentra.

Derivado de la problemática detectada a lo largo de mi formación docente me he propuesto revalorizar mi práctica con la finalidad de transformarla y cumplir con lo estimado en el perfil de egreso de la Educación Normal, para ello sustento mi informe mediante la metodología I-A, respaldada por Elliott (s. a) y retomada por Latorre (2005) en su libro **La Investigación-Acción. Conocer y cambiar la práctica educativa**. La decisión de sustentar mi investigación considerando las características y procesos que prioriza Elliott se debe a la similitud que encamina el cambio al que deseo llegar dando evidencias cualitativas que enriquezcan la investigación y se visualicen en el apartado de seguimiento y evaluación.

Se sabe que un docente se construye conforme a los acercamientos que se tienen en el aula y en conjunto con el alumnado y docentes titulares que permiten un mayor enriquecimiento del actuar docente durante las pequeñas intervenciones ligado a las observaciones y reflexiones que surgen de la misma, como transmisores de conocimiento se debe establecer un equilibrio entre el currículo y la didáctica con la que se implementará en la institución a fin de demostrar que se cuenta con las habilidades, competencias y actitudes necesarias para construir aprendizajes significativos en los niños.

Una innovación en la práctica se deduce de una ardua investigación para obtener herramientas que construyan conocimientos de manera conjunta con el alumnado retomando los aprendizajes que se delimitan en el currículo; mediante la creatividad del profesorado para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje y éste sea de interés para los educandos se considera que este proceso no saldrá a la perfección durante la primera actuación, por ello y partiendo de la jerarquización de la investigación-acción se realizaran diversas reflexiones de la efectividad que surge de la creatividad en las nuevas prácticas por lo que un cronograma será base fundamental para estimar tiempos específicos a cada acción.

(ibíd., p. 15) “la enseñanza como investigación se constituye como una modalidad pedagógica de innovación y cambio que responde mejor a las nuevas imágenes de formación y profesionalización del profesorado y puede ser una alternativa al modelo tradicional de enseñanza”.

Retomando la cita anterior se constata que partiendo del actuar en el aula y la reflexión en conjunto con la persona que observa la intervención se realiza una investigación de las dificultades que limitan el logro del perfil de egreso del nivel en el que se interviene (diseño de situaciones, tono de voz, creatividad en el material didáctico, intervención, entre otras) al reconocer cual es el punto que se debe priorizar; en mi caso “**Diseño de situaciones didácticas dinámicas para el desarrollo de aprendizaje significativo**” se busca la teoría que fundamente y proponga acciones que desarrollen paulatinamente una práctica innovadora, con base a la I-A y a su descripción cualitativa permitirá ejecutar ajustes de modo que la problemática detectada quede solventada en su totalidad.

Durante la praxis el educador percibe mejor las acciones que se deben llevar a cabo para la mejora didáctica, explorando nuevas situaciones que saquen a flote su mediación en el aula de modo que adentre a todos los integrantes del aula a participar con mayor dinamismo como entes autodidactas. Apoyándose de la metodología antes citada se plantea que al finalizar la revalorización de la enseñanza se logre un ligamento de la teoría investigada visualizando la apropiación de nuevos saberes teórico-metodológicos actualizados a las necesidades y características del alumnado los cuales se reflejaran durante la acción de la práctica y los procesos que demuestren la adquisición de las habilidades docentes necesarias.

(ibíd., p. 19) retoma que la práctica es vista como una actividad comprometida con los valores sociales, morales y políticos, donde la política educativa debe propiciar las condiciones que ayuden al profesorado a cuestionar la práctica educativa: la manera de enseñar, las teorías implícitas que mantiene, el modo de organizar una clase y a plantearse de una manera crítica la enseñanza.

Como sujeto ético y profesional se pretende que la enseñanza repercuta más allá de la educación tradicionalista, respondiendo al currículo establecido por el sistema educativo que prioriza al infante para la construcción de conocimientos en andamiaje del educador para que los contenidos respondan a la etapa de desarrollo en que se encuentra al innovar la intervención docente y de acuerdo a la reforma educativa se aspira a que la educación impartida sea de excelencia mediante enseñanza contextualizada de modo que los aprendizajes sean oportunos para practicarse a lo largo de su vida y en las situaciones en que se encuentre.

3.2.1 Investigación-Acción



Tabla 1: Ciclo de la investigación acción

La investigación-acción es una metodología que le permite al profesorado realizar actividades a partir de un proceso sistemático generando una descripción cualitativa que analice los cambios desarrollados durante su actuación. Es trascendental en la rama de las ciencias sociales (educación) debido a que permite al investigador elegir de manera libre el caso que más daña su intervención en el aula; así mismo el diseño de las acciones que determinen la mejora educativa conforme se dé el desarrollo de la investigación el docente se apropiará de conocimientos metodológicos que irá implementando día a día para el logro de destrezas que exige el sistema educativo.

Tanto la ejecución como reflexión y descripción de las acciones encaminadas a la mejora educativa que empleará el docente durante el proyecto permiten cambiar las deficiencias que durante su formación docente o en el mismo servicio han obstaculizado su labor, así como el desarrollo de aprendizajes que respondan al currículo y las adecuaciones a la reforma educativa que refiere la educación básica en la actualidad. Estos cambios sellarán la revalorización docente, las habilidades y competencias que encaminen a la construcción de saberes en el alumnado y otras dificultades como: planeación escolar, motivación docente, procesos de evaluación, ambientes de aprendizaje, entre otros.

(ibíd., p.23) considera a la investigación-acción como “un instrumento que genera un cambio social y conocimiento educativo sobre la realidad social y/o educativa, proporciona autonomía y da poder a quienes la realizan.”

Reflexionando sobre probables causas que limitan el desarrollo áulico y partiendo del deseo del profesor hacia una transformación de su actuar se forjan actividades encaminadas a la disminución considerable o en lo posible erradicar con ese problema de modo que, al finalizar el proyecto pueda ser visible para los participantes, agentes externos y el mismo investigador.

(ibíd., p. 26) citando a Elliott (s.a.) define a la investigación-acción como un estudio de una situación social a fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma... las acciones van encaminadas a modificar la situación una vez que se logre una comprensión más profunda de los problemas.

Partiendo de la cita anterior, el docente debe ser neutral al reflexionar sobre las técnicas que emplea diariamente en cada una de las actividades que implementa en el aula, así como el desempeño como parte de una institución. De este modo se desarrollarán estrategias fundamentadas por los conocimientos metodológicos que ha adquirido durante la formación y su actualización para conocer los estudios realizados hasta el momento e identificar la manera en que innovará. El contexto donde se genere la investigación debe permitir al educador interactuar con agentes externos que observen las actividades y su ejecución ayudarán al investigador en la reflexión compuesta algunas técnicas de evaluación que servirán de evidencia.



Tabla 2: Triángulo de Lewin

El triángulo de Lewin explica al profesional educativo como hacer la reflexión desde su formación docente relacionando la teoría que ha adquirido y las prácticas que ha realizado, desde modo se visualizan las competencias que requiere fortalecer o muestra debilidad para diseñar un plan de acción que permita egresar docentes preparados para el servicio profesional, por ello se analizará bibliografía de las principales obras pedagógicas similares al tema que se desea trabajar, pues, aunque es una tarea un poco complicada para el profesor debido a posible carga administrativa simplificará el proceso de reflexión.

3.2.2 Características de la investigación acción.

A lo largo de la obra literaria de Latorre se coincide con Elliott (s. a) quien durante su indagación sobre la **Investigación-Acción Educativa** incita al docente a observar detalladamente su participación en la edificación de saberes y obstáculos que detienen su labor utilizando la investigación-acción para la transformación educativa se le brindará libertad con el fin de investigar sobre temas en los que participa diariamente y que a pesar de su formación no ha consolidado totalmente, es decir, el tema surge a partir de sus intereses y necesidades. Se centra en los medios que están a su alcance para lograr su cometido, desde

los Programas de Estudio de Educación Básica vigentes y los medios institucionales como: espacios, recursos materiales y recursos humanos.

(ibíd., pág. 28) cita a Elliott (s. a) quien reflexiona que el desarrollo de la teoría y la mejora de la práctica se consideran procesos interdependientes ... en la medida en que el profesorado trata de poner en práctica sus valores profesionales mediante la investigación-acción, se hace responsable de los resultados ante sus compañeros.

Para ejercer eficazmente la profesión es indispensable mostrar a terceros que se sabe entrelazar la teoría que se analiza y las acciones que se ejecutan como medio de transformación, es por ello que la autoevaluación que hace el docente de su actuar en el aula debe ser constante, de este modo se dará cuenta que tan pertinentes son las acciones diseñadas y la respuesta que se obtiene por los participantes pues de esto depende el logro del proyecto cabe destacar que las evidencias que sustenten los resultados surgen del dialogo y reflexión conjunta con los participantes observadores, así como expedientes o evidencias propias siendo necesario contemplar los rasgos que caracterizan esta metodología y los cuales deberán emplearse para la construcción de una nueva práctica.

- Busca una mejora a través de la intervención.
- El investigador es el foco principal.
- Es participativa, implica a terceros como co-investigadores.
- Genera teoría de la práctica por lo que es una forma rigurosa de investigación.
- Necesita constante valoración de agentes educativos que forman parte del contexto donde se lleva a cabo la investigación.
- Es una forma pública de indagación.

3.2.3 Propósitos de la investigación-acción

Dado que la investigación acción parte de la unión de estas nociones crea en el docente una mayor conceptualización la cual se ve plasmada en la ejecución de prácticas que se llevan a cabo en las aulas de una forma más sintética y con mayor comprensión del ciclo que se debe seguir como el diseño de acciones estratégicas que respondan adecuadamente a la transformación pedagógica a la que se desea llegar recabando evidencias que sustenten propuestas adecuadas a las necesidades tanto del educador como los participantes durante el trabajo que se quiere dar a conocer.

(ibíd., p. 32) “el foco de la investigación será el plan de acción para lograr el cambio de la práctica o propósito establecido ... la intención es lograr una mejora en congruencia con los valores educativos explicitados en la acción”.

El plan de acción es el eje en el que se basa la metodología ya que considera un parteaguas a la revalorización de la praxis donde el profesorado realiza un cambio acorde a su ritmo y desenvolvimiento, resolviendo una problemática propia a partir de la reflexión, el análisis y el diálogo como demostración de los resultados, esta es una característica desigual a otras metodologías que buscan sustentar la realidad científica con muy poca participación y expresión de ideas del propio investigador. De igual forma, permite a terceros observar un antes y después de los resultados de cada acción, el actuar de los participantes en las actividades y el sentir del docente que intenta trascender ante la innovación educativa.

Con base a mi experiencia dentro del aula, este es un documento que refleja las estrategias a emplear por un profesional para trascender en el marco educativo erradicando las trabas que se presentan para satisfacer el perfil de egreso del nivel en el que se encuentre brindando

un servicio, así mismo el propio agobio al autoevaluar la intervención y el logro de aprendizaje con los infantes. Es por ello que el docente debe ser prudente ante la reflexión y autoobservación que hace a su labor pues muchas veces se anhela que las actividades se lleven a cabo como estaban planeadas o que den los resultados ideados y al no lograrlo desmotiva para continuar innovando.

(ibíd., pág. 35) La recolección de datos solo se lleva a cabo con los participantes de la misma. Se toman las decisiones más pertinentes para que los resultados en la investigación sean favorables y posteriormente el cambio se pueda evidenciar frente a un jurado.

3.2.4 Modalidades de la investigación-acción.

Técnica	Práctica	Emancipadora
<ul style="list-style-type: none"> • Efectividad, eficiencia de la práctica educativa. Desarrollo profesional 	<ul style="list-style-type: none"> • La comprensión de los prácticos y la transformación de su conciencia 	<ul style="list-style-type: none"> • Emancipación de los participantes. su crítica de la sistematización burocrática; transformación de la organización y del sistema educativo.

Tabla 3: Modalidades de la investigación acción

La modalidad seleccionada para innovar en el quehacer docente retomando las peculiaridades que más se aproximan al contexto donde se cumple la mediación para transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje es la **investigación-acción práctica**, la cual concibe al profesor como protagonista de las acciones implementadas e independiente en la invención el propósito de la misma es la construcción de conocimientos significativos en conjunto con su alumnado; es así como el profesor es quien lleva el control del proyecto.

(ibíd., pág., 38) recuperando la perspectiva de Elliott (s. a) retoma que la investigación acción práctica implica transformación de la conciencia de los participantes, así como cambio en las

prácticas sociales. La persona experta es un consultor del proceso, participa en el dialogo, para apoyar la cooperación de los participantes, la participación activa y las prácticas sociales.

Este método pretende construir y reformar el proceso de enseñanza-aprendizaje de modo que la innovación en el aula se incorpore como una técnica propicia para la cimentación de aprendizajes en la cual el profesorado genera autonomía en los participantes como en su actuar diario; a modo de que los agentes que se encuentren implicados en el mismo (tutor, docente titular, padres de familia y alumnos.) solamente sean parte de la reflexión; es decir, comuniquen al investigador las expectativas concebidas de su intervención y algunas recomendaciones de lo que puede mejorar en sus prácticas.

(ibíd., pág. 40) la comprensión de la realidad educativa se orienta a mejorar las prácticas. No se limita a mejorar un conocimiento y juicio práctico, sino que va más allá de sus posibilidades crítico-interpretativas: la investigación está comprometida en la transformación de las prácticas colectivas.

3.2.5 Proceso de la investigación-acción

Se conceptualiza como un proyecto mediante un plan de acción donde se plasman las estrategias vinculadas a la necesidad que desea cubrir el profesor; de este modo transformar su práctica educativa. Este proceso se caracteriza por cubrir un ciclo que implica una reconstrucción del plan de acción a partir de la reflexión sobre los resultados que se obtienen paulatinamente, de este modo se podrán replantear estas actividades para intervenir de nuevo con acciones mejoradas que le permitan cubrir satisfactoriamente el propósito inicial que limita su quehacer docente.

(ibíd., pág. 42) *“la investigación-acción es una espiral de ciclos de investigación y acción constituidos por las siguientes fases: planificar, actuar, observar y reflexionar”*.

Las acciones diseñadas para la transformación educativa atendiendo adecuadamente los aprendizajes esperados y enfoques pedagógicos expuestos en el plan de estudios vigente permiten al docente implementar actividades flexibles e interactivas unas con otras a fin de obtener los mejores resultados al momento de informar a otros agentes educativos no importa cuántas veces se tengan que realizar las acciones propuestas y la reconstrucción de las mismas, el curso de la metodología se presta a intervenir las veces que sean necesarias para lograr la construcción de las habilidades y competencias docentes necesarias para el trabajo.

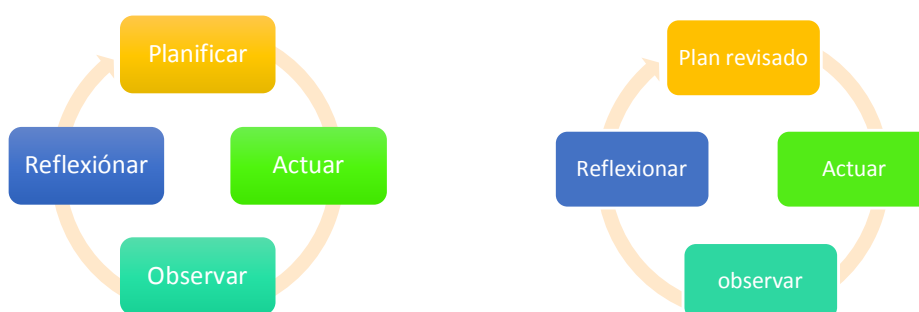


Tabla 4: Ciclos de la investigación acción

Retomando el ciclo de investigación acción propuesto por Elliott (s. a) la primera fase para ejecutar el proyecto es analizar las problemáticas que no permiten al docente un sano desenvolvimiento de su actuar, es necesario también que esta problemática que él ha considerado prioritaria pueda resolverse mediante la interacción y ejecución del mismo profesor. Al igual, es indispensable la previsión del contexto, recursos y participantes para poder implementar las acciones tratando de que cuente con espacios pertinentes a cada una y logrando que los infantes construyan sus conocimientos haciendo uso de todos los espacios institucionales para trascender en la práctica educativa.

Durante la acción o implementación del plan estructurado para la innovación pedagógica es necesario plasmar los sucesos en un diario ya sea de trabajo o en específico del educador a modo de que sirva como eje para reflexionar sobre el proceso del proyecto y evidenciar los progresos que paulatinamente se reflejan en el docente y en los participantes en algunos casos también responde a la reestructuración de actividades y la construcción de saberes ante un método dinámico e innovador en el bosquejo del plan de acción se deben anexar otros instrumentos de evaluación los cuales deberán ser implementados con base al cronograma que inicialmente se realiza para evitar contratiempos y dar resultados en el tiempo que se estableció para el proyecto.

Al analizar las estrategias aplicadas es necesario que se contemple en todo momento las críticas u observaciones de los agentes educativos externos a la investigación pero que son espectadores de estas acciones y de la transformación que se origina durante la eventualidad del proyecto. El dialogo es una parte fundamental de esta fase por lo que deben crearse ambientes armónicos abriéndose a las críticas constructivas que se generen en el mismo; por ello es tan importante recabar en lo posible estos diálogos u observaciones de externos, ya sea por medio de guiones de observación, entrevistas o grabaciones que fundamenten los avances o retrocesos que se tienen durante el proyecto.

3.2.6 Modelos de la investigación-acción.

De acuerdo a la modalidad práctica seleccionada anteriormente en la que se centra esta investigación qué; como se señaló en páginas anteriores las características determinan dicha modalidad pues se asemejan a las necesidades tanto del profesor como del contexto donde se realizan las prácticas educativas revalida su implementación con resultados visibles

consiguiendo un cambio tanto social como didáctico cumpliendo con el marco institucional que rige a los servidores educativos. Al diseñar las acciones estratégicas se deben conocer las posibilidades y limitaciones que surjan en su implementación para responder apegado al programa y con los enfoques pedagógicos correspondientes a las adversidades que se presenten.

(ibíd., pág. 48) “El modelo de Elliott toma como punto de partida el triángulo de Lewin, que compone tres momentos: elaborar un plan, ponerlo en marcha y evaluarlo; rectificar el plan, ponerlo en marcha y evaluarlo, y así sucesivamente”. Con lo anterior se hace mención de las fases a seguir para la elaboración de un proyecto de investigación-acción práctico partiendo de la indagación del mismo autor y con el cual se fundamenta la investigación.

- Identificación y descripción de un problema a investigar.
- Planteamiento de hipótesis como acciones que hay que realizar para cambiar la práctica.
- Construcción del plan de acción, visión de los medios para empezar la acción, planificación de instrumentos para tener acceso a la información.
- Evaluación.
- Revisión del plan general.

3.2.7 Ciclos de la investigación-acción.

(ibíd., p. 53) retomando la indagación de Elliott, el proceso de investigación se inicia con una idea general cuyo propósito es mejorar o cambiar algún aspecto problemático de la práctica profesional, identificando el problema, se diagnostica y, a continuación, se plantea la hipótesis de acción o acción estratégica al enfocar el problema o foco de estudio.

Para iniciar con el proceso de investigación acción práctico me es relevante retomar los rasgos propuestos por McNiff (s/a) los cuales se mencionan en la obra bibliográfica de Latorre.

- Revisar la práctica.
- Identificar el aspecto que se quiere mejorar.
- Imaginar la solución.
- Implementar el plan de acción.
- Registrar lo que ocurre.
- Modificar el plan a la luz de los resultados y continuar con la acción.
- Controlar la acción.
- Evaluar la acción modificada.
- Continuar hasta lograr la mejora o cambio pretendido.

Considerando estos rasgos al inicio del proyecto siguiendo el ciclo y modalidad elegida para la transformación de la práctica docente, se mencionan a continuación las fases que rige el informe de práctica de acuerdo a la indagación de Elliott, así como el espacio que se le designa a cada una a lo largo de mi investigación.

1. Implicar a otras personas en el proyecto.

Estas personas pueden ser: el alumnado, colegas del centro de trabajo, persona que esté dispuesta a compartir el trabajo críticamente y el tutor. En el caso de mi proyecto de transformación como agentes de cambio interactuare con el grupo de tercer grado grupo “A” con una matrícula de 18 alumnos que oscilan entre los 5 y 6 años. Como agente observador la profesora Leticia Galindo Martínez, titular del grupo quien realiza observaciones y dialogo

crítico del quehacer docente. Por último, la maestra Araceli Cedillo quien funge como asesora del proyecto.

2. Problema de Investigación

En esta fase se debe analizar una problemática que repercute en la adquisición de competencias profesionales con el propósito de generar una transformación por medio de acciones ejecutadas por el educador y considerando a los participantes anteriormente descritos. A partir de una hipótesis se analiza si podrán surgir cambios en el profesorado y se indagan los estudios realizados hasta la fecha reconociendo así el interés de otros profesores por mejorar ese aspecto.

Al analizar las competencias profesionales y genéricas de la Educación Normal enfocándome en las que requieren ser reforzadas para cumplir con las habilidades docentes para desarrollar un trabajo satisfactorio en el aula, se advierte como dificultad el diseño de situaciones didácticas lúdicas que respondan al enfoque curricular del programa de educación básica vigente se designa la siguiente hipótesis **¿Cómo elaborar estrategias significativas mediante el juego para favorecer el aprendizaje de los alumnos?** A partir de la misma se atenderá la problemática detectada logrando una reconstrucción de la práctica educativa.

3. Diagnóstico del problema.

A partir del problema detectado se realiza un diagnóstico donde se detalla y explica los motivos que originaron ese problema, así como el momento en que se vuelve una limitante para el trabajo realizado con los infantes llegando a la situación actual de intervenir frente a grupo, considerando este diagnóstico se diseñan acciones situadas en el plan de acción que justifiquen una mejora del proceso de enseñanza.

Es necesario que la limitante pueda solucionarse a través de acciones que se implementen constantemente en el aula de modo que se genere un cambio en la actitud del docente como mediador de conocimientos de acuerdo a la reflexión de mi formación docente y la praxis realizada durante la misma percibí que una problemática a la que me enfrento durante cada intervención es el diseño e implementación de situaciones didácticas lúdicas que permitan al infante ser autodidacta siendo yo solamente un mediador de estos aprendizajes, es decir, el infante a partir del juego pedagógico deberá adquirir conocimientos que le sean funcionales a su vida cotidiana.

4. Revisión documental

Se realiza una búsqueda de bibliografía acorde a la temática relacionada al propósito de la investigación, esta dará fundamentos para diseñar las acciones estratégicas que se desean implementar considerando la hipótesis inicial se buscan las palabras clave que arrojen bibliografía acorde, así como los estudios realizados hasta el momento e información y resultados que han surgido del mismo, es importante señalar que esta bibliografía debe tener 10 años de antigüedad retomando bibliografía básica como pedagogos, teorías, etc.

En el caso de mi investigación, el juego como herramienta educativa es una constante que limita el papel del docente pues muchos informes de educación Normal basan sus proyectos educativos con esta propuesta.

5. Acción estratégica.

En esta parte se elabora el plan de acción, es decir, el diseño de los ejercicios que se quieren llevar a cabo para mejorar la intervención del docente y cumplir con las competencias que requieren ser reforzadas, posterior al diseño y aplicación del plan surgen posibles

reestructuraciones en el mismo; los resultados podrán ser favorables logrando en su totalidad el propósito inicial. Al utilizar como estrategia de aprendizaje el juego didáctico se implementarán diversos juegos que respondan al programa de educación preescolar específicamente en el campo de formación académica de Pensamiento Matemático ya que los niños muestran mayor dificultad en la adquisición de estos aprendizajes.

5. La acción.

En esta fase se implementan las acciones estratégicas anteriormente propuestas en el plan de acción, estas deben establecerse en un cronograma que disponga los tiempos y fechas para efectuar cada una de las actividades el empleo de un cronograma sirve como medio para evitar imprevistos sin dejar de lado la evaluación y la recolección de datos que evidencien y generen mayor validez al proyecto realizado; a partir de la adquisición de estas técnicas de evaluación se iniciará la fase de reflexión que puedan sustentarse por medio de: notas de campo, diario, cuestionarios, entrevistas, videos, fotos u observaciones.

(ibíd., p. 76) “subraya que los datos no son evidencias, pero llegan a serlo cuando son usados como apoyo para afirmar lo que ocurrió con la acción”

Al analizar cada uno de los comentarios y evidencias el docente podrá reflexionar hondamente y describir cualitativamente las mejoras que se obtuvieron durante la práctica para esto es necesario interpretar y explicar cada uno de los instrumentos que se ocuparon como evidencia. Es importante que aunado a las notas propias se disponga de observaciones o diálogos con los agentes educativos que fungen como observadores para reforzar la reflexión del proyecto y en caso de requerirlo reestructurar el plan de acción.

CAPITULO IV

ESTRATEGIAS LÚDICAS

PARA LA MEJORA

EDUCATIVA

4.1. Seguimiento y evaluación

En este apartado se muestran las técnicas de evaluación utilizadas en el plan de acción, los cuales sirven para reflexionar sobre la transformación gradual que se realiza en la práctica docente. Debido a la importancia que funge en la innovación de la praxis es necesario diseñar instrumentos evaluativos para cada acción que se implementa dentro y fuera del aula atendiendo a las características de la investigación-acción considerando que, demanda al docente un análisis pertinente de cada mediación algunos de estos se valorarán personalmente, pero en otros se busca la opinión de diversos agentes educativos los cuales servirán de eje para la transformación docente.

El proceso de enseñanza es sistemático por ello, cada una de las acciones que se implementaron durante el proyecto serán escalonados a los aprendizajes esperados que se deben adquirir durante el tercer grado de educación preescolar, dado lo anterior el diseño contempla los enfoques pedagógicos del currículo permitiendo atender de la manera más acertada los imprevistos que surgen al momento de emplear las actividades con el alumnado para saber qué tan eficaz ha sido cada una de las actividades y los aspectos en los que aun muestra falta de destrezas y habilidades docentes empleando técnicas de evaluación que respondan a la acción realizada y de ella pueda surgir un buen análisis para la innovación.

(Caal, 2013) citando a Quintero (s. a) entiende por seguimiento a la observación, registro y sistematización de los resultados del monitoreo en términos de los recursos utilizados, las metas intermedias cumplidas, así como los tiempos y presupuestos previstos, las tácticas y la estrategia, para determinar cómo está avanzando el proyecto en su conjunto y qué ajustes se deben realizar.

En este proyecto y como parte esencial de una adquisición total de las destrezas y habilidades docentes que se deben plasmar al culmino de la licenciatura será esencial la fase de seguimiento pues en esta parte el investigador y terceras personas podrán explorar y cuestionar las dificultades o focos rojos a los cuales se les debe prestar mayor atención durante la ejecución y el replanteamiento de las actividades que no responden a las necesidades del contexto o del mismo educador; de esta manera se cumplirá con la hipótesis ideada al inicio de la investigación erradicando en su totalidad la problemática detectada logrando la construcción de saberes significativos en los infantes mediante una estrategia innovadora.

(Santiago, 2016) y Ander (s. a) definen a la evaluación como una forma de investigación social aplicada, sistemática, planificada y dirigida; encaminada a identificar, obtener y proporcionar de manera válida y fiable, datos e información suficiente y relevante en que apoyar un juicio acerca del mérito y el valor de los diferentes componentes de un programa (tanto en la fase de diagnóstico, programación o ejecución) ... con el propósito de producir efectos y resultados concretos (p.2)

A partir de la información que se obtenga de esta valoración se realizarán los ajustes oportunos para ver resultados concretos en la intervención, cada indicador debe manifestar información real y apta de los trabajos realizados con la finalidad de replantear y mejorar. En la actualidad se insiste en la importancia del propósito de la evaluación en el aula, la cual incita a renovar el aprendizaje y desempeño de los alumnos mediante la creación constante de mejores oportunidades para formarse, partiendo de resultados cualitativos que se obtienen durante el ciclo escolar, siendo también una forma de calificar el desempeño del docente durante su transformación educativa dicho lo anterior se muestran los instrumentos a emplear en cada ejercicio implementado como parte del plan de acción.

4.1.1 Cuadro de observaciones

Las técnicas de observación permiten evaluar los procesos de aprendizaje durante su aplicación; con estas los docentes pueden advertir los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que demuestra la persona evaluada advirtiéndolo cómo se utilizan y describiendo la situación concreta.

Existen dos formas de observación: la sistemática y la asistemática. (Fuentes, 2011, p. 239).

- Durante la primera, el observador define previamente los propósitos a observar; por ejemplo, decide que observará a un alumno para conocer las estrategias que utiliza o las respuestas que da ante una situación determinada también puede observar las actitudes de los alumnos ante diferentes formas de organización en el aula o con el uso de materiales educativos.
- La observación sistemática se apoya en dos instrumentos de evaluación que hacen su descripción más flexible esto puede ser una guía de observación o el registro anecdótico. A partir de esta se permite al observador registrar la mayor cantidad de información posible de una situación de aprendizaje sin focalizar algún aspecto en particular, por ejemplo, se registra todo lo que sucedió durante la clase o en alguna situación didáctica.

Para sistematizar la información obtenida se deben recuperar los hallazgos y analizar las similitudes, diferencias y correlaciones que puedan existir durante cualquier tipo de observación que se lleve a cabo es fundamental cuidar que el registro sea lo más objetivo posible ya que de esta manera se analizará la información sin ningún inconveniente replanteando así la estrategia de aprendizaje.

