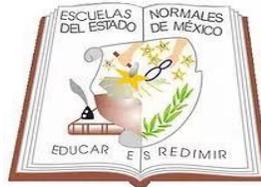




# NORMAL DE ECATEPEC

---



**INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES  
APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS MOTRICES PARA  
FAVORECER LA INCLUSIÓN DE UNA ALUMNA CON  
DISCAPACIDAD MOTORA DE PREESCOLAR EN TERCER GRADO**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN INCLUSIÓN EDUCATIVA

PRESENTA

**MAIRA INGRID VELAZQUEZ ZAVALA**

ASESOR

**MTRO. PABLO SIMON GARCIA MINJARES**

ECATEPEC DE MORELOS, MÉXICO

ENERO 2023



# Índice

Introducción .....	5
Justificación .....	7
Objetivo General.....	9
Competencias por desarrollar .....	9
Contenido del informe.....	12
<b>PARTE I CONOCIENDO EL LUGAR DEL CAMBIO .....</b>	<b>14</b>
El Contexto .....	15
Diagnóstico grupal.....	24
Barreras para el Aprendizaje y la Participación (BAP).....	38
<b>PARTE II PLAN DE ACCIÓN .....</b>	<b>41</b>
Problemática .....	42
Preguntas por resolver.....	42
Propósitos del plan de acción .....	43
Revisión teórica.....	44
Hemiparesia derecha: Discapacidad motriz .....	44
Habilidades básicas, ¿que son?.....	45
Inclusión.....	46
Prácticas inclusivas .....	47
Estrategia, ¿qué es? .....	48
Aprendizaje A Través Del Juego.....	49
Canales De Aprendizaje ¿Que son?.....	50
Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) .....	51
Los Tres Principios del DUA .....	53
Investigación Acción .....	54
Ciclo De Smyth .....	55
Acciones estratégicas.....	59
Donde se desarrolla la propuesta de mejora.....	59
Practica de interacción.....	60

<b>PARTE III DISEÑO Y PUESTA EN MARCHA DE LA PRÁCTICA PROFESIONAL</b> .....	62
Desarrollo reflexivo de la práctica profesional .....	63
Evaluación de la propuesta .....	63
Actividades realizadas (CICLO DE SMYTH) .....	65
Juego motriz: los dinosaurios.....	66
Juego motriz: la selva y los animales. Cuento sensomotriz.....	74
Juego motriz: la cosecha .....	80
Juego motriz: La exploración en la selva .....	86
Conclusiones .....	93
Recomendaciones.....	96
<b>REFERENCIAS</b> .....	97
<b>ANEXOS</b> .....	101

## Introducción

En el siguiente informe de prácticas profesionales se desarrolla en el 3° B del Jardín de Niños (JN) Prof. José Severiano Reyes con el fin de favorecer el aprendizaje a través de juegos motrices, al mismo tiempo que se desarrolla la inclusión de todos los alumnos que forman parte del grupo, enfocándose en una alumna con trastorno motor, quien es parte del grupo. Se aborda el proceso de cuando se incorporan prácticas inclusivas y estas dan como resultado un aprendizaje significativo en todos los alumnos del grupo en el que se trabajó. El actual programa es de enfoque inclusivo, se conoce el contexto donde se desarrolla el presente informe mediante instrumentos de diagnóstico y evaluación de canales y estilos de aprendizaje, también se usaron entrevistas, guiones de observación y lista de indicadores de habilidades básicas a los alumnos de acuerdo con su edad cronológica.

Dentro de este proyecto se buscó innovar la adquisición de aprendizajes en los alumnos del JN Prof. José Severiano Reyes, específicamente en el grupo antes mencionado, ya que la forma de trabajo dentro el aula no considera la motricidad, se volvió rutinario e incluso poco atractivo para los alumnos, es por ello que se busca desarrollar actividades atractivas para el alumnado, además de encontrar un beneficio a la solución de las necesidades específicas que se detectan dentro de este informe de prácticas profesionales.

Dentro de la parte I de este documento se presenta el contexto donde se pone en práctica el proyecto, estableciendo objetivos generales y específicos por alcanzar en el desarrollo del informe de prácticas profesionales. Posteriormente en la contextualización del grupo en el que se trabajó, se hace un

diagnóstico para detectar Barreras para el Aprendizaje y la Participación (BAP), necesidades e intereses de los alumnos, o alguna situación en cuanto a la condición de algún alumno, como puede ser la discapacidad.

Después se establecen las prioridades graduales para dar paso al inicio del plan de acción, establecimiento propósitos por alcanzar a través de.

En la parte II plan de acción, se presentan los propósitos por cumplir en cada actividad; las actividades que conforman el plan de acción se dividen en 3 fases, en la primera fase se realiza una contextualización, de la cual antes se hizo mención, donde se recaban datos que nos ayudaran a detectar las problemáticas que se presentan en el aula de clases. Para detectar dichas problemáticas la Unidad de Educación Especial y Educación Inclusiva (UDEEI) nos guía en este proceso.

La segunda fase consistirá en informar a la comunidad escolar, conformada por docentes, padres de familia y alumnos, sobre la inclusión educativa y en grandes rasgos lo que esta implica, como son el respeto a la diversidad y el enriquecimiento que de este se obtiene, además se realizan las actividades con propósitos específicos por fortalecer.

En las primeras dos fases, durante las actividades que se realizaron también se conocieron los niveles de habilidades básicas de cada alumno, donde se podrán identificar las deficiencias significativas, realizando las actividades orientadas a darles solución.

En la tercera fase se desarrollan las actividades de juego que ayudarán a responder a las necesidades de los alumnos que se detectarán con base en los resultados de las dos fases anteriores.

Mas adelante aun en la parte II se presenta una revisión teórica, donde se retomarán autores que permitan conocer los términos para dar fundamento a las actividades que se llevarán a cabo y se da una descripción de cómo se retoma esta investigación en el transcurso del plan de acción.

Posteriormente en la parte III, el diseño y puesta en marcha de la práctica profesional, se realiza una reflexión y evaluación de la propuesta de mejora, es decir, el plan de acción, con ayuda de 4 de las actividades realizadas retomando el Ciclo de Smyth para retomar sobre los resultados obtenidos.

Por finalizar se presentan las conclusiones donde se describe el resultado de las propuestas planteadas en el plan de acción.

#### Justificación

Es evidente que aplicar diferentes actividades de trabajo en las aulas de clase, en las que siempre se contemplen las características del alumnado es un proceso complejo ya que conlleva un conjunto de fases, debido a diversos factores como conocer las características del contexto, realizar una evaluación pertinente donde se visualicen las características específicas de los alumnos. Por tanto, es importante vincular lo que ya se investigó como son las características del grupo con los temas a trabajar.

Sin embargo, en ocasiones el aprendizaje de los alumnos se vuelve monótono y de bajo acceso por las diversas situaciones que conllevan, entre ellas los distintos intereses en temas y actividades, las necesidades físicas como psicológicas que en

algunas ocasiones se presentan, la sobrepoblación en las aulas y la carga administrativa que presentan los docentes frente a grupo. En consecuencia, se busca implementar actividades de trabajo accesible a los alumnos de 3° B, considerando las características y necesidades individuales de los alumnos.

Sobre todo, se considera importante desarrollar el presente informe, de acuerdo con la detección de una problemática que se encuentra dentro del grupo en el que se trabaja; se buscará incluir a una alumna con trastorno motor en las actividades del aula mediante estrategias diversificadas.

Pretendiendo dar respuesta a las características diversas del grupo mediante el juego, respondiendo a las necesidades del movimiento corporal en la edad de preescolar, como menciona Lara, et al., (2017)

Los juegos como estrategia lúdica inclusiva puede orientar (siempre y cuando se atenga a la finalidad en su desarrollo) a la participación activa de los educandos en la sociedad, pues se ocupa desde diversos ámbitos: social, personal, interpersonal, psicológico y pedagógico; supone un saber dialogar desde el marco de la interculturalidad, entendiendo la inclusión educativa del buen vivir con una perspectiva que coadyuva a la relación dialógica con la persona como realidad abierta e inabarcable. Pág. 3

Como ya menciona la autora, el juego implica el desplazamiento y movimiento en los participantes, se considera indispensable poner en práctica actividades que permitan el juego para el desarrollo integral de las habilidades básicas de los alumnos.

Además, el movimiento promueve la confianza y aumenta la autoestima, tales forman parte de los niveles de habilidades básicas sociales, teniendo en cuenta que las habilidades básicas se ordenan por niveles, en el primer nivel encontramos la motricidad la cual es determinante para desarrollar posteriormente el lenguaje, dando paso a la cognición y que permite llegar al nivel social.

### Objetivo General

Para desarrollar este proyecto se determina un objetivo general a cumplir, el cual se describen a continuación:

Generar practicas inclusivas para atender a la diversidad en el JN Prof. José Severiano Reyes con la estrategia del juego para desarrollar aprendizajes significativos, y favorecer la necesidad de movimiento físico conforme a la edad cronológica.

### Competencias por desarrollar

Las siguientes competencias forman parte del perfil de egreso de la licenciatura en inclusión Educativa son las que se verán mayormente desarrolladas en la elaboración de este proyecto, las cuales se percibirán unas a otras en ciertos momentos de la práctica, de este modo se retomarán las siguientes:

1) Desarrollar estrategias de apoyo para favorecer la inclusión de todos los alumnos en la educación básica.

- Apoyar y colaborar con los docentes de las escuelas en la planeación, diseño, desarrollo y seguimiento de actividades

para lograr de manera efectiva la inclusión de todos los alumnos para favorecer sus aprendizajes.

- Diseñar y aplicar estrategias específicas para atender las necesidades educativas de todos los alumnos con el fin de lograr la inclusión en el aula y la escuela para potenciar sus aprendizajes.

2) Diseñar adecuaciones curriculares aplicando sus conocimientos psicopedagógicos, disciplinares, didácticos y tecnológicos para propiciar espacios de aprendizaje incluyentes que respondan a las necesidades educativas de todos los alumnos en el marco del plan y programas de estudio.

- Seleccionar y proponer estrategias que favorecen el desarrollo intelectual, físico, social y emocional de los alumnos en el marco curricular establecido para procurar el logro de los aprendizajes.
- Construir escenarios y experiencias educativas utilizando diversos recursos metodológicos y tecnológicos para favorecer la inclusión de todos los alumnos.

3) Colaborar con la comunidad escolar, orientar a los padres de familia, autoridades y docentes, para favorecer el aprendizaje y la participación de todos los alumnos en el contexto escolar y social.

- Proponer acciones para apoyar a la escuela, directivos y los maestros para eliminar las barreras para el aprendizaje y la participación en el contexto escolar y áulico.
- Participar en procesos de evaluación institucional y utilizar sus resultados en la planeación y gestión escolar para favorecer el aprendizaje y satisfacer las necesidades educativas de todos los alumnos.

- Diseñar estrategias específicas dirigidas a orientar a las familias de los alumnos con discapacidad, con dificultades severas de aprendizaje, de comportamiento o de comunicación, o bien con aptitudes sobresalientes, para favorecer el aprendizaje y la participación en el hogar y en el contexto social en que se desenvuelven.

Estas competencias se desarrollan desde los primeros semestres de la licenciatura en inclusión educativa, por tanto, se han ido fortaleciendo de tal forma que en el proceso de este proyecto se ponen en práctica dentro del centro escolar asignado con el mayor nivel de experiencia, alcanzando otras competencias con la finalidad de fortalecer la práctica docente y que esta sea significativa, buscando la reflexión y mejora continua.

Con el trabajo desarrollado durante los últimos semestres se ha podido poner en práctica las competencias mencionadas y se han visto favorecidos.

Junto al colectivo del JN se desarrollan planeaciones donde se tomaron características e intereses de cada alumno para favorecer su pleno desarrollo.

Mediante el diseño y la aplicación de las estrategias se fortaleció la inclusión en el aula, tomando en cuenta las necesidades motrices que se presentaban.

Con base en los intereses de los alumnos de preescolar se desarrollaron actividades con apoyo de los padres de familia se implementaron estrategias como ferias, donde se establecen estaciones de juego, el cual es de interés a los alumnos ya que son dinámicas diversificadas que aluden a los diferentes campos de conocimiento.

## Contenido del informe

El presente informe se estructura a partir de una introducción en la cual se describe el lugar en donde se desarrollará la práctica, además, de describir la estructura del informe, el grupo de participantes al que va dirigido. Contiene una justificación donde se enmarca la importancia del tema, se menciona el objetivo que se pretende lograr durante el desarrollo del informe de prácticas profesionales.

A continuación, en la parte I conociendo el lugar del cambio se hace mención del contexto escolar y áulico, donde se desarrolla el plan de acción. Se presenta un diagnóstico el cual se determina con base en instrumentos de los cuales también se hace la mención de los resultados obtenidos.

Después, en la parte II plan de acción se describe la problemática detectada en el JN, con los propósitos a lograr dentro del plan de acción teniendo como guía las preguntas ¿El aprendizaje basado en juegos es una práctica inclusiva?, ¿Es posible que el juego desarrolle habilidades básicas motrices?, ¿Es importante el juego en la edad preescolar?

En el propósito se enuncia lo que se quiere lograr con la puesta en práctica del plan de acción. En la revisión teórica se presentan conceptos de autores que ayudan y dan fundamento a la elaboración de las actividades que se desarrollarán. En acciones y estrategias se mencionan actividades que se construyeron como una posible solución. En prácticas de interacción se describen las actividades implementadas en el aula con relación al currículum de Planes y Programas de aprendizajes clave de preescolar, competencias prescolares comunitaria de CONAFE (2001),

junto a la evaluación que se llevará a cabo y los resultados que se obtendrán.

Enseguida, en la parte III diseño y puesta en marcha de la práctica profesional se describe un desarrollo reflexivo de la ejecución de la propuesta de mejora mencionando si se considera pertinente y consistente.

Se evalúa la propuesta donde se identificarán las competencias, además, de los recursos utilizados en las actividades y el proceso de la evaluación de la propuesta. De las actividades realizadas se presentarán los resultados de y las reflexiones de mejora de 4 de las actividades realizadas con base en el ciclo de Smyth.

Por último, en las conclusiones se describe el alcance que se logró con fundamento en los propósitos establecidos al inicio del plan de acción, así como las recomendaciones. También se agregan las referencias y finalmente se agrega un apartado para anexos.

**PARTE I**  
**CONOCIENDO EL**  
**LUGAR DEL**  
**CAMBIO**

## El Contexto

El Jardín de Niños Prof. José Severiano Reyes, pertenece a la zona escolar J033, con C.C.T. 15EJN0019F, se encuentra ubicado en calle Pedro Moreno N° 11, San Cristóbal Centro en el municipio de Ecatepec de Morelos, Estado de México (figura 1). Según INEGI los datos obtenidos en el 2020 mencionan que es catalogada como zona urbana ya que cuentan con todos los servicios indispensables, como son agua, electricidad, pavimentación e internet.

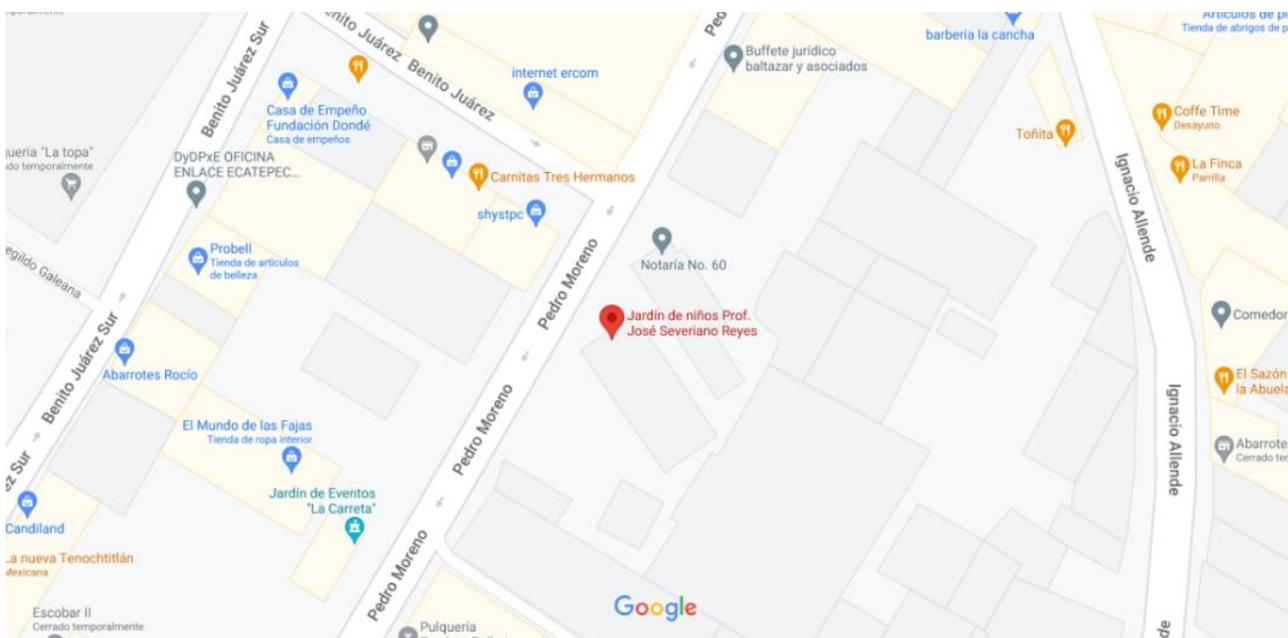


Figura 1: Ubicación geográfica del Jardín de Niños “Prof. José Severiano Reyes”

Fuente: Google Maps

La institución está compuesta por una infraestructura de 11 aulas asignadas para dar clases, cuenta con sanitarios para los alumnos y también para los docentes, sala de cantos y juegos, biblioteca,

bodega para materiales, cocina, dirección; la infraestructura actualmente es accesible a todos alumnos.

Por otra parte, a principios del año 2020, el día 16 del mes de marzo a través del Diario Oficial de la federación se comunicó lo siguiente a la sociedad:

ACUERDO número 02/03/20 (DOF: 16/03/2020) Por el que se suspenden las clases en las escuelas de educación preescolar, primaria, secundaria, normal y demás para la formación de maestros de educación básica del Sistema Educativo Nacional, así como aquellas de los tipos medio superior y superior dependientes de la Secretaría de Educación Pública.

En el comunicado, se informa de la suspensión de clases presenciales en todas las escuelas del país, por tal situación se comenzó a trabajar de acuerdo con la modalidad virtual. En el preescolar Prof. José Severiano Reyes se dio clase a los alumnos a través de la plataforma zoom, se retomaron guiones de observación (anexo 1) con la finalidad de recabar datos de alumnos con alguna discapacidad o condición, ritmos de trabajo e intereses.

Las clases virtuales fueron programadas en horarios variados para todos los grupos, adecuándose a las posibilidades de los padres de familia, quienes principalmente son los encargados de acompañar a los alumnos.

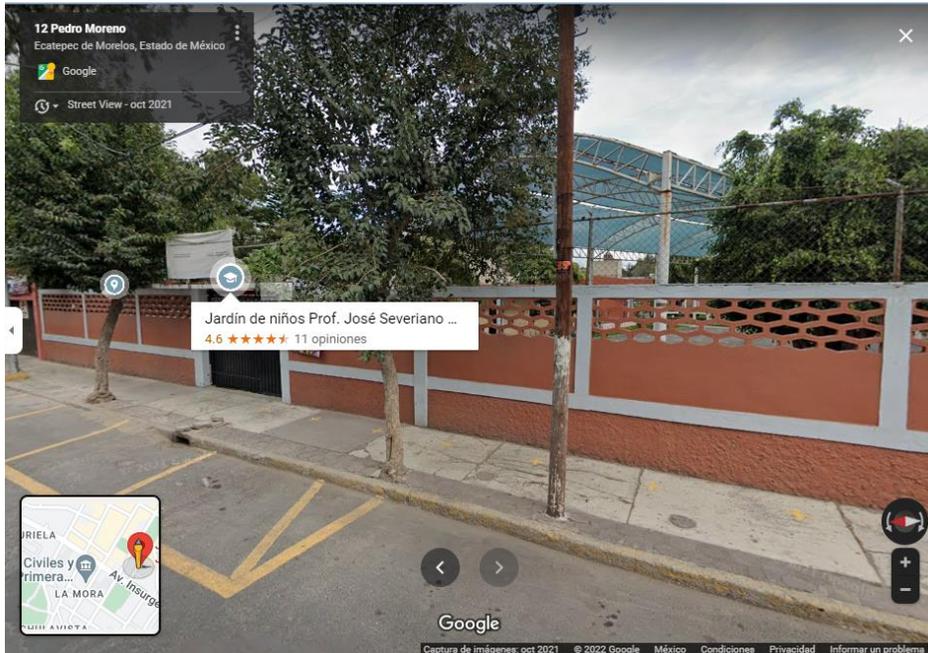
El 3°B se dividió en 3 equipos que organizaba la docente de grupo, estos equipos se conectaban de lunes a viernes, a una sesión de 50 minutos, para cada equipo había un horario establecido, comenzando con el equipo 1 de 9:00 hrs a 9:50 hrs en el cual se encuentra Brenda, alumna derivada al padrón de USAER, de quien se hace mención más adelante; equipo 2 10:00-10:50 y el equipo 3 de 11:00- 11:50 hrs; en algunas sesiones la docente de

aprendizaje del equipo de USAER realizaba actividades dentro del equipo para favorecer el aprendizaje de los alumnos, tomando en cuenta sus necesidades y características por otra parte, en horarios externos a los establecidos para el grupo, en ocasiones junto a la maestra de grupo, la maestra de aprendizaje, la alumna Brenda, el tutor de la alumna y la docente en formación se reunían en sesiones virtuales para realizar actividades integradoras de acuerdo a las necesidades de la alumna, como son actividades para desarrollar sus habilidades motrices gruesas y finas, como la coordinación y la estimulación en su tono muscular.

Mientras tanto, la escuela trabaja de acuerdo con el calendario de 205 días, actualmente todos los alumnos asisten diariamente, ya que en noviembre del 2021 comenzaron a incorporarse los alumnos equipos, no todo el grupo y a partir del 28 de febrero del 2022, los alumnos de toda la institución educativa se incorporaron a clases con grupos completos sin divisiones.

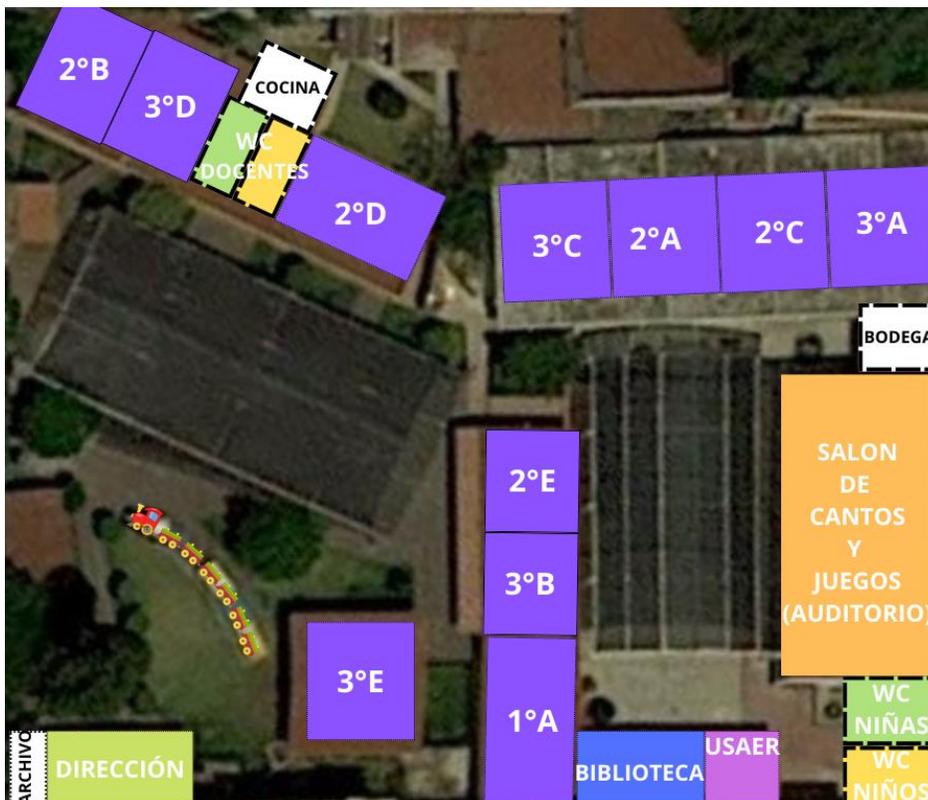
El turno matutino del preescolar, donde este informe de práctica se desarrolla, tiene aún horario de clases para todos los alumnos de la escuela que les permite ingresar (Figura 2) desde las 8:45 a las 12:45 hrs; cabe resaltar que son cinco grupos del 2do grado y cinco de 3er grado, de 1er grado solo hay un grupo (Figura 3).

Figura 2: Entrada a la institución JN "Prof. José Severiano Reyes"



Fuente:  
Google Maps

Figura 3: Organización de grupos



Fuente:  
Elaboración propia

De eso se desprende, la matrícula total de 298 alumnos, conformados por 141 niños y 157 niñas, distribuidos en los once grupos de la institución; de los cuales se encuentran incluidos 10 niños en padrón de la Unidad de Servicios de Apoyo a la Educación Regular (USAER) con situación de problemas de lenguaje y aprendizaje y en proceso de detección y diagnóstico a niños con aptitudes sobresalientes.

Así que, la plantilla del personal docente (Figura 4) se compone de una directora, una subdirectora, 11 docentes, 2 promotores de apoyo, uno de educación física y de educación artística.

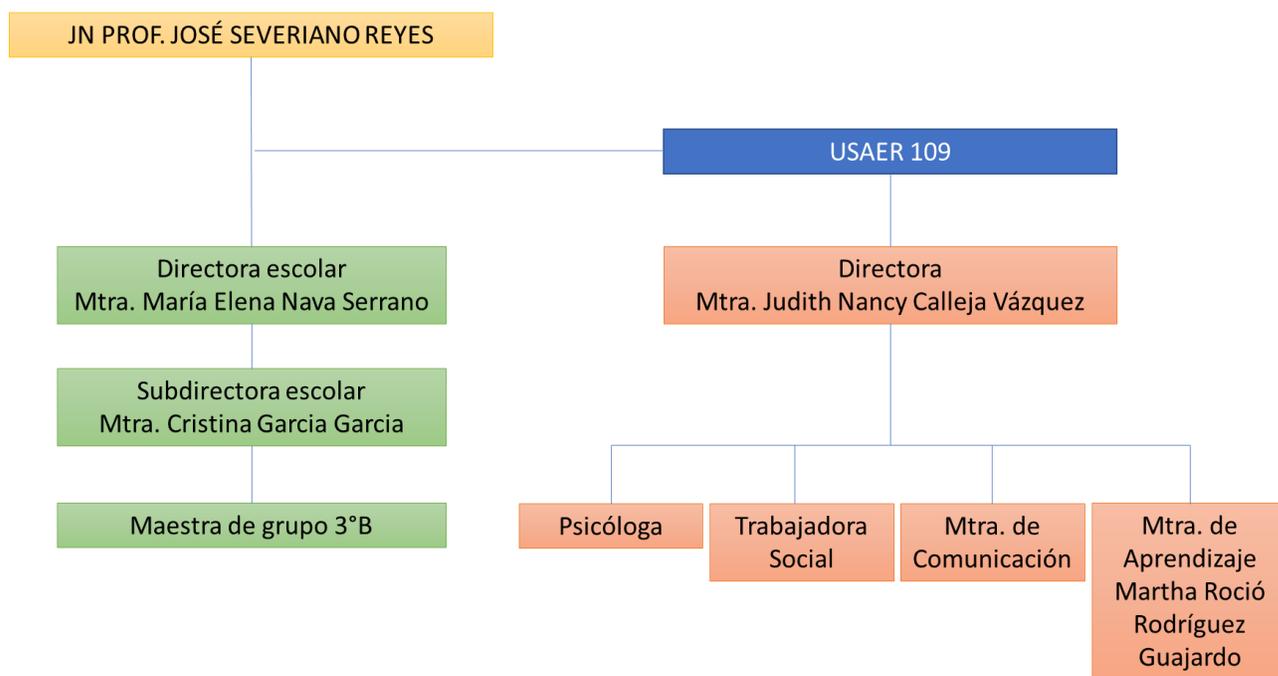


Figura 4: Organigrama del Jardín de Niños Prof. José Severiano Reyes

Fuente: Elaboración propia

Es importante mencionar que, la institución cuenta con USAER, mismos que su preparación : una maestra de aprendizaje que se presenta toda la semana, una profesional en psicología, una

profesional en trabajo social, una docente de comunicación y una directora, quienes asisten a la institución los días martes en el horario de 8:00 a 13:00 hrs. para darle seguimiento a los alumnos dentro del padrón de USAER, como es con intervenciones dentro de los grupos, evaluaciones formativas, reuniones o talleres con los padres, tales acciones para darle seguimiento a las problemáticas detectadas para el pleno aprendizaje de los alumnos.

Se denota que el personal docente en su totalidad trabaja en equipo, ya que a través de estrategias organizan las actividades para poner en práctica dentro de las aulas, además existe una estructura organizativa en donde se consideran cada una de las competencias y habilidades docentes, mismas que se aprovechan para favorecer en todo momento la planificación, la implementación, el seguimiento, la evaluación y la rendición de cuentas, compartiendo responsabilidades, y respetando acuerdos.

Además, durante las sesiones de consejo técnico se establece un clima de confianza, profesionalismo, donde todos los integrantes son escuchados, se toman en cuenta las propuestas de todos los involucrados, determinando metas y acciones encaminadas a la mejora de la comunidad escolar, tanto los promotores de educación física, artística, la maestra de aprendizaje, temporalmente docentes en formación, se integran a los Consejos Técnicos Escolares y sus actividades propuestas se consideran en la planeación de Plan Escolar de Mejora Continua.

Por esta razón, se da seguimiento y se reestructura a partir de la situación en la que se vive, las cuales han sido de apoyo al proceso de la inclusión educativa; igualmente el equipo de USAER se compromete junto con el docente de grupo a dar seguimientos y a partir de detectar las Barreras para el Aprendizaje y la Participación (BAP) se trabaja para eliminarlas, minimizarlas y

prevenir las, dando sugerencias al docente de grupo para mejorar el ambiente de aprendizaje, metodología, estrategias de motivación, etc.

El personal docente se muestra comprometido con su trabajo, ocasionalmente ellas ingresan al preescolar desde las 07:30 hrs., siendo su hora de ingreso 8:00 hrs, para preparar la jornada de trabajo y atienden a padres de familia después de las 13:00 hrs, en caso de ser necesario, así mismo por acuerdo y organización del consejo técnico, las docentes son partícipes de trabajo en academia donde planean juntas por grado y establecen acuerdos quincenales sobre el trabajo áulico y escolar. Estas reuniones se realizan a partir de la 13:30 hrs, dentro de la institución, involucrando al servicio de apoyo de USAER para realizar planificación compartida y considerando las sugerencias de los promotores de educación artística y educación física, con el propósito de fortalecer la inclusión educativa.