Como parte de la primera acción y ante la presentación del plan de acción a la docente titular donde se pretende implementar las acciones para la mejora educativa se validará

mediante un cuadro de observaciones a fin de que la educadora plasme las sugerencias que se hacen, ya sea tanto a las actividades que se pretenden implementar, a la actitud de la docente en formación ante esta actividad o a las competencias que se desean desarrollar. También durante la misma se establecerán los espacios y momentos en los que se pueden llevar a cabo las actividades con la finalidad de que ninguna interfiera con las actividades escolares ya implementadas durante el ciclo escolar. (*ver instrumento de evaluación 1*)

4.1.2 Cuestionario

El cuestionario es considerado un instrumento para la obtención y registro de datos dada su facilidad de aplicación es considerado una técnica muy clásica ya que es posible utilizarse como instrumento de investigación, evaluación de personas, procesos y programas de formación. Mediante esta técnica se generan datos cualitativos y cuantitativos siendo los primeros más viables durante mi proyecto, una de las principales características es que durante la recolección de datos se hace de manera superficial y en pocas ocasiones de forma personal. Es una herramienta rápida y económica sobre todo para la población que dispone de poco tiempo en este caso los padres de familia.

Este instrumento consiste en un conjunto de preguntas de varios tipos de acuerdo al propósito es preparado de maneras sistemática y cuidadosa sobre los hechos y aspectos que interesan a una investigación y una evaluación, este puede ser aplicado mediante una carta de presentación solicitando que lo completen e indicando la utilidad de los datos.

(Muñoz, s/a) considera que, al utilizar esta técnica, el evaluador y el investigador tienen que considerar dos caminos metodológicos generales: estar plenamente convencido de que las preguntas se

pueden formular con la claridad suficiente para que funcionen en la interacción personal que supone el cuestionario y dar todos los pasos posibles para que el sujeto conteste y devuelva las preguntas.

Durante el empleo de cuestionarios se debe tener en cuenta que no existen respuestas verdaderas sino respuestas apropiadas que se mantienen en un dialogo abierto, al obtener respuestas apropiadas se pueden cambiar las cosas por lo cual en la elaboración de los mismos se analiza si la pregunta nos dará los resultados hacia donde queremos llegar o en su caso las cuestiones abiertas permiten al sujeto dar un rango de ideas más amplio. Antes de entregarlo es necesario confirmar que las cuestiones sean entendibles y tengan sentido para quien las va a responder con un contexto propicio para esa actividad.

Para indagar con los padres de familia del 3° grado grupo A sobre la importancia del juego en el aprendizaje de los infantes se realizará un cuestionario posterior a la exposición de actividades que se implementará con los alumnos; mediante esta actividad también pretendo presentarme con los papás que recién se integran a la institución y no conocen mi forma de intervenir o el motivo por el que me encuentro trabajando con sus hijos estos cuestionamientos serán cerrados y por último se dará una opinión abierta sobre la plática y mi trabajo como docente en formación, dando respuesta a la segunda acción. (ver instrumento de evaluación 2)

4.1.3 Registro anecdótico

El registro anecdótico es un informe que describe hechos, sucesos o situaciones concretos que se consideran importantes para el alumno o el grupo y da cuenta de sus comportamientos, actitudes, intereses o procedimientos para que resulte útil como instrumento de evaluación es necesario que el educador registre hechos significativos de un alumno, de algunos

alumnos, del grupo o de una actividad en específico deben ser objetivas y apearse a cómo sucedieron los hechos, así como registrar y describir cada situación con precisión y de forma breve.

(García & Mora, 2013) Para realizar el registro anecdótico, se requiere utilizar una libreta o un tarjetero y destinar una hoja o tarjeta para cada objetivo. En el registro anecdótico se anotan únicamente los hechos que se salen de lo común o son trascendentales para el educador, con el fin de conservar algunas ideas o formas de actuar de los alumnos que permitan apreciar sus procesos de aprendizaje.

El registro anecdótico se compone de siete elementos básicos:

- Fecha: día que se realiza.
- Hora: necesaria para poder ubicar en qué momento de la clase sucedió la acción.
- Nombre del alumno, alumnos o grupo.
- Actividad evaluada: anotar específicamente qué actividad está sujeta a evaluación.
- Contexto de la observación: lugar y ambiente en que se desarrolla la situación.
- Descripción de lo observado: a modo de relatoría, sin juicios ni opiniones personales.
- Interpretación de lo observado: lectura, análisis e interpretación que el docente hace de la situación; incluye por qué se considera relevante

Una parte fundamental de la investigación-acción es el balance que debe realizar el docente en formación sobre la bibliografía adquirida a lo largo de su formación y la práctica realizada durante la misma. Por tanto y ante la necesidad de resolver las problemáticas que

impiden la adquisición de competencias docentes y por ende responder de forma eficaz ante el plan de educación Normal es necesario analizar algunos libros que ayuden a argumentar la importancia de las actividades a implementar, así como los resultados que se van adquiriendo durante este actuar, como parte de la tercera acción se realizarán registros anecdóticos por cada metodología leída. (ver instrumento de evaluación 3)

4.1.4 Rúbrica

Las rúbricas son guías de puntuación usadas en la evaluación del desempeño para los estudiantes que describen características específicas de un producto, proyecto o tarea en varios niveles de rendimiento, con el fin de clarificar lo que se espera obtener del trabajo del alumno, de valorar su ejecución y las competencias que adquiere sobre la misma. Los pasos para su elaboración son los siguientes. (Bernabe, 2013)

1. Definir bien los indicadores a partir del criterio de evaluación.
2. Identificar las dimensiones con relación al criterio de evaluación y sus indicadores.
3. Capacidades que el sujeto ha de poner en juego para mostrar la adquisición de saberes.
4. Contenidos que muestran el desempeño de la competencia.
5. Espacio donde se aplica la actividad.
6. Valores y actitudes integradas en los comportamientos del indicador, que pueden definir el tipo de alumnado que se persigue.

Las ventajas que se obtienen al usar este instrumento es la facilidad de uso y la explicación que se le da a los alumnos a modo de obtener las competencias necesarias para su logro

mediante esto puede darse una retroalimentación en el proceso de enseñanza que emplea la docente en formación durante las actividades, de igual forma, es un instrumento versátil el cual se ajusta a las exigencias del proceso de evaluación por competencias.

Al reconocer la importancia de las rubricas como técnica de evaluación y como evidencia fiel de la adquisición de competencias obtenidas durante algún proyecto específico en el que se desea mejorar, como parte de la cuarta acción se trazará una rúbrica que valore el desempeño realizado en el diseño de juegos que favorezcan el aprendizaje de los infantes respondiendo a la limitante que tengo como docente en formación al intervenir en el aula para reconocer los avances que se tienen durante la creación de juegos tomando en cuenta el espacio y considerando todos los aspectos de un plan de trabajo así como el tiempo que se da a las actividades.

A partir de esto surge la octava acción, realizando como parte de la evaluación una rúbrica que valore los ajustes que se ejecuta a cada uno de los juegos como estrategia para favorecer el aprendizaje en los alumnos de 3°. Durante esta acción se tiene como prioridad mejorar los indicadores que en la acción cuatro no se tomaron en cuenta en su totalidad o parcialmente con la finalidad de que esto de resultados en la próxima aplicación y de esta manera mejorar las dificultades que he demostrado durante mi formación docente. (ver instrumento de evaluación 8)

4.1.5 Entrevista

La entrevista es uno de los instrumentos de evaluación más utilizado durante la investigación social pues permite obtener información de acontecimientos y aspectos intrínsecos de las personas, creencias, actitudes, opiniones, valores o conocimientos los

cuales no se encuentran al alcance del investigador a partir de este se proporciona el punto de vista del entrevistado lo cual permite interpretar los resultados. Se entiende también como una conversación que se puede llevar a cabo entre dos o más personas de esta manera se describen aspectos de la realidad social que no pueden ser directamente observados.

Retomando la bibliografía del autor Sandín menciona las siguientes características para la elaboración de la entrevista:

- Comunicación verbal
- Estructuración
- Adopción de roles específicos por ambas partes

Cabe destacar que la modalidad que se elija para la entrevista depende del objetivo de la investigación, así como el tipo de información que se desea obtener durante la misma la manera en que la docente en formación organiza las preguntas serán la pauta para ver eficacia o fracaso en la misma, por ello es importante que se inicie con cuestiones que propicien un clima armónico de modo que el entrevistado se sienta cómodo considero destacar durante el inicio del instrumento cuál es la intención que se desea obtener y dar un previo al entrevistado sobre posibles preguntas que podrán surgir; para el registro de información es indispensable comprender las respuestas estas no se deben resumir ni interpretar será necesario realizar notas o grabar la misma.

Ante la reforma educativa de la educación básica y la cual inicia en el último año de mi formación docente, me es necesario realizar un contraste sobre la importancia que se le da al juego en la adquisición de aprendizajes del plan de educación básica vigente y el PEP 2011 el cual era utilizado anteriormente. De igual forma se pretende ahondar desde la experiencia

de algunas docentes de la institución donde realizo mis prácticas intensivas cuales son las estrategias más pertinentes para incluir actividades lúdicas dentro del plan de trabajo a modo de que no se considere como tiempo perdido para los padres de familia. (ver instrumento de evaluación 5)

4.1.6 Lista de cotejo

Una lista de cotejo es un material que hace posible registrar los objetivos alcanzados y no alcanzados de un proceso determinado usualmente tiene el formato de una tabla con tres o cuatro columnas en las que se señalan tanto los indicadores (habilidades, comportamientos o elementos que se esperan encontrar en la persona evaluada o en una tarea en concreto) como en la descripción de las actividades a desarrollar se organizan a manera de lista dentro de una primera columna; a un lado se colocan dos o tres columnas más en donde sea posible señalar si el indicador se observa o no se observa, a un costado más se ponen las observaciones que resultaron de la actividad empleada.

Ruíz, E, M (s/a) “Estas listas sirven para determinar si cada uno de los elementos importantes están representados o no en el procedimiento del alumno, sin intención de calificar el nivel en que se realizó cada uno”.

Esta técnica de evaluación permite verificar o revisar durante el proceso de enseñanza-aprendizaje y mediante los indicadores antes planteados la destreza del docente en formación para verificar que haya logrado en su totalidad el propósito de la acción puede evaluarse de manera cualitativa o cuantitativa dependiendo del enfoque que se le quiera asignar, dadas las circunstancias del nivel en el que desempeño mi formación docente esas descripciones serán cualitativas. Dado lo anterior es muy rescatable que las listas de cotejo permiten enfocarse a

cualquier actividad y demostrar resultados veraces y con las observaciones pertinentes de quien mira la práctica.

La acción seis que se realiza durante el proyecto de investigación es una lista de cotejo que valide las actividades que realiza la docente en formación durante la aplicación de los juegos como estrategia para favorecer el aprendizaje en los alumnos del nivel preescolar. A partir de esta aplicación de actividades se pretende valorar de manera consciente los indicadores que se diseñaron y a partir de esto analizar lo que aún hace falta mejorar de la praxis. (ver instrumento de evaluación 6)

De igual forma se realizará un segundo instrumento de evaluación para validar las adecuaciones que se realicen de los 5 juegos aplicados, en este se trata de responder a las problemáticas que se presentaron durante la primera aplicación y las cuales no dieron resultado o el propósito de la actividad no se llevó de la manera correcta o no todos los niños lograron adquirir el aprendizaje cabe destacar que de acuerdo a la metodología de I-A las actividades que se ejecutan en el aula para erradicar la problemática ante el diseño de actividades que respondan al enfoque pedagógico del currículo vigente estas se podrán aplicar las veces que sean necesarias hasta eliminar totalmente los límites que se presentan en nuestro actuar docente. (ver instrumento de evaluación 9)

Por último y el más importante para mi formación docente es la onceava acción presente en este informe de prácticas, pues mediante una lista de cotejo se evaluará el desempeño realizado durante la elaboración del proyecto este instrumento verifica en general partiendo de los resultados del diseño de juegos y la aplicación de los mismos los avances ante el

desempeño docente y en qué manera se respondió a los imprevistos que surgieron en el mismo, esto, respondiendo a la competencia genérica que se citó al inicio de este trabajo. (ver instrumento de evaluación 11)

4.1.7 Diario de la educadora

Es un instrumento en el cual se registra una narración breve de la jornada y de hechos o circunstancias escolares que hayan influido en el desarrollo del trabajo. Se trata de registrar aquellos datos que permitan reconstruir mentalmente la práctica y reflexionar sobre ella. Sanga, J (2019)

El diario de la educadora o dicho también diario de trabajo; es un instrumento que permite a la docente registrar acciones importantes en la jornada de intervención específicamente en los juegos que se emplean como estrategia para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de una manera muy innovadora. Este se puede realizar en algún cuaderno pequeño o mediante formatos digitales establecidos dependerá de la organización y forma del docente. Los datos que se registren en el diario servirán para evaluar la clase, pero se centra específicamente en las habilidades y destrezas que desempeña el docente durante cada actividad empleada, es decir, es una reflexión de su actuar como mediador de conocimientos.

Es otro instrumento que elabora el docente para recopilar información, en el cual se registra una narración breve de la jornada y de los hechos o las circunstancias escolares que hayan influido en el desarrollo del trabajo tratando de registrar aquellos datos que permitan reconstruir mentalmente la práctica y reflexionar sobre ella en torno a aspectos como:

- a) la actividad planteada, su organización y desarrollo
- b) sucesos sorprendentes o preocupantes

c) reacciones y opiniones de los niños respecto a las actividades realizadas y de su propio aprendizaje; es decir, si las formas de trabajo utilizadas hicieron que los niños se interesaran en las actividades.

Para validar la aplicación de los juegos con la finalidad de favorecer la autonomía y los alumnos se apropien de conocimientos matemáticos mediante recursos propios del contexto en la acción 7 se analizará cada uno de los juegos con un diario de la educadora en donde específicamente se priorizan las actitudes que se tienen con el grupo para la transformación educativa con este instrumento tengo la intención de verificar que actividades no resultaron y cuáles fueron los motivos de que esto no resultará como estaba planeado. (ver instrumento de evaluación 7)

Un segundo instrumento se realiza en la acción 10 analizando las acciones que se realizaron durante los ajustes y mi actuar como mediador de conocimientos durante el replanteamiento de estos juegos. La finalidad de todo esto es dar evidencia de los avances que se tuvieron durante el proyecto mismo y el actuar del docente para la construcción de una nueva enseñanza en el aula el cual surgirá efecto tanto en los participantes, institución donde se practica y por último en mi futura estancia dentro del magisterio. (instrumento de evaluación 10)

4.2 Reflexión

El papel que desempeña el docente dentro del aula es de suma importancia para el desarrollo integral en los infantes, por ello, es indispensable que todas las instituciones de educación básica se formen por un colegiado competente con las destrezas y habilidades necesarias para impartir clases de manera que utilice las estrategias didácticas y

metodológicas que le permitan transpolar los conocimientos científicos a un lenguaje adaptado al nivel en que se labora. Ante esto, el sector educativo es muy estricto con la actualización docente constante con la finalidad de poder responder al currículo e implementar estrategias novedosas y de interés para el alumnado.

(Cabrerero, Loredo, & Carranza, s/a) “consideran que el análisis y la evaluación de las acciones docentes debe realizarse en tres momentos, correspondientes al antes, durante y después de la intervención didáctica en las aulas”.

Para reconocer el aspecto que debemos atender con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje y por ende los ambientes de aprendizaje creados en el aula se deben analizar cada una de las acciones implementadas sobre todo cuando se busca una mejora de la práctica educativa por ello es indispensable que antes de iniciar con cualquier actividad se contemple qué es lo que deseamos lograr tanto en los alumnos como en el propio docentes, sin dejar de lado que el aprendizaje esperado se debe cumplir en su totalidad es tan importante el uso de instrumentos de evaluación con los indicadores que respondan específicamente a la acción que se implementara y los procesos que deben adquirir tanto los alumnos como el profesor mismo.

(Cabrerero et al, s/a) la práctica educativa debe incluir las actuaciones del profesor antes de iniciar su clase, es necesario contemplar el pensamiento que tiene respecto al tipo de alumno que va a atender, sus expectativas acerca del curso, sus concepciones acerca del aprendizaje, las diversas estrategias que puede instrumentar, los recursos materiales que habrá de disponer, su lugar dentro de la institución, lo que piensa que la institución espera de él, etc.

Partiendo de lo anterior, puedo decir que el papel como docente en formación es aún más arduo y al cual debemos ponerle el mayor empeño, considero que la sociedad necesita docentes preparados que ayuden a la transformación educativa, al logro de competencias útiles para su vida y que sean graduales del proceso educativo desempeñado a lo largo de su historia. Por ello, en este último año me he esforzado para cumplir los intereses del magisterio respondiendo al renombre y expectativas de la institución en la que me forme.

4.2.1 Análisis de la primera acción: presentación del plan de acción a las autoridades educativas.

Esta acción se llevó a cabo con el propósito de dar a conocer a la docente titular el bosquejo de mi informe de prácticas titulado “**Actividades lúdicas como estrategia para favorecer el aprendizaje de los infantes en ´preescolar´**” con las acciones que voy a realizar durante el ciclo escolar 2019-2020, ya que a partir de esta presentación la educadora podrá externar algunas sugerencias acordes a las características y ritmo de trabajo de los niños adecuando los tiempos y espacios pertinentes para mi intervención sin inferir en el lapso de las actividades institucionales, turno de la titular o de algún promotor lo cual me permitirá desarrollar mi investigación en las fechas establecidas.

Es importante informar a la educadora los contenidos a desarrollar durante esta fase con el fin de erradicar la problemática que limita mi formación docente y ofrecer un estilo de enseñanza benéfico para los alumnos y principalmente para mi desarrollo profesional. Retomando el cronograma y el tiempo establecido para cada acción (diseño, aplicación, análisis y reajuste) se destacan los juegos que pretendo implementar con los infantes; pues

no se relacionarán totalmente con los aprendizajes esperados que se planean de manera quincenal o semanal, sin embargo, cada uno de ellos trasciende en la adquisición de conocimientos los cuales requieren de un trabajo dinámico subrayando que cuentan con una intención pedagógica.

Esta actividad se planeó inicialmente el día 6 de diciembre de 2019 en conjunto con los padres de familia, sin embargo, por motivos personales los instrumentos de evaluación no se entregaron a tiempo y por ende no fueron autorizados, la actividad la pospuse para el día 9 del mismo mes días antes y con el fin de que la actividad saliera lo mejor posible le comenté a la profesora el propósito de darle a conocer el bosquejo de mi informe de práctica pidiendo su opinión para la presentación del mismo (diapositivas o de manera verbal) me solicitó que solo lo presentara verbalmente y le permitiera el adelanto de mi trabajo en físico a fin de conocer el propósito de las actividades, las problemáticas que se deseaban eliminar y las causas por las que deduzco que es mi mayor debilidad.

Al saber que la presentación sería de forma verbal me dio mayor tranquilidad pues sabía que no debía aprenderme nada y que este llevaría su cauce al mismo tiempo que se daba la plática debido al tiempo de la educadora al culminar la jornada de trabajo se tomó el espacio en el que intervenía la promotora de inglés al escuchar a la titular decirme que le pasaré mi trabajo me puse muy nerviosa y pude sentir que me había puesto roja, al entregárselo le mencione el tema que quería trabajar contextualizándola a mi actuar frente al grupo detectando el diseño de situaciones lúdicas como problemática prioritaria conforme la educadora revisaba los apartados correspondientes a la investigación me dio algunas sugerencias sobre las actividades que a ella le eran funcionales.

Una de ellas fue trabajar con el Campo de Formación Académica “Pensamiento Matemático” pues de acuerdo al Programa Escolar de Mejora Continua los infantes presentan pequeñas lagunas de lo adquirido durante el ciclo anterior de igual forma mis actividades permitirán atraer su atención e involucrar a los alumnos que se integraban por primera vez al nivel inicial. En la exposición también se retomó la situación previa con los padres de familia, en la que se consideró que los niños jugaban muchos y eran pocos los conocimientos que se adquirieron durante ese lapso; a lo cual la titular mandó llamar a la maestra Marlene (docente de apoyo U.S.A.E.R.) quien sugirió una junta previa con padres de familia y darles a conocer la intención didáctica del nivel inicial.

Aunque al inicio de la presentación me sentí muy nerviosa y con temor; conforme se desarrolló la conversación y con base a las preguntas que me hizo la educadora, la motivación que me dio para desarrollar las actividades, así como algunas experiencias que ella había tenido previamente con otros grupos me ínsito a no desanimarme si es que éstas salían mal o los niños no respondían de la manera planeada; me ayudo a sentirme con mayor seguridad sobre todo cuando la maestra Marlene comento que se hablaría previamente con los padres lo cual respaldaba el desarrollo de las actividades y por ende el apoyo de las familias aumentaría. Eso me motivo aún más pues sabía que no todos los padres estaban de acuerdo con mi intervención en el aula.

Pude notar que las docentes se mostraron interesadas en las actividades que pretendo desarrollar, pues consideran que al ser recién egresado se cuenta con las herramientas y la actitud adecuada para generar aprendizajes de forma dinámica con los alumnos, sin embargo, estas cualidades se pierden conforme pasan los años en servicio; de igual forma se mencionó

que el diseño de las actividades es muy importante y que en todo momento este debe poner a los estudiantes en constante movimiento basado a su edad y el tiempo de atención que concierne al mismo sin dejar de lado sus características y ritmo de trabajo. Para mí esto es un reto pues hay alumnos que están completamente en cero y no sé cómo adentrarlos a los aprendizajes básicos del nivel.

Para evaluar la presentación de mi informe pedí a la educadora me llenará un cuadro de observaciones (*ver evidencia 1*) donde evaluaría la forma en que presente mi actividad, el desarrollo de mi trabajo y las recomendaciones para combatir con la problemática que daña mi formación docente relacionada a la temática propuesta. Para concluir la educadora insistió en los puntos que debo mejorar antes de presentar mi trabajo a los padres de familia; me pidió mayor seguridad al hablar ya que al estar nerviosa suelo ponerme muy roja y algunas personas podrían tomarlo como debilidad sintiendo que no estoy segura de lo que digo y hago, alzar el tono de voz mostrando autoridad como futura docente y apoyarme de un gráfico que de mayor entendimiento a los padres.

Atendiendo a las sugerencias de la titular y la maestra de U.S.A.E.R. llegué a la conclusión de realizar un gráfico por medio de una lluvia de ideas en la cual se dé a conocer el nombre, propósito e intención de mi proyecto, algunas citas del Programa de Estudios vigente donde se mencione la importancia del juego en el nivel inicial y el apoyo que se requiere de los padres para lograr el aprendizaje en conjunto y de forma permanente; este instrumento me serviría para informar a los padres que no van por sus hijos y mandan a los taxistas por ellos. También leí de manera exhausta a modo de no tener ninguna duda si es que surgían dudas evitando ponerme roja y mostrar inseguridad.

Dados los resultados de este instrumento considero que se cumplió el propósito de la actividad pues percibí apoyo por parte de las docentes de la institución, servirá de parteaguas para que el proyecto se desarrolle de manera efectiva pues como menciono la titular muchas actividades de las que planeé no me saldrán bien a la primera por lo que estoy abierta a pedir sugerencias y acercarme a profesionales cuando sepa que las cosas van mal y no se encuentre la estrategia más pertinente para salir del caos. Me siento conforme al saber que cuento con el apoyo de mi titular y la docente de U.S.A.E.R. debido a la seguridad que se genera en mi intervención y de esta manera plasmaré los conocimientos que gradualmente adquiero sobre las competencias que necesito consolidar.

4.2.2 Análisis de la segunda acción: presentación del plan de acción a los padres de familia para dar a conocer lo que se trabajará con los alumnos.

El propósito de esta actividad es informar a padres de familia sobre las actividades que se desarrollarán en el lapso de prácticas intensivas y las estrategias que implementaré con los alumnos para erradicar las limitaciones en el diseño y aplicación de actividades lúdicas la cual fue detectada durante mi formación docente y me impiden cumplir con lo establecido en las competencias profesionales al mantener informados a los progenitores permite que su apoyo en las actividades este activo y sobre todo comprendan que, aunque los niños jueguen durante las jornadas escolares están creando nuevas formas de aprendizaje las cuales parten desde sus características y son encaminadas a su contexto por lo que serán benéficas a lo largo de su vida.

(Garcia, 2009) Una característica de la educación Infantil es la necesaria armonía y la buena comunicación que debe existir entre el contexto familiar y el centro educativo. Para ello hace falta conocer y comprender los

sistemas de crianza, valores, hábitos y costumbres de las familias de los niños/as y así poder interpretar sus características, necesidades y posibilidades.

Esta acción parte de la situación acontecida durante la primera jornada de intervención en el mes de septiembre en la que algunos progenitores se encontraban en desacuerdo con las actividades implementadas con los niños, pues consideraban que eran poco los conocimientos adquiridos debido a que los niños comunicaban en casa los juegos que realizaban en el salón llevándose a cabo una reunión por parte de la educadora titular y docente de U.S.A.E.R derivado de la primera acción del proyecto educativo en la cual se notificó la intención del nivel inicial y se les hizo comprender qué, aunque los niños realicen actividades dinámicas y poco graficas están desarrollando conocimientos y transpolando los aprendizajes previos que traen de casa.

Dicha actividad fue prevista para el 6 de diciembre posterior a una actividad entre padres y alumnos, sin embargo, al no tener los instrumentos autorizados fue imposible aplicarlos por lo que la actividad se realizó como estaba contemplada omitiendo la presentación del proyecto. Cabe destacar que la interacción que hubo entre docente titular, docente en formación, padres de familia y alumnos fue muy buena, originó un parteaguas para que pudieran apreciar mi forma de trabajo, las actividades que implemento y la más importante para mí que son las relaciones establecidas con los alumnos.

En el transcurso de esta actividad me sentí nerviosa pues era mi primer intervención con padres y alumnos y la docente titular se encontraba en reunión con la directora, sin embargo, hubo un buen ambiente de trabajo y los padres se mostraron contentos y conformes con las actividades que se implementaron, otro punto a mi favor fue que durante la construcción de

la corona navideña dos padres no asistieron por lo que atendí individualmente a los niños y del mismo modo brinde atención a los padres creando así mayor confianza en la relación docente en formación y sociedad la cual anteriormente por inseguridad no había establecido.

Para reanudar la presentación del plan de acción con las familias se les cito el día 11 del mismo mes con la finalidad de no interrumpir sus actividades se les pidió llegar 5 minutos antes de la 1:00 p.m. hora en que recogen a sus hijos, un día antes a la presentación estude de manera detallada el gráfico (*ver evidencia 2*) que se les entrego para poder atender a las dudas que pudieran surgir durante la charla. El miércoles al entrar del recreo tomando unos minutos antes de que empezará la sesión la promotora de inglés pedí a los niños que se apuraran con sus actividades pues los papás llegarían antes y platicaría con ellos. A las 12:45 los niños tomaron su mochila y chamarra, volvieron a sentarse y la titular pidió que guardarán silencio pues hablaríamos con sus papás.

Ese día el clima desfavorecía mi actividad pues amaneció muy nublado y con mucho frio por lo que solo asistieron 10 niños (entre ellos los gemelos) por lo que deduje que no todos los padres se presentarían, eso me desmotivo un poco, sin embargo, a la hora establecida entraron solamente 4 papás y al finalizar se anexaron 3 más. Me puse muy nerviosa cuando la titular me pidió que empezara y los demás se fueran incluyendo en caso de llegar; les pedí que pasarán y se sentaran con sus niños a lo que ellos mencionaron que mejor se quedaban parados pues las sillas estaban muy incomodas para dar inicio me presente con quienes aún no me conocían, les mencione escuela de procedencia y el tiempo que trabajaría con sus hijos.

Les entregué el gráfico como apoyo a lo que mencionaba para que externaran las dudas que se presentarían en torno a la plática les recordé que la intención del nivel preescolar es aprender a través del juego y que, así como sus hijos necesitaban reforzar aprendizajes yo también debía practicar algunos conocimientos como docente en formación sabía que estaba muy roja por lo nerviosa, mi voz era baja pues la docente titular hizo una seña para que la aumentará como estrategia para generar confianza y sentirme más cómoda me apoyé de los padres con los que había estado el ciclo anterior, les externé lo importante que es para mí crear un ambiente de confianza y empatía con los niños por lo que mis actividades no solo serían dinámicas sino también en un ambiente armónico.

Pude observar apoyo por parte de esas familias, sobre todo en el comentario de la mamá de Francisco quien indico a los demás que lo percibía alegre al asistir al preescolar cuando trabajaba con su hijo y aunque sus aprendizajes no eran muy visibles dentro de un cuaderno él mencionaba habilidades adquiridas durante la jornada (el niño comento a su mamá que pudo poner la estrella del capitán américa de acuerdo a las indicaciones de la docente en formación y sus compañeros en la situación didáctica “Los súper héroes”) a partir de esto otros padres realizaron comentarios similares los cuales me llenaron de satisfacción pues yo me sentía muy insegura en mi intervención.

Aunque el tiempo de charla con los padres de familia fue corto, se habló sobre la relación que se entablaba con los alumnos, comentándoles que para mí lo más importante es generar lazos afectivos con cada uno para que el desarrollo del trabajo se dé de manera espontánea y se sientan en un ambiente armónico, participando de manera autónoma agradeciéndoles por el apoyo que hasta el momento se me había brindado, sobre todo en los espacios donde me

encontraba sin educadora, por lo que la titular intervino mencionando que por cuestiones personales se estaría ausentando o saliendo temprano, por lo que les pedía se me apoyará en lo solicitado como lo hacían con ella.

Algunos de ellos aprovecharon para preguntar sobre el desenvolvimiento de su hijo en el aula solicitándome mi punto de vista sobre aspectos que podían reforzar en casa, me sentí satisfecha al saber qué me consideraban como parte de la educación de sus hijos; para concluir con la charla se pidió que externaran sus dudas sobre mi trabajo o las actividades que se implementarían para resolverlo, solamente la mamá de Dylan me pidió que si se requería la presencia para las actividades se solicitará con anticipación pues muchos debían pedir permiso en el trabajo o buscar a alguien que acompañara al niño pude notar que todos se sintieron incluidos y se creó un buen ambiente que a mi parecer se derivó a partir de la actividad navideña que se llevó a cabo unos días antes.

Para evaluar la actividad entregué un cuestionario con preguntas relacionadas al tema que se desarrolló y hacía mi actitud (*ver anexo 3-7*). A partir del mismo se evaluaron las habilidades y actitudes que han observado en mi desempeño con la finalidad de una transformación educativa y un cambio en el proceso de enseñanza-aprendizaje, como resultado de los 5 cuestionarios entregados el día 13 de diciembre (debido a la suspensión del 12) pude notar que la mayoría creen importante que los niños jueguen en la institución, visualizan buena relación con sus hijos lo que motiva al niño a asistir a la escuela y desarrollar las actividades.

De igual forma comprendieron las actividades que se desarrollarán con sus hijos y piden en el comentario abierto seguir brindando confianza y cariño a los alumnos notando un buen

desempeño de la docente. En lo personal y como evolución a las habilidades profesionales considero necesario buscar espacios con los padres donde observen lo que se trabaja y los logros del infante durante un juego, esto perfeccionará la relación que tengo con cada uno, así como la seguridad al expresarme hacia ellos pues considero que el propósito de esta segunda acción se cumplió y al visualizar que sus opiniones se toman en cuenta poder obtener mayor apoyo y respaldo ante mi trabajo con los padres de familia que se anexan al preescolar durante este ciclo.

4.2.3 Análisis de la tercera acción: registro de las fuentes bibliográficas como apoyo al tema “Actividades lúdicas como estrategia para favorecer el aprendizaje de los infantes en preescolar”

Una parte fundamental de la investigación-acción conlleva al futuro educador a encontrar un balance entre la teoría que se adquiere en la formación docente para ponerla en práctica durante la intervención dentro del aula es importante la indagación de bibliografía acorde al nivel en que se imparte clase, así como una búsqueda confiable y reciente de autores que vinculan el juego como una forma de aprendizaje a emplear en el aula notando los múltiples beneficios que esta demanda y sobre todo adecuado a lo establecido en planes y programas de estudio vigentes (*ver evidencia 8*).

Entre uno de sus tantos beneficios, la adquisición del conocimiento metodológico permite al educador tener un mayor bagaje cultural dándole los fundamentos para responder a las dudas y cuestionamientos de los pequeños al reconocer la debilidad que existe en mi quehacer docente en el diseño y aplicación de situaciones didácticas significativas considerando los enfoques pedagógicos se determina una temática que parte de las estrategias a emplear para

erradicar esta problemática. **Actividades lúdicas como estrategia para favorecer el aprendizaje de los infantes de preescolar**, en donde se buscó y analizo bibliografía referente a los conceptos antes mencionados; a partir de los mismos pretendo innovar el desarrollo de las actividades en el aula.

Como primer referente para dar inicio al proyecto de Investigación-acción se retomó bibliografía relativa a la experiencia docente y la transformación educativa, donde se analizan las dimensiones de la práctica docente para el desarrollo del diagnóstico la cual cita Cecilia Fierro (*ver evidencia 9*) en sus seis dimensiones permite al educador reflexionar sobre los motivos que lo llevaron a elegir el magisterio como fuente de vida hasta el proceso de involucrarse en la sociedad y en una institución apropiándose de sus dogmas, reglas y estilos de vida fue difícil comprender a que aspecto de mi formación refería cada una relacionándola con aspectos relevantes de la praxis para una transformación, por lo que fue necesario releer varias veces el libro.

Para poder comprender mejor el texto anterior analicé algunas experiencias docentes durante la transformación de su práctica, el cual se retoma de un estudio realizado a docentes en servicio, (*ver evidencia 10*) cada práctica descrita me permitió entender el camino que debo recorrer para lograr el propósito de mi investigación y sobre todo para no desviarme del tema de interés. Para ello, investigué sobre distintos trabajos desarrollados con la misma temática a fin de conocer lo que se sabía del tema y que tan productivo seria en mi actuar docente, pude notar que existe un sinfín de informes sobre el juego como estrategia de aprendizaje por lo que concluyo que es una de las principales dificultades docentes sobre todo en el nivel preescolar.

Estos estudios me ayudaron a buscar bibliografía que se citaba constantemente en los proyectos de investigación observando que en su mayoría retomaban la teoría de Piaget para los estadios de desarrollo del infante y la psicología del juego como eje que desata la labor que durante las épocas se han desarrollado y como ha ido cambiando a lo largo de la historia de la humanidad (*ver evidencia 11*). Justamente uno de los libros que fue difícil de comprender y que hasta la fecha no logro entender en su totalidad es “La Psicología del Juego” ya que es una obra larga y el tiempo estimado para su lectura no fue pertinente. A grandes rasgos lo que pude reflexionar sobre la misma fue que los juegos comienzan desde la primera infancia y siempre deben iniciarse partiendo del contexto.

Como anteriormente se mencionó, si se parte desde el contexto y desde los primeros meses de vida el infante podrá ir complejizando cada uno de estos juegos hasta llegar al nivel educativo donde las actividades serán cada vez más cortas, sin embargo, los infantes podrán relacionar sus saberes previos a los saberes pedagógicos construyendo su conocimiento por medio de pequeños juegos, (*ver evidencia 12*) al buscar en la biblioteca escolar como internet noté que los autores que discuten el juego como estrategia de enseñanza no se encuentran actualizados, debido a que normalmente se emplean manuales de juegos o juegos a implementar en diversas áreas de conocimiento y acorde a todos los niveles educativos.

Al inicio del proyecto de investigación justifiqué con bibliografía de Sampieri en la cual destacan los pasos a desarrollar durante la investigación acción e instrumentos de evaluación que sirven como justificante de la información obtenida, sin embargo, esta no era muy precisa y al ser inexperta en la materia divagaba en la elaboración del mismo. Posteriormente la asesora recomendó el libro de Latorre, viene más flexible y desarrolla paso a paso las

técnicas, instrumentos y procesos que se deben seguir para la transformación docente, a partir del mismo, pude enunciar a Elliott como el autor que más se asemeja a lo que deseo implementar en el aula a fin de innovar la práctica educativa por medio de situaciones didácticas dinámicas y significativas. (*ver evidencia 13*)

Durante la investigación del juego inmerso en la educación pude analizar que desde la primera infancia es primordial en la vida de los infantes por ello, cuando entran al nivel inicial se debe seguir trabajando, reforzando los aprendizajes que el niño trae de casa empleando materiales que él conoce y son propios de su contexto. Las dificultades de los mismos van a ir gradualizándose conforme se cambia de grado, es indispensable comenzar con juegos motrices donde se desarrolle la lateralidad, temporalidad, espacio y ubicación para que finalmente se llegue a las actividades que resulten del currículo relacionándolos con aprendizajes que le son indispensables en su cotidianidad. (*ver evidencia 14*)

Para finalizar, deduzco que mi comprensión lectora no es tan adecuada pues se tuvieron que leer constantemente la bibliografía para poder encontrar citas realmente importantes, de igual forma, las herramientas de búsqueda informativa no se llevaron a cabo en el tiempo y forma establecida por lo que algunos libros no eran actuales, lo que me llevo nuevamente a buscar libros que se asemejen al tema y en la temporalidad establecida la lectura es indispensable para la comprensión y el desarrollo del proyecto de investigación acción, pero una de las partes más necesarias es saber citar lo que encontramos en cada obra, algo que en lo particular se me dificulta mucho.

Como instrumento de evaluación utilicé un registro anecdótico el cual fue muy pertinente pues se incluían las citas más importantes a partir del tema de interés y derivado de cada libro

que se utilizó para la construcción de mi informe de prácticas a partir del mismo considero que el uso de fuentes confiables es indispensable para desarrollar un trabajo con validez, por ello, es necesario que se tengan evidencias de los autores en los que nos basamos para la investigación es fundamental que de cada texto se analicen solo los capítulos que estén enfocados al tema de interés a partir de las palabras clave pues esto brindará mayor comprensión y de esta manera se evita divagar al fundamentar el documento.

Después de esta actividad me siento un poco más preparada teóricamente pues con base a los libros anteriores pude comprender que los infantes necesitan estar en constante dinamismo, pues por naturaleza desde su nacimiento han jugado, por lo que es totalmente inadecuado querer tener el grupo en constante silencio o sentados, esto me hace reflexionar sobre la importancia del nivel preescolar para la cimentación de conocimientos que le permitan ser autónomo, me quedan puntos clave los cuales incluiré de manera permanente durante mi intervención como: buena actitud, transmitir lo que se va a aprender con cada actividad, las habilidades a desarrollar y al final de cada intervención generar un proceso de metacognición para verificar que el propósito de mi actividad se cumplió.

4.2.4 Análisis de la cuarta acción: diseño de juegos para favorecer el aprendizaje significativo

La tarea de planear en la vida de los educadores es fundamental pues de ella dependen los conocimientos y aprendizajes que obtendrá cada uno de los infantes a su cargo, para ello es necesario conocer el plan y programa de estudios que rige la educación básica, a modo de identificar los aprendizajes esperados que se deben consolidar planeando con base a los enfoques pedagógicos y en la gradualidad que estos mismos requieren. A lo largo de mi

formación docente y en las diversas intervenciones frente a grupo durante estos 4 años de licenciatura tuve como constante obstáculo el diseño de planes enfocados no solamente al currículo sino también respondiendo a la diversidad que emana en el aula.

Dado que la intención del nivel preescolar invita al educador a diseñar actividades mediante el juego para el desarrollo integral de los infantes y sin dejar las emociones que de esta deriven algo que me cuesta mucho durante cada diseño de actividades es permitir que los alumnos trabajen de manera autónoma, donde yo sea mediadora de las acciones que se desarrollan y el alumno responda de manera espontánea pues es indispensable partir desde los conocimientos del alumno, por ello durante el mes de septiembre me di a la tarea de tener un acercamiento con cada niño para conocer sus intereses, así como el grado de conocimientos con que cuenta cada uno para partir de esto al diseño de actividades que respondan a mi tema y a la problemática de mi praxis.

Al inicio del semestre en la Escuela Normal y dos semanas antes de entrar a prácticas intensivas se cedió el tiempo para planear las actividades que trabajaríamos con los alumnos, en las cuales deberían ir inmersas las estrategias para erradicar la problemática detectada y culminar mi formación docente. Anticipé que en su mayoría las actividades desarrolladas fueran lúdicas y permitieran al alumno estar en constante movimiento, por lo que no especifique alguna para mi proyecto de investigación. Cabe destacar que mi forma de planear es de manera semanal o quincenal centrada en un campo de formación académica o área de desarrollo personal y social, pero con los aprendizajes transversales; este es un reto que me apropie desde 2º año de la licenciatura y el cual me ha permitido ir cambiando la intervención en el aula.

Como primera temática y respondiendo el diagnóstico del PEMC priorice el campo de Pensamiento Matemático con algunas actividades para reconocer los aprendizajes previos de los alumnos y a partir del mismo diseñar los juegos que respondieran a mi problemática tomando en cuenta a 16 alumnos que hasta el momento estaban inscritos. En la situación didáctica “Numerilandia” y a modo de indagar los conocimientos previos diseñe un juego por equipos; con círculos de colores, tapas y fichas numéricas en el cual cada alumno deberá sacar una tarjeta y acomodar el total de los números en la tapa. (*ver evidencia 15*) esta actividad fue de fácil diseño pues considero que es un buen diagnóstico para los próximos juegos.

En la segunda actividad diseñe una derivación del juego muy conocido por los niños “Tripas Numéricas” en el cual parto de los conocimientos previos sobre este juego. Analizando la rúbrica que ocupe como evaluación deje de lado el uso de material creativo y adecuado a sus características, considero que los gises son poco innovadores y al final los niños se podrían distraer; también siento que no tome en cuenta totalmente las necesidades de cada niño pues doy libertad para escoger una pareja cuando requería que se apoyaran para construir sus aprendizajes, es decir, un alumno que cuente del 1 al 20 y con uno al que se le dificulte. (*ver evidencia 16*)

Como inicio se preguntará a los alumnos quien conoce el juego de Tripas de gato para explicarlo a sus compañeros, posterior a ello se pedirá que formen parejas mediante una dinámica que permita movilizar a los alumnos quedando revueltas a cómo trabajan comúnmente. Eligiendo un espacio del patio se ejemplificará como jugar con su compañero, para que posteriormente ellos lo lleven a cabo, el propósito de esta situación es que el infante

relacione los números y los reconozca visualmente. Los recursos para esta actividad son: patio y gises.

Como tercera situación planteada utilizaré un software matemático (*ver evidencia 17*) como inicio a la actividad los niños relacionarán las actividades que hacen cuando sus papás les prestan el celular, posteriormente colocaré un video donde observen algunas aplicaciones que se pueden jugar desde el teléfono o la computadora, así los niños mencionarán cuáles han visto o utilizado. Permitiré que todos los niños participen en el software, dando oportunidad para jugar y de igual manera aprender a manejar la computadora trabajando con su motricidad fina al visualizar en el pizarrón y trabajar con el mouse del ordenador, el grupo en general ayudará a quien encuentra al frente. Los recursos a utilizar serán: computadora, cañón, mouse, software, bocinas.

Desde hace tiempo he querido diseñar una actividad donde los niños jueguen con la máquina, sé que es difícil pues muchos de ellos nunca han tomado alguna o han jugado en un celular y retomando algunas actividades donde les pongo videos o presentaciones con el cañón pude notar que es una manera dinámica e innovadora para que ellos aprendan, de igual forma, considero que el uso de la tecnología es una herramienta clave para introducir conocimientos sin que ellos se den cuenta por tanto los aprendizajes que resulten de esta actividad serán significativos.

En la cuarta estrategia parto del contexto propio con el propósito de que el infante identifique el valor de las monedas a partir de acciones que realiza cotidianamente, ya sea en compañía de sus padres o hermanos mayores. (*ver evidencia 18*) inicie mostrando monedas con la finalidad de identificar los aprendizajes previos que tienen, a partir de esto, ellos

mencionarán que pueden comprar con cada moneda, es decir, si les alcanza para algo grande o algo pequeño. Para que puedan identificarlas y reconocer el valor de cada una, después lanzaré monedas didácticas al centro del aula; en equipo se dará una moneda gigante y ellos deberán juntar las similares. Como parte final se jugará al mercado a partir de una lista y ellos deberán pagar la cantidad establecida con ayuda de sus compañeros en caso de requerirlo.

Algo que me sorprendió mucho durante esta cuarta acción fue el diseño de la actividad pues lo hice de muy rápido, es decir, cada que debo entregar planes de trabajo puedo llevarme hasta una semana tratando de idear las actividades necesarias para trabajar de manera lúdica, sin embargo, en esta pude partir desde algo que ellos hacen a diario, ya que acompañan a sus mamás a las tiendas o ellos mismos compran en la tienda escolar, cabe mencionar que las actividades planeadas llevan una secuencia y en cada una de ellas favorezco el aprendizaje esperado.

Por última acción y con base a comentarios que los pequeños me hicieron constantemente trabajaré con el tema de los piratas. (*ver evidencia 19*) Con esta actividad pretendo enfocarme en la ubicación espacial, como inicio los infantes recordarán sus aprendizajes previos sobre el tema, a partir de unas pistas que entregue el muñeco “Pata de Palo” buscarán de manera grupal un tesoro en el cual se encuentran objetos para caracterizarse de piratas lo cual llamará mayormente su atención y les permitirá trabajar de manera espontánea y autónoma. Ya caracterizados cada uno realizará su propio mapa para que sus compañeros encuentren una bolsa que entregaré, en caso de no ubicarse el dueño del mapa deberá guiarlo con palabras como: arriba, abajo, a la derecha, a la izquierda, etc.

Al igual que los dos juegos anteriores considero que este es muy lúdico, deja aprendizajes significativos y le permito al niño ser protagonista de su propio conocimiento. De acuerdo a experiencias previas, los niños se enfocan más al trabajo cuando se le dan objetos para caracterizarse pues se adentran en el papel y actúan de manera espontánea. Considero que todas las actividades inmersas en el juego “En busca del tesoro” permiten la construcción de saberes tanto gráficos como prácticos en los cuales desarrollo también la motricidad de manera transversal.

Durante el diseño de estas situaciones didácticas me sentí muy confiada y pude darme cuenta que cada vez lo hago de una manera más rápida, logrando que todas mis actividades estén relacionadas al aprendizaje esperado en cada una de estas actividades priorice el trabajo individual y autónomo, dando mayor peso a otros espacios que no fueran el aula a fin de que estén mayormente en movimiento, ahora las ideas me vienen por si solas y en otros ciclos debía apoyarme de internet para realizar mis planeaciones modificando algunos juegos que los niños ya conocen me da la impresión que podrán buscar más estrategias para resolver las problemáticas que les plantea cada situación.

Para evaluar esta cuarta acción se hizo uso de una rúbrica en la cual califico aspectos importantes de un plan general y me permiten como futura profesional ser realista de mis logros al finalizar el diseño de cada situación, con este instrumento concluyo qué; el aprendizaje esperado responde totalmente a cada una de las actividades, considero que el material didáctico empleado para cada situación es el adecuado para cumplir con las actividades, sin embargo, no todo es innovador.

4.2.5 Análisis de la quinta acción: aplicación de entrevista a docentes para obtener información sobre las acciones que usan para favorecer el aprendizaje por medio del juego

La finalidad de esta acción es obtener información sobre las experiencias que han tenido los docentes a lo largo de su servicio magisterial al utilizar juegos como una estrategia de aprendizaje tomando en cuenta que esta temática se frecuente en el nivel inicial me es muy útil conocer las prácticas y costumbres pedagógicas de cada educadora, para ello priorizo a las docentes del Jardín de Niños “Dr. Gustavo Baz Prada” del cual soy adjunta, para elegir las tomaré en cuenta las características y grupo que imparten lo cual me permitirá contrastar la información obtenida e identificar su concepción de los cambios que surgen a partir de la reforma educativa y de qué manera impacta en el quehacer docente.

Por falta de organización personal y en desconocimiento de la contingencia sanitaria que se suscitó a mediados de marzo no pude realizar mi entrevista a ninguna de las docentes, desfavoreciendo una parte importante para el análisis y resultados de mi proyecto educativo. Me sentí muy estresada al saber que se suspendían clases pues en esa semana pensaba aplicar el instrumento de evaluación ya que el contraste que surgiría de estas entrevistas me daba la oportunidad de justificar el análisis personal que realice de los dos planes y programas de estudio, así como también las características de cada docente me darían un gran acercamiento a diversos tipos de trabajo.

4.2.6 Análisis de la sexta acción: aplicación de juegos como estrategia para favorecer el aprendizaje en los infantes

(Barcos, s/a) Desarrollar la creatividad es una expresión que no corresponde sólo al aprendizaje de los alumnos, sino también, y de forma sobresaliente al trabajo de los profesores. Para ello resulta importante establecer una adecuada interrelación entre las actividades de los profesores y los alumnos teniendo como norte conducir al alumno por el camino del dominio de las ciencias y la de fomentar su pensamiento independiente.

La actitud positiva en el quehacer docente es fundamental para que el resultado de cada acción implementada sea fructífero; es necesario ser realistas ante los efectos que surgen de cada uno y ser conscientes que no todo puede salir bien a la primera. Durante esta fase implemente las situaciones didácticas diseñadas para el proyecto educativo en los cuales se aplican los enfoques pedagógicos del Plan y Programa vigente de educación preescolar, estos juegos favorecen el aprendizaje del campo Pensamiento Matemático para los alumnos de tercer grado del Jardín de Niños “Dr. Gustavo Baz Prada” como inicio eran considerados 16 alumnos, sin embargo, al entrar a la fase intensiva de prácticas en el mes de febrero se anexan dos alumnos más con una diferencia de 20 días respectivamente.

Los dos infantes proceden de la misma institución; Iker desconoce los números y por tanto se le dificulta expresarlos oralmente, cuenta solamente del 1 al 3 saltado los números a partir del anterior, por otra parte, Edder reconoce de manera visual y oral los números, pero aún no se acopla al ritmo de trabajo de sus compañeros y al mío como encargada adjunta al grupo, por tanto, es necesario brindarle ayuda individual. Recopilando las características del grupo y el trabajo anteriormente realizado con ellos concluyo que los niveles de conteo tanto oral

como escrito se seccionan en 3 partes: alumnos que cuentan del 1 al 7, alumnos que reconocen del 1 al 12 y por último los infantes que cuentan números mayores a 20.

Retomando el ritmo de trabajo de cada alumno siempre brindo la atención que requieren de manera individual sobre todo con los alumnos que recién se integran al grupo (Iker y Edder) y con los que tienen su primer acercamiento al nivel preescolar (Emanuel, Osiel, Javier), sin embargo, también se integran equipos que ayudan a los compañeros que muestran dificultad en estas actividades, para esto me apoyo de quienes cuentan hasta el 20 o más tratando de que el carácter de cada uno pueda adaptarse a sus compañeros aunque se piensa que la adquisición del número debiera estar consolidada deduzco que al anexar alumnos se deben trabajar estas actividades y graduarse de acuerdo a los saberes que tiene cada infante.

(Resendiz, Medina, & Llanos, 2014, p. 125) Las matemáticas enseñadas en los primeros niveles sientan unas bases firmes no sólo para el desarrollo del conocimiento matemático de los escolares, sino también para el desarrollo de capacidades cognitivas y actitudes que les permitirán desenvolverse adecuadamente en situaciones cotidianas.

La aplicación de la primera estrategia se lleva a cabo el día 17 de febrero de 2020 con el juego “Numerilandia”. (*retomar propuesta 1*) me sentía muy segura de realizar la actividad y sobre todo muy cómoda pues me encontraba sola ya que no había asistido la titular, aunque era mi primer día de intervención retornando del recreo les pedí a los alumnos que se pusieran de pie y se movieran al ritmo del coro “Un ratón quiso volar” para formar equipos, cedi una mesa a cada equipo y entregue el material correspondiente, pedí que contaran 10 círculos individualmente mientras yo repartía otros 10 debido a que las tarjetas numéricas llegaban hasta el 20. Trate de colocar a los alumnos de modo que quedaran en un nivel alto, medio y bajo para apoyarse en la actividad.

Esta actividad duró una hora, pude notar que los equipos estaban bien distribuidos pues se ayudaban entre sí, buscando diversas estrategias para llevar a cabo la actividad, es decir, algunos equipos contaban de manera individual y al final verificaban que tuvieran la misma cantidad, en cambio en el equipo de Aranza, Axel y Osiel (*ver evidencia 20*) pude observar que colocaban los círculos correspondientes pero los tres iban contando en conjunto verifique con los alumnos que sabía requerían apoyo individual como Emanuel, Sofía e Iker para poder comprobar que todos ponían la cantidad correcta yo les nombre 3 números de esta manera pude observar quienes requerían apoyo 5 minutos antes de salir les pedí que me comentaran las dificultades que tuvieron durante la actividad.

Con base a el primer juego puedo decir que todos los alumnos se mostraron entusiasmados con la actividad y que, aunque para mí fue un poco tedioso el ver que batallaban al separar los círculos de colores me favoreció en el conteo con Iker, Emanuel y Dylan note muy buen trabajo en los equipos y sobre todo mucha organización de los mismos, respondiendo a la competencia genérica que daña mi formación docente, tome la decisión de verificar que alumnos requerían apoyo mencionándoles 3 números para que los colocarán. Al principio pude notar a Iker un poco temeroso, sin embargo, al ver que se le apoyaba él solito se fue motivando el grupo respondió bien a la actividad, aunque en este juego no les mencione el propósito del mismo, pero aun así hubo una buena metacognición. (*ver evidencia 21*)

Una segunda estrategia la realicé el día 25 de febrero implementada como actividad para empezar bien el día y como inicio al proyecto “La feria numérica” invitando a los niños a jugar “Tripas numéricas” un derivado de Tripas de gato, el cual había observado que lo jugaron con la promotora de inglés y era una actividad que les gustaba mucho(**retomar**

propuesta 2) a partir de sus aprendizajes previos de la indicación de irnos al patio pidiéndoles que hicieran una fila y evitarán estar jugando o gritando pues los niños pequeños estaban trabajando. Al salir pude observar que los niños de primero estaban ocupando el patio, al ser una actividad implementada de mi proyecto de investigación y con miedo de dañar la secuencia de mi planeación opté por realizar la actividad en el pasillo que daba para el salón de segundo.

Para formar parejas utilicé el coro “Corren los caballitos” sin embargo, me estresé al ver el patio ocupado olvidando pequeñas partes de la canción, dejando de lado el comentarles a los niños en qué consistía esa dinámica; ésta era desconocida para ellos, al ver que todo me estaba saliendo mal y ante las miradas de mi titular formé las parejas de quienes se quedaron parados repartí un gis a cada alumno y les proporcione un espacio del pasillo, di la instrucción que anotaran los números del 1 al 10 y enfrente lo haría su pareja. Para que supieran como realizar la actividad y aprovechando que Zara se había quedado sin compañero trabaje con ella, dando el ejemplo de lo que debían realizar y como unirían los números similares sin chocar con ninguna línea.

Dylan e Iker quedaron juntos por lo que fue necesario apoyarlos individualmente para que realizarán la actividad trate de ejemplificar con Zara cómo debían realizar la actividad relacionando cada número sin chocar con ninguna línea, pero el espacio era muy reducido no todos los alumnos pudieron observar por lo que pase de equipo en equipo para apoyarlos, pero enfocándome en quienes aún necesitan mayor reforzamiento en esta actividad Gael y Osiel fueron los únicos que pudieron relacionar los números sin chocar las líneas, todos los

demás colocaban el numero nuevamente pues no identificaban bien el número de sus compañeros.

Reflexionando en el instrumento de evaluación noté que trabajar con una alumna y tratar de verificar que todos trabajarán adecuadamente fue un poco complicado pues al pararme a ver a otros alumnos descuidaba el trabajo con Zara, también el espacio era muy reducido y los niños trataban de estirarse olvidando que unos niños anotan los números más grande que otros. (*ver evidencia 21*) Esta actividad duró alrededor de 20 minutos dadas las complicaciones del espacio; entramos al salón y pedí a los niños que comentarán sus dificultades en esta actividad y que les había gustado algunos mencionaron que se les dificulto por el pequeño espacio y porque otros ponían sus pies sobre sus números o no se veían por el gis tan claro.

La tercera estrategia enfocada al proyecto de investigación se realizó ese mismo día al entrar del recreo como todos los días y para animar a los alumnos a continuar con las actividades bailamos con la canción “El chile me picó” en la cual algunos compañeros pudieron proponer movimientos, desde que entré con el grupo pude notar que les gustan ese tipo de dinámicas por lo que trato de aplicarlas constantemente acomode a los niños para tomar la mesa del centro e instalar el cañón y la computadora, mientras realizaba esta acción pregunte sus aprendizajes previos sobre las acciones que realizan cuando los papás les prestan el celular. Posteriormente les puse el video de algunas aplicaciones donde pueden jugar y a la vez aprender: Yessica, Gael, Axel, Zara, Miranda y Sofía mencionaron haber usado la aplicación anteriormente con sus familiares.

Se dio apertura el juego y abrí una página de internet donde los alumnos debían colocar los números conforme a la serie numérica del 1 al 20 y los cuales se encontraban revueltos, se le dio la oportunidad a cada alumno para que pasará a acomodar los números en el computador ayudando a quienes se les complicaba interactuar con el ratón al culminar con la serie numérica del 1 al 20 se cambió el juego donde debían recolectar hojas que caían de los árboles de acuerdo al número que se mostraba en la pantalla aunque estaba usando el internet de mi celular era muy lento y eso me frustró un poco, a muchos niños se les facilitó más interactuar con el mouse de la computadora que con el inalámbrico. (*ver evidencia 23*)

Cuando le tocó el turno a Alejandro movió otra tecla por lo que la computadora se trabó, esto me puso demasiado nerviosa pues sentía que ya me había tardado mucho y estaba decidida a cancelar la actividad, pero había niños que aún no pasaban. Reiniciarla tardó un poco; mientras les pregunté a los niños como se sentían con la actividad y cuál de los dos juegos les había gustado más termine con la actividad y los niños hicieron mención de que querían jugar nuevamente, lamentablemente al tiempo ya se había terminado, esta actividad se planeó para trabajarla media hora, pero por los imprevistos tome la hora completa note que me tardé mucho y me frustré un poco pues pensé que la educadora me haría hincapié en checar el tiempo de las actividades, sin embargo, ella mencionó que no hubo problema pues los niños estaban interesados. (*ver evidencia 24*)

Reflexionando al finalizar de cada estrategia con apoyo de las listas de cotejo considero que aún hace falta mencionar a los niños al inicio de las actividades lo que van a aprender y de este modo ellos sepan con qué intención realizamos pequeños juegos el motivo por el cual no trabajan en el cuaderno. Muestro mayor seguridad tanto en las consignas y en las

intervenciones mismas, sin embargo, aún tengo que poner mayor atención en mi tono de voz. Pude notar que los niños ya se acoplan a mi ritmo de trabajo ya que puedo mantener más el control del grupo sin necesidad de cantar constantemente o pedirles que guarden silencio.