Al inicio del ciclo escolar, siendo este durante el periodo virtual, dentro de la institución se realizó una evaluación para detectar las Barreras para el Aprendizaje y la Participación (BAP) que pudieran estar presentes según el documento de Estrategias para la Equidad e Inclusión y el documento de la Unidad de Educación Especial y Educación Inclusiva (UDEEI). Dentro del contexto escolar se hace presente una barrera de organización y accesibilidad, ya que en la infraestructura existen escalones muy altos para la alumna, no existían rompas, las cuales favorecerían al desplazamiento de la alumna Brenda y también en los sanitarios era necesario un soporte, como es una agarradera para que la alumna pueda sentarse y levantarse en el sanitario.

La detección de estas barreras se presentó a las autoridades escolares del preescolar, mismas que en coordinación con el comité de padres de familia se tomaron los recursos necesarios

para construir rampas e instalar agarraderas en los sanitarios, se eliminó la BAP en el mes de noviembre, mismo donde se incorporaron los alumnos a clases presenciales dentro de la institución.

Conociendo a los alumnos del grupo 3° "B"

El grupo 3° B se caracteriza por ser incluyente entre sus compañeros; Está conformado por 24 alumnos, de los cuales 14 son niños y 10 son niñas, con una edad de entre 4 y 5 años.

Según la Teoría de Piaget: Etapas del desarrollo cognitivo del niño, los alumnos del grupo en el que se lleva a cabo el proyecto se encuentran en la etapa "pre- operacional", como menciona Meece, J. (2000) esta etapa se caracteriza por:

"La capacidad de pensar en objetos, hechos o personas ausentes marca el comienzo de la etapa preoperacional. Entre los 2 y los 7 años, el niño demuestra una mayor habilidad para emplear símbolos -gestos, palabras, números e imágenes- con los cuales representar las cosas reales del entorno. Ahora puede pensar y comportarse en formas que antes no eran posibles. Puede servirse de palabras, preparar juegos, ideas, dibujos. El pensamiento preoperacional tiene varias limitaciones a pesar de la capacidad de representar con símbolos las cosas y los acontecimientos. Piaget designó este periodo con el nombre de etapa preoperacional, porque los preescolares carecen de la capacidad de efectuar alguna de las operaciones que observó en niños de mayor edad."

Una vez conociendo las características principales de la etapa de los alumnos, nos favorece en diferentes aspectos como son la forma de abordar las clases, no perder de vista que lo que aprendan los alumnos es algo nuevo la mayoría de las veces, están en la etapa de mayor adquisición de aprendizajes, como menciona el autor aun es evidente la deficiencia de características que se presenta a edades posteriores a esta.

En el grupo se encuentra una alumna que es importante hacer mención ya que es sobre quien se va a trabajar para favorecer la inclusión durante la aplicación de este informe, se omite el nombre de la alumna, nombrándola "Brenda".

Brenda presenta trastorno motor, cuenta con diagnóstico médico de hemiparesia derecha, motivo por el cual la niña presenta un desfase en el área motriz; Por lo cual la alumna forma parte del padrón de USAER (y se encuentra en el proceso de atención de la USAER 2022), el equipo elaboró en el primer periodo (agosto de 2021, febrero) la evaluación e informe psicopedagógico, posteriormente la elaboración y puesta en marcha de su plan de intervención.

Brenda no logra realizar las actividades implementadas en su grupo debido a que implicaban un esfuerzo motriz mayor al que ella realiza, al dificultarse las actividades que la docente frente a grupo llevaba a cabo, Brenda dejaba de trabajar porque le era complicado y optaba por quedarse quieta en su lugar sin hacer nada.

También, se colocaban actividades exclusivas para ella, lo que no permitía incluirla en la dinámica grupal, la motricidad gruesa de la alumna no permitía el desplazamiento con facilidad de su cuerpo, por ejemplo, la alumna no podía levantarse y/o sentarse sin apoyo, por otra parte, las actividades que implicaban la

motricidad fina lograba completarlas como son coordinación ojo-mano.

En febrero de 2022 desde supervisión escolar se dio la autorización que se presentaran a las aulas de clase los grupos del preescolar.

El grupo al reincorporarse a las instalaciones para recibir clases en el aula se dividió en dos subgrupos, Brenda se encontraba en el grupo 1, los cuales acudían a la institución intercaladamente entre sí, donde los alumnos asistían 3 horas por día, de 1 a 3 veces por semana.

#### Diagnóstico grupal

Las competencias lingüísticas, socioemocionales y cognitivas del niño experimentan un rápido desarrollo. Para este período resulta esencial la estimulación y el aprendizaje derivados de actividades como jugar, leer o cantar, así como de la interacción con los compañeros y con los adultos que son parte del contexto del niño, tanto en casa como en entornos de educación.

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

#### Canal de aprendizaje

Se aplicó una prueba basada en el sistema de programación neurolingüística de Richar, B. (anexo 2) en el grupo de 3° B para determinar el canal de aprendizaje que predomina, arrojando el resultado del canal kinestésico como predominante, siendo una característica de los niños a tal edad, sin embargo, tal

diagnostico se hace para detectar un segundo canal predominante, como es el visual o auditivo y kinestésico, ya que el más característico a la edad de los alumnos es el kinestésico.

Por lo tanto, las estrategias que se desarrollarán en el plan de acción responden a actividades que implican el movimiento corporal como es el juego motriz que se realiza en las actividades, vinculado al fortalecimiento del tono muscular, el desarrollo de la espacialidad, coordinación y calidad motriz, ya que favorecen a la obtención de nuevas habilidades.

¿Que impide su inclusión al grupo? BAP Áulica y BAP Sociofamiliar.

En el periodo de las clases virtuales del ciclo escolar (agosto-noviembre) se observaba a la alumna Brenda con mayor confianza al comunicarse, y desarrollar las actividades como colorear, dibujar, participar en los juegos de roles, imitación, simbólico y la participación en general, los resultados obtenidos de las actividades desarrolladas fueron diferentes a los del periodo presencial, en base a estos resultados se detectó una BAP en el contexto sociofamiliar, siendo de tipo actitudinal ya que las actividades que la alumna no completaba eran terminadas por el tutor que acompañaba a la alumna. Es por lo que, al incorporarse a la institución con las clases presenciales, la alumna se presentó ante muchas dificultades, ya que se caracterizaba por ejecutar las actividades en tiempos cortos, mantenía su atención a las actividades, pero requería el apoyo de un monitor (tutor) para lograr concluir la actividad.

Sin embargo, con el paso del tiempo, siendo imposible que el tutor de la alumna permaneciera con ella dentro de la institución, la alumna fue adaptándose a la modalidad de trabajo que se desarrollaba en el aula de clases, siendo este un trabajo

individual y en ocasiones trabajo en equipo, según la organización de las actividades.

Así mismo, al inicio de la modalidad de trabajo presencial se presentó una BAP áulica de tipo pedagógica ya que las actividades que se desarrollaban por parte de la docente de grupo no eran accesibles para todos los alumnos, en el caso específico de Brenda, ya que la alumna se ha enfrentado a realizar segundas actividades presentadas por la docente de grupo, de tal manera que no cumple con las características de prácticas inclusivas.

Se determina necesario trabajar actividades para generar inclusión en el aula, además de implementar actividades a través del juego como estrategia diversificada que tome en cuenta las características de todos los alumnos del grupo, para favorecer el acceso al aprendizaje en todos los alumnos.

Por otra parte, durante las clases en línea se observó a la alumna con un mejor desarrollo en cuanto a movimientos gruesos y finos, la alumna se esfuerza por realizar sus ejercicios y actividades que se le solicitan, no se limita a realizarlos, sin embargo, dentro del aula se observa un significativo desfase en cuanto a la ejecución de las actividades, es por lo que es necesario realizar un diagnóstico que nos permita conocer el nivel específico en el que se encuentra la alumna, para encontrar la diferencia entre el resto de los alumnos y determinar las acciones a realizar.

López, E. (2015) nos habla de 4 áreas de habilidades básicas que desarrolla cada humano, uno, la motriz, dos, lenguaje, tres, cognición y cuatro, social.

Cada una de estas se dividen en cuatro niveles como se puede observan en la tabla a continuación.

Tabla 1: Habilidades básicas y sus niveles.

Habilidades Básicas				
	MOTRIZ	LENGUAJE	COGNICIÓN	SOCIAL
Niveles de acceso	Tono Muscular	Fonética	Percepción	Autonomía
	Espacialidad	Semántica	Atención	Autoconcepto
	Coordinación	Sintáctica	Memoria	Relación uno a uno
Final	Calidad motriz	Pragmática	Razonamiento	Conducta

Fuente: Elaboración propia con base en los 4 niveles de habilidades de López, E. (2015)

De estas, las primeras 3 se consideran niveles de acceso y la cuarta es la final, esto quiere decir que es la que determina que los niveles de acceso se desarrollaron y además nos llevaran a la siguiente habilidad básica para así construir entre ella una red.

Cómo menciona Arnold Gesell en diagnóstico del desarrollo normal y anormal del niño (1945) clasifica las habilidades básicas en diversos áreas desde diversos niveles como es motriz, lenguaje y social, como retoma el doctor López E. en los cuatro niveles que ya se mencionó.

Existen diversas clasificaciones de las habilidades motrices básicas, Sánchez Bañuelos (1984) siguiendo a Godfrey y Kephard (1969) las agrupa en dos categorías:

“- locomotrices: movimientos que implican el manejo del propio cuerpo (desplazamientos, saltos y giros)

-manipulativos: movimientos en que la acción fundamental se centra en el manejo de objetos (lanzamientos y recepciones)”

Por otra parte, Arnold Gessell (1967) nos menciona las características motrices de los niños de cuatro años, como son:

- Corre con más facilidad en comparación de los tres años, porque alterna los ritmos de su paso.
- Ya es capaz de saltar hacia adelante, con pies juntos y alternados, uno a uno;
- Al mismo tiempo mantiene el equilibrio en una sola pierna durante más tiempo que a los tres años.
- También el equilibrio está más dominado, cruza una barra de 6 CM de ancho sobre sus pies, sin que sus pies bajen al piso.
- Hace botes con tiro tipo voleo.
- Mayor desarrollo en actividades de motricidad fina, cómo es en actividades cotidianas, ensartar y amarrar una agujeta, abotonar, dibujar, trazando líneas paralelas con distancia de un centímetro. Manipulación de objetos pequeños, cómo al doblar una hoja tres veces.

Con base en lo anterior, se aplica una evaluación a través de indicadores, tales elaborados en base a los siguientes documentos: competencias preescolar comunitario primaria comunitaria (2001); programa de educación preescolar (2004) y aprendizajes clave preescolar (2017), los indicadores de las evaluaciones son para niños de 4 años (anexo 3) siendo esta la edad en la que se encuentran los alumnos en la etapa inicial de este proyecto, se aplica la evaluación en el grupo, destacando la evaluación de Brenda (anexo 4).

Redacción del nivel de habilidades básicas de la alumna Brenda

MOTRIZ

- Tono muscular

FORTALEZAS:

Domina la elevación de brazos y piernas voluntariamente, igualmente flexiona los músculos de los pies para caminar en puntas.

AREAS DE OPORTUNIDAD:

Es necesario fortalecer el control de presión al tomar objetos, el sostener objetos para comer sola o lavarse los dientes, vestirse autónomamente. fortalecer la flexión de los brazos y manos al grado de tocar la punta de los pies ya sea sentada, parada o acostada

- Espacialidad

FORTALEZAS:

Se percata del espacio existente entre una cosa y otra para así trasladarse, es capaz de caminar con cambios de dirección (adelante, atrás) distingue cuando está arriba o cuando está abajo en un espacio y comprende su propia ubicación en espacios recurrentes.

AREAS DE OPORTUNIDAD:

Es necesario fortalecer el traslado de manera lateral en espacios estrechos.

- Coordinación

FORTALEZAS:

Capaz de desplazarse girando, rodeando objetos, mover los brazos o flexionar el tronco, un movimiento a la vez. Logra alternar ambos pies para subir escaleras

AREAS DE OPORTUNIDAD:

Necesario fortalecer en velocidad (acelerar, detener y alternar) movimientos de extremidades tocando diferentes partes del cuerpo (manos, nariz y pies abiertos cambio o mano arriba y la otra en el estómago) Igualmente en movimientos de balanceo con su cuerpo (subirse a un columpio, empujarse sobre un carro de juguete o sentarse en una silla, mantenerse en un pie.

Los niveles finales forman parte debido a que este determinará el paso a la próxima habilidad, ya que no puede pasarse de un nivel a otro sin desarrollar cada una de ellas.

- Calidad motriz

FORTALEZAS:

Es capaz de rodar con un trayecto dirigido hacia alguien o algo, impulsándose con ambos pies para lograr un salto sobre algún objeto o hacia algún lugar. También es capaz de trepar objetos proporcionalmente más grandes a su tamaño (sillones, mesas, autos)

AREAS DE OPORTUNIDAD:

Es necesario fortalecer lanzar objetos como una pelota con direccionalidad y lograr el rebote de esta. Desarrollar la capacidad de relajación de músculos después de ejecución de tareas motrices mediante respiración lenta y profunda

LENGUAJE

- Fonética

FORTALEZAS:

Brenda es capaz de producir diptongos (ie, ue, ua), Capaz de modular la producción de sinfines de consonante L, logra separar algunas palabras por sílabas de manera oral

AREAS DE OPORTUNIDAD:

Es necesario fortalecer en la emisión de fonemas con modo de articulación fricativa /s/ /z/ /f/ Y la producción del fonema con articulación palatoalveolar,

- Semántica

FORTALEZAS:

Comprende pronombres positivos (tuyo /mío), es capaz de reconocer objetos, personas y lugares si les son descritos. entiende nociones de contraste (cerca, lejos, arriba, abajo).

Brenda es capaz de interpretar imágenes o símbolos que indican una acción.

AREAS DE OPORTUNIDAD:

Es necesario fortalecer el seguimiento de instrucciones que no están relacionadas entre sí (recoge ese juguete y ve a buscar tus zapatos)

- Sintáctica

FORTALEZAS:

Genera frases que lleven partículas interrogativas (¿cuál?, ¿cuánto?, ¿Por qué?) igualmente usa conectores discursivos ("y", "además", "pero") estructurando mensajes relacionados con su entorno o acordes a su situación comunicativa.

AREAS DE OPORTUNIDAD:

Fortalecer la creación de frases empleando el sujeto acompañado de un adjetivo adverbio o preposición, y realizando los enunciados que implican la idea del tiempo (pasado o futuro).

- Pragmática, se conforma por las relaciones que se dan por el contexto lingüístico mediante las relaciones que se desarrollan con la semántica.

FORTALEZAS:

Logra expresar sus estados de ánimo, o anunciar sus necesidades y deseos para que sean cumplidos, igualmente expresa oraciones que implican una intención de negación; es capaz de responder ante interrogantes con probabilidad de seguir una conversación.

AREAS DE OPORTUNIDAD:

Necesario fortalecer la expresión de experiencias propias pasadas o narración de cuentos

## COGNICIÓN

- Atención

**FORTALEZAS:**

Se esfuerza por mantenerse concentrada y concluir una actividad cuando se le instiga verbalmente, es capaz de encontrar las diferencias en objetos, personas o lugares igualmente la relación a símbolos que tienen algo en común (lo que sirve para transportarnos: autos, camiones, motos o bicicletas)

Sigue la direccionalidad de una línea, aunque se encuentre entrelazada con otras (laberintos acordes a su edad)

**AREAS DE OPORTUNIDAD:**

Fortalecer la habilidad de concentración de manera voluntaria durante un lapso de 8 a 15 minutos.