Los niños participan activamente a las actividades y muestran empatía con sus compañeros para ayudarlos cuando lo requieren, el trabajo en equipo es cada vez mejor pues ahora ya puedo dejar que ellos se junten con sus compañeros sin necesidad de pensar que van a estar jugando observe un grupo más autónomo pues buscan más de una estrategia para resolver las problemáticas que se les plantean y comparten lo que descubren con sus compañeros para que ellos también puedan realizar las actividades. ahora veo que existe un gran cambio en la forma de intervenir en el aula, pues ya respondo a los imprevistos de la misma práctica y permito que los niños compartan sus experiencias para lograr el aprendizaje sin necesidad de darles la respuesta.

4.2.7.- Análisis de la séptima acción: reflexión y evaluación de las situaciones didácticas aplicadas.

La primera situación didáctica llamada Numerilandia del campo de Pensamiento Matemático para favorecer el aprendizaje esperado “**Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos**” se realizó el 17 de febrero en el cual asistieron 15 alumnos de 17, era mi primer día de intervención en la fase intensiva y la titular no asistía por cuestiones personales a la entrada de los niños pude notar a un pequeño nuevo, me acerque a él y le pregunte su nombre para ganarme su confianza, Aranza y Yessica le dijeron que yo era otra maestra que trabajaba con ellos, esto provocó mayor seguridad en el niño pues pudo notar que sus compañeros me abrazaban al entrar. (*ver evidencia 25*)

La actividad se llevó a cabo al regresar del recreo, los niños se encontraban un poco cansados de jugar por lo que di tiempo para que tomarán agua, al pedir que formarían equipos algunos niños estuvieron jugando o aventándose, al ver que existía un poco de descontrol se pidió que formarían tríos por medio de la dinámica “Un ratón quiso volar” al tener los equipos hechos les asigne una mesa, sin embargo, algunos niños todavía son egocéntricos (Yessica, Sofía, Alejandro y Kevin) por lo que fueron a la mesa en donde estaban sentados anteriormente para quererse llevar la silla en la que se sentaron desde la mañana, los llevé a su mesa y les pedí que se sentaran en cualquier silla.

Perdí un poco de tiempo al acomodarlos y en la entrega de material dando más tiempo del estipulado debido a que primero se colocaron muchos círculos al centro para que separarán 10, al ser hechos de papel se les dificulto un poco apartarlos o verificar que fueran la cantidad solicitada al ver que se tardaban y con la prisa de querer acabar mi actividad les repartí 10 círculos más para que todos tuvieran 20, apoyando individualmente a los alumnos que aún se les dificulta el conteo en números mayores a 10 (Sofía, Emanuel e Iker) pero también pude notar que existía mucho apoyo por parte de los equipos pues verificaban que todos tuvieran sus 20 fichas.

La consigna que di para iniciar fue la siguiente: “se van a turnar, cada uno va a tomar una tarjeta y de acuerdo al número que salga todos deberán poner el total de círculos que corresponda; si vemos que a alguno de nuestros compañeros se les dificulta lo vamos a ayudar entre todo el equipo” los niños comenzaron con la actividad y yo pasaba de mesa a mesa para cerciorar que lo hicieran correctamente. Noté que la tapa solo era un impedimento para el

trabajo así que opté por quitárselas y que la colocaran sus fichas solamente en la mesa de este modo se evitaba que tiraran los círculos o los perdieran.

Al pasar de mesa en mesa, vi que el equipo de Yessica, Sofía y Emanuel batallaban un poco al tratar de acomodar las fichas de acuerdo al número que salía en la tarjeta, desde los turnos era complicado que se pusieran de acuerdo sentándome con ellos y les iba cediendo un turno a cada uno observando como colocaban las fichas; salían números mayores a 8 lo cual significaba que había que ayudar a Emanuel y Sofía por lo que se les daba más tiempo a ellos para que verificaran que el número era correcto. Al seguir pasando con cada equipo pude observar que Zara y Javier ayudaban a Iker a contar y a poner las fichas, esto me emocionó mucho pues los niños que requerían apoyo estaban en mesas separadas y de esta manera nadie se quedaba sin ayuda.

Al ver a los niños tan motivados realizando la actividad apropiándose de un ritmo propio de trabajo por equipo me dio mucha satisfacción pues vi que el propósito se había cumplido, pude escuchar sus risas, de otros oía decir ... te faltan dos; ya te pasaste cuéntalos otra vez. Al ver el ánimo de los pequeños, pero también la dificultad que tuve para verificar de una mesa a otra ya que todos tenían un número distinto opte por darle un giro a la actividad, dado que a ellos les gusta mucho hacer competencias les dije “yo sacaré una tarjeta y todos colocarán los círculos que correspondan a ese número, veremos que mesa es la que lo puede lograr primero, recuerden que deben apoyar a sus compañeros” comencé dándoles cantidades pequeñas; sin embargo, ellos me pedían un número mayor.

Sin darnos cuenta el tiempo de la jornada se había terminado, los niños me pidieron llevar las fichas al día siguiente para poder jugar nuevamente me sentí muy contenta de saber que

la actividad se había logrado y sobre todo que los alumnos respondieron favorablemente mostrando gusto y sobre todo apoyo a los compañeros esta actividad era como un reto para ellos mismos pues querían ser los primeros en colocar el total de círculos, me sorprendió ver que el equipo de Aranza, Axel y Osiel contaban juntos, es decir, colocaban la ficha al mismo tiempo que contaban por lo que todos tenían el número correcto y terminaban al mismo tiempo.

A partir del análisis reflexivo de la situación y con ayuda del diario de la educadora el cual fue utilizado como instrumento de evaluación para las situaciones didácticas empleadas para favorecer el diseño de situaciones didácticas con base a los enfoques pedagógicos del programa educativo, considero que se cumplió con el propósito del aprendizaje esperado dentro de un ambiente armónico entre docente en formación y alumnos lo cual crea un ambiente de aprendizaje factible. Sin embargo, el material fue el adecuado para la actividad, pero no para las características de los niños pues al ser círculos de papel eran poco manipulables. Con base a lo anterior considero necesario realizar ajustes al material para reforzar el aprendizaje.

La segunda situación didáctica se da como actividad para iniciar bien el día en el arranque del proyecto “La feria Numérica” perteneciente al campo de formación académica “Pensamiento Matemático” y en donde se trabaja el aprendizaje esperado **“Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diversas maneras. Incluida la no convencional”** dando continuidad a la situación didáctica Numerilandia. La actividad se estipulo para el día lunes 24, pero a las 10:30 teníamos que ir a la plaza municipal a conmemorar el día de la bandera por lo que se les dio media hora para que comieran y de 9 a 10 intervino la

promotora de Salud por lo tanto cambie la situación para el día 25 en el cual asistieron 13 alumnos de 17. (*ver evidencia 26*)

Al terminar la clase de inglés coloqué la fecha como todos los días, indagué sus aprendizajes previos sobre el juego “Tripas de Gato” Zara fue la primera en alzar la mano y comentar lo que sabía pues había jugado anteriormente con sus hermanos, la intención era que los niños recordarían un poco de lo que se trataba el juego ya que anteriormente lo habían realizado con la promotora de inglés. Antes de salir les dije lo siguiente: “saldremos al patio a jugar tripas numéricas, es igual a lo que hacen con miss Vero, pero ahora uniremos los números, vamos a trabajar en el patio, pero no deben estar gritando o jugando porque sus compañeros pequeños están trabajando” los niños se colocaron en fila y salieron al patio mientras yo tomaba los gises vi que Kevin se regresó, al salir observé que la maestra Mireya realizaba una actividad en todo el patio.

Respondiendo a la competencia **“Usa su pensamiento crítico y creativo para la solución de problemas y la toma de decisiones”** tome la decisión de realizar la actividad en el pasillo que daba para el salón de 2° considerando que era largo y solo formaría 6 parejas, en el pasto lleve a cabo la dinámica de “Corren los caballitos” pero al estar tan nerviosa de ver como colocaría a los alumnos olvide una parte del coro, los niños nunca antes habían escuchado esta canción por lo que no pudieron continuarla, al final termine diciéndoles que solo se colocaran con un compañero, al estar conformadas las parejas les entregue un gis y los coloque en un cuadro del pasillo, pidiéndoles que se pusieran uno enfrente y el otro atrás.

Zara había ido al baño y como no tenía pareja opte por trabajar con ella dando así ejemplo para que los niños supieran como se iba a realizar la actividad, el espacio era muy reducido y no todos los niños pudieron observar; pase de pareja en pareja para mencionarles cómo se realizaría mientras tanto Zara organizaba los números del 1 al 10, Dylan e Iker quedaron

juntos por lo que constantemente me paraba para ayudarlos escuche varias veces que los niños se peleaban entre sí pues al ser un espacio muy pequeño y al querer estar acostados pisaban los números de sus compañeros o los borrraban con sus zapatos, Axel y Kevin sabían cómo realizar la actividad, pero su espacio era muy pequeño y los números los habían hecho muy grandes, al ver que mi actividad fracaso les dije que nos pasaríamos al salón.

La actividad duro aproximadamente 20 minutos, espere a que todos los niños acabarán de unir sus números para entrar al aula, les pregunte que sintieron con el trabajo anterior, Aranza opino que ella quería hacer su trabajo como Osiel y Gael quienes fueron los únicos que lograron la actividad, esto me desmotivo mucho pues nada había pasado como lo tenía planeado. Les coloqué en el pizarrón la manera en que sus compañeros lo habían realizado, Sofía pidió que mejor realizáramos la actividad en el pizarrón, sin embargo, les dije que lo realizaríamos nuevamente pero ahora si trabajaríamos en el patio. Al comentar porque no les gusto la actividad dijeron que por el espacio pequeño y porque algunos gises no pintaban bien.

Dado el análisis de esta situación, así como de los resultados del diario de la educadora, el cual se utiliza como instrumento para evaluar esta séptima acción considero necesario realizar bastantes adecuaciones a esta estrategia. Desde el diseño me doy cuenta que no cumple con las características de todos los alumnos pues algunos de ellos ya reconocen la serie numérica del 1 al 20 la actividad fue muy poco lúdica para los niños, pues al darles un gis y pedir que colocarán los números ellos se dedicaban a dibujar otras cosas o a pintarse las manos lo cual les llama mucho la atención al escuchar que los niños querían realizar la

actividad nuevamente me doy cuenta que puede ser replanteada y aplicarse para cumplir con el propósito de la misma.

Un tercer juego se realiza dentro del proyecto “La feria numérica” utilizando un software para favorecer el campo de Pensamiento Matemático trabajando con el aprendizaje esperado **“Comunica de manera y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diversas maneras. Incluida la no convencional”** esta estrategia se realizó el día 25 de febrero al entrar del recreo como actividad de inicio nos movimos con el coro “El chile me picó” ya que les gusta muchísimo, antes de iniciar pedí que sacudieran toda la flojera que traían; acomode a los niños que estaban en la mesa del centro para poder colocar la computadora y el cañón. Mientras yo realizaba esta acción les pedí a los niños que me contarán que actividades realizaban cuando sus papás les prestaban el celular. **(ver evidencia 27)**

La mayoría de los alumnos comentaron que les ponían videos de caricaturas, Axel, Zara, Miranda, Gael, Yessica y Sofía mencionaron también que lo ocupaban para jugar, al preguntarles el tipo de juegos dijeron que unos eran para dibujar, otros de carros, etc. Al checar mi planeación observé que había olvidado preguntarles sus aprendizajes previos sobre la palabra “software” al saber que la educadora sigue la mi planeación cada que intervengo me puse muy nerviosa, antes de colocarles el video les hice esta pregunta, pero nadie sabía a qué se refería por tanto les enseñé el video para que se dieran una idea.

Al ver el video los niños recordaron esas aplicaciones pues se encontraban en el teléfono de sus familiares; dado que éstas eran únicamente para celulares y que sería muy difícil trabajarlo con todo el grupo tome una decisión que respondiera al contexto en que trabajaba, reconsiderando las competencias que responden a mi problemática logrando en su totalidad

las habilidades docentes para culminar mis estudios como futura educadora decidí trabajar el software en línea, haciendo uso del internet de mi celular abrí el juego, en el primer juego se debía acomodar la serie numérica del 1 al 20 dando la oportunidad de que todos los niños pasarán y comencé con los que estaban a mi derecha.

Todos los niños estaban muy emocionados, le gritaban al compañerito que se encontraba en la computadora para que supiera donde poner el número; hasta la titular motivaba a los alumnos y los guiaba diciendo: “Más arriba, no sueltes el ratón, ya casi lo logras” en el momento que Alejandro tomo su turno movió otra tecla por lo que la computadora se trabo. Esperé un momento, pero esta no daba señal me empecé a poner muy nerviosa y opte por reiniciarla y mientras pregunte a los niños como se sentían con la actividad, todos estaban muy emocionados y querían pasar nuevamente, pero aún me faltaban dos mesas por pasar, ellos creyeron que ya había terminado con la actividad y reclamaban que no habían jugado, les dije que todos pasarían en cuanto iniciara la computadora.

En un segundo juego se debían recoger hojas con el número correspondiente al que se observaba en la pantalla, en este participo Iker al que le toco recoger todas las hojas con el número 9, se lo anote en el pizarrón y con ayuda de sus compañeros y motivación de la docente titular se le iba indicando que hojas son las que debía acumular es aquí donde reflexione que no retome a los alumnos que requerían acomodar la serie numérica y los que estaban más avanzados podían recolectar hojas sin darme cuenta la jornada se había terminado, les pedí que mientras recogían su mochila y chamarras me comentaran lo que habían aprendido con la actividad y que les había gustado del mismo.

Al hacer el análisis de mi intervención con la educadora le comenté qué sentí que ocupé más tiempo del establecido, ella me dijo que no me preocupará porque en todo momento los niños se mostraron animados y con ganas de participar y al ser algo que no todos conocen era importante que se trabajará en un tiempo razonable para explorar los recursos y posteriormente trabajar de manera autónoma al realizar mi diario y reflexionar sobre mi actuar docente, así como el apoyo que se le debe dar a quienes más lo requieren llegue a la conclusión que es una herramienta muy innovadora para obtener un aprendizaje significativo y el cual podía servir como apoyo para los alumnos de nuevo ingreso, específicamente en Iker quien solo cuenta hasta el tres.

4.2.8 Análisis de la octava acción: realizar las adecuaciones a los juegos como estrategia para favorecer el aprendizaje significativo

Dado que una tarea fundamental de los educadores es el diseño de situaciones didácticas que permitan el aprendizaje significativo de los infantes retomando en todo momento sus características, se pide que las estrategias empleadas sean flexibles y permitan dar un giro en caso de requerirlo, esto es indispensable para cumplir con el perfil de egreso en el nivel inicial y dotar de los conocimientos necesarios para su vida escolar.

Respondiendo a la problemática detectada a lo largo de mi formación docente en el diseño de estrategias lúdicas que favorezcan el aprendizaje siendo una guía del proceso de enseñanza para aprender de manera dinámica y autónoma resulta importante replantear los juegos aplicados anteriormente pues a consideración personal no cumplen en su totalidad con el aprendizaje esperado o el material y tiempo son inadecuados a la edad y características.

Reflexionando detalladamente el diario de la educadora el cual fue utilizado como instrumento para analizar y evaluar el logro de las situaciones didácticas se considera que, durante la primera acción hubo un logro significativo del aprendizaje, pero el material no fue el indicado pues los círculos de papel eran poco manipulables y aunque los niños habían tomado los 20 correspondientes estos se pegaban entre sí, por lo que había que despegarlos constantemente, para ello se considera necesario cambiar los círculos por fichas de foamy y con tarjetas numéricas más grandes. **(ver replanteamiento 1)**

Existió mucho apoyo por parte de los equipos ya que se ayudaban entre sí a colocar los círculos correspondientes a la tarjeta numérica, sin embargo, es indispensable ubicar a los pequeños de acuerdo a la división de sus aprendizajes, es decir, los que cuentan del 1 al 7, del 1 al 12 y por último del 1 al 20, al estar sentados en la misma mesa se puede dar mayor apoyo a quienes lo requieren logrando que los alumnos trabajen solamente con los números que conocen y retando a aprender un número más, esto favorecerá sobre todo a quienes se encuentran en el rango de menor conteo.

Reflexionando sobre lo sucedido durante la segunda acción y procedente de los imprevistos que surgieron durante esta actividad llego a la conclusión que es necesario volver a realizar la actividad adecuando el material, ya que al pedirle a los infantes que ellos dibujen los números con el gis les causa distracción y realizan otros dibujos, por tanto, tome la decisión de realizar tarjetas con el número más visible a modo de que solo se dediquen a unirlos, esto creará en ellos un mayor reto pues deben visualizar en donde coloca su compañero las tarjetas ya que estarán revueltas, también se considera prever con anticipación

el patio para poder lograr la actividad y brindarles más comodidad de movimientos. (*ver replanteamiento 2*)

Al querer que los niños construyan de manera autónoma su conocimiento es necesario dar un ejemplo de lo que deben realizar, de esta manera los pequeños no se frustran al no saber cómo se llevará a cabo la actividad, por ello, como inicio de la misma se realizará un juego en el pizarrón de manera grupal. Yo les colocaré los números del 1 al 20 dos veces de forma revuelta y ellos deberán unirlos con su similar, al momento de pasar al frente realizaré una competencia entre niños y niñas, en la cual participarán de acuerdo a la complejidad del número y en el rango de conteo que cada uno conoce.

Por ultimo en la tercera acción vi resultados muy favorables, los niños se mantuvieron interesados y fue una actividad muy atractiva los juegos fueron pertinentes para las características de mis alumnos, sin embargo, considero que este software me servirá de apoyo en el proceso de enseñanza del número con Iker desarrollando el principio de conteo 1 a 1, dado que durante las diversas actividades que he realizado con el pude ver como se salta continuamente algunos de ellos. Para ello se hablará con el taxista que lo lleva y recoge a fin de informar en casa le permitan llegar 5 o 10 minutos antes y realizar durante una semana la actividad viendo que resultados se logran. (**ver replanteamiento 3**)

Dadas las condiciones actuales sobre la contingencia a nivel nacional, es necesario reajustar nuevamente estas actividades para poder llevar a cabo su aplicación y obtener los resultados necesarios, cabe destacar que no se realizará con alumnos de preescolar.

Atendiendo a las opciones institucionales para llevar a cabo proyecto de investigación y dado que Jilotepec es una zona de alto contagio busque el apoyo de amigos con pequeños de

5 años a quienes les mandaré las actividades que deben realizar teniendo en cuenta que los juegos no se implementarán como estaban planeados sino de una manera más concreta en cada uno, dando pocos resultados en la cuarta y quinta propuesta pues estas no fueron implementadas por primera vez.

Para poder reajustar las actividades y tratar de cumplir con el propósito que estaba establecido inicialmente en cada uno de ellos, vuelvo a diseñar las actividades, dejándolas en un formato más informal y con palabras de fácil comprensión para las mamás que me ayudarán en cada un trato de que los alumnos se pongan en movimiento antes del inicio, dando un espacio también para la reflexión sobre la actividad que realizaron con sus pequeños. Sabiendo que los niños deben cumplir con las tareas que se establecen en sus instituciones propias les designo actividades muy cortas pero las más relevantes de cada replanteamiento para concretar con el aprendizaje. **(ver evidencia 28-32)**

El hecho de estar en confinamiento y en un municipio en el que día a día aumentan los contagios en personas allegadas me pone muy mal pues es difícil salir y reunirme con los pequeños, pues lo que menos quiero es correr riesgos, tanto para ellos como en mi persona.

Por tanto, inicie un diagnóstico con amigos que tienen hijos a modo de pedirles ayuda con la actividad que más se acercara a la realidad de su hijo y a los ajustes que se tenían previamente planeados en lo personal, me arriesgué con la actividad 4 y 5 pues estas no se aplicaron en el aula y desconocía los resultados de la misma e infortunadamente son las actividades más dinámicas de las que diseñé.

4.2.9 Análisis de la novena acción: aplicar de nuevo las situaciones didácticas

Con el propósito de cumplir con el informe de prácticas y salvaguardando la salud tanto de los pequeños como el propio se realizaron los ajustes con ayuda de distintos niños que oscilan entre los 4 y 5 años debido a que no tengo muchos conocidos con la edad de mis alumnos el propósito principal era aplicar la actividad varias veces para poderlo contrastar, sin embargo, mis conocidos me dijeron que solo me podían ayudar con una actividad y muchos de los que quedaron de ayudarme al final ya no lo hicieron pues se dieron cuenta que implicaba hacer una tarea más esto me desanimó mucho y me frustré demasiado pues no me iba a ser posible realizar mis actividades. por tanto, cada juego se realizó solamente a un niño y se analizará la aplicación de ello.

En la aplicación de la primera acción se realizó con una niña del Puerto llamada Monserrat con 5 años de edad, cursa el 3° grado de educación preescolar y su tía informa que solo sabe contar hasta el 10. Durante la aplicación (*retomar replanteamiento 1*) le menciona el propósito de la actividad pretendiendo acomodar los números del 1 al 10 con objetos relacionados a su contexto, sin embargo, para no hacer gastos y usar los recursos propios del contexto se pide que utilicen cualquier objeto que tengan en casa, pero le ayudaron a la niña a acomodar los objetos para que todos fueran iguales la niña resuelve problemas matemáticos, lo que le ayuda a reforzar los principios de conteo considero que el objetivo se cumplió, aunque hizo falta motivación. (*ver evidencia 33*)

En la aplicación del segundo replanteamiento se pueden ver grandes resultados, el juego “Tripas numéricas” se trabaja con Leandra una niña de 5 años que recién ingreso a el preescolar este ciclo escolar. (*ver replanteamiento 2*) ella vive en Cuautitlán al inicio su

hermana le pone música de Frozen para ambientar el lugar (*ver evidencia 34*) le coloca una hoja con los números del 1 al 10 de manera revuelta, le explico a la pequeña que debía unir los números que fueran iguales, para ello le puso marcadores de distintos colores lo cual lo motivo aún más pues elegía un color distinto para cada uno se nota que trabaja de una manera muy rápida, como si su hermana le hubiera dicho que era en un tiempo específico, sin embargo, no hubo metacognición en esta actividad. (*ver evidencia 35*)

El tercer juego se aplicó con Eliseo un niño de 5 años que recién ingreso al preescolar, su tía menciona que a él le cuesta mucho contar pues se salta algunos números por lo que la aplicación de esta actividad considero que es la más pertinente para él pues podrá retomarla en distintos tiempos sobre todo en este tiempo de confinamiento. (*retomar replanteamiento 3*) Desde que su tía le dijo que jugaría con el teléfono se emocionó, se le dio el juego de las hojas, ella le comento que con eso iba a aprender sin embargo comenta que lo vio dudoso. (*ver evidencia 36*) sin embargo, conforme se fue desarrollando la actividad le tuvo que ayudar menos a identificar los números pues al tener que recoger las mismas hojas con cierto número le permitió identificarlos, por lo tanto, el propósito de la actividad se cumplió en su totalidad. (*ver evidencia 37*)

El juego vámonos de compras se realizó con Gabriel un pequeño de Huertas de 5 años, esta actividad fue favorable para él pues ya había trabajado el tema de las monedas, entonces ya existe un aprendizaje previo de la temática, (*retomar replanteamiento 4*) Al inicio de la actividad la mamá le puso música para que bailara, le mande la canción de la patita Lulú, sin embargo, ella le puso una cumbia pues a su hijo le gustan mucho, (*ver evidencia 38*) la mamá le explico lo que iba a realizar en la actividad, el niño tuvo que resolver problemas al comprar

los objetos que le pusieron en la mesa, al reconocer las monedas su progenitora considero que no era necesario realizar la actividad gráfica y por el tiempo que se le dio a la actividad no hubo metacognición. (*ver evidencia 39*)

Por último, se aplicó el quinto juego “En busca del tesoro” (*ver replanteamiento 5*) el cual le permite al alumno actuar de una manera más libre, esta actividad se aplicó a Leonardo y Dulce, dos hermanos de Canalejas al mostrarle a la mamá las propuestas me pidió aplicar la de piratas pues tenía vestuario acorde al tema, esto hizo que los niños se emocionarán aún más por jugar, sobre todo al estar sus primos en casa, les explico lo que realizarían y el tesoro que iban a buscar, los niños se dedicaron principalmente, menciona que los niños se dirigían entre sí. (*ver evidencia 40*), por tanto, al ser un juego libre los niños se negaron a realizar las actividades gráficas, aunque se logró el propósito de la ubicación espacial al encontrar el propósito. (*ver evidencia 41*)

Aunque con esta intervención no se pudieron visualizar los resultados esperados y los cuales pretendía desde el inicio de mi investigación considero que el propósito de cada uno cumplió con lo establecido en cada lista de cotejo, en la cual se hicieron muchas modificaciones, tanto en el tiempo, en los recursos y que no en todos se hizo una metacognición pues las mamás o quienes les ayudaron a realizar cada ejercicio no lo vieron importante de igual forma se dejó de lado en algunos casos la motivación al iniciar con cada actividad pues como se les comento que eran juegos los que tenían que aplicar lo vieron más como una distracción que como una forma de aprendizaje, pero al paso de los mismos pudieron ver avances en sus hijos.

4.2.10 Análisis de la décima acción: análisis y evaluación de las situaciones didácticas

En la décima acción se pretende realizar el análisis y evaluación de cada situación replanteada, sin embargo, dadas las circunstancias de la contingencia que daña nuestra nación y sobre todo al municipio se hará un análisis de los comentarios que me dieron las personas que me ayudaron con la actividad, cabe destacar que los resultados nunca serán como los que resultan en el aula o la retroalimentación que se puede dar en el mismo.

El primer replanteamiento se trabajó con Monserrat una niña de 5 años en el cual se trabaja el Campo de Formación Académica: **Pensamiento Matemático** con Organizador curricular 1: **Número, algebra y variación**, Organizador curricular 2: **Número**. Con el aprendizaje esperado: **Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos**. El propósito de esta actividad fue que la niña acomodara objetos propios del contexto respondiendo a el número que le anoten en una hoja blanca. Sin embargo, la niña solamente cuenta hasta el diez pues es su primer ciclo en el preescolar.

Por comentarios del trabajo realizado me comentaron que le ayudaron a acomodar los objetos, los cuales fueron unas piedras. Por lo tanto, no le permitieron resolver problemas de manera autónoma, por el poco tiempo que tenían para realizar la actividad solamente le anotaron dos números (el dos y el ocho) y ella tomo las piedras correctas en los dos números correspondientes, sin embargo, no se realizó ninguna metacognición al final de la actividad. **(ver evidencia 42)**

El segundo replanteamiento se realizó con Leandra con el juego “Tripas numéricas” será del Campo de Formación Académica: **Pensamiento Matemático** con Organizador curricular 1: **Número, algebra y variación**, Organizador curricular 2: **Número**. Con el aprendizaje

esperado: **Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diversas maneras. Incluida la no convencional.** El propósito de la actividad fue reconocer los números de forma oral, visual t escrita. De forma que desarrolle la motricidad fina pues se requiere de precisión para no chocar con las líneas.

En este juego no coloque ninguna motivación, sin embargo, su hermana le colocó música de Frozen para ambientar el lugar, aunque la primera actividad se trabajó en el patio y con gises debido al espacio donde se encuentra la niña se cambiaron los recursos tomando marcadores y una hoja blanca donde le colocaron los números del 1 al 10 de manera revuelta para que ella los pudiera unir. Dado que los marcadores eran de distintos colores la niña se daba el tiempo de elegir entre todos los que tenía lo cual pude ver en la grabación que le motivaba mucho. Aunque se pidió que se alejará a la niña de la mesa y corriera cada que relacionará los números Leandra lo hizo de manera continua, considero que el aprendizaje se cumplió totalmente y la niña respondió efectivamente por la innovación de su mami. (**ver evidencia 43**)

La tercera propuesta “Jugando con la tecnología” se desarrolló con Eliseo, dadas las características pues eran muy similares al alumno con quien la quería aplicar en el preescolar, este juego pertenece al Campo de Formación Académica: **Pensamiento Matemático** con Organizador curricular 1: **Número, algebra y variación**, Organizador curricular 2: **Número**. Con el aprendizaje esperado: **Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diversas maneras. Incluida la no convencional.** El propósito de esta actividad fue acercar al niño al aprendizaje de los números en una serie numérica del 1 al 10.

El inicio de la actividad comenzaba con un baile de la canción, el payaso Trepsi, sin embargo, el niño no lo quiso realizar pues se dio cuenta que su tía lo estaba grabando. Al comentarle que jugaría con el teléfono se emocionó mucho, él le comento que siempre que le daban el teléfono veía videos de la larva o pasaba el tiempo en el juego de motos. Al abrir el link donde tenía que juntar hojas con algún numero en específico, al niño se le complico un poco por el desconocimiento que tiene de los números por lo que requería el apoyo de alguien más pero conforme recogía las hojas lo fue realizando el solo. Su tía menciona que le gusto tanto el juego que paso mucho tiempo en él, pero todos en su familia pudieron ver un gran avance. **(ver evidencia 44)**

El cuarto replanteamiento se trabajó con Gabriel retomando el Campo de Formación Académica: **Pensamiento Matemático** con Organizador curricular 1: **Número, algebra y variación**, Organizador curricular 2: **Número**. Con el aprendizaje esperado: **identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5, \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta**. El propósito de esta actividad fue que el niño reconociera el valor de las monedas a partir del juego simbólico. Una gran oportunidad para el logro de este aprendizaje fue que el niño ya había trabajado anteriormente en su preescolar con esta temática.

Al inicio se le pidió que bailará como motivación para la actividad, le envié la canción a la mamá, pero ella respondienddo a los intereses de su hijo decidió cambiarlo por una cumbia que es la música que le gusta. Posterior a ello le mostro unas monedas donde el niño menciona el valor de cada una, así como los objetos que ha comprado con las mismas. El niño relaciona las monedas por el color y el tamaño, él dice que con la moneda grande puede

comprar más cosas y con la más pequeña no puede comprar casi nada más que un dulce chiquito, esto a partir de las experiencias propias cuando compra en la tienda cercana a su casa.

Cabe mencionar que las actividades fueron acordes a las características del contexto y con los recursos propios de su contexto, me comentó su mamá que no vio necesario realizar la actividad grafica donde tenía que encerrar todas las monedas que fueran similares a la que le mostraban porque el ya reconocía el valor de cada una en los ajustes que se realizaron para este juego fue adecuar las monedas didácticas por reales, cambiar las envolturas por objetos que se tenían en casa por ultimo concluyo que se logró el objetivo de la actividad, sin embargo, hizo falta poner al niño en mayor movimiento pues era a partir del juego simbólico. **(ver evidencia 45)**

Concluyo con el quinto juego “En busca del tesoro” el cual al igual que los anteriores pertenece al Campo de Formación Académica: **Pensamiento Matemático** con Organizador curricular 1: **Forma, espacio y medida**, Organizador curricular 2: **Ubicación Espacial**. Con el aprendizaje esperado: **Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia**, el propósito al aplicar esta actividad fue que el niño desarrollará la ubicación espacial diseñando sus propias pistas para encontrar objetos a partir del juego libre y protagonizado y de igual forma dirigiendo a otra persona.

Al momento de darles a elegir a mis conocidos la actividad que podían realizar y la cual se relacionará más a las características de sus hijos, la mamá me pidió desarrollar este juego pues tenía disfraces de piratas lo cual sería muy favorable para el juego libre que se pretende

desarrollar, cabe destacar que al caracterizarse permite a los infantes adentrarse al personaje. Aprovechando que los primos estaban en casa se disfrazaron de pirata, sin embargo, esta actividad se enfocó en Dulce y Leonardo, la mamá les pidió que escondieran unos dulces y después dirigieran a sus primos, debido a que los niños eran más chicos era difícil ocupar un lenguaje como: arriba, abajo, a la derecha o a la izquierda por lo que mencionaban: vete al lado del sillón, donde está la planta camínale así para allá (refiriéndose para adelante).

Aunque las actividades no se desarrollaron como lo marque dentro de la propuesto ya que ninguna de las acciones graficas se realizó la actividad dio un giro completamente pues al disfrazar a los niños cada uno escogió sus nombres piratas llamándose así en todo momento.

Al esconder objetos y al estar inmersos en un juego libre el tiempo que se llevó para el mismo se amplió de acuerdo a su interés dirigiéndolos y ubicándose de acuerdo a su lenguaje por lo que el propósito de esta actividad se cumplió con los ajustes propios de un juego protagonizado. **(ver evidencia 46)**

Como conclusión al análisis de estas actividades y reflexionando sobre cada diario de trabajo, considero que la tarea que realiza el educador frente a aula es muy necesario el proceso de enseñanza aprendizaje necesita de estrategias didactas y con una intención pedagógica, para los papás es complicado realizar las actividades, sobre todo cuando se trata de un juego en el cual sus hijos desarrollan actividades en la que aprenden al mismo tiempo, para ellos es difícil partir de una actividad dinámica y continuar con un gráfico donde se plasmen los conocimientos adquiridos. También mencionan que no realizan la metacognición con los pequeños pues ellos a simple vista pueden observar si a su hijo le intereso la actividad o se les hizo aburrida.

Ante la pandemia que ha transformado los procesos de enseñanza y exige a padres de familia entrelazar comunicación y actitudes con los docentes, puedo notar que en general algunas estrategias como el juego son criticados, para ellos es más fácil trabajar con actividades graficas pues es poco el tiempo que tienen debido a cuestiones laborales y de su propio hogar le es más fácil ponerlos frente a un cuaderno. Sin embargo, el uso de la tecnología funge como una herramienta indispensable en estos tiempos y hace más fácil la adquisición de nuevos saberes pues llama más su atención y al estar mucho tiempo en estas aplicaciones les permite adquirir conocimientos los cuales queden de forma permanente y sean significativos en su vida.

Cronograma

	ACCIONES	FECHA DE APLICACIÓN	FORMA DE EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
1	Presentación del plan de acción a las autoridades educativas.	11 de diciembre 2019	Cuadro de observaciones por parte de la docente titular	
2	Presentación del plan de acción a los padres de familia, con la intención de que sepan que se trabajará con sus hijos.	11 de diciembre 2019	Cuestionario	
3	Investigar en diversas fuentes bibliográficas información acerca de actividades lúdicas como estrategia para favorecer el aprendizaje en los infantes.	16 de diciembre al 03 de febrero de 2020	Registro anecdótico	
4	Diseño de juegos para favorecer el	4 de febrero de 2020	Rúbrica	

	aprendizaje en los infantes.			
5	Aplicación de entrevista a docentes para obtener información acerca de las acciones que usan para favorecer el aprendizaje por medio del juego.	17 de febrero de 2020	Entrevista	
6	Aplicación de juegos como estrategias para favorecer el aprendizaje.	17 al 28 de febrero de 2020	Lista de cotejo	
7	Análisis y evaluación de las situaciones didácticas empleadas.	2 al 6 de marzo de 2020	Diario de la educadora	
8	Realizar adecuaciones a los juegos como estrategia para favorecer el aprendizaje.	9 al 13 de marzo de 2020	Rúbrica	

9	Aplicación de las nuevas situaciones didácticas.	17 al 31 de marzo 2020	Lista de cotejo	
10	Análisis y evaluación de las situaciones didácticas.	1 al 17 de abril 2020	Diario de la educadora	
11	Entrega de informe de prácticas profesionales.	20 de abril 2020	Lista de cotejo	

Recursos

Humanos

- Alumnos 3° A
- Padres de familia de la institución
- Docente titular
- Asesor metodológico
- Padres de familia y niños externos a la institución

Financieros

- Dinero para copias
- Dinero para material didáctico

Técnicos

- Internet
- Software educativo
- Aplicación de música
- Computador
- Bocina
- Mouse inalámbrico
- Cañón
- Videos
- Celular

Materiales

- Libros
- Hojas blancas y de color
- Tapas
- Tarjetas numéricas
- Fichas de colores
- Gises

- Piedras
- Lápiz
- Marcadores
- Vestuarios de piratas
- Monedas.
- Dulces
- galletas
- Aceite

Conclusiones

Al culminar con la investigación y la transformación de mi práctica educativa puedo ver grandes cambios durante mi intervención, los cuales me permitieron cumplir con los propósitos designados para dicha investigación, en un primer punto, considero que he aprendido a diseñar actividades lúdicas basadas en el contexto del niño y por ende tomando en consideración los aprendizajes o experiencias previas que trae de casa el proceso de evaluación aún se me dificulta pues valoro mayormente el producto que se realiza más que el proceso gradual que ejerce el niño para adquirir su conocimiento de manera autónoma.

Por otra parte, durante el lapso de praxis intensivo en el jardín de niños “Dr. Gustavo Baz Prada” en conjunto con el grupo de 3° A pude desarrollar las competencias profesionales y genéricas que dañaban mi formación docente y la cual no me permitían actuar de acuerdo a lo establecido en el plan 2012 de mi licenciatura la adquisición de dichas competencias fue relevante debido a las condiciones externas de la titular en las cuales hubo periodos que me dejo a cargo del grupo y en el cual ella no asistía. Esto me obligo a desarrollar actividades retadoras y dinámicas donde los alumnos se mantuvieran interesados y de igual forma aprendieran.

Debido a que en pocas ocasiones me encontré acompañada durante mi intervención en el grupo tomé decisiones pedagógicas que respondieron a las problemáticas que se presentaban día a día durante mi actuar en el aula, al igual que con los padres de familia sin embargo, también se rescata la adquisición de conocimientos teóricos-metodológicos los cuales fueron herramientas indispensables para implementar los juegos en el aula, tratando de adecuar lo

mayormente posible a las características del grupo y de mi persona a fin de ser solamente mediadora de los conocimientos desarrollados en el aula.

Ante los juegos implementados en el aula que dieron buenos resultados realicé los ajustes pertinentes a las características y ritmo de trabajo del grupo noté que es difícil que los padres de familia implementen las actividades que se les asignan, pues a algunos les desconcierta que se les ponga a jugar en casa basado en mi experiencia y el análisis realizado pude notar que para el infante es más placentero aprender mediante el juego y optan más por seguir jugando que realizar actividades gracias.

Mi mayor satisfacción en esta investigación fue el uso de herramientas tecnológicas como medio de enseñanza pues mantiene totalmente el interés de los infantes y de esto modo se da respuesta a la modernización a la que nos enfrentamos actualmente, donde son más los niños que en casa cuentan con un instrumento electrónico, el cual puede ser usado para adquirir aprendizajes propios del nivel preescolar.

Referencias Bibliográficas

1. Aprendizajes Clave, p. 1. (2017). La planeación de los aprendizajes. En p. 1. Aprendizajes Clave, *Educación preescolar. Plan y Programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación* (p. 124). México: SEP.
2. Cabrero, G. B., Loredó, E. J., & Carranza, P. G. (s/a). Análisis de la práctica educativa de los docentes: pensamiento, interacción y reflexión. *Revista electrónica de Investigación educativa*, pp.1.15.
3. Cano, V. N. (2014). *Vivir las matemáticas: propuesta de actividades lúdicas y significativas para el primer ciclo de Educación*. Tarragona.
4. Carazo Martínez, C. (2016). El método de estudio de caso: estrategia metodológica de la investigación científica. *Pensamiento y gestión*, pp. 165.193.
5. Castellar, A. G., González, E. S., & Santana, R. Y. (2015). *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del instituto Madre Teresa de Calcuta*. Cartagena.
6. Elkonin, D. B. (2003). El desarrollo del juego en nivel preescolar. En E. Daniil B, *Psicología del juego* (p. 169). Madrid: Aprendizajes Visor.
7. Fernández, P. J. (2013). Formación y Práctica Docente. En J. A. Fernández Pérez, *Formación y Práctica Docente: un estudio sobre egresados de posgrado* (p. 49). México D.F: Ediciones Díaz de Santos.

8. Fierro, C., Fortoul, B., & Rosas, L. (2011). Dimensiones de la práctica docente. En C. Fierro, B. Fortoul, & L. Rosas, *Transformando la práctica docente. Una propuesta basada en la investigación acción*. México: PAIDOS.
9. Gálvez, G. P. (2006). *El juego como estrategia pedagógica*. Chile: Universidad de Chile.
10. García, G. A. (2009). La importancia del juego y desarrollo en educación infantil. *Cuadernos de educación y desarrollo*, pp. 1-5.
11. García, G. N., & Mora, N. R. (2013). *Las estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo*. México: SEP.
12. Gómez, T. J. (2013). *Las matemáticas activas en infantil, recursos y actividades*. Monterrey.
13. Guía para la Educadora, P. d. (2011). Evaluación para el logro de Aprendizajes. En SEP, *Programa de Estudios 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica Preescolar* (p. 178). México: SEP.
14. Huizar, C. A. (2015). *las actividades lúdicas como una estrategia didáctica en el desarrollo de competencias del pensamiento matemático en un grupo de educación preescolar*. Nayarit.
15. Labinowicz. (1987). *Introducción a Piaget. Pensamiento, Aprendizaje, Enseñanza*. México D.F.
16. Latorre, A. (2005). La Investigación-Acción. Conocer y cambiar la práctica educativa. En A. Latorre, *La Investigación-Acción. Conocer y cambiar la práctica educativa*. España: GRAO.
17. Reséndiz, C. E., Medina, N. S., & Llanos, R. C. (2014). La enseñanza aprendizaje del número en preescolar. En C. E. Reséndiz, N. S. Medina, & R. C. Llanos, *Uso de los recursos tecnológicos en el proceso de aprendizaje de las matemáticas* (pág. 125). México D.F: Comité Latinoamericano de la matemática educativa.

18. Santiago, V. (2016). Evaluación y control de intervenciones sociales. *Oposiciones a la enseñanza, 2*.
19. Solórzano, C. J. (2009). *Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la matemática*. Ecuador.
20. Stenhouse. (s/a). La enseñanza como actividad técnica. En A. Latorre, *La Investigación-Acción. Transformar la práctica educativa*. (p. 11). España: GRAO.
21. Zapata, A. O. (s/a). Los juegos infantiles y la educación. En O. A. Zapata, *Juego y Aprendizaje Escolar. Perspectiva Psicogenética* (p. 15). México: PAX MÉXICO.

Revistas Electrónicas

22. Barcos, R. M. (s/a). Las estrategias creativas como factor de cambio en la actitud del docente para la enseñanza de la matemática. *Sapiens*. Datos del libro recuperado en: *Revista Universitaria de la Investigación*, p. 4.
23. Caal, G. E. (25 de febrero de 2013). *Artículos científicos*. Obtenido de Artículos científicos: edcaal1975.blogspot.com
24. Fuentes, C. M. (2011). La observación de las prácticas como elemento de evaluación y de mejora de la calidad en la formación inicial y continua del profesorado. Datos del libro recuperado en: *Revista de Docencia Universitaria*, p.239.

Páginas de Internet

25. Bernabé, V. G. (3 de julio de 2013). *Repositorio Institucional de la Universidad de Alicante*. Recuperado el: 28 de septiembre de 2019, de Repositorio Institucional de la Universidad de Alicante Website: <http://hdl.handle.net/10045/44192>

26. Conceptodefinición.com. (14 de octubre de 2016). *Conceptodefinición.com*. Recuperado el: 28 de septiembre de 2019, Website: Conceptodefinición.com:
<https://conceptodefinicion.de/aprendizaje/>

27. Muñoz, G. T. (23 de marzo de 2003). *El cuestionario como instrumento de evaluación*. Recuperado el 28 de septiembre de 2019, de: El cuestionario como instrumento de evaluación: Website
https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/55733407/Garcia_Munoz_El_cuestionario_como....pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DEL_CUESTIONARIO_COMO_INSTRUMENTO_DE_INVE.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=ASIATUSBJ6

28. Muñoz, G. T. (s/a). Recuperado el: 26 de marzo 2020. de:
UnivSantana/Sociologia.Com. Website http://www.univsantana.com/sociologia/El_Cuestionario.pdf:

29. Ruíz, M. E. (s/a). Recuperado el: 28 de septiembre de 2019, de: *INACAP*. Website INACAP:
https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/34984869/Evaluacion_3.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DINSTRUMENTOS_DE_EVALUACION_DE_COMPETENCI.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=ASIATUSBJ6BAJPEYGEZ%2F20200601%2F

30. Sanga, J. (27 de octubre de 2019). *tudocentedeinglés.com*. Recuperado el 27 de octubre de 2019 de tudocentedeinglés.com: Website <https://tudocentedeingles.com/2019/10/27/instrumentos-para-evaluar-a-los-estudiantes/>

151

31. significados.com. (13 de 02 de 2017). *Significados.com*. Recuperado el 28 de septiembre de 2019, de Significados.com: Website: <https://www.significados.com/pensamiento-matematico/>

32. Vergara, C. (5 de junio de 2017). *Actualidad en psicología*. Recuperado el 28 de septiembre en: Psicología Website: <https://www.actualidadenpsicologia.com/que-es/etapa-preoperacional/>

Anexos

Propuesta 1
Numerilandia

Campo de formación
académica
♥ Pensamiento
Matemático

Aprendizaje
esperado
♥ Cuenta
colecciones
no mayores a
20
elementos.

Organizador
curricular 1
♥ Número,
álgebra y
variación.

Organizador
curricular 2
♥ Número

PROPÓSITO:

- ♥ Favorecer en el alumno el nivel de conteo en el que se encuentran a partir de material manipulable y con apoyo de sus compañeros.
- ♥ Generar motivación en los alumnos para incrementar su nivel de conteo a través del juego, utilizando material que sea manipulable y en compañía de sus compañeros para apoyarse en las dificultades de conteo que presenta.
- ♥ Favorecer el conteo en una secuencia del 1 al 20.

SECUENCIA DE ACTIVIDADES

- ♥ Forme 3 equipos por medio de la dinámica a pares y nones.
- ♥ Siéntese en la mesa que indicará la docente en formación y observe los círculos y tarjetas numéricas que se encuentran al centro.
 - ♥ Mencione qué cree que vayamos a hacer con ese material.
 - ♥ Cuente 10 círculos por alumnos y después reciba 10 círculos más que entregará la docente en formación.
 - ♥ Túrnese con sus compañeros de mesa para tomar una tarjeta, de acuerdo al número que salga acomode los círculos correspondientes dentro de la tapa.
 - ♥ Verifique junto con su equipo que todos tengan la misma cantidad.
 - ♥ Comparta con sus compañeros a quien se les dificultó más la actividad y que estrategias utilizaron para solucionarlo.

RECURSOS

Tarjetas
numéricas
Fichas de colores
Tapas

PROPUESTA 1

Propuesta 2
Numerilandia

<p>Campo de formación académica</p> <p>♥ Pensamiento Matemático</p>	<p>Aprendizaje esperado</p> <p>♥ Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diversas maneras. Incluida la no convencional.</p>	<p>Organizador curricular 1</p> <p>♥ Número, algebra y variación.</p>	<p>Organizador curricular 2</p> <p>♥ Número</p>
---------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------

PROPÓSITO:

- ♥ Permitir a los alumnos reconocer los números en una secuencia numérica del 1 al 10, no solamente de los números que ellos escriben sino también de los que presenta alguien más

SECUENCIA DE ACTIVIDADES

- ♥ Participe en la actividad “Tripas de Números”
- ♥ Salga al patio en orden y forme parejas por medio de la dinámica “corren los caballitos”
- ♥ Pase de manera individual por un gis.
- ♥ Busquen algún espacio del patio, anoten los números del uno al 10 colocándolos uno frente a otro.
- ♥ Túrnese con sus compañeros para unir los números similares tratando de no chocar con ninguna línea.
- ♥ Mencione a quien se le dificultó la actividad y escuche las estrategias que utilizaron sus compañeros para la actividad.

RECURSOS

Gises

PROPUESTA 2

PROPUESTA 3
Numerilandia

<p>Campo de formación académica</p> <ul style="list-style-type: none"> ♥ Pensamiento Matemático 	<p>Aprendizaje esperado</p> <ul style="list-style-type: none"> ♥ Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones. 	<p>Organizador curricular 1</p> <ul style="list-style-type: none"> ♥ Número, algebra y variación. 	<p>Organizador curricular 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ♥ Número
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------

PROPÓSITO:

- ♥ Acercar a los alumnos a las TIC'S como parte de su desarrollo educativo, iniciar desde actividades sencillas como el reconocimiento de la serie numérica del 1 al 10, acomodar la serie del 1 al 20 y generar colecciones.

SECUENCIA DE ACTIVIDADES

- ♥ Forme medio círculo y comente sus aprendizajes previos sobre la palabra "Software"
- ♥ Mencione sus experiencias al ocupar el celular de papá o mamá, qué hace cuando lo tiene, qué aplicaciones usa, etc.
- ♥ Observe el video de algunos softwares para niños, al finalizar señale si alguna vez ha utilizado alguno de los que se presentaron.
- ♥ Participe en el software que lleva la docente en formación (se dará oportunidad de jugar a todos los alumnos)
- ♥ Ayude a los compañeros que requieren apoyo durante el juego.
- ♥ Comparta con sus compañeros la experiencia que les deja el juego.

RECURSOS

Video, bocina,
laptop, cañón

Software

PROPUESTA 3

PROPUESTA 4
¡Vámonos de compras!

<p>Campo de formación académica</p> <ul style="list-style-type: none"> ♥ Pensamiento Matemático 	<p>Aprendizaje esperado</p> <ul style="list-style-type: none"> ♥ Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5, \$10 en situaciones reales o ficticias. 	<p>Organizador curricular 1</p> <ul style="list-style-type: none"> ♥ Número, algebra y variación. 	<p>Organizador curricular 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ♥ Número
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------

PROPÓSITO:

- ♥ Lograr que el alumno reconozca el valor de las monedas apoyándose de experiencias previas en su contexto, para ocupar estos saberes posteriormente en juegos simbólicos.

SECUENCIA DE ACTIVIDADES

- ♥ Saludé a sus compañeros al ritmo de la canción “Fui al mercado” como actividad para iniciar bien el día.
- ♥ Observe detenidamente las monedas que entregará la docente en formación y mencione sus aprendizajes previos.
- ♥ Participe en la dinámica “La papa caliente” y comparta al grupo en que momentos ha utilizado esas monedas respondiendo al cuestionamiento ¿Qué compraste con cada moneda?
- ♥ Acomode las mesas en la orilla del salón, forme 4 equipos por medio de la dinámica “Un ratón quiso volar”
- ♥ Reciba una moneda gigante y un vaso, junto con su equipo colóquese en el punto que asigne la docente en formación, en cuanto la música suene corra con su equipo para tomar todas las monedas que se parezcan a la que entregó la docente en formación. Cada que la música pare se tendrán que quedar como estatuas y continuar cuando de nuevo suene la música.
- ♥ Ayude a la docente en formación a sacar las mesas y acomodar los productos que trajo de casa para jugar al supermercado.
- ♥ Pegue las etiquetas de los precios de acuerdo a el tamaño del producto.
- ♥ Colóquese nuevamente con su equipo, túnese con sus compañeros para vender y comprar.
- ♥ Reciba la lista que entregará la docente en formación y con sus compañeros salga a hacer el súper, en equipo elijan las monedas adecuadas para pagar los productos, el equipo de vendedores deberá verificar que sea la cantidad correcta. (cambio de rol)
- ♥ Forme un circulo al centro del patio y comparta sus experiencias durante este juego y que aprendizajes obtuvo del mismo.

RECURSOS

- Música, bocina
- Monedas
- Pelota
- Monedas gigantes, vasos, monedas didácticas
- Etiquetas con precios, productos de tienda
- Listas de súper

PROPUESTA 4

PROPUESTA 5
En busca de un tesoro

Campo de formación académica
♥ Pensamiento Matemático

Aprendizaje esperado
♥ Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia

Organizador curricular 1
♥ Forma, espacio y medida

Organizador curricular 2
♥ Ubicación Espacial

PROPÓSITO:

♥ Mediante el juego en busca del tesoro los alumnos desarrollarán la ubicación espacial al diseñar sus propias pistas para que sus compañeros encuentren los objetos escondidos, de igual forma se trabajara mediante esta actividad el trabajo en equipo y la atención las cuales favorecerán de forma permanente en su vida de estudiante.

SECUENCIA DE ACTIVIDADES

- ♥ Forme una rueda dejando un espacio considerable entre sus compañeros, menciones sus aprendizajes previos al escuchar la palabra yoga. Observe algunas imágenes que mostrará la docente en formación y reproduzca los movimientos de la misma, comente ¿qué sintió con cada movimiento?
- ♥ Póngase de pie y muévase al ritmo de la canción “Piratas argh” al finalizar por medio de la dinámica “La telaraña” comparta los aprendizajes previos sobre piratas y dicte sus respuestas a la docente en formación.
- ♥ Salude a Pata de palo, el amigo de la docente en formación.
- ♥ Observe el mapa del tesoro que pegará la docente en formación, de manera grupal sigan las pistas para buscar el tesoro y saber que escondió “Pata de palo”
- ♥ Personifíquese con los objetos que encontraron en la caja del tesoro mientras la docente en formación les lee la carta que había dentro.
- ♥ Forme parejas por medio de la dinámica “Los elefantes” reciba un trozo de pellón y pinturas para crear su bandera pirata.
- ♥ Reciba una bolsita con un tesoro dentro por cada pareja, túrnese para salir y esconder la bolsita, posteriormente tomen una hoja oficio y dibujen las pistas para llegar al lugar donde lo escondieron.
- ♥ Coloquen sus pistas en la caja que esta al centro, mueva su cuerpo al ritmo de la canción “bailando el bugí bugí” cuando esta termine la docente en formación abrirá la caja y cada pareja deberá tomar una de las hojas que caigan.
- ♥ Siga las pistas para encontrar el tesoro, en caso de no encontrarlo los dueños de las pistas deberán guiar a sus compañeros.
- ♥ Comente qué les pareció la actividad y que fue lo que más se les dificultó.

RECURSOS

- Imágenes de yoga para niños
- Música, bocina, estambre
- Muñeco
- Mapa del tesoro Parches, barbas
- Pellón, pintura, pincel Bolsas de tesoro Hojas oficio
- Caja

PROPUESTA 5



Tabla 1: Ciclo de la investigación acción



Tabla 2: Triángulo de Lewin

Técnica	Práctica	Emancipadora
<ul style="list-style-type: none"> • Efectividad, eficiencia de la práctica educativa. Desarrollo profesional 	<ul style="list-style-type: none"> • La comprensión de los prácticos y la transformación de su conciencia 	<ul style="list-style-type: none"> • Emancipación de los participantes. su crítica de la sistematización burocrática; transformación de la organización y del sistema educativo.

Tabla 3: Modalidades de la investigación acción

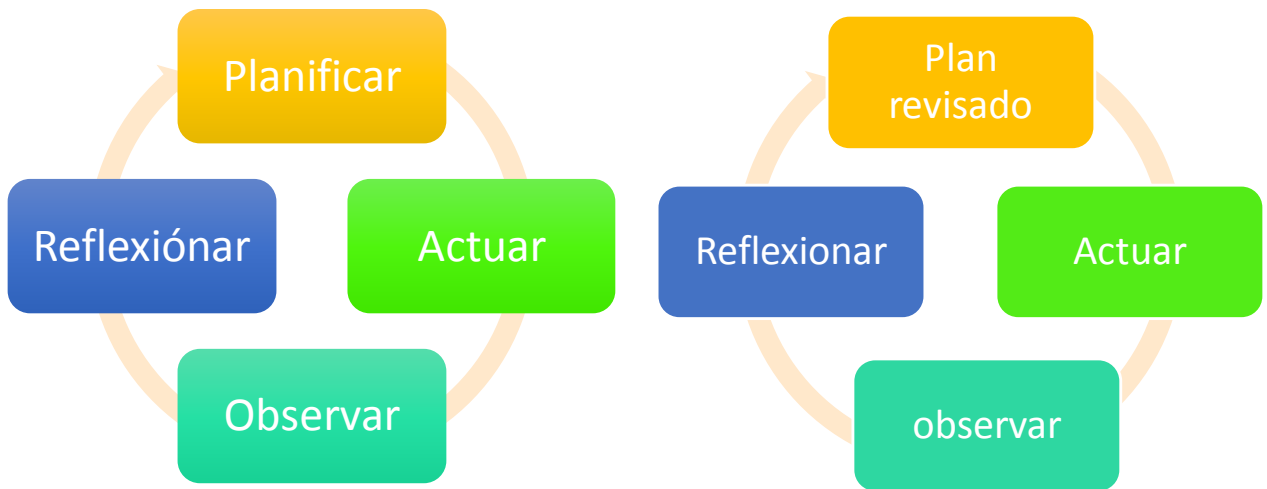


Tabla 4: Ciclos de la investigación acción

ACCIÓN 2: Cuestionario para evaluar la presentación del plan de acción a los padres de familia al dar a conocer lo que se trabajará con los alumnos.

Mediante este instrumento los padres de familia podrán evaluar habilidades y actitudes que se han observado en el desempeño de la docente en formación con la finalidad de reforzar problemáticas detectadas que ayuden a la transformación de la práctica docente.

Nombre del padre de familia: _____

Nombre del alumno: _____

¿Considera que el juego ayude a su hijo a crear nuevos aprendizajes?

- a) Si b) No c) A veces

¿La información que brindo la docente en formación le ayudo a conocer el trabajo en el aula hacia su hijo?

- a) Si b) No c) Me encuentro confundida

¿Considera que el trato de la docente en formación hacia su hijo es bueno?

- a) Si b) No c) Tal vez

¿Considera importante el juego dentro del aula?

- a) Si b) No c) Me encuentro confundida

¿Cómo le parece la relación entre la docente en formación y su hijo?

- a) Buena b) Regular c) Mala

¿De qué manera apoya en casa a su hijo cuando se le solicita alguna tarea?

Comentario hacia la docente en formación sobre su trabajo en el aula y la plática informativa.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 2

ACCIÓN 3 Registro de las fuentes bibliográficas sobre el tema “Actividades lúdicas para favorecer el aprendizaje de los infantes en preescolar”

A través de este documento se analizarán detalladamente cada una de las bibliografías que ayuden a construir las acciones que se llevarán a cabo en el plan de acción, permitiendo ampliar conocimientos y de esta manera erradicar problemáticas.

NOMBRE DE LA FUENTE BIBLIOGRÁFICA: _____

FECHA _____

ACTIVIDAD _____

SINTESIS	INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 3

ACCIÓN 4: Rúbrica para evaluar el diseño de juegos para favorecer el aprendizaje en los infantes.

Por medio de este instrumento se valorará el proceso que se lleva a cabo para diseñar juegos que erradiquen la problemática detectada en la docente en formación y a partir de ellos poder favorecer aprendizajes significativos.