- **Percepción**

**FORTALEZAS:**

Se favorece con estímulos visuales y/o auditivos. Entendiendo la percepción con base en lo que dice Oviedo. G. (2004) "la percepción determina la entrada de información; y en segundo lugar, garantiza que la información retomada del ambiente permita la formación de abstracciones (juicios, categorías, conceptos, etc)."

Por ello, es importante manejar lo visual y lo auditivo, la alumna Brenda reconoce objetos y personas familiares. Buena integración viso motora, diferencia las partes de un todo y logra integrarlas.

identifica una figura geométrica dentro de objetos cotidianos igualmente discrimina la sensación como suave, áspero, rugoso, viscoso, frío, caliente, etc.

**AREAS DE OPORTUNIDAD:**

Necesario desarrollar la habilidad de comprensión de conceptos de tiempo (mañana, tarde, noche) Y conceptos de proporción y tamaño de objetos personas y espacios (grande, pequeño, alto, bajo, largo, vacío, lleno).

- Memoria

FORTALEZAS:

Refiere anticipaciones a situaciones conocidas, repite secuencias sencillas de 2 dígitos

Es capaz de conservar la posición de un objeto, aunque este se haya cambiado el lugar. Retiene información sobre algunos colores números personajes o lugares recuerda información sobre su nombre edad y nombre de familiares. resguarda una situación de peligro o desagrado a partir de una experiencia

AREAS DE OPORTUNIDAD:

De acuerdo con su edad cronológica presenta una memoria a corto y largo plazo disminuidas, información cultura general deficiente

Fortalecer la retención de información sobre algunos colores números personajes o lugares

fortalecer el aprendizaje de frases estrofas o coros de una canción sencilla

- Razonamiento

FORTALEZAS:

Al pasar del nivel memoria a razonar Brenda es capaz de clasificar objetos conforme su función tamaño color textura cantidad o experiencia sensorial. Con la experiencia intenta encontrar opciones para resolver alguna situación (si quiere acostarse busca un objeto suave para no estar incómoda) De igual forma utiliza procedimientos aprendidos en diferentes situaciones (atrapar la pelota, saltar o arrastrarse para agarrar dulces de una piñata).

AREAS DE OPORTUNIDAD:

Bajo nivel en el análisis y síntesis, así como el procesamiento de la información, la cual puede potencializarse apoyando directamente ofreciéndole más material manipulable, novedoso y/o concreto. pensamiento

concreto, juicio social y sentido común deficiente que se favorecen detallando las preguntas para que realice el procesamiento de la información y ofreciéndole modelado y vocabulario más sencillo.

## SOCIAL

- Autonomía

FORTALEZAS:

Es capaz de expresar sensaciones de dolor en el cuerpo y evita situaciones de peligro, identifica forma de llegar a lugares que le son conocidos como ir a la casa de un vecino o ubicar la tienda, selecciona actividades de su interés.

AREAS DE OPORTUNIDAD:

Desarrollar la autonomía para conseguir vestirse y cuidado personal como lavar sus propias manos o sus dientes.

- Autoconcepto

FORTALEZAS:

Brenda identifica su sexo (femenino). Define sus gustos (mediante ropa, colores, peinados, alimentos), descubre sus emociones (miedos, alegrías), Reconoce cuando ha estado en algún lugar y al narrarlo se identifica como un sujeto participe.

AREAS DE OPORTUNIDAD:

Necesario desarrollar habilidades para reconocerse físicamente en fotografías o vídeos.

- Relación uno a uno

FORTALEZAS:

Logra desarrollarse en un ambiente escolar y logra identificar a su maestro y sus compañeros, nombra a un mejor amigo y es con quién más se relaciona, logra enfatizar con otros y entender cuando se le dice que puede lastimar a alguien más.

AREAS DE OPORTUNIDAD:

Desarrollar habilidades de cooperación con amigos y compañeros para poder llegar a un fin común, relacionándose con otros y realizar actividades de gusto en común.

- Conducta

FORTALEZAS:

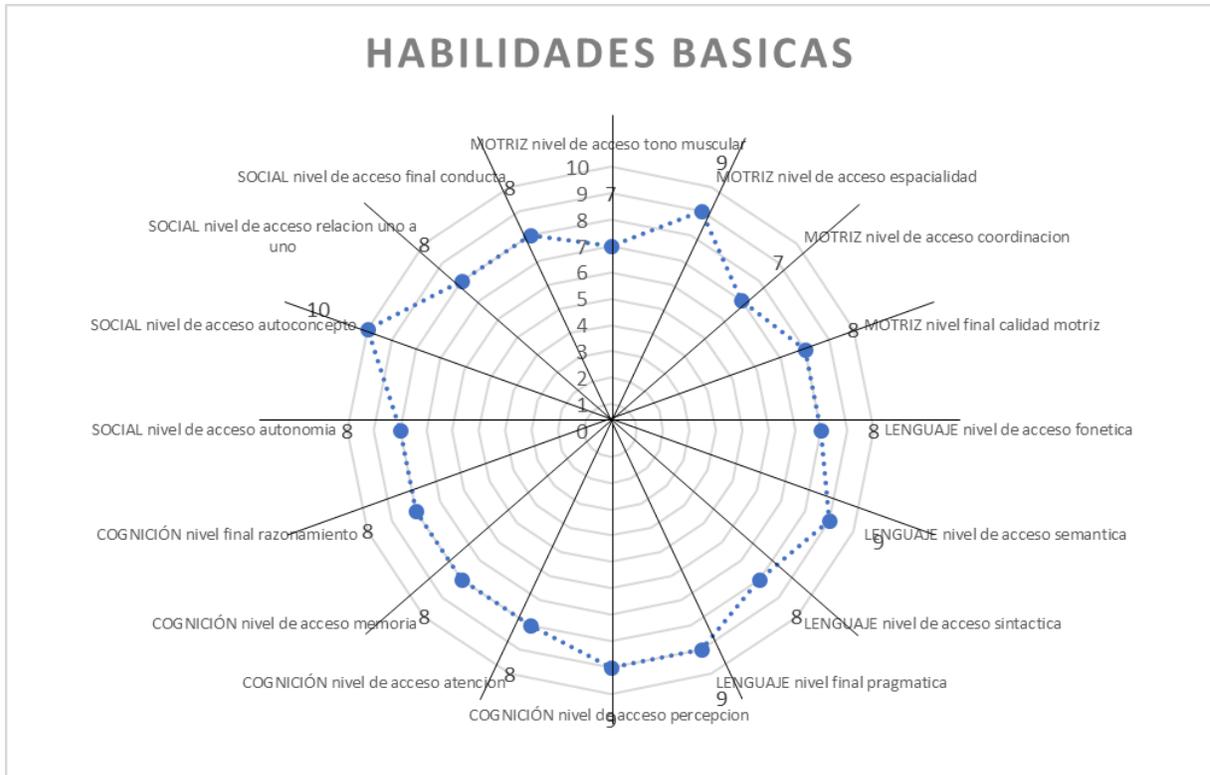
Siendo la conducta el conjunto de niveles anteriores fortaleciéndolos, se reconoce que se divierte más jugando con otros niños que jugando sola, se relaciona mediante acciones que alternan entre ser exigente y cooperativo y logra informar lo que le gusta mediante una conversación.

AREAS DE OPORTUNIDAD:

Fortalecer el seguimiento de instrucciones y llevar a cabo reglas que se indican, usando las palabras adecuadas para pedir información (por favor, gracias, de nada)

A partir de la evaluación aplicada, se determinó una prioridad para trabajar y dos puntos de acceso. Entendiendo el acceso como el nivel más desarrollado de las habilidades básicas, a través de un punto palanca, para fortalecer y desarrollar los niveles deficientes. Además de darle prioridad a un nivel, siendo el menos desarrollado de los niveles.

Figura 5. Resultado de evaluación de habilidades básicas de Brenda.



Fuente: Elaboracion propia con base en López, E. (2015)

**Accesos:**

Punto de apoyo: Del área Social del nivel de autoconcepto requiere fortalecer la autonomía en imágenes o videos.

Punto palanca: Del área motriz del nivel tono muscular es necesario fortalecer el control de presión, ya que presenta un tono muscular elevado.

Al tomar objetos, el sostener objetos para comer sola o lavarse los dientes, vestirse autónomamente, fortalecer la flexión de

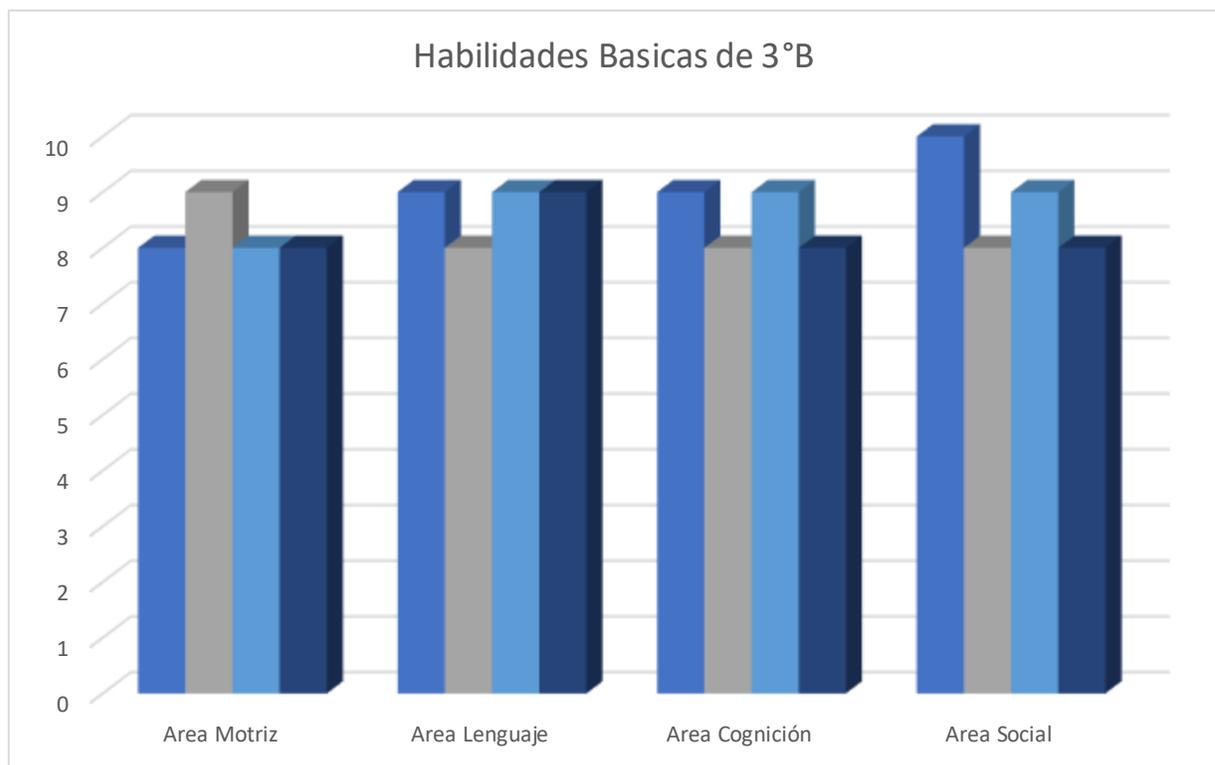
los brazos y manos al grado de tocar la punta de los pies ya sea sentada, parada o acostada.

*Prioridad:*

Tono muscular, entendiendo que esta es la energía que contiene los músculos, permitiendo la realización de diversos movimientos como son pronación y supinación.

Por otra parte se presenta una media de los resultados de los alumnos del grupo de las evaluaciones de habilidades básicas.

Figura 6. Resultado de evaluación de habilidades básicas de 3°B



Fuente: Elaboración propia

Esta gráfica representa los resultados de la evaluación de habilidades básicas en los alumnos de 3er grado grupo B, como se puede ver, el nivel motriz el más bajo, de tal manera que nos afirma a trabajar sobre este nivel para fortalecer los demás, además de ser el nivel uno se considera indispensable seguir

desarrollando, o siendo el que nos permitirá desarrollar los siguientes tres niveles

#### Barreras para el Aprendizaje y la Participación (BAP)

Según el documento, Normas específicas de control escolar relativas a la inscripción, reinscripción, acreditación y promoción, regularización y certificación en la educación básica en el 2018 et. Covarrubias (2019) "son aquellas que hacen referencia a las dificultades que experimenta cualquier alumno o alumna, con mayor frecuencia los educandos que están en una situación de vulnerabilidad" (pág. 138).

Además, dentro del documento se determina que las barreras surgen de la interacción entre los estudiantes y sus contextos, como mencionan en Normas específicas de control escolar relativas a la inscripción, reinscripción, acreditación y promoción, regularización y certificación en la educación básica en el 2018 et. Covarrubias (2019) "instalaciones físicas, organización escolar, relación entre las personas, ausencia de los recursos específicos, la implementación de enfoques de enseñanza y evaluación no adecuados a las características, necesidades e intereses de los educandos, entre otros" (DOF, 2018, p. 50).

Como se describe, existen diversos tipos de barreras, según el documento Unidad de Educación Especial y Educación Inclusiva (UDEEI) se presentan en diversos contextos, los cuales se clasifican en: áulica, escolar y sociofamiliar; y por otra parte el documento de Estrategia de equidad e inclusión en la educación básica (2018) nos menciona que se presentan barreras de 3 tipo, las cuales son: Actitudinales, Pedagógicas y de Organización.

El UDEEI nos desglosa 4 apartados (disponibilidad, accesibilidad, adaptabilidad y aceptabilidad) donde se pueden detectar las BAP, a partir de diversas preguntas que enmarcan TOMASEVSKY, 2004 et, en UDEEI (2015) como son:

AVAILABILITY (Disponibilidad). ¿Existen los recursos humanos y materiales suficientes y pertinentes para su atención educativa? ¿El servicio educativo opera en forma regular para este alumno (a)?; ¿Existe la infraestructura, mobiliario y equipo indispensables para el logro de los propósitos educativos del alumno (a)?

ACCESIBILITY (Accesibilidad). ¿Existen impedimentos para que el alumno(a) asista regularmente a la escuela o para que acceda y haga uso de los bienes y servicios escolares? ¿Se le excluye o discrimina de las actividades por razones de raza, origen, color, género, condición, socioeconómica, discapacidad, lengua, religión u otra característica o condición?

ADAPTABILITY (Adaptabilidad). ¿La escuela y la enseñanza se adecuan a las condiciones, características y necesidades específicas del alumno (a) para potenciar su aprendizaje y participación? ¿La educación que se le ofrece es significativa, pertinente y relevante?

ACCEPTABILITY (Aceptabilidad). ¿El alumno (a) se siente seguro (a), respetado (a), acogido (a) en la escuela y el aula? ¿Cree que está aprendiendo y que eso que aprende coincide con sus intereses y le resulta útil para su vida actual y futura?

Se realizó una detección de barreras dentro del contexto áulico y escolar en el que se desarrolla este proyecto, con base a las preguntas que nos determina el UDEEI.

De acuerdo con los datos recabados se determina que el mayor problema presentado, según la evaluación de las barreras para el aprendizaje y la participación que evitan el pleno desenvolvimiento de todos los alumnos, son a nivel áulico, ya que no se le brinda las estrategias, las actividades y los materiales pertinentes para su desarrollo.