Criterio	Excelente	Satisfactorio	Con algunas deficiencias
Aprendizaje esperado.	El 100% de las actividades responden al aprendizaje esperado.	El 50 % de las actividades responde al aprendizaje esperado	En muy pocas ocasiones se trabaja el aprendizaje esperado
Material didáctico	El material didáctico es novedoso, de buen tamaño, resistente, acorde a las necesidades del alumno y responde al aprendizaje esperado.	El material didáctico es novedoso, de buen tamaño, acorde a las características de los alumnos y responde al aprendizaje esperado	El material didáctico es de buen tamaño y responde al aprendizaje esperado.
Tiempo de las actividades	Los tiempos que se planean corresponden al ritmo de trabajo de los alumnos y al tipo de actividad a realizar	Los tiempos que se planean responden al tipo de actividad a realizar	Se considera más tiempo de acuerdo a la actividad planeada
Características de los alumnos	Se toma en cuenta las características de cada alumno viéndose reflejado en los ajustes, adecuando	Se toman en cuenta las características de cada alumno viendo reflejado en la hoja de ajustes y en	Solo se observan las adecuaciones para el alumno dentro de la hoja de ajustes

	material y actividades	algunas actividades	
Espacios para el trabajo	Se hace uso de todos los espacios de la institución acorde al aprendizaje y tipo de actividad que se realiza.	Se consideran dentro de la planeación algunos espacios para realizar las actividades pero no responden al tipo de actividad	No se toman en cuenta otros espacios para el trabajo con los alumnos
Organización de la planeación	La planeación cuenta con los elementos de una situación didáctica (campo o área de formación académica, aspecto, aprendizaje esperado, organizador curricular, modalidad, recursos, tiempo, inicio, desarrollo, cierre)	La planeación cuenta con algunos elementos de una situación didáctica (campo o área de formación académica, aspecto, aprendizaje esperado, organizador curricular, modalidad, inicio, desarrollo, cierre)	La planeación cuenta con pocos elementos de una situación didáctica (campo o área de formación académica, aspecto, aprendizaje esperado, organizador curricular)

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 4

ACCIÓN 8: Instrumento de evaluación que permita analizar las adecuaciones que deben hacerse a los juegos como estrategia para favorecer el aprendizaje.

Por medio de este instrumento se validarán las adecuaciones realizadas a las acciones anteriores con la finalidad de obtener los resultados deseados que respondan a la problemática detectada.

Criterio	Excelente	Satisfactorio	Con algunas deficiencias
Aprendizaje esperado.	El 100% de las actividades responden al aprendizaje esperado.	El 50 % de las actividades responde al aprendizaje esperado	En muy pocas ocasiones se trabaja el aprendizaje esperado
Material didáctico	El material didáctico es novedoso, de buen tamaño, resistente, acorde a las necesidades del alumno, responde al aprendizaje esperado y se realizan las adecuaciones pertinentes de la intervención pasada.	El material didáctico es novedoso, de buen tamaño, resistente, acorde a las necesidades del alumno, responde al aprendizaje esperado	El material didáctico es de buen tamaño y responde al aprendizaje esperado.
Tiempo de las actividades	Los tiempos que se planean corresponden al ritmo de trabajo de los alumnos detectado durante la primera intervención y al tipo de actividad a realizar.	Los tiempos que se planean responden al tipo de actividad a realizar basándose en la primera intervención	Se considera más tiempo de acuerdo a la actividad planeada
Características de los alumnos	Se toma en cuenta las características de cada alumno viéndose reflejado en los ajustes, adecuando material y actividades	Se toman en cuenta las características de cada alumno viendo reflejado en la hoja de ajustes y en algunas actividades	Solo se observan las adecuaciones para el alumno dentro de la hoja de ajustes

Espacios para el trabajo	Se modifican los espacios de la institución para cada actividad acorde al aprendizaje.	Se consideran dentro de la planeación algunos espacios para realizar las actividades sin tomar en cuenta los ajustes de la primera intervención	No se toman en cuenta otros espacios para el trabajo con los alumnos
Organización de la planeación	La planeación cuenta con los elementos de una situación didáctica (campo o área de formación académica, aspecto, aprendizaje esperado, organizador curricular, modalidad, recursos, tiempo, inicio, desarrollo, cierre)	La planeación cuenta con algunos elementos de una situación didáctica (campo o área de formación académica, aspecto, aprendizaje esperado, organizador curricular, modalidad, inicio, desarrollo, cierre)	La planeación cuenta con pocos elementos de una situación didáctica (campo o área de formación académica, aspecto, aprendizaje esperado, organizador curricular)
Modificaciones al plan de trabajo	Dentro del plan de trabajo se muestran los ajustes necesarios tomando en cuenta el análisis de la primera intervención	Dentro del plan de trabajo se muestran algunas modificaciones tomando en cuenta el análisis de la primera intervención	No se toma en cuenta el análisis de la primera intervención

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 8

ACCIÓN 5 aplicación de entrevista a docentes para obtener información acerca de las acciones que usan para favorecer el aprendizaje por medio del juego.

La presente tiene la finalidad de obtener información de docentes a través de la experiencia que han tenido durante sus años de servicio, de igual forma se podrán conocer algunos cambios que se han dado a través del tiempo.

NOMBRE DEL DOCENTE: _____

FECHA_____

AÑOS DE SERVICIO_____

PROPÓSITO: Mediante esta entrevista se pretende conocer el punto de vista sobre el juego como una estrategia de aprendizaje, así como la importancia que se da en planes y programas de estudio actuales y anteriores.

- 1) ¿Cuál es la modalidad que más emplea durante sus intervenciones?

- 2) ¿Considera el juego como parte fundamental de la enseñanza?

- 3) ¿De qué manera se incluye el juego dentro del Plan de estudios vigente y en qué momentos se debe usar?

- 4) ¿Considera que la importancia que se le da al juego ha cambiado conforme se renuevan los planes y programas de estudios?

- 5) ¿Cómo toman los padres de familia el trabajo por medio del juego?

6) ¿Cuáles son las estrategias que implementa para el desarrollo de sus actividades?

7) ¿De qué manera motiva a sus alumnos para participar en las actividades?

8) Desde su punto de vista ¿Con que temporalidad se deben incluir juegos en las intervenciones y cuánto tiempo considera que debe durar cada uno?

9) ¿Con que Campos de Formación Académica o Área de desarrollo Personal y Social considera conveniente utilizar esta herramienta?

10) ¿Cuál es su opinión de la motivación de los docentes para que los infantes se incluyan de manera intrínseca a las actividades?

11) Desde su opinión ¿Qué papel debe ejercer el docente frente al aula?

12) ¿Qué recomendación puede brindar para la implementación de juegos en el aula?

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 5

ACCIÓN 6: Lista de cotejo para evaluar la aplicación de juegos como estrategia para favorecer el aprendizaje en el nivel preescolar.

Mediante este instrumento se validará la aplicación de acciones que responden a la problemática detectada, así como el papel que desenvuelve la docente en formación durante las actividades.

LISTA DE COTEJO “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE DE LOS INFANTES EN NIVEL PREESCOLAR”			
INDICADOR	SE OBSERVA	NO SE OBSERVA	COMENTARIOS
Se observa buena actitud al inicio de cada actividad			
Menciona a los alumnos el aprendizaje a trabajar y cuál es la finalidad de las actividades			
Las actividades incitan a los alumnos a resolver problemas así como trabajo en equipo			
Se entrega material acorde a las características de los alumnos y sin olvidar alguno			
Los tiempos corresponden a los que se plasmaron en el plan de trabajo			
Se utilizan los espacios que se mencionaron en el plan de trabajo			
La docente en formación utiliza la metacognición como herramienta para validar los aprendizajes de los alumnos			

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ACCIÓN 9: lista de cotejo para evaluar la aplicación de la reestructuración de situaciones didácticas lúdicas para favorecer el aprendizaje en preescolar.

El instrumento de evaluación permitirá analizar las adecuaciones que se realizaron a las actividades y la nueva intervención de las mismas con la finalidad de verificar los cambios que se obtuvieron para erradicar la problemática detectada.

LISTA DE COTEJO “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE EN LOS INFANTES DE NIVEL PREESCOLAR”			
INDICADOR	SE OBSERVA	NO SE OBSERVA	COMENTARIOS
Se observa buena actitud al inicio de cada actividad			
Menciona a los alumnos el aprendizaje a trabajar y cuál es la finalidad volver a hacer las actividades			
Las actividades incitan a los alumnos a resolver problemas así como trabajo en equipo			
Se entrega material acorde a las características de los alumnos y adecuaciones de la primera intervención			
Los tiempos corresponden a las adecuaciones realizadas durante la primer intervención			
Se adecuan los espacios que se mencionaron en el plan de trabajo			
La docente en formación utiliza la metacognición como herramienta para validar los aprendizajes de los alumnos			


INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ACCIÓN 11: Lista de cotejo para evaluar la entrega de informe de prácticas profesionales.

Mediante este instrumento se valorará el proceso que se llevó a cabo para diseñar y evaluar actividades que respondieron a la problemática detectada durante mi formación docente.

LISTA DE COTEJO INFORME DE PRÁCTICAS “EL JUEGO COMO ESTRATEGIAS PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS INFANTES”			
INDICADOR	SE OBSERVA	NO SE OBSERVA	COMENTARIOS
Se mostró responsabilidad al entregar lo solicitado por el asesor			
Busco en diversas fuentes información que le ayudará a tener una buena intervención docente			
Se mostró abierta a las observaciones que realizaron docentes y asesores			
Busco ayuda de distintos agentes educativos para erradicar las problemáticas que se presentaban			
Realizo las adecuaciones pertinentes para que las actividades dieran resultados favorables en la transpolación de conocimientos.			

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 11



ACCIÓN 7 Análisis y evaluación de las situaciones didácticas empleadas

A través de dicho instrumento de evaluación se podrán verificar y analizar de manera personal lo sucedido durante las actividades, permitiendo anotar avances que pudieran tener los niños, así como posibles adecuaciones que nos ayuden a reforzar las actividades y sean pertinentes para lograr un aprendizaje significativo.

Situación didáctica:

Campo de formación académica/área de desarrollo personal y social:

Aprendizaje esperado:

Fecha:

Asistencia:

Alumnos que requieren mayor apoyo:

Alumnos inquietos:

Alumnos más participativos:

¿Cómo califico esta jornada? ¿Por qué?

¿Se desarrollaron las actividades en tiempo y forma?

¿Logre el propósito planeado?

¿El material, organización e indicaciones fueron los adecuados?

¿Mis alumnos se interesaron e involucraron en las actividades?

¿Se culminaron las actividades como se planeó?

Comentarios a considerar (imprevistos o modificaciones)

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 7





ACCIÓN 10 Análisis y evaluación de nuevas situaciones didácticas.

En la presente y retomando el análisis previo que se había realizado de la intervención docente se analizarán si los cambios fueron pertinentes y que logros se obtuvieron a partir de dichos cambios con la finalidad de dar conclusión al informe de práctica.

Situación didáctica:

Campo de formación académica/área de desarrollo personal y social:

Aprendizaje esperado:

Fecha:

Asistencia:

Alumnos que requieren mayor apoyo:

Alumnos inquietos:

Alumnos más participativos:

¿Cómo califico esta jornada? ¿Por qué?

¿Se desarrollaron las actividades en tiempo y forma?

¿Logre el propósito planeado?

¿El material, organización e indicaciones fueron los adecuados?

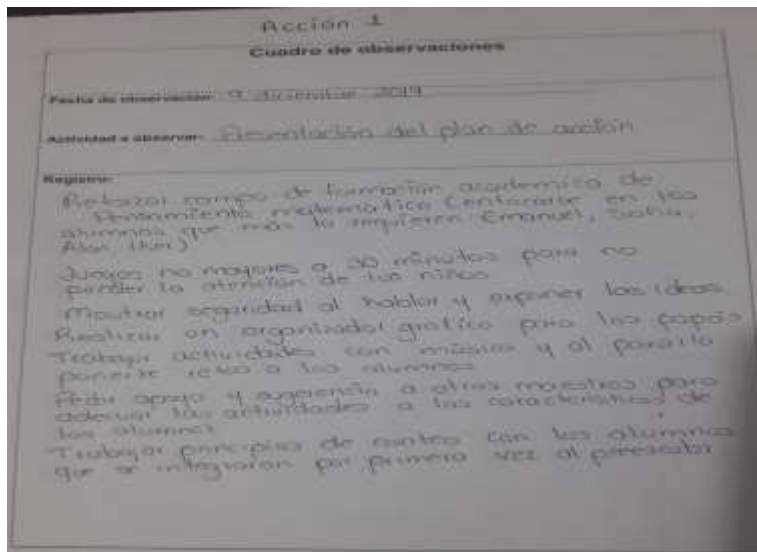
¿Mis alumnos se interesaron e involucraron en las actividades?

¿Se culminaron las actividades como se planeó?

Comentarios a considerar (imprevistos o modificaciones)

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 10





EVIDENCIA 1

La evidencia 1 muestra las observaciones y sugerencias planteadas por la docente titular al presentarle el bosquejo del informe “Actividades lúdicas para favorecer el aprendizaje de los infantes en preescolar”

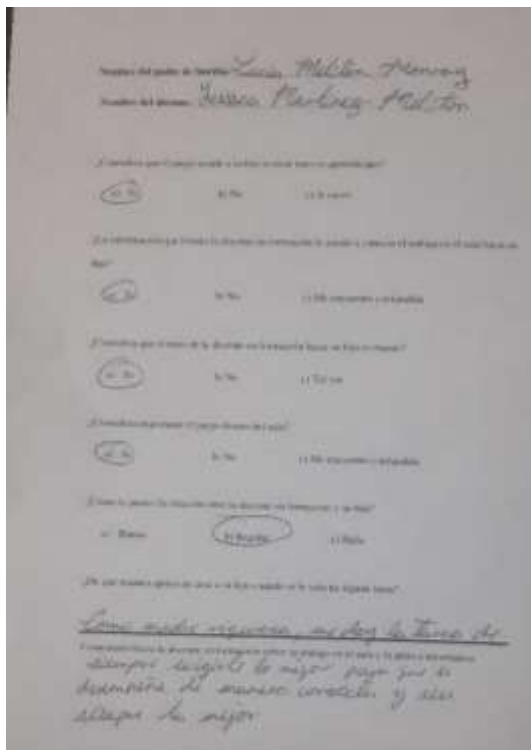
EVIDENCIA 2

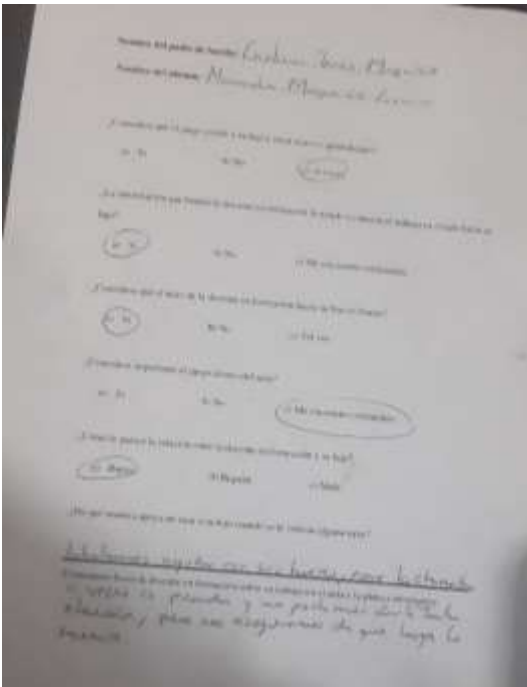
Muestra el gráfico presentado a padres de familia con la finalidad de dar a conocer las actividades a desarrollar en la institución el cual se entregó en la junta del 11 de diciembre.



EVIDENCIA 3

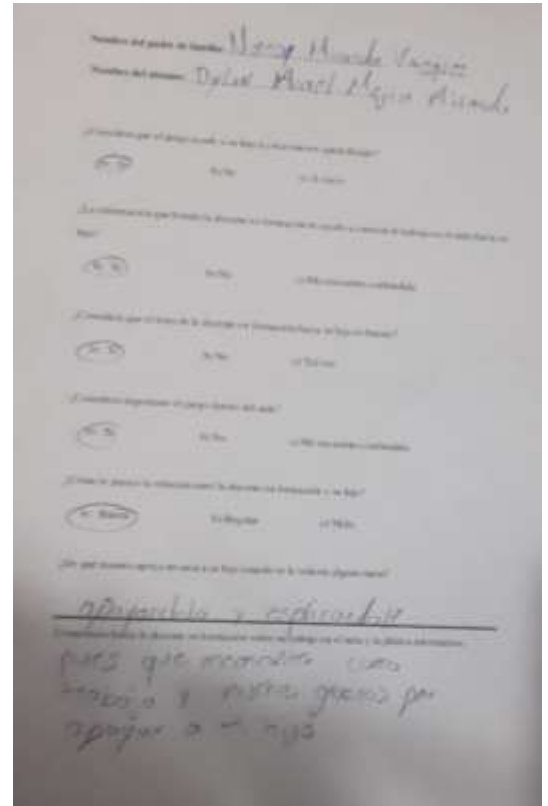
Cuestionario realizado a padres de familia que asistieron a la junta el 11 de diciembre para conocer su percepción sobre el juego dentro de la institución y de la actitud que visualizan docente-alumno.





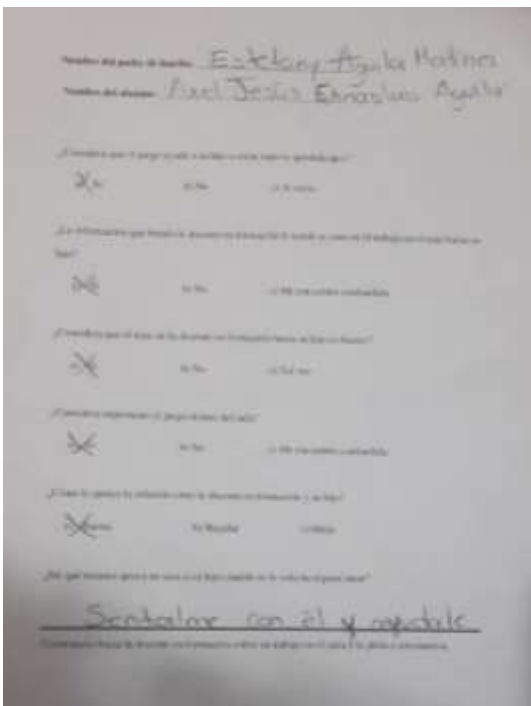
EVIDENCIA 4

Cuestionario realizado a padres de familia que asistieron a la junta el 11 de diciembre para conocer su percepción sobre el juego dentro de la institución y de la actitud que visualizan docente-alumno.



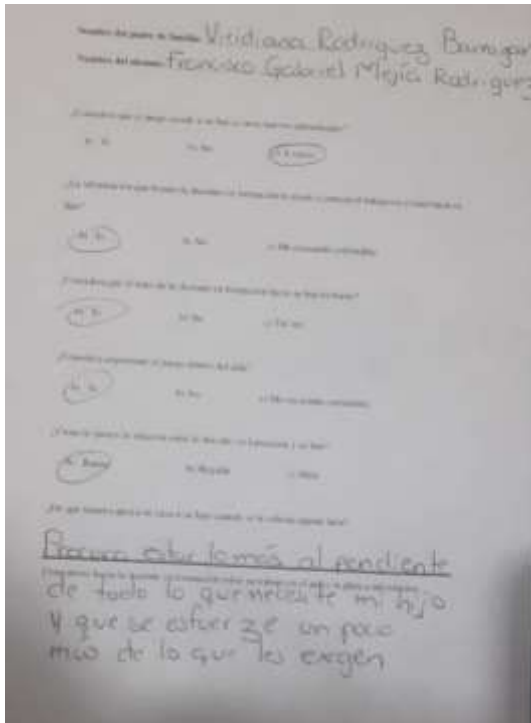
EVIDENCIA 5

Cuestionario realizado a padres de familia que asistieron a la junta el 11 de diciembre para conocer su percepción sobre el juego dentro de la institución y de la actitud que visualizan docente-alumno.



EVIDENCIA 6

Cuestionario realizado a padres de familia que asistieron a la junta el 11 de diciembre para conocer su percepción sobre el juego dentro de la institución y de la actitud que visualizan docente-alumno.

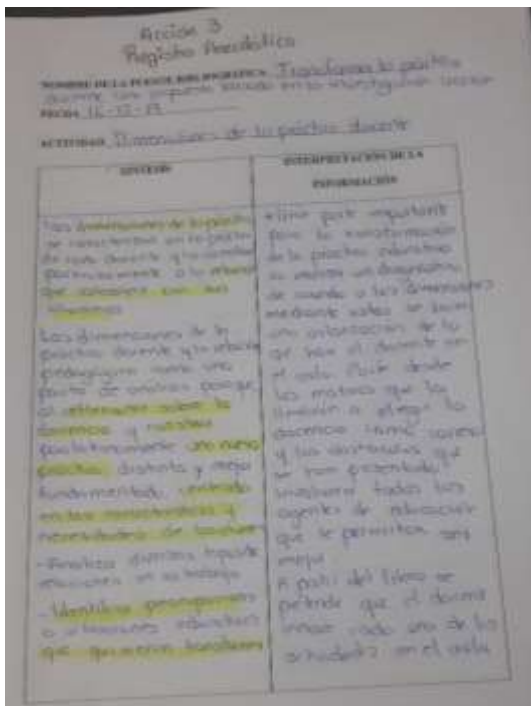
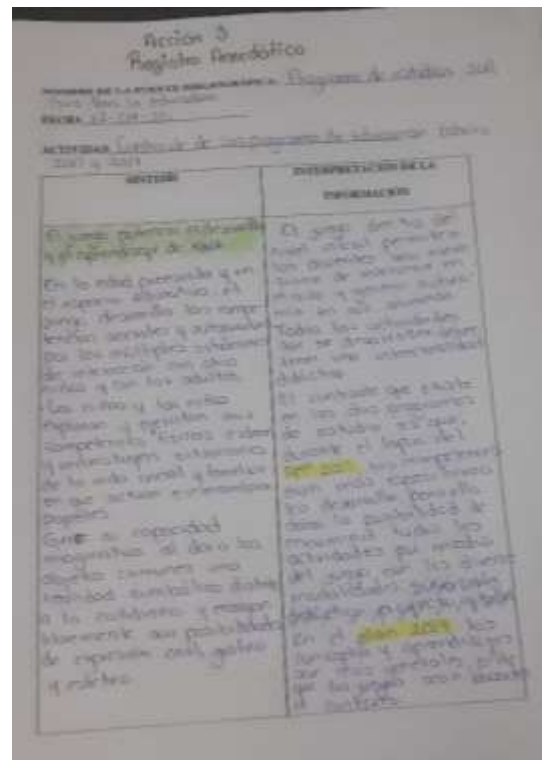


EVIDENCIA 7

Cuestionario realizado a padres de familia que asistieron a la junta el 11 de diciembre para conocer su percepción sobre el juego dentro de la institución y de la actitud que visualizan docente-alumno.

EVIDENCIA 8

Registro anecdótico en el cual se realiza un contraste de la manera en que programas de educación básica del nivel preescolar PEP 2011 y Aprendizajes Clave relacionan la actividad lúdica como parte del aprendizaje en el aula.



EVIDENCIA 9

Con base a la lectura Transformando la práctica docente se realizó el diagnóstico de la practica educativa en la cual nos ayuda a reflexionar sobre el actuar en el aula y los motivos que nos llevan a elegir la docencia como profesión.

**Acción 5
Registro Anecdótico**

NOMBRE DE LA ESCUELA EDUCACIONAL: [illegible]
Cursos y secciones: [illegible]
FECHA: [illegible]

ACTIVIDAD: [illegible]

HECHOS	INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN
<p>Describo una sesión de aula como espacio de investigación y desarrollo profesional. Surgen de nuevo con el papel que debe tener el docente y cuál debe ser su comportamiento.</p> <p>La investigación como práctica profesional es una acción central de la actividad pedagógica en el aula de la escuela actual. Debe ser una actividad que se desarrolle en el aula de la escuela actual. Debe ser una actividad que se desarrolle en el aula de la escuela actual.</p> <p>La investigación como práctica profesional es una acción central de la actividad pedagógica en el aula de la escuela actual. Debe ser una actividad que se desarrolle en el aula de la escuela actual. Debe ser una actividad que se desarrolle en el aula de la escuela actual.</p>	<p>En dicha sesión se da una sesión de aula de los alumnos que son los que se debe tener en cuenta al momento de planificar la sesión de aula.</p> <p>Los alumnos que se implementan son los que se debe tener en cuenta al momento de planificar la sesión de aula.</p> <p>El plan de aula es un plan de aula que se debe tener en cuenta al momento de planificar la sesión de aula. Debe ser una actividad que se desarrolle en el aula de la escuela actual. Debe ser una actividad que se desarrolle en el aula de la escuela actual.</p>

EVIDENCIA 13

En este registro anecdótico se plasman partes esenciales de la metodología “Investigación-acción” la cual rige mi informe de prácticas, así como los pasos a seguir para la adquisición de competencias docentes.

**Acción 5
Registro Anecdótico**

NOMBRE DE LA ESCUELA EDUCACIONAL: [illegible]
Cursos y secciones: [illegible]
FECHA: [illegible]

ACTIVIDAD: [illegible]

HECHOS	INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN
<p>La idea de una sesión de aula es un espacio de investigación y desarrollo profesional. Surgen de nuevo con el papel que debe tener el docente y cuál debe ser su comportamiento.</p> <p>La investigación como práctica profesional es una acción central de la actividad pedagógica en el aula de la escuela actual. Debe ser una actividad que se desarrolle en el aula de la escuela actual. Debe ser una actividad que se desarrolle en el aula de la escuela actual.</p>	<p>En cada una de las sesiones que se desarrollan los alumnos se dan en cuenta el rol de investigación múltiple. El rol de investigación múltiple es un rol que se debe tener en cuenta al momento de planificar la sesión de aula. Debe ser una actividad que se desarrolle en el aula de la escuela actual. Debe ser una actividad que se desarrolle en el aula de la escuela actual.</p>

EVIDENCIA 14

Mediante este registro anecdótico se analizaron algunos juegos que desarrollan las inteligencias múltiples en los alumnos del nivel preescolar como la motricidad fina la cual requería mi grupo.

**Acción 5
Registro Anecdótico**

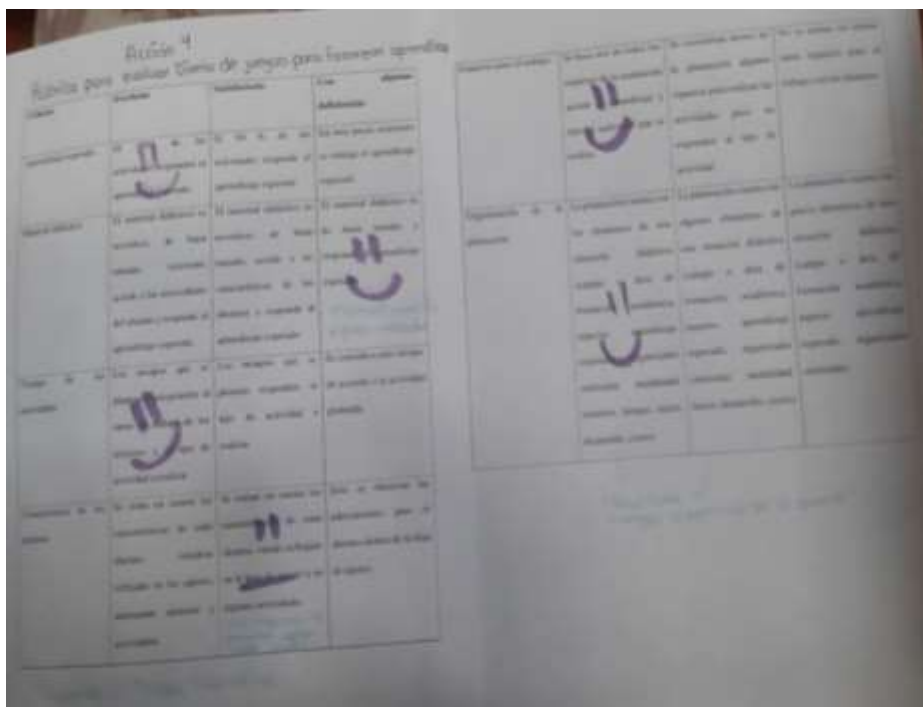
NOMBRE DE LA ESCUELA EDUCACIONAL: [illegible]
Cursos y secciones: [illegible]
FECHA: [illegible]

ACTIVIDAD: [illegible]

HECHOS	INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN
<p>Se describen los juegos que se desarrollan en el aula de la escuela actual. Debe ser una actividad que se desarrolle en el aula de la escuela actual. Debe ser una actividad que se desarrolle en el aula de la escuela actual.</p>	<p>Los juegos que se desarrollan en el aula de la escuela actual son los que se debe tener en cuenta al momento de planificar la sesión de aula. Debe ser una actividad que se desarrolle en el aula de la escuela actual. Debe ser una actividad que se desarrolle en el aula de la escuela actual.</p>

EVIDENCIA 15

Instrumento de evaluación para valorar el diseño del primer juego “Numerilandia” para erradicar la problemática que daña mi formación docente en el diseño de juegos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

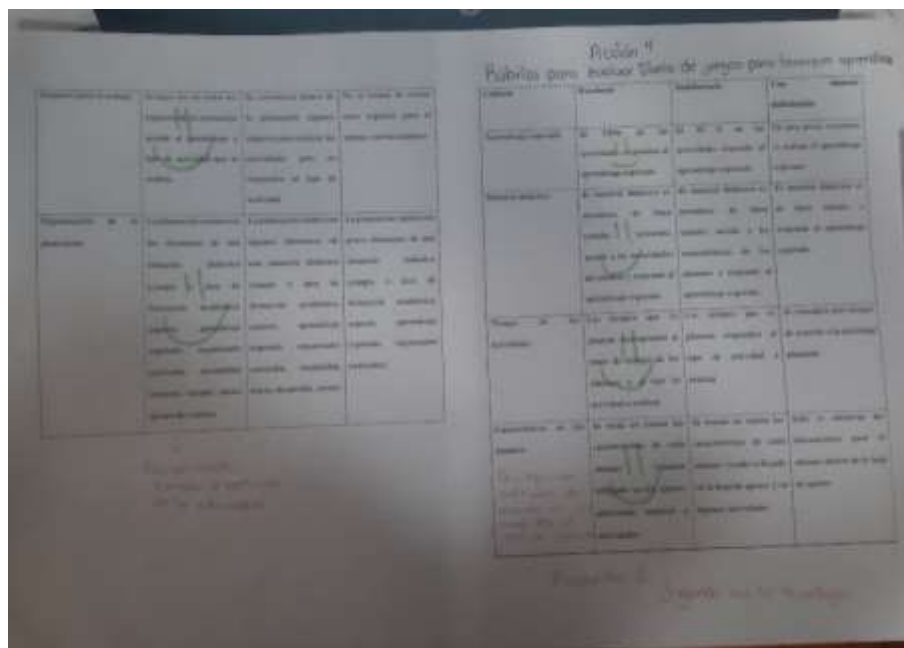


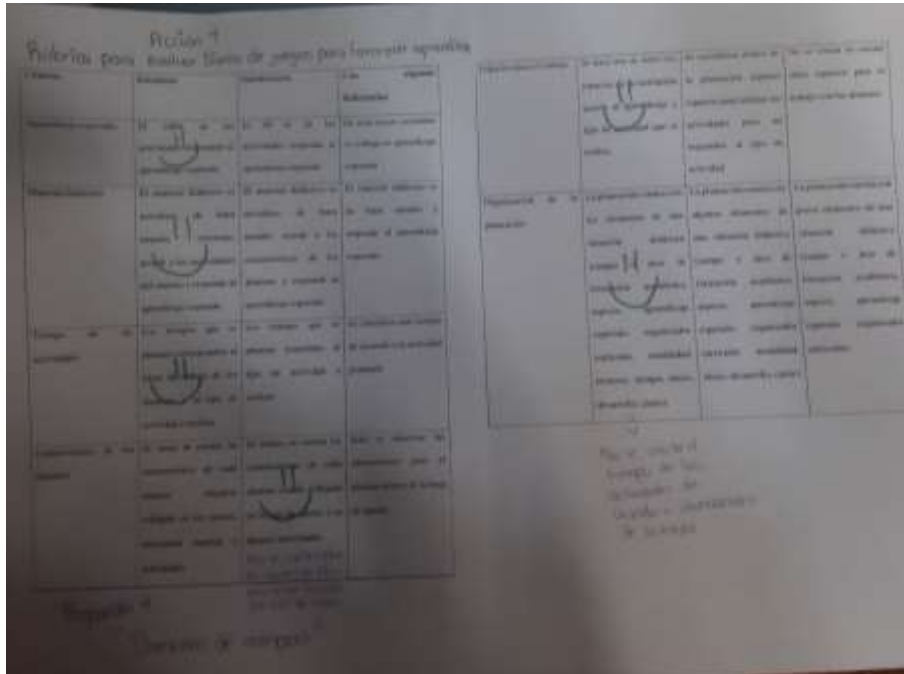
EVIDENCIA 16

Instrumento de evaluación para valorar el diseño del segundo juego “Tripas numéricas” en el cual se busca que los alumnos adquieran el concepto numérico de manera visual y oral.

EVIDENCIA 17

Instrumento de evaluación para valorar el diseño del tercer juego “Jugando con la tecnología” el cual busca que los alumnos se apropien de los principios de conteo mediante el uso de las TIC’S.



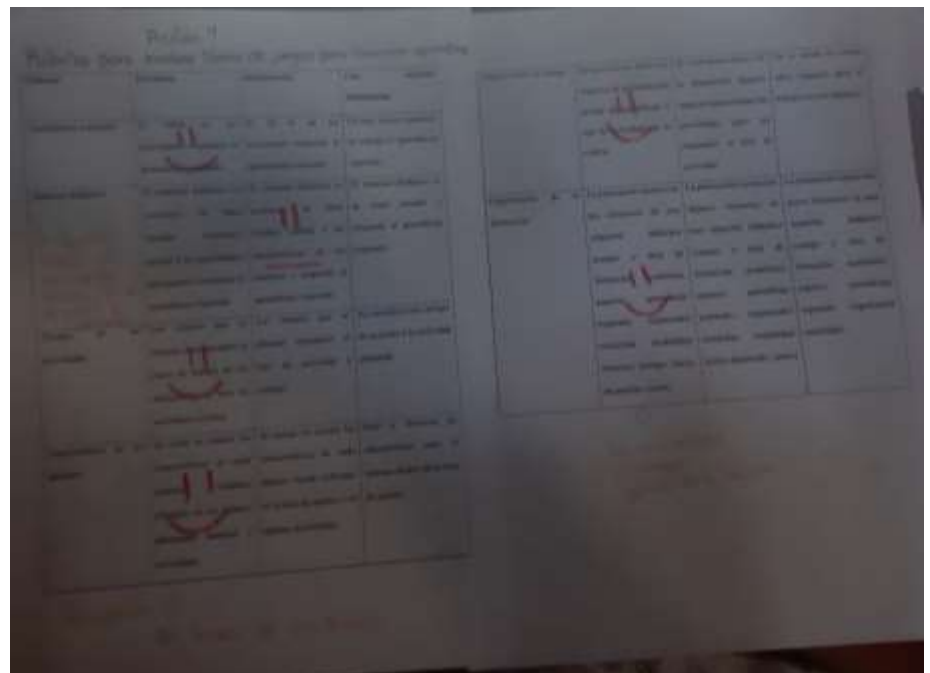


EVIDENCIA 18

Instrumento de evaluación para valorar el diseño del cuarto juego “Vámonos de compras” con el cual pretendo que los alumnos reconozcan el valor de las monedas mediante el juego protagonizado y basado en experiencias previas.

EVIDENCIA 19

Instrumento de evaluación para valorar el diseño del quinto juego “En busca del tesoro” basado en un juego libre para que los alumnos desarrollen su ubicación espacial.



Acción 6
Aplicación de situaciones didácticas

LISTA DE COTEJO

"ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO"

INDICADOR	SE OBSERVA	NO SE OBSERVA	COMENTARIOS
Se observa buena actitud al iniciar de cada actividad	☺ Siempre se observa una buena actitud		
Atención a los alumnos al aprender a trabajar y está en la finalidad de las actividades		☹ No se les muestra el aprendizaje respecto a las actividades	
Las actividades incentivan a los alumnos a resolver problemas así como trabajar en equipo	☺ Se incentiva el trabajo en equipo, siempre se resuelve como un equipo		Se cambian los act para un día que todos puedan al mismo tiempo. Nueva del 1 al 15.
Se muestra material acorde a las características de los alumnos y sus niveles de aprendizaje		☹ Les muestra el trabajo y se resuelve las actividades	
Los materiales corresponden a los que se plantean en el plan de trabajo	☺ De acuerdo a los intereses del alumno se compra el material		
Se aplican las estrategias que se mencionan en el plan de trabajo	☺		
La docente es fortaleza para la motivación como herramienta para evaluar los aprendizajes de los alumnos	☺ Al iniciar se muestra los dificultades en la act. para todo el momento a tres		

Propuesta 1 Numerilandia

EVIDENCIA 20

Lista de cotejo para evaluar la aplicación de la situación didáctica "Numerilandia" la cual se basa específicamente en mi actuar como mediador de aprendizajes.

EVIDENCIA 21

En estas imágenes se muestran algunos alumnos trabajando durante la situación didáctica "Numerilandia" en la cual se observa en un primer momento el trabajo con la tapa de huevo el cual dificultaba el trabajo, así como el trabajo posterior.



Acción 6
Aplicación de situaciones didácticas

LISTA DE COTEJO

"ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO"

INDICADOR	SE OBSERVA	NO SE OBSERVA	COMENTARIOS
Se observa buena actitud al inicio de cada actividad	La actitud es buena, se mueven con un baile según de la clase de música		Apoyar más a quienes no se mueven en los bailes o canciones
Motivaron a los alumnos el aprendizaje a trabajar y cuál es la finalidad de las actividades	Como tal no se mencionó el aprendizaje pero se explicó la finalidad de todas		
Las actividades incitan a los alumnos a resolver problemas así como trabajo en equipo	Desde el espacio en donde se va a llevar a cabo la actividad les voy a dar un reto y resolver problemas		
Se entrega material acorde a las características de los alumnos y sin olvidar alguno		Los grupos les dan un poco de distracción	
Los tiempos corresponden a los que se planearon en el plan de trabajo	Se realizó en el tiempo estimado		
Se utilizan los espacios que se mencionaron en el plan de trabajo		El patio estaba ocupado	-> Se adecua el espacio y se realiza en el patio de 2º
La docente en formación utiliza la metacognición como herramienta para validar los aprendizajes de los alumnos	Al entrar al salón se les pregunta sus dificultades y les muestro como lo hicieron sus compañeros		-> Se analiza la acción de Lyael y Daniel quienes lograron la actv.

Propuesta 2
Tripos numéricos

EVIDENCIA 22

Instrumento de evaluación en el cual valoro mi intervención en el aula con el segundo juego "Tripas numéricas" en donde anotó las principales dificultades que tuve para realizar la actividad y las decisiones tomadas para continuar con la actividad.

EVIDENCIA 23

Basado en estas imágenes se da evidencia del tercer juego "Jugando con la tecnología" en la cual los alumnos usan el computador para acomodar la serie numérica, realizando un trabajo en grupo.



Acción 6.
Aplicación de situaciones didácticas
LISTA DE COTEJO

"ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO"

INDICADOR	SE OBSERVA	NO SE OBSERVA	COMENTARIOS
Se observa buena actitud al iniciar la clase	1) Sí		
Motivación y los alumnos se involucran a trabajar y están en la actividad de las actividades	2) Sí		
Los aprendizajes muestran a los alumnos a mostrar habilidades del mismo trabajo en equipo	3) Sí		
Se trabaja material acorde a las características de los alumnos y sus niveles	4) Sí		
Los trabajos corresponden a los que se planearon en el plan de trabajo	5) Sí		
Se utilizan los espacios que se mencionaron en el plan de trabajo	6) Sí		
La docente en formación utiliza la tecnología como herramienta para validar los aprendizajes de los alumnos	7) Sí		

Reporte 3
Jugamos con la tecnología

EVIDENCIA 24

Instrumento mediante el cual se valoró la aplicación en el aula de la actividad “Jugando con la tecnología” en la cual se evalúa el papel que realicé en esta actividad y de qué modo permití que los infantes adquirieran el conocimiento de una manera innovadora.

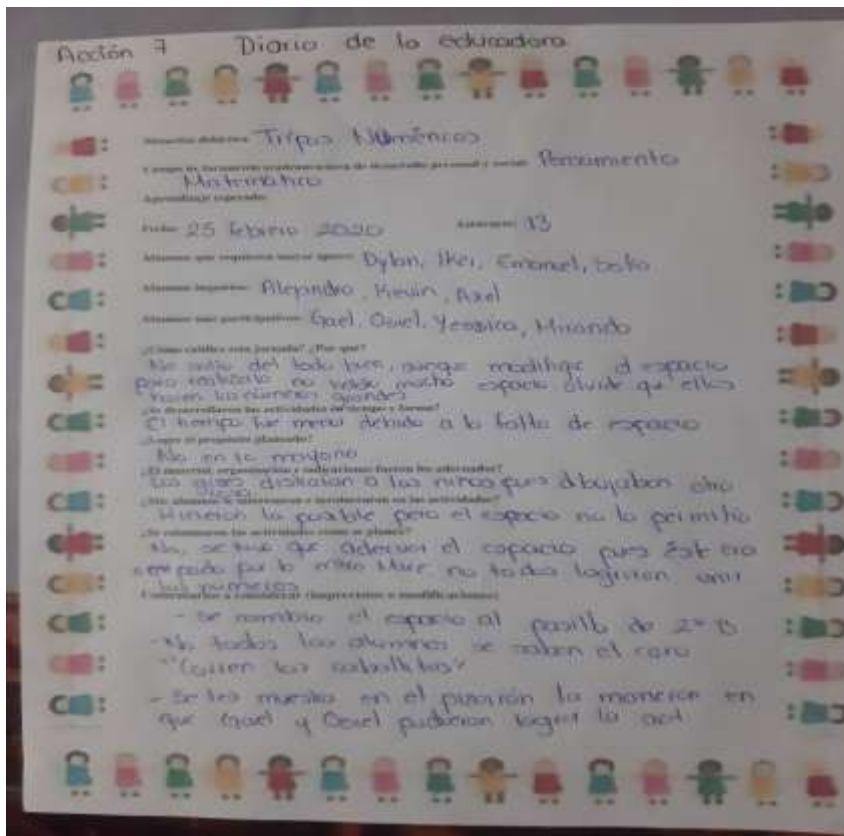
Acción 7
Diario de la educadora

1) ¿Cómo se desarrolló la actividad?	2) ¿Cómo se desarrolló la actividad?	3) ¿Cómo se desarrolló la actividad?	4) ¿Cómo se desarrolló la actividad?	5) ¿Cómo se desarrolló la actividad?	6) ¿Cómo se desarrolló la actividad?	7) ¿Cómo se desarrolló la actividad?	8) ¿Cómo se desarrolló la actividad?	9) ¿Cómo se desarrolló la actividad?	10) ¿Cómo se desarrolló la actividad?
11) ¿Cómo se desarrolló la actividad?	12) ¿Cómo se desarrolló la actividad?	13) ¿Cómo se desarrolló la actividad?	14) ¿Cómo se desarrolló la actividad?	15) ¿Cómo se desarrolló la actividad?	16) ¿Cómo se desarrolló la actividad?	17) ¿Cómo se desarrolló la actividad?	18) ¿Cómo se desarrolló la actividad?	19) ¿Cómo se desarrolló la actividad?	20) ¿Cómo se desarrolló la actividad?

Reporte 4
Numerilandia

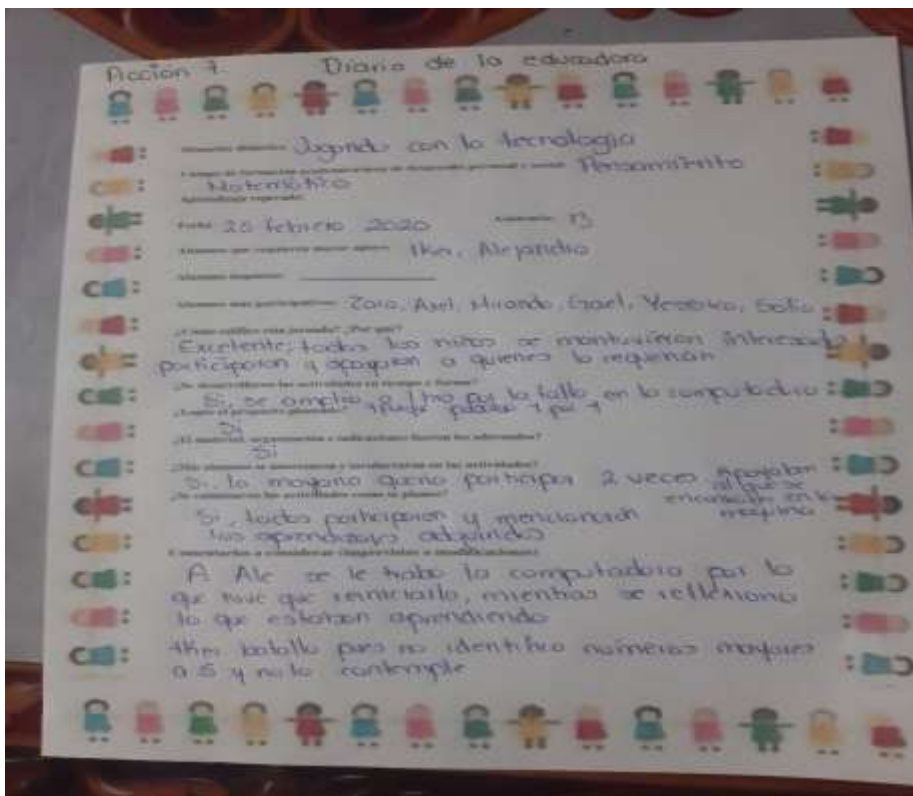
EVIDENCIA 25

Diario de la educadora como evidencia para el análisis de la actividad “Numerilandia donde anoto los aciertos que tuve al dirigir esta actividad y ante esto reflexiono los ajustes que se deben hacer para que los alumnos adquirieran el aprendizaje esperado y de manera personal erradica mi problemática en el diseño de juegos lúdicos basados en el enfoque pedagógico.



EVIDENCIA 26

Diario de la educadora como evidencia para el análisis de la actividad “Tripas Numéricas” donde anoto los aciertos que tuve al dirigir esta actividad y ante esto reflexiono los ajustes que se deben hacer para que los alumnos adquieran el aprendizaje esperado y de manera personal erradicar mi problemática en el diseño de juegos lúdicos basados en el enfoque pedagógico.



EVIDENCIA 27

Diario de la educadora como evidencia para el análisis de la actividad “Jugando con la tecnología” donde anoto los aciertos que tuve al dirigir esta actividad y ante esto reflexiono los ajustes que se deben hacer para que los alumnos adquieran el aprendizaje esperado y de manera personal erradica mi problemática en el diseño de juegos lúdicos basados en el enfoque pedagógico.

REPLANTEAMIENTO A LA PROPUESTA 1
Numerilandia

Campo de formación académica
♥ Pensamiento Matemático

Aprendizaje esperado
♥ Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos.

Organizador curricular 1
♥ Número, algebra y variación.

Organizador curricular 2
♥ Número

PROPÓSITO:

♥ Diseñar una actividad donde los alumnos acomoden la serie numérica del 1 al 20 apoyándose de material manipulable y verificando con los compañeros si la respuesta es correcta.

SECUENCIA DE ACTIVIDADES

- ♥ Muévase por el aula al ritmo de la música “Chu chu wa” para formar equipos.
- ♥ Elija una mesa en conjunto con su equipo y observe los círculos de foamy que se encuentran al centro.
- ♥ Tome una cantidad de 20 círculos, en caso de requerir apoyo solicítelo a la docente en formación o alguno de sus compañeros.
- ♥ Recuerde la experiencia previa al trabajar la actividad y mencione cuales son los cambios que se desarrollan hasta el momento.
- ♥ Escuche a la docente en formación quien mencionará y mostrará una tarjeta con un número del 1 al 20, apoyándose de los círculos de foamy coloque en su mesa el número correspondiente. (pasar a diferentes alumnos a tomar tarjetas y mostrarla a sus compañeros.
- ♥ Verifique junto con su equipo que todos tengan la misma cantidad.
- ♥ Comparta con sus compañeros a quien se les dificultó más la actividad y que estrategias utilizaron para solucionarlo.

RECURSOS

Tarjetas numéricas
Bolsa mágica
Círculos de foamy

REPLANTEAMIENTO₁

REPLANTEAMIENTO A LA PROPUESTA 2
Tripas numéricas

Campo de formación académica
 ♥ Pensamiento Matemático

Aprendizaje esperado
 ♥ Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diversas maneras. Incluida la no convencional.

Organizador curricular 1
 ♥ Número, algebra y variación.

Organizador curricular 2
 ♥ Número

PROPÓSITO:

- ♥ Dar oportunidad a los alumnos de reconocer los números tanto de forma oral, visual y escrita
- ♥ Desarrollar motricidad fina al requerir precisión para no chocar con alguna línea.

SECUENCIA DE ACTIVIDADES

- ♥ Observe las tarjetas y números que colocará la docente en formación.
- ♥ mencione sus aprendizajes previos al trabajar “tripas de gato” para adentrarse a la actividad
- ♥ Juegue a la papa caliente para poder participar en las tripas numéricas.
- ♥ Relacione el número con la palabra que corresponda sin chocar con ninguna línea.
- ♥ Salga al patio y muévase al ritmo del coro “Un ratón” para formar parejas, acomode con su pareja las tarjetas y números en algún espacio.
- ♥ Tome un gis y una cada número con su palabra como actividad de reforzamiento.
- ♥ Mencione a quien se le dificultó la actividad y escuche las estrategias que utilizaron sus compañeros para la actividad.

RECURSOS

Tarjetas y números grandes
 Diurex
 Tarjetas y números para equipos
 Gises

REPLANTEAMIENTO 2

REPLANTEAMIENTO A LA PROPUESTA 3
Jugando con la tecnología

Campo de formación académica
♥ Pensamiento Matemático

Aprendizaje esperado
♥ Cuenta de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diversas maneras. Incluida la no convencional.

Organizador curricular 1
♥ Número, algebra y variación.

Organizador curricular 2
♥ Número

PROPÓSITO:

♥ Acercar a Iker a el aprendizaje de los números en la serie numérica del 1 al 10; a partir del mismo ayudarlo a expresarlos de forma secuenciada.

SECUENCIA DE ACTIVIDADES

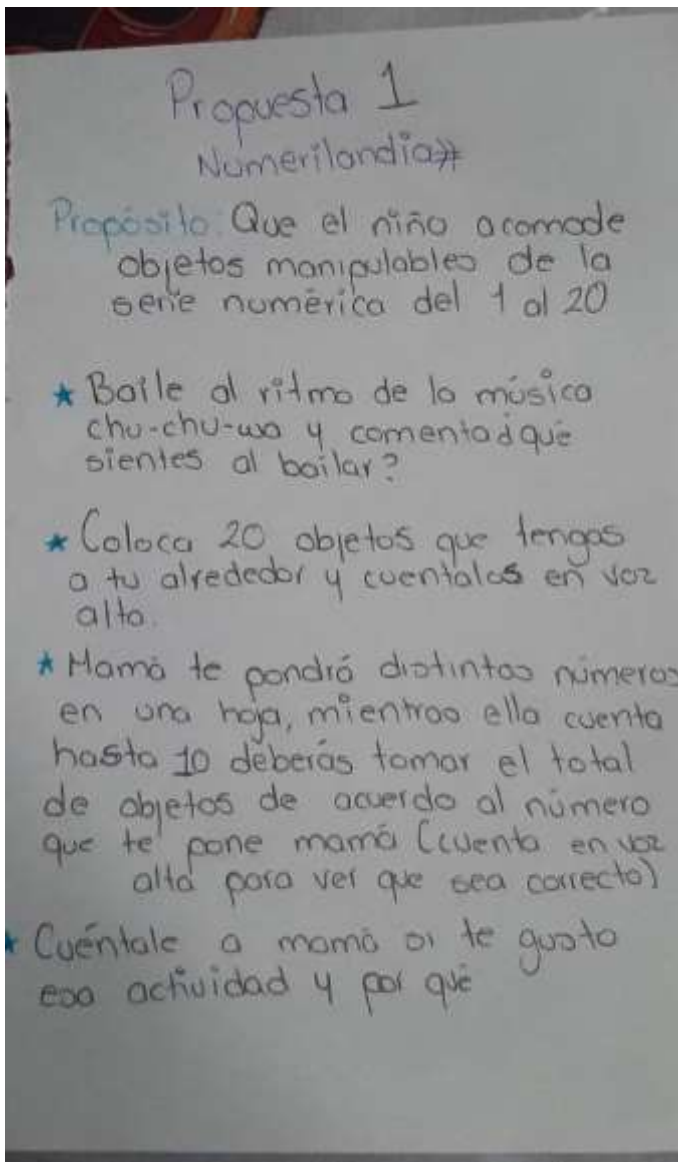
- ♥ Salude a Iker y pregunte por cómo la paso un día anterior.
- ♥ Observe el video que mostrará de softwares educativos y mencione la experiencia anterior al trabajar con la computadora (sentimientos, dificultades)
- ♥ Participe en el software educativo donde deberá juntar hojas de acuerdo al que se muestre en la pantalla en una serie numérica del 1 al 10.
- ♥ Acomode los números en una secuencia del 1 al 10 y expresándolos de forma oral
- ♥ Mencione sus experiencias al participar en este juego y qué ha aprendido hasta el momento.

RECURSOS

Video, bocina, laptop, cañón

Software

REPLANTEAMIENTO 3

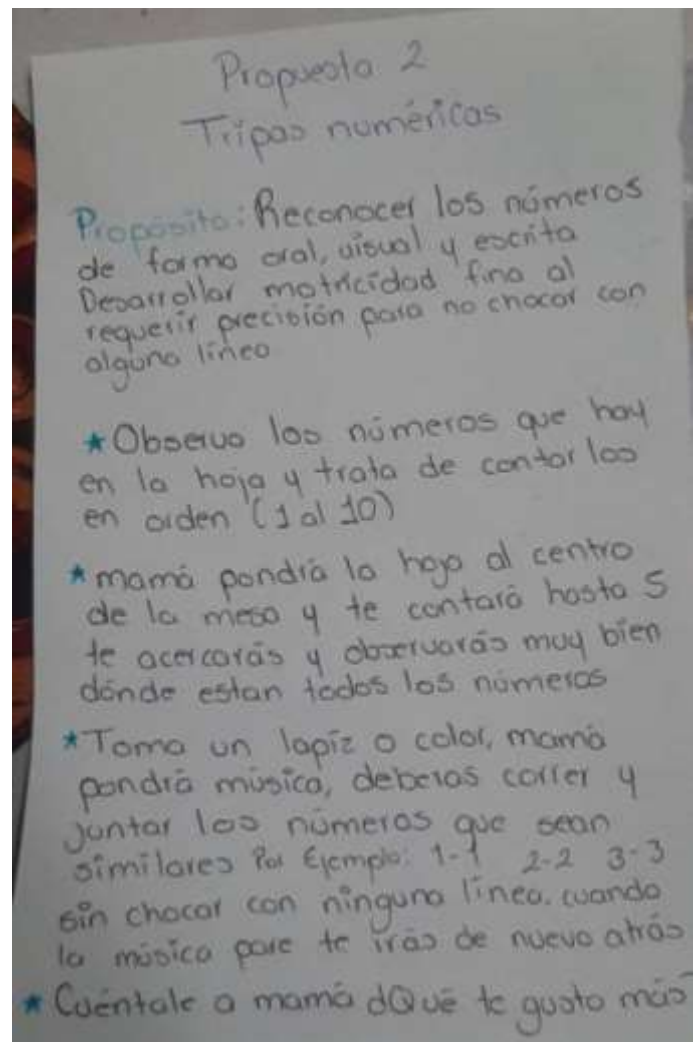


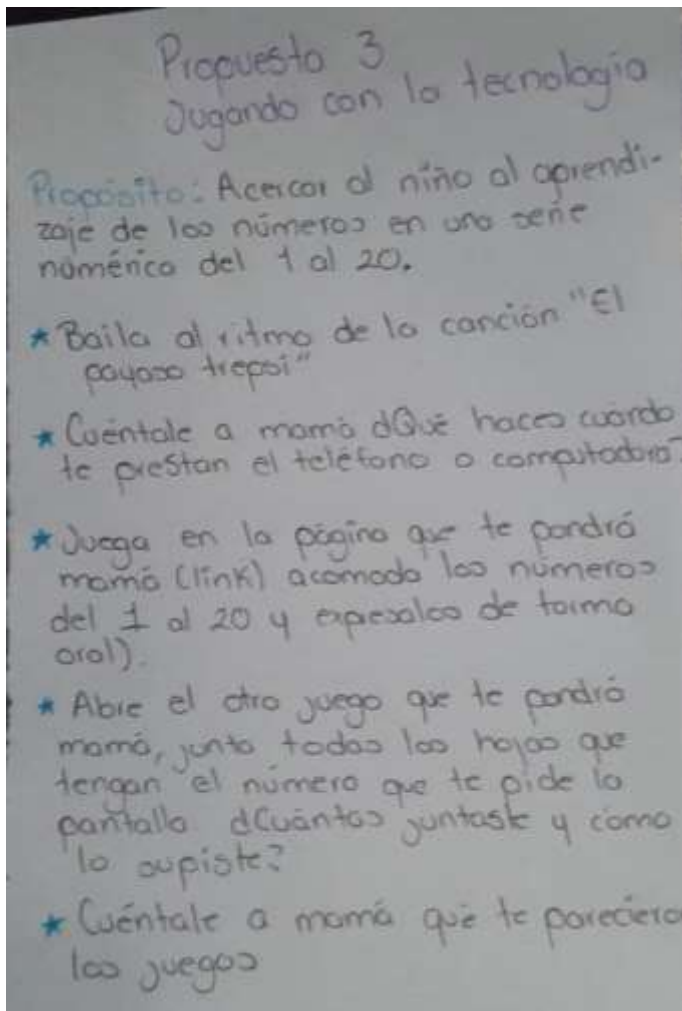
EVIDENCIA 29

Ante la contingencia que perjudica la educación presencial se reajusto la aplicación de estrategias lúdicas las cuales se implementaron a distancia y con ayuda de amistades. Para ello escribí las actividades de manera concreta y las cuales fueran de fácil entendimiento.

EVIDENCIA 28

Ante la contingencia que perjudica la educación presencial se reajusto la aplicación de estrategias lúdicas las cuales se implementaron a distancia y con ayuda de amistades, para ello escribí las actividades de manera concreta y las cuales fueran de fácil entendimiento.