La alumna Brenda se ha enfrentado a realizar segundas actividades presentadas por la maestra, de tal manera que no cumple con las características de prácticas inclusivas. Se determina necesario trabajar los ambientes de aprendizaje accesibles para generar inclusión en el aula, además de implementar actividades a través del juego que tome en cuenta las características de todos los alumnos del grupo, para favorecer el acceso al aprendizaje en todos los alumnos.

# **PARTE II PLAN DE ACCIÓN**

## Problemática

Dentro del preescolar Prof. José Severiano Reyes se ha buscado poner en práctica la inclusión, como bien se sabe es necesario recorrer un largo camino para buscar la mejora y cumplir con las metas, como es implementar actividades accesibles y atractivas para la diversidad del alumnado. Hoy en día dentro del preescolar se ha trabajado para hacer posible la inclusión como es en la creación de planeaciones por las maestras de grupo con sugerencias de la docente de apoyo y docentes en formación.

Las docentes de grupo aún se enfocaban en realizar segundas actividades para los alumnos detectados en padrón de USAER dentro del aula, siendo esta la problemática principal, enfrentándose a una barrera de pedagógica, ya que no se están creando actividades accesibles pensando en todas las características y necesidades de los alumnos.

El proceso de inclusión en la institución se encuentra en una fase de inicio, ya que las docentes se han limitado con solo la aceptación de los alumnos y no desarrollar actividades accesibles para todos sus alumnos y limitarse con el conocimiento brindado por el equipo de USAER o docentes en formación, es por lo que surge la necesidad de implementar practicas inclusivas, de esta forma las actividades dentro de las clases serán accesibles para la diversidad del alumnado.

Para dar solución a la problemática detectada se determinan unas preguntas a resolver para dar respuesta en la parte final del proyecto desarrollado

### Preguntas por resolver

¿El aprendizaje basado en juegos es una práctica inclusiva?

¿Es posible que a través del juego se desarrollen habilidades básicas motrices?

¿Es importante el juego en la edad preescolar?

Por otra parte, se establecen propósitos por alcanzar en cada una de las actividades del presente plan, además que estas, están divididas en tres fases:

#### Propósitos del plan de acción

El plan de acción se desarrollará al estar divididos de la siguiente manera:

Fase 1: contextualización y diagnóstico en donde se aplican evaluación de habilidades básicas y la detección de BAPS (Barreras para el Aprendizaje y la participación.

- Diagnóstico del nivel de las habilidades básicas motrices del grupo en el que se desarrolla el proyecto

Fase 2: consistirá en informar a la comunidad escolar sobre la inclusión educativa y en grandes rasgos lo que esta implica, como son el respeto a la diversidad y el enriquecimiento que de este se obtiene. Al mismo tiempo, se comenzó a recabar datos que nos ayudaran a detectar las problemáticas que se presentan en el aula de clases, según la Unidad de Educación Especial y Educación Inclusiva (UDEEI) y se evalúa a los alumnos para identificar las necesidades específicas de cada uno.

- Generar ambientes empáticos entre los compañeros y docente del grupo

Fase 3: Se realizan las actividades con propósitos concretos para fortalecer los niveles específicos de cada alumno, ya identificadas las deficiencias significativas en las fases

anteriores, realizando las actividades orientadas a darles solución, además se desarrollan las actividades de juego que ayudarán a responder a las necesidades de los alumnos que se detectaron anteriormente.

- Implementar actividades diversificadas para favorecer la inclusión mediante el juego.
- Fortalecer el tono muscular de los alumnos de 3°B a través del reconocimiento de sensaciones con el tacto y oído.
- Fortalecer en los alumnos habilidades básicas motrices para ser de beneficio al posterior desarrollo de habilidades básicas de lenguaje, de cognición y sociales mediante el juego.

#### Revisión teórica

Hemiparesia derecha: Discapacidad motriz

Según el glosario de Merck con la EM (s.f.) es "cuando una persona padece hemiparesia, hay alteraciones en el funcionamiento de un segmento de su cuerpo por efecto de alguna enfermedad que afecta al sistema nervioso central, como ictus, esclerosis múltiple, un tumor o parálisis cerebral, entre otros". La hemiparesia derecha es consecuencia de lesiones en el hemisferio izquierdo del cerebro.

En el caso de Brenda, la hemiparesia se presenta en el segmento derecho por causa de una lesión cerebral según el diagnóstico médico que proporcionó la madre de familia a la docente de aprendizaje.

También, es necesario conocer los síntomas que se presentan en el diagnóstico de hemiparesia infantil para poder identificar en

Brenda las que están presentes, como menciona Merck con la EM (s.f.)

- Debilidad
- Tono alterado (espasticidad o bajo tono muscular, con apariencia "blanda")
- Reducción de los movimientos voluntarios
- Reducción de la coordinación
- Reducción de la capacidad motora
- Reducción del empleo funcional de la extremidad

De las cuales Brenda presenta una debilidad muscular de la extremidad superior del lado derecho, bajo tono muscular de la extremidad superior e inferior del mismo lado. Lo cual no permite que se levante de manera independiente, también, presenta una notable reducción de los movimientos, lo que afecta su coordinación y capacidad motora.

Habilidades básicas, ¿que son?

Las habilidades básicas son conductas que con el paso del tiempo el humano va adquiriendo a través de experiencias y diversos estímulos. Según B. Knapp citado en el artículo las habilidades básicas (s.f.), "una habilidad es la capacidad, adquirida por el aprendizaje, de producir unos resultados previstos con el máximo acierto y frecuentemente con el mínimo coste en tiempo, energía o ambas cosas."

En las primeras edades de la vida de una persona comienza a desarrollar estas habilidades con apoyo de diversos estímulos perceptibles como son táctiles, auditivo y visuales, por ese motivo, resulta ser relevante la aplicación de actividades como el juego que le permitan a Brenda y el grupo de 3° B poner en

práctica las percepciones para poder avanzar en los cuatro niveles de acceso.

#### Inclusión

Es importante definir el termino de inclusión debido a que el presente proyecto tiene ese enfoque, por lo tanto, entenderemos este término a partir de lo mencionado por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, (2017) "La inclusión es un proceso que ayuda a superar los obstáculos que limitan la presencia, la participación y los logros de todos los y las estudiantes." (pág. 13)

Es precisamente por esto, que se realizarán en el plan acción actividades que permitan la dinámica de Brenda junto con el grupo, partiendo de las necesidades de cada uno, en especial las necesidades motrices que presenta la alumna Brenda.

Si bien es cierto que es difícil realizar actividades que permitan abarcar los distintos estilos de aprendizajes de los alumnos y los temas de interés para ellos, al mismo tiempo que tiene que coincidir con los Planes y Programas de preescolar, es importante realizar un buen diagnóstico que brinde información certera para tener presente las diferencias individuales y de esta manera tomarlas como algo bueno, algo que puede ayudar al grupo, que crea oportunidades para todos.

Ahora bien, partiendo desde la ley general de educación publicada en el Diario Oficial de la Federación el 30 de septiembre de 2019 en el artículo 35 menciona que "la educación especial buscará la equidad y la inclusión, la cual deberá estar disponible para todos los tipos, niveles, modalidades y opciones educativas establecidas en esta Ley."

Por lo tanto, se pretende beneficiar a todos los alumnos independiente mente de sus características enriqueciendo la educación con individualidad, proporcionado un acceso equitativo a la diversidad.

#### Prácticas inclusivas

Según el documento de equidad para la inclusión (2018) es considerado una de las dimensiones de la educación inclusiva, dentro del cual se describe de la siguiente manera "Esta dimensión se refiere al desarrollo de actividades que reflejen culturas y políticas inclusivas"

El desarrollo de estas prácticas inclusivas permitirá el acceso al aprendizaje en todos los alumnos, ya que se desarrolla un currículo flexible tomando en cuenta a la diversidad, además que esta se ve enriquecida por las diferencias.

Además, en el documento de equidad e inclusión (2018) se describen los pasos a seguir para crear practicas inclusivas, siendo estos:

Para lograrlo, las actividades de aprendizaje se deben planificar de forma tal que tengan en cuenta la diversidad de todo el alumnado. Esto implica poner énfasis en qué se enseña, cómo se enseña y cómo se aprende en las aulas. [...]Estas prácticas deben asegurar que las actividades del aula y extraescolares promuevan la participación de todo el alumnado y tengan en cuenta el conocimiento, así como la experiencia adquirida por todos los estudiantes fuera de la escuela." pp. 39

Con base a lo descrito con anterioridad, se determina necesario desarrollar prácticas inclusivas dentro del grupo asignado para

hacer posible la accesibilidad a las actividades y estrategias implementadas en el aula de clase para todos los alumnos, entendiendo que las diversas características que presenta cada uno, los aprendizajes previos y las experiencias e interés individuales son de enriquecimiento para crear e implementar las dinámicas de trabajo.

Estrategia, ¿qué es?

Para comenzar, se retomará la definición de estrategia según menciona Díaz Barriga et, Díaz Barriga, A. y Hernández G. (2002) consideran que "son procedimientos, es decir, conjuntos de operaciones o habilidades, que un docente emplea en forma consciente, controlada e intencional como instrumentos flexibles para enseñar significativamente y solucionar problemas".

Asimismo, afirman que en cada aula donde se desarrolla el proceso de enseñanza y aprendizaje, se realiza una instrucción conjunta entre enseñante y aprendices, única e irrepetible.

Por lo anterior, se entiende que las estrategias son una forma de organizar las actividades que se llevarán a cabo dentro de este plan de acción, ya que nos permiten llevar un seguimiento coherente en el desarrollo de cada una de las sesiones, además, que constantemente se da continuidad a la reflexión de la práctica, siendo posible al momento de un acontecimiento inesperado la solución de este, conjuntamente sirve como experiencia y hace posible la reconstrucción hacia la próxima puesta en práctica.

Estrategia diversificada. Por otra parte, en el documento Estrategias Específicas y diversificadas para la atención educativa de alumnos y alumnas con discapacidad (2012) se define a las estrategias diversificadas, siendo las que

“Coadyuvan al desarrollo de una serie de acciones articuladas que responden a la pluralidad en el aula. En este sentido, su implementación rompe con las rutinas igualitarias y homogeneizadoras donde se pide lo mismo y en el mismo momento a todo alumno o alumna; en el contexto áulico su impacto radica en que, a través de estas estrategias, es posible construir una práctica docente que emplea de forma creativa e innovadora los recursos didácticos, los espacios, las formas de interacción y organizativas, los materiales, los tiempos, las propuestas metodológicas, etc. y que hace del aprendizaje y de la participación, experiencias atractivas y retadoras para todos.” Pag. 09-10

Entendiendo que las estrategias diversificadas son las que promueven una atención diversificada dentro de las aulas de clase, ya que son favorecedoras a la atención de la diversidad del alumnado. Permite por tanto un desarrollo integral en el aprendizaje de los alumnos. Con la finalidad de ser accesible para todos, en este informe se desarrollan estas estrategias diversificadas para alcanzar la inclusión dentro del grupo donde se desarrollan las actividades.

#### Aprendizaje A Través Del Juego

Se resalta la importancia del aprendizaje en edades tempranas, incluida la edad preescolar, ya que este forma parte de Educación 2030: Declaración de Incheon y Marco de Acción para la realización del Objetivo de Desarrollo Sostenible (2016) donde se tiene por objetivo asegurar que “de aquí a 2030 todas las niñas y todos los niños tengan acceso a servicios de atención y desarrollo en la primera infancia y educación preescolar de

calidad, a fin de que estén preparados para la enseñanza primaria." (pág.38)

Debido a las metas planteadas en el anterior documento, se buscará crear un plan de acción que ayude a brindar una calidad educativa mediante estrategias lúdicas como son el juego de roles, simbólico y motrices.

Por otra parte, Garcia, E. y Alarcón M. (2011) nos mencionan lo siguiente:

"El juego es fuente de aprendizaje porque estimula la acción, la reflexión y la expresión. Es una actividad que permite investigar y conocer el mundo de los objetos, el de las personas y su relación, explorar, descubrir y crear. Los niños/as aprenden con sus juegos, investigan y descubre el mundo que les rodea, estructurándolo y comprendiéndolo."

Por lo tanto, se considerará importante el desarrollo del juego en los alumnos del grupo, para favorecer el progreso en los campos formativos de Planes y Programas de preescolar como son pensamiento matemático, conocimiento del mundo natural y social, lengua materna y educación física. Además de facilitarles el proceso respondiendo a las necesidades de los niños como es el juego.

Canales De Aprendizaje ¿Que son?

El termino hace referencia a la forma en que cada persona aprende de formas distintas y que en algunas ocasiones es necesario emplear métodos de estrategias para tener mejor comprensión y adentrar el conocimiento. Esto cambia según las preferencias o

rasgos cognoscitivos de cada uno de los alumnos dependiendo de cómo estructuran los contenidos.

Los canales de aprendizaje son constructos que todos tenemos, algunos desarrollan uno más que otro, estos influyen en la forma de aprender en los alumnos y de enseñar en los docentes, por ello es necesario tomarlos en cuenta al momento de planificar, ejecutar y evaluar las clases, ya que se determinan actividades que sean atractivas desde la perspectiva de los diversos estilos.

En la revista intercontinental de Psicología y Educación (2014) nos menciona la clasificación del modelo VAKP

Desde el punto de vista neurolingüístico, se considera que estos canales pueden clasificarse en tres áreas: visual, auditiva y kinestésica. Por lo general, los estudiantes se sienten más familiarizados con uno de estos canales de percepción, aunque serían capaces de utilizar, hasta cierto grado, todas las modalidades sensoriales en el aprendizaje. Pag. 138-139

Con base a los canales de aprendizaje se fortalece con la adquisición del aprendizaje ya que se toma el canal de todos los alumnos en el desarrollo de las actividades e implementación de las actividades, favoreciendo la inclusión.

En el 3° grupo B, se presenta una predominancia del canal kinestésico con base en la prueba aplicada para el diagnóstico, sin dejar de lado los otros dos canales de aprendizajes. (Anexo 5)

Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)

El DUA es fundamental para el desarrollo de este proyecto, más por el propósito de crear prácticas inclusivas dentro del aula

de clases. Se trata de un marco que aborda el principal obstáculo para crear prácticas inclusivas, es decir, los currículos inflexibles. Siendo los currículos inflexibles los que generan BAP, para que el alumno logre adquirir el aprendizaje.

Asimismo, los alumnos que están en situaciones vulnerables son los alumnos con aptitudes sobresalientes o con talentos específicos y los alumnos con alguna discapacidad, sin embargo, incluso los alumnos que se pueden considerar en el rango "promedio" se pueden encontrar en una situación vulnerable en la adquisición del conocimiento, ya que podrían no tener atendidas sus necesidades específicas o sus características individuales para adquirir el aprendizaje debido al diseño curricular insuficiente o inaccesible para todos.

Por lo que, se menciona con anterioridad, se busca una alternativa accesible para todos los alumnos y se pone en práctica este diseño, el cual está desarrollado para favorecer las diversas formas de adquirir el aprendizaje de cada alumno. Cuando se desarrollan actividades sin tomar en cuenta especificaciones que los alumnos necesitan, solo se trata de un intento de proporcionar a todos los estudiantes una oportunidad equitativa para aprender, para adquirir el aprendizaje, ya que se excluye a los alumnos que presentan diferentes necesidades y capacidades, conocimientos previos o motivaciones, que no se pertenecen al llamado alumno "promedio".

Es decir, el DUA ayuda a tener en cuenta la diversidad del alumnado y lo que estas características implican, ya que se sugieren formas de hacer flexible en currículo y lo que este implica, como son: en los objetivos, métodos, materiales y evaluación que permitan a los alumnos satisfacer sus necesidades. El currículum que se crea siguiendo el marco del DUA se diseña desde el principio, de esta forma se logra visualizar y tener en

cuenta para atender las necesidades de todos los alumnos, haciendo que los cambios posteriores sean innecesarios.

Por tanto, el sistema del DUA incita a la creación de diseños flexibles desde el comienzo de su creación, así se presentan opciones personalizables que permitan a todos los alumnos fortalecer sus conocimientos partiendo desde donde ellos están situados y no desde dónde se puede suponer que están.

Los Tres Principios del DUA

El tema por tratar, son los tres principios fundamentales que se basan en la investigación neurocientífica siendo guía el DUA para el CAST (2008), donde en su página describe el principio 1 proporciona múltiples medios de compromiso como "El afecto representa un elemento crucial para el aprendizaje, y los alumnos difieren notablemente en las formas en que pueden participar o motivarse para aprender".

Por tanto, se utiliza una contextualización a través de ambientación visual como auditiva y de representación además de retomar aprendizajes previos de los alumnos, poniendo en práctica el trabajo en equipo y estableciendo metas. Además de buscar una relación con su vida cotidiana.

El siguiente principio es el 2 proporciona múltiples medios de representación donde CAST (2018) menciona

Los estudiantes difieren en la forma en que perciben y comprenden la información que se les presenta. Por ejemplo, aquellos con discapacidades sensoriales (p. ej., ceguera o sordera); problemas de aprendizaje (p. ej., dislexia); las diferencias de idioma o culturales, etc., pueden requerir diferentes formas de abordar el contenido.

Obtenido de

<https://udlguidelines.cast.org/representation>

Así que, se representa la información que adquieren los alumnos de diferentes formas, por medio de los estilos de aprendizaje, se realizan preguntas para identificar dudas y aclarar en el momento para poder brindar una respuesta. Tomando en cuenta que en las experiencias físicas se debe contemplar las diversas capacidades de los alumnos como es en el caso de Brenda, por lo cual en el diseño del plan de acción se plantearán actividades de movimiento corporal, por ejemplo, utilizar las extremidades superiores para impulsar al resto del cuerpo, además favorecer la coordinación a través de la marcha y el seguimiento de movimientos como son el gateo, rodar y brincar.

En el tercer principio proporciona múltiples medios de acción y expresión CAST (2018) dice "los alumnos difieren en la forma en que pueden navegar en un entorno de aprendizaje y expresar lo que saben, no existe un medio de acción y expresión que sea óptimo para todos los alumnos".

A través del trabajo en equipo se fortalece la expresión de los conocimientos previos de los alumnos, además con base a las actividades realizadas se busca una relación con su contexto familiar a la misma vez permitirles expresar estos conocimientos para enriquecer el aprendizaje hacia todos.

Para finalizar, el poner en práctica los tres principios del DUA nos permite que la forma de adquirir el aprendizaje sea variada y nos permite, que los alumnos se mantengan motivados y fortalezcan las habilidades para adquirir el aprendizaje, logrando que sean objetivos al cumplimiento de las metas de las actividades.

Investigación Acción

La investigación acción vista desde Dewey citado por Latorre, A. (2005) del profesor "planteamos la investigación-acción como una

forma de indagación realizada por el profesorado para mejorar sus acciones docentes o profesionales y que les posibilita revisar su práctica a la luz de evidencias obtenidas de los datos y del juicio crítico de otras personas.” (pág.5)

Por tanto, la investigación acción es una forma de autoevaluación constante a la práctica aplicada del docente dentro de las aulas de clase, por tanto, dentro de este informe se desarrolla esta acción para así favorecer el mejoramiento de lo que se desarrolla, permitiendo al mismo tiempo la evaluación de asesores de la práctica profesional. Se toma al grupo y a los alumnos que lo conforman para favorecer esta investigación, donde se cuestiona principalmente si las actividades realizadas son pertinentes y alcanzables para todos los alumnos.

Por otra parte, menciona Latorre, A. (2005)

“Se brinda al profesorado la posibilidad de identificar problemas o dificultades en su práctica docente, indagarlos, reflexionar sobre los mismos y, sobre la base de la reflexión, proponer acciones de intervención, comprensión y posible mejora de las prácticas educativas propias de las instituciones educativas.”  
(pág.12)

De esta manera, se permite una mejora de la práctica a través de una reflexión que al mismo tiempo se refuerza con una investigación que permite el fortalecimiento de esta, siendo lo más pertinente hacia los alumnos con cada mejora.

Ciclo De Smyth

Dentro de este documento y en especial en el apartado de plan de acción es indispensable hacer un análisis constante de las acciones que se llevan a cabo, para identificar deficiencias o fortalezas de la práctica, durante la intervención docente es

importante realizar un proceso de reflexión analítica por medio de objetivos preespecificados; para poder ir avanzando favorablemente con los contenidos que se pretende que los alumnos logren adquirir en el proceso.

Por ello, se pretende que como docente se lleve a cabo este ciclo reflexivo en el cual se esté reestructurando la práctica educativa con los alumnos. Se debe actuar de una manera activa y críticamente reflexiva con el fin de la mejora, aprender a observar y identificar las respuestas de los alumnos para poder realizar modificaciones continuas de la enseñanza, adoptando una perspectiva de investigación y auto reflexión a la práctica docente educativa.

De esta manera, en el desarrollo de este proyecto se implementa el ciclo de Smyth, donde se hace reflexión constante de la práctica docente, para llegar a una mejora. Gracias a este ciclo reflexivo, el docente puede crear su propio modo de enseñanza a partir de la mejora de las que se han desarrollado con anterioridad, de esta manera, podrá ser más eficiente, de mayor calidad y totalmente funcional para los alumnos. Sin dejar de lado que deben actualizarse para adaptarse a las nuevas situaciones, como es el caso que se aborda en este informe.

El ciclo reflexivo de Smyth (1991), nos dice que está compuesto por cuatro tipos de acción "1. Descripción - ¿Qué es lo que hago? 2. Inspiración - ¿Cuál es el sentido de la enseñanza que imparto? 3. Confrontación - ¿Cómo llegué a ser de esta forma? 4. Reconstrucción - ¿Cómo podría hacer las cosas de otra manera?". (pág.279)

Estos puntos permiten al docente reflexionar acerca de su práctica, así como describir, analizar y detectar una situación, para finalmente reconstruir el modelo de enseñanza.

A continuación, se muestra este proceso, enfatizando como se aprovecharán en el informe.

- Descripción

Menciona Smyth citado por Ulloa K. (s.f.) sobre la descripción.

“La etapa de descripción hace referencia a plasmar por escrito todos los aspectos relevantes ocurridos durante el proceso de enseñanza, describir permite al docente evidenciar y contrastar las actividades que son funcionales o no, así como las causas y consecuencias de la toma de decisiones durante la práctica.” (pág. 3)

En la descripción se puede dar respuesta a algunas preguntas ¿Cómo y dónde se inicia la clase?, ¿Cómo es el lugar donde se desarrollan las actividades?, ¿Cuáles y cómo son los materiales que se usan?

También, se menciona cuál fue el papel del docente para el desarrollo de la sesión. Estos datos permitirán identificar la información más relevante para determinar las acciones que se deben mejorar o al contrario, cuales fueron favorecedoras para cumplir los propósitos establecidos de las actividades que se llevan en la puesta en práctica.

- Explicación

Retomando a Smyth en Ulloa K. (s.f.) “Es preciso hacer explícitos los principios que informan o inspiran lo que se hace, lo que supone elaborar una cierta teoría y descubrir las razones profundas que subyacen y justifican las acciones.” (pág. 3)

Por tanto, se puede dar respuesta a preguntas como ¿Porque inicie mi actividad de esa manera?, ¿Qué significa esto y para que o porque lo hago? ¿Logré mi objetivo?

Durante el desarrollo de la explicación de la práctica se hace análisis, el cual permitirá cambiar el modo en que se lleva a cabo la práctica y de esta manera se generará una mejora.

- Confrontación

Durante la confrontación el docente se cuestiona sobre sus métodos de enseñanza, consulta autores que sustentan o contradicen este actuar. Smyth en Ulloa K. (s.f.) menciona lo siguiente "Vista de esta forma, la enseñanza deja de ser un conjunto aislado de procedimientos técnicos para convertirse en una expresión histórica de unos valores construidos sobre lo que se considera importante en el acto educativo" (pág. 4)

En esta parte se retoman los aprendizajes previos de los alumnos que permiten ligar los conocimientos que tenían con los nuevos.

-Reconstrucción

Ulloa K. (s.f) menciona lo siguiente "La reconstrucción hace referencia a que una vez analizada la práctica y detectado los factores negativos dentro de ella se debe hacer una reconfiguración para lograr la mejora continua del proceso de enseñanza." (pág. 5)

Se detectaron las fortalezas y los puntos débiles, para el desarrollo de las próximas actividades, como es en las actividades que no fueron aptas según las condiciones individuales de los alumnos. Después de mejorar el modelo de enseñanza, se finaliza el ciclo.

Sin embargo, es necesario mencionar que, al tratarse de un ciclo, sin ser la excepción en algún punto se reiniciará.

## Acciones estratégicas

Como ya se mencionó dentro de los objetivos de este informe, se busca poner en práctica actividades pertinentes y accesibles para todos los alumnos y eliminar las barreras que se encuentran en el diagnóstico grupal, con tal de adquirir el aprendizaje en todos los alumnos.

Donde se desarrolla la propuesta de mejora

La propuesta de mejora se lleva a cabo en el grupo B de tercer grado del preescolar José Severiano Reyes, siendo el objetivo principal la adquisición del aprendizaje a través del juego, siendo este una práctica inclusiva por tener la posibilidad tan amplia de diversificar los recursos que este implica.

Cronograma de actividades que conforman el plan de acción

Tabla 2: Cronograma de actividades que conforman el plan de acción.

Actividad\Fecha	2021					2022				
	Agosto	Septie	Octubr	Novie	Diciem	Febrer	Marzo	Abria	Mayo	Junio
FASE 1. Contextualización										
FASE 2. Sensibilización sobre lo que implica la inclusión										
1. "De un modelo integrador a la inclusión educativa"										
2. Taller Todos somos diferentes. Sesión 1										
3. Taller Todos somos diferentes. Sesión 2 ¿Qué es LSM?										



anexa junto a planeación correspondiente) en la sesión dónde la docente identifica las deficiencias al cumplimiento de estas actividades, determinando las áreas de oportunidad de los alumnos y para fortalecerlas en actividades posteriores, que brindan la oportunidad de reflexionar como docente para realizar cambios en las actividades con la finalidad de lograr mejores resultados.

**PARTE III**  
**DISEÑO Y PUESTA**  
**EN MARCHA DE LA**  
**PRÁCTICA**  
**PROFESIONAL**

### Desarrollo reflexivo de la práctica profesional

El plan de acción se desarrolla para eliminar la problemática detectada en el diagnóstico del grupo con base a actividades diversificadas que sean accesibles fundamentando con los 3 propósitos del DUA.

A través del compromiso y motivación para adquirir los conocimientos, las diversas formas de representación del aprendizaje, en el cual se favorece el desarrollo de los estilos de aprendizaje, realizando mayor énfasis en el kinestésico, por las razones que ya se habían mencionado.

Además, de implicar las formas de acción y expresión que el alumno tiene, el cual involucra a los alumnos mediante estrategias para favorecer la adquisición de los aprendizajes y objetivos.

Todas las actividades desarrolladas en el plan de acción fueron creadas a partir de las temáticas a trabajar de acuerdo con Planes y Programas, con la finalidad de darle seguimiento y complemento a los temas por realizar día a día en el 3° grupo B. Analizando la puesta en marcha, se considera que el plan de acción fue pertinente y adecuado para el desarrollo de los propósitos que se plantearon por desarrollar, porque las actividades que se realizaron eran accesibles a los alumnos, de tal forma que se fortalecieron con el desarrollo de cada actividad.

### Evaluación de la propuesta

Para este plan de acción fueron planteadas en 15 actividades, estas actividades fueron divididas en 3 fases, de las cuales se presenta una evaluación general, determinando su alcance.

En la fase 1 se desarrolla la contextualización mediante guiones de observación y ayudantía general durante las sesiones que realizó la docente frente a grupo, sin embargo, se considera escaso, ya que el periodo en que se realizó esta etapa fue a través de una modalidad en línea, siendo distinta a la modalidad presencial, en la que se desarrollaron las actividades, por tanto, al estar en modalidad presencial, se visualizaron aspectos que no se percibieron en línea, como es la motricidad de los alumnos.

En la fase 2 se llevaron a cabo actividades en la modalidad en línea que pretendieron introducir a la comunidad escolar sobre la inclusión, a través de actividades que se desarrollaron para docentes, alumnos y padres de familia, en la plataforma Zoom, mediante presentaciones de Power Paint y cuestionarios de Google.

En esta fase las actividades fueron desarrolladas al máximo alcance con relación a los padres de familia, ya que fue una nueva forma de trabajo para ellos, porque los padres de familia expresaron el entusiasmo ya que no se les había incluido en estas dinámicas en el tiempo de trabajo de modalidad en línea.

Para presentar los materiales solicitados no fue la excepción y los padres de familia también mostraron disposición. Se utilizaron materiales como son pinturas, plastilinas, etc. Para poder trabajar el campo formativo de exploración del mundo natural y social y desarrollo personal y social, durante el desarrollo de las actividades notablemente se permitió desarrollar la empatía sobre la diversidad.

En la fase 3 se retomaron los campos formativos de desarrollo social y personal, educación física, pensamiento matemático y lenguaje y comunicación, con estos se favoreció la adquisición de habilidades básicas encaminadas a la implementación del juego

en diferentes formas como es el juego simbólico, el juego de roles y principalmente el juego motriz.

Las actividades desarrolladas fueron en su mayoría de alcance para todos los alumnos, sin embargo, dentro de estas actividades se presentaron situaciones imprevistas, como son la claridad en las indicaciones, por lo que es necesario no perder de vista el alcance de estas en los alumnos en su implementación, otra situación fue el clima, completamente inesperado, que desfavoreció la puesta en práctica de los movimientos motrices en especial de la alumna Brenda, siendo necesario en esta situación pensar en otros espacios para desarrollar la actividad.

Por otra parte, el número de materiales fue otra situación de la cual se pone a la mira, siendo necesario evaluar en el alcance de algunos tipos de materiales, eligiendo el material individual para no perder la atención de los alumnos en la puesta en práctica

Por otra parte, para enriquecer la práctica docente, las docentes de aprendizaje y la directora del USAER 109, realizaron evaluaciones, en las cuales se identifican fortalezas, áreas de oportunidad y sugerencias, siendo estas una oportunidad de tener una evaluación continua, los parámetros a evaluar fueron en base a los perfiles de egreso de la licenciatura en inclusión educativa

#### Actividades realizadas (CICLO DE SMYTH)

Para este plan de acción se planearon y se llevaron a cabo 10 estrategias diversificadas, de las cuales se retomarán 4 sesiones para reflexionar en base al ciclo de Smith, de esta manera se identifica elementos como es el cumplimiento de los propósitos establecidos, aunados a los enfoques curriculares que se plantean en las actividades, estas se mencionan a continuación:

Juego motriz: los dinosaurios

(Planeación anexo 6)

Propósito:

Implementar actividades diversificadas para favorecer la inclusión mediante el juego.

- Descripción

El miércoles 3 de noviembre del 2021 en el patio principal jardín de niños, se instalaron 5 estaciones de juegos motrices y de lenguaje en las cuales los alumnos de 3° del grupo B participarían.