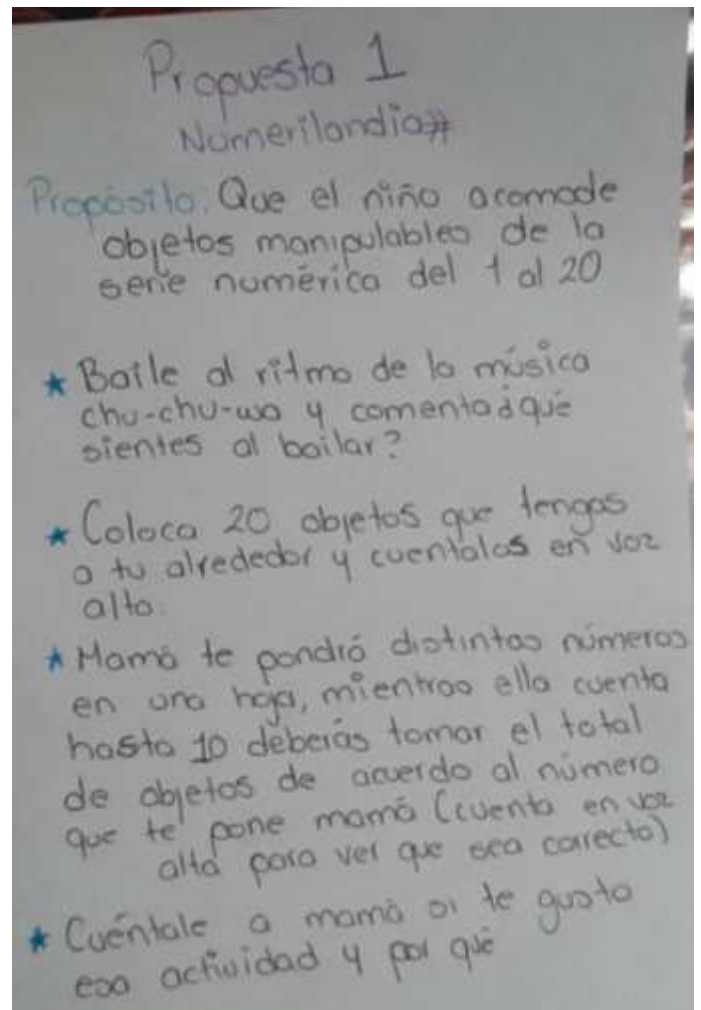


EVIDENCIA 31

Ante la contingencia que perjudica la educación presencial se reajusto la aplicación de estrategias lúdicas las cuales se implementaron a distancia y con ayuda de amistades. Para ello escribí las actividades de manera concreta y las cuales fueran de fácil entendimiento.

EVIDENCIA 30

Ante la contingencia que perjudica la educación presencial se reajusto la aplicación de estrategias lúdicas las cuales se implementaron a distancia y con ayuda de amistades. Para ello escribí las actividades de manera concreta y las cuales fueran de fácil entendimiento.



Acción 9
Aplicación de las adecuaciones

EVIDENCIA 32

INDICADOR	SE OBSERVA	NO SE OBSERVA	COMENTARIOS
Se observan los niveles de desarrollo de cada actividad		si	
Se observan a los alumnos al presentar o entregar o recibir la actividad como se hacen las actividades	si En la hora de actividades se pudo que algunos no participaran		
Se observan los niveles de desarrollo de las actividades en los momentos de las actividades	si Finalice de problema		
Se observan los niveles de desarrollo de las actividades en los momentos de las actividades	si El material no coincide o lo que fueron entregados		
Los alumnos comprenden a las adecuaciones realizadas durante la sesión de actividades		si No se refieren a la primera indicación	Contingencia por entender las actividades y mostrar evidencia
Se observan los niveles de desarrollo de las actividades en los momentos de las actividades	si		
Se observan los niveles de desarrollo de las actividades en los momentos de las actividades	si El niño participa en la actividad que se le indica		

Situación 1
Numerada

EVIDENCIA 32

Ante la contingencia que perjudica la educación presencial se reajusto la aplicación de estrategias lúdicas las cuales se implementaron a distancia y con ayuda de amistades. Para ello escribí las actividades de manera concreta y las cuales fueran de fácil entendimiento.

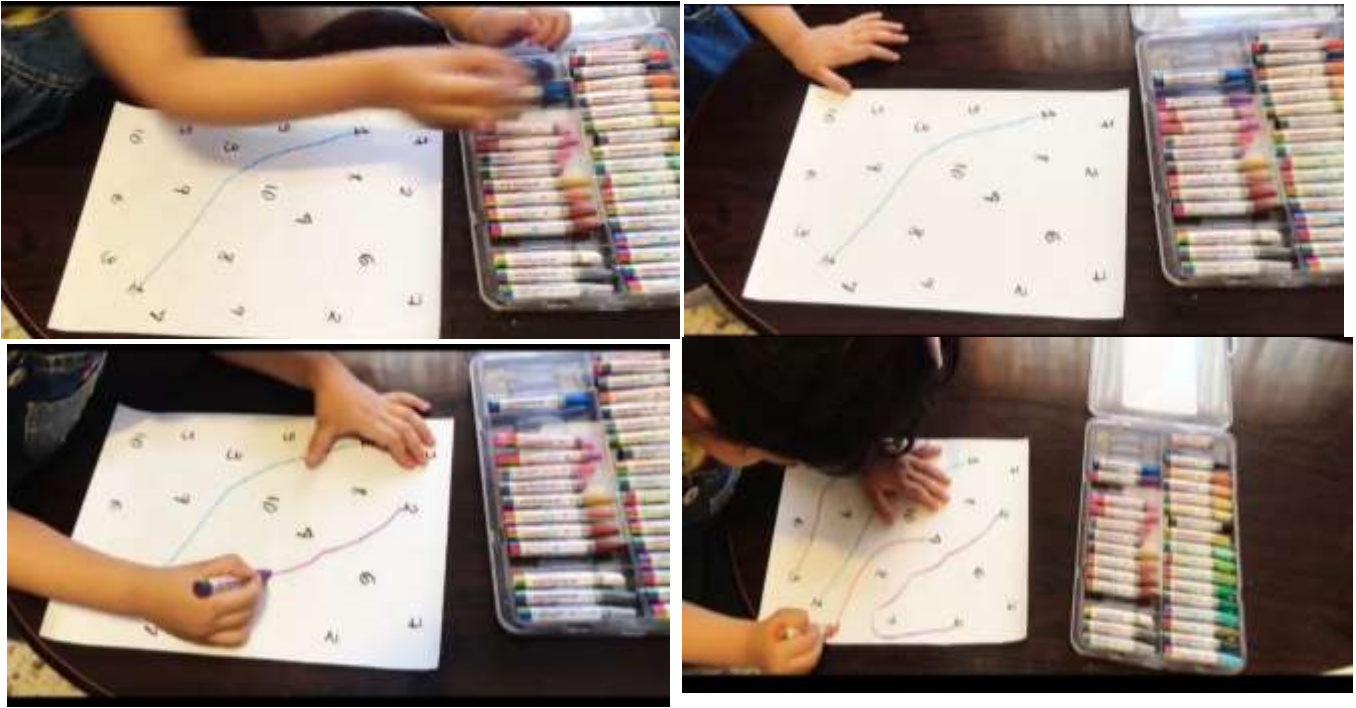
EVIDENCIA 33

Ante la contingencia que perjudica la educación presencial se reajusto la aplicación de estrategias lúdicas las cuales se implementaron a distancia y con ayuda de amistades. Para ello escribí las actividades de manera concreta y las cuales fueran de fácil entendimiento.

Propuesta 5
En busca de un tesoro

Propósito Desarrollar ubicación espacial al dibujar sus propias piratas. Dirigirá a otro persona

- * muevete al ritmo de la canción "Piratas" y cuéntale a mamá que sabes sobre ellas
- * Toma una hoja y dibuja tu bandera pirata, puedes ponerte un policalote en la cabeza para sentirte todo un pirata
- * mamá te dará un objeto, tú debes esconderlo y después dirígite a alguien para que lo encuentre diciéndole: arriba, abajo, a la derecha, a la izquierda etc.
- * ahora es turno de mamá ella esconderá algo y te dará pistas que debes seguir para encontrarlo
- * Hago un dibujo del lugar donde escondió el objeto y los lugares o cosas que había alrededor.
- * Cuéntale a mamá que te pareció el juego



EVIDENCIA 34

Imágenes donde se aplica la segunda actividad “Tripas numéricas en la cual se adecua el trabajo en el patio por trabajo dentro de casa y con ayuda de hojas y marcadores para adquirir el aprendizaje matemático.

Acción 9
Aplicación de las adecuaciones

LISTA DE COTEJO

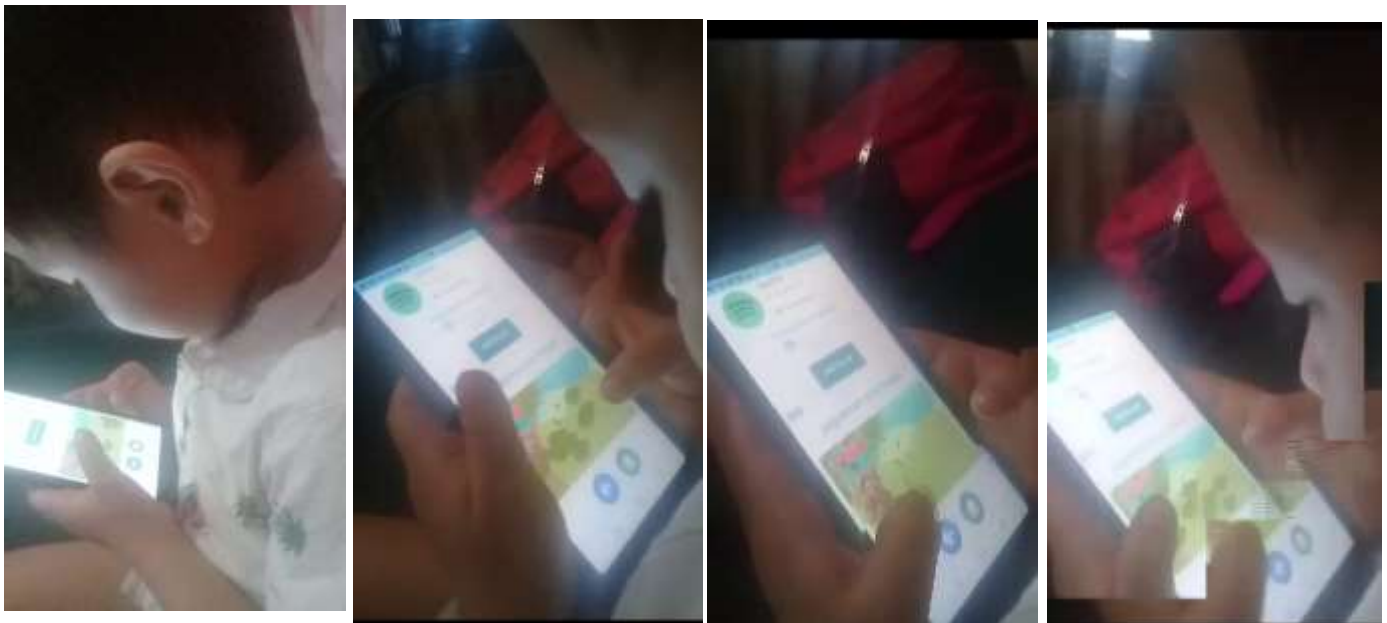
“ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO”

INDICADOR	SE OBSERVA	NO SE OBSERVA	COMENTARIOS
Se observa buena actitud al inicio de cada actividad			La mamá pone música para ambiente
Muestra a los alumnos el aprendizaje a realizar y cuál es la finalidad antes de hacer las actividades	Le explica a la mamá lo que debe realizar		
Las actividades se muestran a los alumnos a realizarlas de forma ordenada en su espacio			Le coloca los números en distintos lugares para unirlos
Se entrega material acorde a las características de los alumnos y adecuaciones de la primera intervención			Le pone distintos marcadores de colores
Las estrategias corresponden a las adecuaciones realizadas durante la primera intervención	Lo mío llevo al papá y mamá		
Se adecuan los espacios que se mencionaron en el plan de trabajo			Se realiza casa y en un patio
La docente en formación utiliza la retroalimentación como herramienta para validar los aprendizajes de los alumnos			La mamá no lo menciona

Situación 2
Numerilandia

EVIDENCIA 35

Lista de cotejo para valorar la aplicación del juego tripas numéricas, implementado ante la contingencia sanitaria, en la cual se hace una valoración superficial basado en los comentarios que me hicieron los familiares.



EVIDENCIA 36

Evidencia de Eliseo adquiriendo el concepto numérico de una manera novedosa y atractiva de acuerdo a sus intereses donde se favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje en su primer año en el preescolar.

Acción 9
Aplicación de las adecuaciones

LISTA DE COTEJO

"ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO"

INDICADOR	SE OBSERVA	NO SE OBSERVA	COMENTARIOS
Se observa buena actitud al inicio de cada actividad	 ☺		Al saber que va a jugar con el celular se emociona
Menciona a los alumnos el aprendizaje o trabajo y cuál es la finalidad sobre a hacer las actividades	 ☺		Lo tío le menciona lo que va a aprender jugando
Los actividades incentiva a los alumnos a resolver problemas así como trabajo en equipo	 ☺		El niño no identifica los números totalmente
Se entrega material acorde a las características de los alumnos y adecuaciones de la planeación interseccional	 ☺		
Los juegos corresponden a las adecuaciones realizadas durante la planeación interseccional	Parte del interés del niño ☺		
Se adecúan los espacios que se manejan en el plan de trabajo	 ☺		
La docente en formación utiliza la retroalimentación como herramienta para validar los aprendizajes de los alumnos	El niño menciona lo que más le gusta ☺		

Situación 3
Jugando con la tecnología

EVIDENCIA 37

Lista de cotejo para valorar la aplicación del juego “Jugando con la tecnología” implementado ante la contingencia sanitaria, en la cual se hace una valoración superficial basado en los comentarios que me hicieron los familiares.



EVIDENCIA 38

En las imágenes se muestra a Gabriel en el juego protagonizado de la tiendita, donde mamá le vende algunos productos y el niño debe relacionar el valor de las monedas con la etiqueta establecida.

EVIDENCIA 39

Lista de cotejo para valorar la aplicación del juego protagonizado “Vámonos de compras” implementado ante la contingencia sanitaria, en la cual se hace una valoración superficial basado en los comentarios que me hicieron los familiares.

Acción 9
Aplicación de las adiciones

LISTA DE COTEJO

"SE ESTABLECE COMO SU FIN EL COTEO EN EL APRENDIZAJE "NUMER LETRAS"

INDICADOR	SE CUMPLE	NO SE CUMPLE	COMENTARIOS
El niño juega a intercambiar dinero por los productos	 ☺		El niño juega a intercambiar dinero por los productos
El niño relaciona el valor de las monedas con el precio de los productos	 ☺ lo relaciona cuando le dan que no a hacer		
El niño relaciona el valor de las monedas con el precio de los productos	 ☺		Busca lo campo de objetos
El niño relaciona el valor de las monedas con el precio de los productos	 —		No se usa todo el material adiestrado en la actividad pero lo adiestra
El niño relaciona el valor de las monedas con el precio de los productos	 lo relaciona su papo neta		
El niño relaciona el valor de las monedas con el precio de los productos	 ☺		
El niño relaciona el valor de las monedas con el precio de los productos		 —	No se le pregunta al niño pero lo relaciona su papo neta

Situación 4
¡Vámonos de compras!



EVIDENCIA 40

En las imágenes se muestra a dos Leonardo y Dulce en compañía de sus primos donde juegan libremente “En busca del tesoro” observando que la mamá los caracteriza para realizar la actividad y motivarlos.

Ficha 4
Aplicación de las actividades

CASA DE LOS NIÑOS

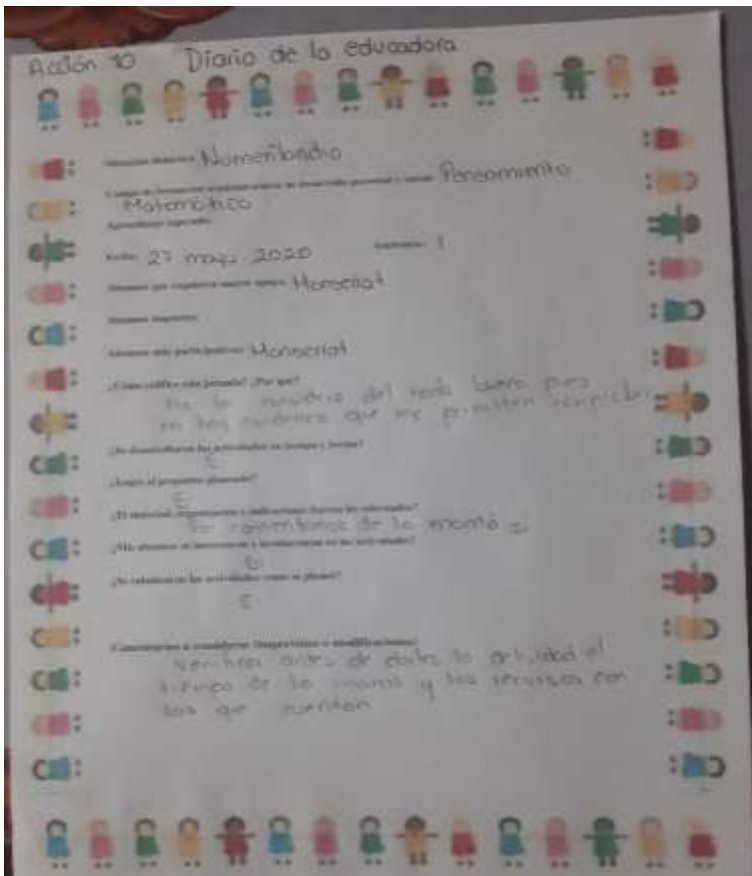
Los niños juegan libremente en el aula durante el tiempo asignado

Observación	SE OBSERVA	NO SE OBSERVA	COMENTARIOS
El niño juega libremente en el aula durante el tiempo asignado	(✓)		Se observa que los niños juegan libremente
El niño juega libremente en el aula durante el tiempo asignado	(✓)		El niño juega libremente en el aula durante el tiempo asignado
El niño juega libremente en el aula durante el tiempo asignado	(✓)		El niño juega libremente en el aula durante el tiempo asignado
El niño juega libremente en el aula durante el tiempo asignado	(✓)		El niño juega libremente en el aula durante el tiempo asignado
El niño juega libremente en el aula durante el tiempo asignado	(✓)		El niño juega libremente en el aula durante el tiempo asignado
El niño juega libremente en el aula durante el tiempo asignado	(✓)		El niño juega libremente en el aula durante el tiempo asignado
El niño juega libremente en el aula durante el tiempo asignado	(✓)		El niño juega libremente en el aula durante el tiempo asignado

Ficha 5
En busca del tesoro

EVIDENCIA 41

Lista de cotejo para valorar la aplicación del juego libre “En busca del tesoro” implementado ante la contingencia sanitaria, en la cual se hace una valoración superficial basado en los comentarios que me hicieron los familiares.

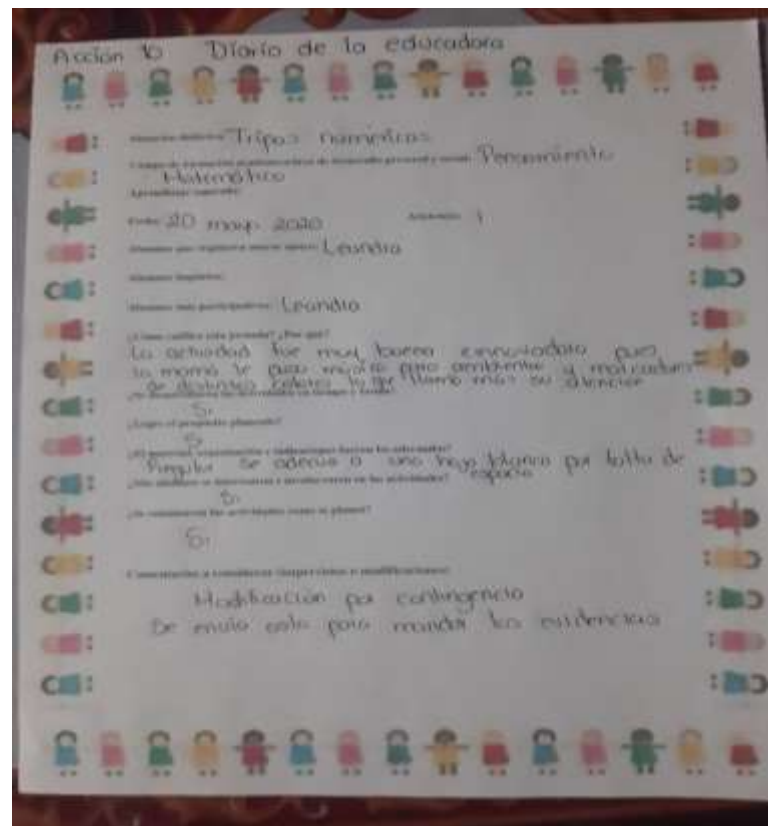


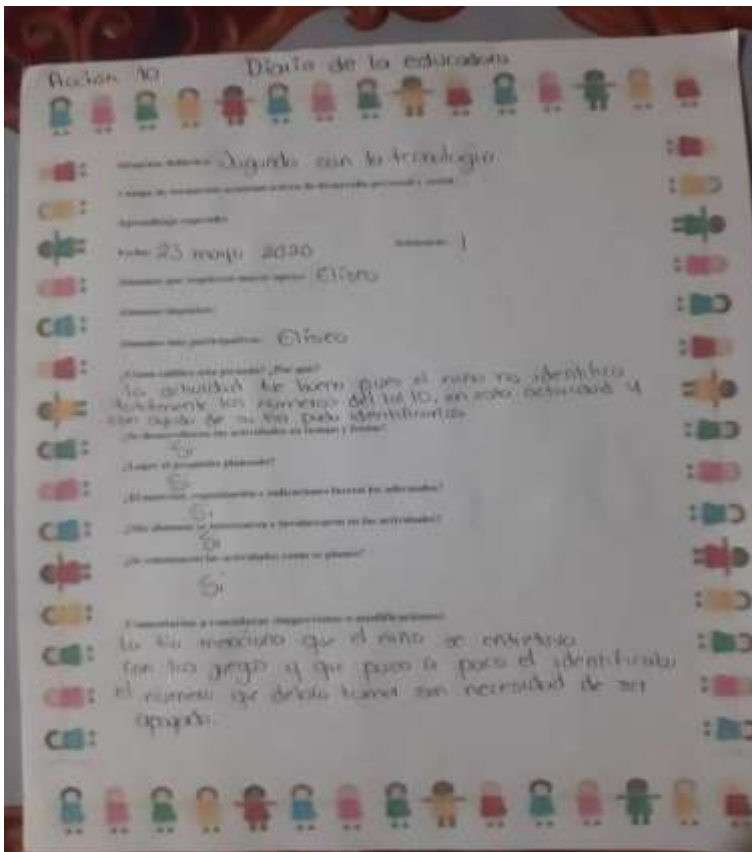
EVIDENCIA 42

Diario de la educadora el cual sirve como instrumento para analizar y reflexionar si la niña logro relacionar los números con distintos objetos propios del contexto durante la actividad Numerilandia”

EVIDENCIA 43

Diario de la educadora el cual sirve como instrumento para analizar y reflexionar si la niña relaciona mediante las tripas numéricas los números similares en la serie del 1 al 10.



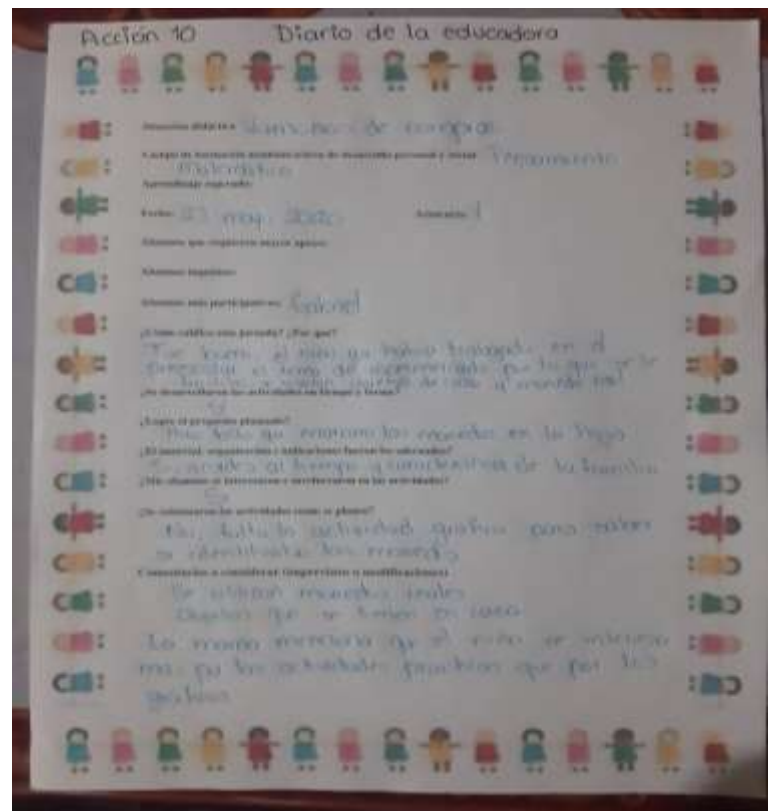


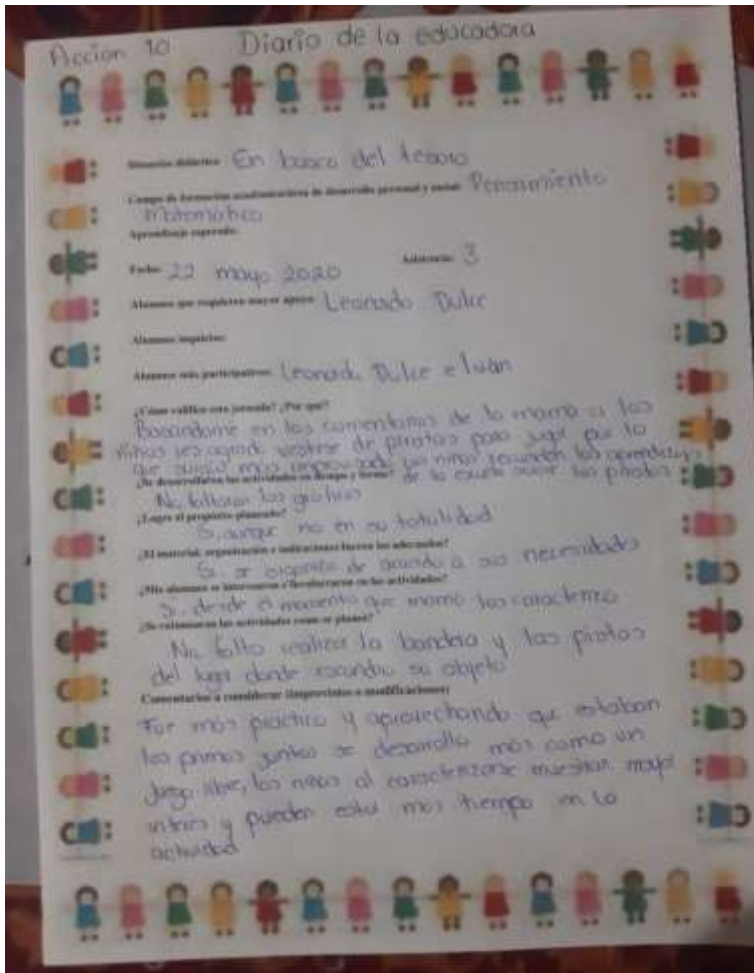
EVIDENCIA 44

Diario de la educadora en el cual reflexiono y analizo el proceso que realizo Eliseo en la adquisición del concepto numérico al jugar con un software en el celular tomando a consideración que es el primer año que ingresa al preescolar.

EVIDENCIA 45

Diario de la educadora con el cual valoré el papel que desempeña Gabriel en el juego protagonizado “Vámonos de compras” con la finalidad de relacionar el valor de las monedas a experiencias propias





EVIDENCIA 46

A partir del diario de la educadora se reflexiona sobre los comentarios que mencionó la mamá de Dulce y Leonardo para ver si adquirieron el aprendizaje durante el juego libre “En busca del tesoro”

HOJA DE FIRMAS

SUSTENTANTE

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'M. Mata', is written over a horizontal line. The signature is stylized and cursive.

MARISOL MATA CRISÓSTOMO



ESCUELA NORMAL DE JILOTEPEC

ASUNTO: Oficio de autorización.

Jilotepec, México; 15 de junio de 2020

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

Por este medio la Mtra. Araceli Cedillo González, asesora de la estudiante Marisol Mata Crisostomo de octavo semestre de la Licenciatura en Educación Preescolar, Plan 2012, se dirige a usted de la manera más atenta para indicarle que el trabajo de titulación: Actividades lúdicas como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los infantes en preescolar, bajo la modalidad de Informe de Prácticas Profesionales, reúne los requisitos necesarios, de acuerdo con las orientaciones académicas para su elaboración, por lo tanto, se autoriza realizar los trámites correspondientes para presentar su examen profesional.

Sin otro particular, me reitero a sus órdenes.

ATENTAMENTE

MTRA. ARACELI CEDILLO GONZÁLEZ
ASESORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

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

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