Se comenzó dando una contextualización a los alumnos sobre los dinosaurios y su entorno, se hicieron preguntas detonadoras para identificar lo que los alumnos conocen, preguntas como: ¿Conoces el nombre algún dinosaurio? ¿Sabes cómo es el sonido que producían? ¿Cómo te imaginas que camina un dinosaurio?

Con base a las respuestas se explicó a los alumnos que en la actividad por desarrollar vamos a imitar el sonido de algunos dinosaurios y simular ser gigantes mientras nos desplazamos en las diversas estaciones, además de imaginar estar en una selva. Se les habló también sobre el final de la actividad, ya para este tenemos una meta por cumplir, la cual es armar un mapa con piezas que iremos obteniendo al finalizar las actividades de cada estación.

Antes de iniciar, en cada una de las estaciones a los alumnos se les hace una demostración de las actividades a realizar. Empezamos en la estación uno donde hay un papel craft donde todos los alumnos pintan un paisaje jurásico, siguiendo las consignas: izquierdas, derecha, arriba, abajo y estampado de sus manos

formando dinosaurios de acuerdo con su creatividad. Los alumnos en esta actividad se mostraron cuidadosos con la pintura, ya que no querían mancharse de más, sin embargo, realizaron las consignas, y se visualizó incremento en su disposición al trazado sin importar que se llenaran las manos de pintura.

Al concluir la actividad de la estación, los alumnos obtuvieron una de las piezas del rompecabezas, además se les volvió a explicar que al cumplir las consignas obtenían una pieza como recompensa, notablemente hubo interés por continuar con las actividades para obtener más recompensas y cumplir la meta que se había presentado al inicio de la sesión. Se les asignó una consigna para continuar a la estación dos, la cual fue caminar con pasos alargados.

En la segunda estación dentro de una simulación de cueva los alumnos se desplazan 4 veces, cada una con diferente especificación, el primer movimiento es donde los alumnos simularon cruzar la cueva, con el pecho y el estómago pegado al suelo, utilizando los codos para desplazarse, con tal movimiento se identificó que 6 alumnos, incluida Brenda, requieren fortalecer la fuerza en la parte superior de su cuerpo, ya que el desplazar fue difícil, como menciona Brenda "no puedo" mientras se desplazaba, sin embargo logro llegar al otro extremo.

Con el segundo desplazamiento los alumnos cruzan rodando con su cuerpo en posición horizontal, aquí es donde los alumnos pierden la dirección y no logran desplazarse sin salirse del espacio delimitado, el caso específico con dificultad significativa del movimiento fue con la alumna Brenda ya que la fuerza para impulsar su cuerpo es deficiente, sin embargo, realiza la mitad de las vueltas y con el doble de tiempo ocupado, así aun muestran entusiasmo por continuar con las actividades.

Los alumnos llegaron a la tercera estación con la consigna de imitar el sonido que produce algún dinosaurio, en esta estación los alumnos ponen en práctica su motricidad fina, ya que la actividad consiste en formar un hueso con plastilina, primero amasan la plastilina para formar el cuerpo del hueso, el cual es un cilindro alargado, segundo, hacen 4 bolitas que se colocarán arriba y abajo del cuerpo.

En esta actividad los alumnos muestran dificultad al amasar la plastilina, es cuando la mayoría de los alumnos expresaron su dificultad, la situación se debía a que la plastilina estaba muy dura por la temperatura, siendo necesario apoyar con el material, haciéndolo más accesible, posteriormente todos los alumnos logran formar la figura y reciben su pieza del rompecabezas.

Pasando con la consigna de ir saltando a la siguiente estación, donde los alumnos deben repetir en el trabalenguas "Dinosaurio Hipo", todos los alumnos lograron repetir el trabalenguas, identificando la sustitución del fonema /r/, y fonemas con modo de articulación fricativa /s/ /z/ /f/.

Para pasar a la siguiente y última estación, se les da la consigna de caminar únicamente sobre la punta de sus pies, al llegar los alumnos juntan las piezas ganadas y forman el rompecabezas, en el cual se forma un mapa del preescolar, los alumnos identifican el lugar en el que se encuentran en el mapa y los lugares marcados para buscar recompensas. Los alumnos se sintieron aún más motivados, cuando encontraron todas las recompensas, se les premia con una galleta de dinosaurio por cumplir la meta.

- Explicación

Para esta actividad se determinó trabajar en estaciones para asignar específicamente una habilidad básica en cada estación para potenciar las habilidades de los alumnos, estas actividades fueron planteadas de acuerdo con las capacidades de los alumnos, en la estación 1 y 5 se puso en práctica las habilidades sociales, donde los alumnos tenían que buscar una opción para la resolución de problemas en conjunto a sus compañeros, según Gesell A. (1967) hace mención que los niños de esta edad son capaces de socializar y de cooperar con otros niños, al mismo tiempo desarrollando las otras habilidades.

Por otra parte, en la estación 3, el nivel fonético del lenguaje se fortaleció, donde el juego de palabras en esta edad según Gesell A. (1967) es presente, como es con la imitación de rimas, y trabalenguas; en la estación 2 se puso en práctica las habilidades motrices gruesas, y en la estación 4 las habilidades motrices finas, todas estas actividades fueron desarrolladas en base a las posibilidades de acuerdo con su edad madurativa de los alumnos del grupo y en base a aprendizajes clave donde nos plantea los aprendizajes esperados en los alumnos.

Siendo en el caso de las habilidades motrices gruesas, retomando a Picq L. y Vayer P. (1984) según la capacidad de los niños a esta edad, la marcha, entendiéndola como la que "se educa sistemáticamente con los ejercicios de equilibración. Está asimismo asociada a la percepción de la sucesión temporal, permitiendo materializarla y asociarla al espacio en los ejercicios de coordinación sensoriomotriz." Pag. 20. siendo de beneficio a las necesidades presentadas en el alumnado, ya que, según los autores, la marcha además es parte del desarrollo de la coordinación, siendo uno de los factores a desarrollar en la motricidad de los alumnos.

Por otra parte, en conjunto a esta marcha y la música, retomando a Picq L. y Vayer P. (1984) nos mencionan este beneficio de este seguimiento de ritmos

"Es bien sabido que una sucesión de movimientos rítmicos es más fácil de ejecutar y ocasiona menos fatiga que la sucesión de los mismos movimientos, pero sin ritmo. Esta facilidad en la ejecución y esta disminución de la fatiga quedan incrementadas con la audición simultánea de sonidos rítmicos de igual cadencia. Al eliminar los movimientos parasitarios, la actividad rítmica «regulariza el consumo de energía nerviosa» procurando incontestable mente sensaciones agradables." Pag. 28.

Además, otro propósito del seguimiento de estos ritmos fue no perder la atención de los alumnos. También las actividades fueron realizadas con diversas representaciones, donde los alumnos fortalecieron sus estilos de aprendizaje y también para no perder la atención e interés de los alumnos, ya que en el desarrollo de habilidades motrices finas se favoreció a través de lo que los autores Picq L. y Vayer P. (1984) llaman motricidad y expresión, definiendo de la siguiente manera:

"Para aumentar la impresión de las diferentes sensaciones e imágenes que forman la base de todas adquisiciones neuro y psico motrices y para hacer comprender al niño una diferencia o una asociación, para que él pueda encontrar y asociar a las viejas imágenes nuevas cosas, para que pueda transmitir a los demás lo que ha visto, oído o sentido, le hacen falta a estas sensaciones, imágenes o asociaciones el soporte de las representaciones simbólicas cual son el lenguaje y el grafismo" pag. 32

La expresión gráfica donde a través de material didáctico como es en este caso la plastilina, que permite al alumno moldear y expresar lo indicado en la sesión, en el caso específico es relación a la temática, un hueso de dinosaurio, como una forma de plasmar algo significativo en cuanto a lo desarrollado en las actividades de la sesión.

- Confrontación.

La actividad puesta en práctica fue desarrollada en base al DUA, donde se buscó beneficiar a los alumnos, ya que es accesible para todos, de tal manera que se toman en cuenta sus capacidades y sus características, sin dejar de lado las actividades del colectivo docente, para que sea significativo el aprendizaje para todos los alumnos y no salga de contexto, ya que esta actividad es complementaria a las actividades que la docente de grupo desarrolla.

En esta actividad donde se trabaja la transversalidad en lenguaje y comunicación, pensamiento matemático y educación física, teniendo como aprendizajes esperados rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos del lenguaje, comunicados de manera oral y escrita del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras y por último utiliza herramientas instrumentos y materiales en actividades que requieren de precisión de sus movimientos fueron la guía para desarrollar las actividades, favoreciendo a los perfiles de egreso de educación preescolar.

- Reconstrucción.

Se establecieron 5 estaciones de juego, y la actividad fue de manera individual, al inicio de la sesión se les presentaron las

actividades que se tenían que realizar, en la primera estación, donde se trabajó la coordinación, en la segunda la motricidad gruesa, en la estación tres se favoreció el tono muscular y la motricidad fina, en la estación cuatro se fortaleció la fonética y en la última estación el pensamiento matemático a través del conteo, después de lograr pasar todas las estaciones, los alumnos de manera grupal formaron un mapa de la escuela.

En las actividades motrices se detectó el alto establecimiento de consignas ya que no todos los alumnos realizaron tales actividades, a pesar de tomar en cuenta las características detectadas, no fueron suficientes porque al momento de la ejecución hubo un desfase, ya que estas actividades eran muy largas en la ejecución. De igual manera en la estación 2, Brenda no logro terminar actividades motrices ya que ella en algún momento se cansó y decidió parar la actividad, es por ello por lo que de esta situación se rescata el análisis de la duración de las actividades a ejecutar.

Es indispensable no perder de vista que el aprendizaje que reciben los alumnos sea significativo, para que este además sea complementario a su vida cotidiana, además de fortalecer el desarrollo de otras habilidades que ayuden al alumno a la resolución de problemas y sea independiente para desenvolverse dentro de la sociedad.

Dentro de la práctica docente considero importante optimizar las indicaciones y no perder de vista el nivel de vocabulario de los alumnos de acuerdo con su edad y su experiencia.



Figura 7:  
evidencia  
fotográfica de  
la sesión  
(03/11/2021) .

Fuente: Elaboración propia

Juego motriz: la selva y los animales. Cuento sensomotriz.

Planeación (anexo 7)

Propósito:

Fortalecer el tono muscular de los alumnos de 3°B a través del reconocimiento de sensaciones con el tacto y oído.

#### - Descripción

El martes 15 de marzo del 2022 en el aula de clases del 3° B se hacen preguntas a los alumnos como: ¿Sabes que es la selva? ¿Alguna vez has ido a la selva? ¿Qué hay en la selva? ¿Qué animales hay en la selva? ¿Te gustaría viajar a una selva?

Con base a las respuestas se complementa a los alumnos al tema de acuerdo con lo que vamos a abarcar posteriormente, y se le introduce a la actividad a realizar, los alumnos conocen términos básicos de la temática y los animales que ahí habitan. Nos trasladamos a el área de cantos y juegos siguiendo consignas de movimientos a través de una canción, esta canción es parte fundamental del inicio de la sesión, ya que los alumnos se mantienen activos y es de su interés y al mismo tiempo desarrollan las habilidades motrices en el nivel de coordinación y espacialidad.

Al llegar al lugar asignado se les invito a los alumnos a viajar a una selva con su imaginación y con lo que perciban con el tacto y oído, cubrimos los ojos y los alumnos comienzan a mostrar interés, preguntando nuevas dudas, como "¿Qué sigue?", "¿vamos a conocer animales?" comenzamos cruzando una simulación de tronco, donde todos cruzan sin dificultad, sin embargo con un ritmo lento, al llegar al otro extremo los alumnos comienzan a hacer silencio y estar a la expectativa de las nuevas indicaciones.

Se presenta a los alumnos el cuento guía: Había una vez, un grupo de niños que iban al preescolar, su maestra (se menciona el nombre de la maestra de grupo) se dio cuenta que sus alumnos eran muy valientes, por lo que decidió llevarlos a una exploración en la selva. Los alumnos se convertirán en exploradores, -se les pregunta a los alumnos si quieren ser exploradores, -ellos con entusiasmo y al unísono aceptan- los exploradores decidieron ir a la selva para buscar diferentes animales. ¿Qué animales podrían encontrar? -"león", serpiente" - ¿Podrán encontrar pollitos en la selva? - "no, ellos viven en la granja"- ¿Podrán encontrar perros o gatos? - "no"- Al llegar a la selva escuchaban muchos sonidos, se escuchan hojas de árboles (se pasan hojas de árbol en los brazos de los alumnos y con reproducir sonidos de viento) y también sonidos de diferentes animales (se reproducen y según se va mencionando al animal se acercan a les acerca a los alumnos texturas.)

Se les pregunta si saben quién es de acuerdo con la textura y sonido que perciben. -(tucán)"es un pájaro", (elefante) "es un elefante grande", (serpiente)"es una serpiente, se siente larga" (cocodrilo) "sentí que algo me pico"-, (Para finalizar la sesión, a los alumnos se les destapo los ojos y se les muestra las texturas que simularon ser los animales y se le pregunta si se lo imaginaron, - "(serpiente) yo pensé que era un lazo", "(cocodrilo) cuando me mordió, escuche que era una botella"- . Se les permitió a los alumnos explorar las texturas presentadas, sin embargo, al ser el tiempo de espera prolongado los alumnos comienzan a pedir regresar al aula de clases.

Posteriormente se les explica la importancia de nuestros oídos y los beneficios que este nos da, se les pregunto a los alumnos ¿te das cuenta de que aprendiste a identificar de que animal se trataba sintiendo las texturas?, "pude escuchar al león y supe

que era el, yo sentí su cabello”, se les explica la importancia de cuidarlos, se les pregunto ¿te diste cuenta de que con tu oído te ayudo a saber de qué animal se trataba? Los alumnos a pesar de su presente falta de interés realizaron su reflexión y contestaron las preguntas.

- Explicación

El trabajo realizado fue para fortalecer la manipulación de objetos, ya que este nos ayuda a fortalecer el tono muscular dentro de las habilidades básicas motrices, además de ser una forma accesible de llevar el aprendizaje a los alumnos, por tanto, retomando a con la asociación de los sentidos táctil, kinestesico y muscular a la vista Picq L. y Vayer P. (1984) con

“la diferenciación táctil de objetos:

- Objetos cubiertos por una pantalla, luego con los ojos cerrados.
- Comparar, nombrar los objetos reconocidos, de formas y volúmenes diferentes.
- Comparar objetos de la misma forma, pero de volumen clara mente diferente.
- Comparar objetos de formas parecidas y de volúmenes aproximados.” Pag. 112

También se retoman las conductas perceptivo-motrices según los autores Picq L. y Vayer P. (1984) con los sonidos, donde nos hace mención que la educación de las sensaciones auditivas se efectúa una vez ligado al trabajo general, en este caso, se lleva a cabo de las siguientes maneras:

- Con los ojos cerrados la marcha en dirección a un ruido que se oye
- Con los ojos cerrados reconociendo el sonido de diversos objetos, como son botellas, pelotas, etc.
- Con los ojos cerrados reconoce los ritmos conocidos, marcha rápida, marcha lenta.

Como se menciona, con la música, se retoma la marcha y movimientos rítmicos que menciona los autores Picq L. y Vayer P. (1984). También fue una forma de atraer la atención y se trabajó el interés de los alumnos y por otra parte el estableciendo como reto que ellos identificaran los animales solo con sus oídos y lo que sintieran, según los principios de DUA, se proporcionaron opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia a través la audición y la percepción de texturas.

Usando el establecimiento de metas, según el cuento de ayudar a encontrar a los animales de la selva, también se usaron diversas texturas para que sea relevante y diverso al identificar junto al sonido. Para finalizar se hizo retroalimentación y reflexión orientada para los alumnos, según lo que desarrollaron en la actividad.

La audición como principal vía de adquirir el aprendizaje en esta sesión, se pone en práctica el seguimiento de ritmos y de consignas de movimiento a través de una secuencia musical, donde además ponen en práctica el lenguaje con la imitación de sonidos de algunos animales, como menciona Picq L. y Vayer P. (1984). Con la noción de intensidad ligada a la audición, mediante la emisión del niño de un sonido claro y bien pronunciado; además de poner en práctica su imaginación siendo fuente principal de motivación ya que el interés de los alumnos desde el inicio de la sesión hacia la temática de selva fue evidente.

#### - Confrontación

En esta actividad se trabajan los campos formativos Educación física con los aprendizajes esperados de fortalecer el reconocimiento de sensaciones a través del tacto, oído.

Las actividades realizadas en esta sesión fueron creadas en base a los principios de DUA para lograr ser accesibles y tomar en cuenta todas las características y necesidades de los alumnos, sin embargo, el principio de DUA retomado para esta sesión no fue suficientes para finalizar la actividad, ya que no hubo suficiente atención para el cierre de la sesión.

Considero que en esta ocasión se pudo sacar más provecho, ya que los materiales utilizados fueron para todos los alumnos, el tiempo que se ocupó fue más de lo que los alumnos pueden dar de atención de acuerdo a su edad cronológica, se debió pensar en la posibilidad de variar más el material de tal forma que cada alumno tuviera más acercamiento personal, haciendo posible más involucramiento y más participación de los alumnos, compartiendo su punto de vista más específico, como percibieron los diversos estímulos, si les costó trabajo o si fue sencillo para ellos, de esta sesión se retoman diferentes áreas de oportunidad, como es la organización de tiempos, la variedad de materiales para todos los alumnos y una evaluación más específica.

#### - Reconstrucción

Las indicaciones en esta sesión fueron precisas sin embargo en esta ocasión no fueron suficientes para mantener la atención hasta el final de la sesión de los alumnos, como ya se mencionó, el tiempo utilizado en la sesión fue mayor al tiempo que los

alumnos pueden mantener su atención, la forma de mejorar esta sesión es hacer más accesible el material a todos los alumnos, para que sea necesario tanto tiempo de espera para ser su turno de experimentarlo.

En consecuencia, al final de la sesión para lograr identificar que tan significativa fue la actividad para los alumnos se hicieron preguntas detonantes como son ¿qué te imaginaste que era lo que estabas sintiendo?, para así poder retomar una participación de los alumnos y no dejar que la sesión termine con poca participación y hacerlos más involucrados hasta el final de la actividad.



Figura 8:  
evidencia  
fotográfica  
de la sesión  
(15/03/2022).

Fuente: Elaboración propia

Juego motriz: la cosecha

Planeación (anexo 8)

Propósito

Fortalecer el tono muscular de los alumnos de 3°B a través del reconocimiento de sensaciones con el tacto y oído.

- Descripción

El martes 5 de abril en el área verde de la institución se instaló un módulo "la cosecha", el cual pertenece a la feria de matemáticas. En tal módulo hay una simulación de siembra de verduras, las cuales estaban listas para cosechar.

Los alumnos llegan a el módulo de "la cosecha", contestan algunas preguntas detonadoras como: ¿Qué observan? ¿Qué imaginas que haremos aquí?, ¿Qué es cosechar? Los alumnos comienzan a describir el entorno "hay verduras", "cebollas", "hay animales". Los alumnos fueron muy observadores y lograron identificar lo que estaba en su entorno

Se les pregunto a los alumnos si conocían de algunos términos, posiblemente desconocidos, cómo son "cosecha" o "siembra", únicamente conocían que se trataba de "sacar verduras" "poner una semilla en la tierra" se les aclararon estos términos para que sea más significativa la actividad según lo que realizarían los alumnos.

Posteriormente todos reciben un mandil de agricultores y se dividió al grupo en equipos de tres integrantes y reciben una canasta por equipo, ingresaron a las parcelas a cosechar verduras (zanahoria, cebolla, rábano, papa) para esto les explico a los alumnos la mejor forma de sacar las verduras de la tierra, para favorecer el desarrollo del tono muscular de los alumnos.

Con la consigna de cosechar 20 verduras variadas por equipo guardándolas en su canasta, a la mayoría de los alumnos se les dificultó el conteo en equipo, ya que hubo falta de comunicación entre los integrantes, cada integrante cosecha sin darse cuenta que sus compañeros están cosechando la misma cantidad, fue cuando volví a especificar la indicación "debes fijarte en la canasta y contar cuántas verduras ya llevan, para saber cuántas son las que te faltan o si hay alguna que te sobre" se les indico que rectifiquen el número de su cosecha vaciando las verduras, hubo alguna ocasión donde a algún alumno se confundió con algún número y el resto de su equipo le corrigió con el número correcto, posteriormente se les indica que clasifiquen las verduras y hagan conteo de cada agrupación, comparen e identifiquen donde hay más y donde hay menos, en esta ocasión hubo más comunicación, los alumnos decidían que verdura apartar "yo cuento las zanahorias", "yo las cebollas".

Después, pasaron al área de sembrado, se les explico en qué consistiría la actividad, uno de sus compañeros lanzaría el dado, el número que salga es el número de semillas que sembrarán, entonces un alumno lanzo un dado el cual indico el número de granos de maíz que tomaran en un recipiente haciendo conteo uno a uno, poniendo en práctica la forma de pinza con dos dedos.

Esta actividad fue individual, sin embargo, ahora los alumnos que terminaban primero querían ayudar a los que aún no terminaban, por tanto, se volvió a tirar el dado, para poder contar sus semillas a sembrar, fue evidente el interés de los alumnos a las texturas de los objetos que manipularon, en especial la tierra, algunos de ellos para finalizar la actividad, exploraron la tierra haciendo presión y otras formas, lo cual ayudo a fortalecer el tono muscular de sus manos.

- Explicación

La actividad se comenzó de tal manera que los alumnos logren percibir con la vista lo que estaba a su alrededor, ellos debían conocer con lo que se iba a trabajar, además fue una forma de captar su atención y a través de las preguntas detonantes comenzar a involucrarlos en la actividad.

El propósito de la actividad se llevó a cabo a través del juego simbólico, este fue logrado, ya que los alumnos se pusieron en el papel que les correspondía, además de fortalecer el área motriz de los alumnos, específicamente la manipulación de objetos mediante la exploración de diversas texturas, fortaleciendo el tono muscular.

Retomando a Picq L. y Vayer P. (1984) se desarrolla "la percepción cuantitativa: noción de número", como es mediante el curso de las diversas manipulaciones con la asociación del esfuerzo y de los desplazamientos a la noción de número con las verduras de la cosecha los alumnos desarrollan estas habilidades, se les indica recoger y traspasar las verduras en diversos sitios, como es en la canasta o en el piso para rectificar las cantidades mediante el conteo, poniendo en práctica la agrupación de los objetos por sus diferentes categorías.

La actividad fue realizada con tal temática principalmente por la propuesta de las docentes del preescolar, en base a esto se buscaron actividades que ayudaran a seguir desarrollando los propósitos de este informe de prácticas, sin dejar de lado el trabajo que se estaba desarrollando en la feria de matemáticas que implicaba este stand. De tal forma se logró implicar actividades motrices, además de ser desarrollado con un juego simbólico, el cual fue significativo, ya que incluso fue

reconocido por los padres de familia y personal de supervisión escolar en días posteriores.

- Confrontación

Se basan en la representación de los roles en el niño y la niña en edad preescolar, esto porque considera el juego como principal actividad para manifestar entre sus compañeros diversas experiencias y participar en el intercambio de roles.

Antes de iniciar la actividad se retomaron estos puntos, buscando el beneficio en el desarrollo de los niños, por medio del juego, el niño constantemente aprende a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común tal como antes se hizo mención.

Estas actividades además de hacer que se diviertan hace que fortalezcan su motricidad, es por esto que una de las razones por las cuales los niños deben jugar es para contribuir a su desarrollo físico. En este tipo de actividad, los alumnos ejecutan un movimiento muchas veces hasta que lo dominan y repite un movimiento de tal forma que se perfecciona, sólo por el gusto de realizarlo bien.

Se trabaja la transversalidad en lenguaje y comunicación, pensamiento matemático, exploración del mundo natural y social y educación física, teniendo como aprendizajes esperados menciona características de objetos y personas, compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos y cuenta colecciones no mayores a 20 elementos y fortalecer el reconocimiento de sensaciones a través del tacto, oído.

- Reconstrucción

Dentro de esta actividad se fortaleció un área de oportunidad como docente, esto es el desarrollo del trabajo en equipo en los alumnos, el tener su atención y dar indicaciones precisas y necesarias para que se desarrolle la actividad, las indicaciones al inicio no fueron precisas para los alumnos, tuvo que replantearse esta situación, de tal forma que los alumnos lograran realizar las actividades.

Los resultados obtenidos en esta actividad son favorables al desarrollo del tono muscular siendo una necesidad en el diagnóstico del grupo, sin embargo, no se pierde de vista que al querer trabajar en equipos las indicaciones no se cumplían ya que a los alumnos se les dificultaba trabajar de esta manera y lo realizaban de manera individual, siendo necesario repetir las indicaciones para trabajar en equipo.

El proceso de conteo ha sido desarrollado con éxito, viéndose reflejado en esta actividad, de tal forma que el enfoque a observar fue la cuestión motora, la forma en que precisaban los movimientos, los alumnos lograron desempeñar su laboral, fortaleciendo su tono muscular y la motricidad fina.

Por tanto, los resultados de la actividad para incluir a todos no fueron favorables, porque era necesario reforzar con anterioridad en las actividades el trabajo en equipos.

Figura 9: evidencia fotográfica de la sesión (05/04/2022).



Fuente: Elaboración propia.

Juego motriz: La exploración en la selva

Planeación (anexo 9)

Propósito

Fortalecer en los alumnos habilidades básicas motrices para ser de beneficio al posterior desarrollo de habilidades básicas de lenguaje, de cognición y sociales mediante el juego.

-Descripción

El día 7 de abril se realiza la actividad con el grupo, la sesión se inicia en el salón de clases, donde se retoman aprendizajes de clases previas, ¿recuerdas cuando viajaste a la selva?, ¿recuerdas que reconociste a los animales con tu oído y lo que sentías?, - "sí, a mí el cocodrilo me mordió" - expresa un alumno, entonces se les vuelve a preguntar a los alumnos ¿conoces la selva? ¿Qué animales viven en la selva? ¿una persona puede visitar la selva?

Con base a esta última pregunta se les explica a los alumnos que van a imaginar que son exploradores de selva, y tienen que preparar su mochila con objetos que les servirán mientras estén allá, se les van mostrando diversos objetos, mientras tanto, ellos eligen los objetos que utiliza un explorador y los echan en una mochila, primero se les muestra un juguete, ¿nos sirve para estar en la selva? "sí" responde uno de los alumnos, se vuelve a preguntar al grupo ¿el juguete nos sirve para estar en la selva? "no, porque vamos a explorar, no a jugar" responde acertada una alumna del grupo, continuamos con los objetos, se saca una botella y se pregunta ¿nos sirve? "sí" al unísono "para tomar agua porque nos da sed", se sacan unos binoculares, al instante se escucha "unos binoculares", se pregunta si nos sirven, cuando con entusiasmo un alumno responde "¡sí! para ver de cerca" no hace falta explicar a los alumnos de que se trata, el siguiente

objeto es un mapa, no fue la excepción, los alumnos sabían de qué se trataba "para saber dónde estamos" se afirmó su respuesta del alumno y se les explico que este mapa nos ayudara para seguir el camino y poder encontrar un tesoro como recompensa.

Se dirigen con marcha "En marcha estoy" al patio, con tal de seguir al ritmo de la música, desarrollando su percepción auditiva y hacer pronunciada su marcha, que favorece al desarrollo motriz grueso.

Se explica a los alumnos que tenemos una misión por cumplir, se preguntó a los alumnos si conocían las letras de su nombre "si" "yo ya lo se escribir", "yo también lo sé escribir" contestaron algunos alumnos, se les explica que alguien necesita encontrar las letras de su nombre para formarlo, por tanto la misión para los alumnos consiste en buscar las letras del nombre del personaje, el cual las ha perdido, así que para ayudarle tendrán que buscar las letras siguiendo las indicaciones del mapa, se les muestra el nombre y ellos observan las letras que lo conforman, los alumnos por sí mismos comienzan a mencionar las letras conocidas, siendo las que conforman sus nombres.

A los alumnos se les hace participes en el traspaso de sitio, mostrándoles el mapa y el letrero con los espacios de las letras del nombre perdido.

Lugar uno: Pasar por el rio y atrapar un pez, revisar si tiene o no tiene una letra escondida y echarlos en un recipiente. Se les pregunto a los alumnos si querían pescar, entonces muchos "si" al unisonó se escucharon, se pasó a hacer la demostración de como debían hacerlo. Los alumnos al instante eligieron su pez y prepararon su caña de pescar, en esta actividad, únicamente dos alumnos no lograron completar la actividad sin solicitar una ayuda.

Uno de los alumnos que solicita ayuda fue quien encontró la primera letra, la pego en el letrero y se les pidió a los alumnos observar el mapa para encontrar el próximo lugar.

Lugar dos: Ir a la palmera y recoger bananas, una de las bananas tendrá la letra que busca. En este lugar los alumnos fortalecen su motricidad fina con calidad motriz y tono muscular, todos los alumnos cosecharon su banana, sin embargo, en esta ocasión la forma de pinza de los manos se vio deficiente. Una alumna encontró la letra y la pegaron con la otra letra, se visualizó el mapa y los alumnos identificaron el próximo lugar.

Lugar tres: Pasar por en medio del tronco grande y encontrar la letra que falta para regresar al pantano con cocodrilos. Los alumnos atraviesan con gateo una simulación de un tronco, en este, Brenda no logro cruzar todo el espacio, por tanto, se tuvo que acortar el tramo.

Lugar cuatro: Atravesar el rio con obstáculos, estos obstáculos consisten en evitar los cocodrilos de fomi, pasando únicamente por la simulación de piedras, las cuales están separadas permitiendo al alumno estirarse para dar pasos largos y alcanzar la próxima piedra. Brenda en este lugar desarrollo las consignas sin actividad, mostrando falta de equilibrio de vez en cuando, sin embargo, las logro completar.

Los alumnos visualizan en el mapa el ultimo sitio, el cual es la cueva, donde está el tesoro, para abrir la cueva complementan el nombre de su personaje con la cuarta pieza que encontraron los alumnos.

Al abrir el tesoro comparten el premio, y se sientan alrededor de la fogata de fomi que también está en el mapa; los alumnos se muestran satisfechos con cumplir la meta y disfrutan del tesoro.

Para finalizar se les pregunta si quieren festejar su meta cumplida, aceptan, formando un círculo alrededor de la fogata, se les pide repetir la frase y movimiento que se mencione, "alele", "alele", "alele quita ponga", el movimiento consiste en desplazar un pie hacia atrás, levantando la rodilla, para pasar para al pie y rodilla del otro lado, "amasa, amasa, amasa", el movimiento consiste en desplazarse hacia adelante moviendo los brazos, uno detrás del otro, formando círculos.

-Explicación

La actividad se inició desde el aula de clases con tal de hacer partícipe al alumno desde el inicio de la sesión, con la participación en la elección de objetos para llevar a la exploración, además de darle a conocer el proceso de la actividad y solo detallando el final (la meta por cumplir) para ser fuente de motivación.

Por otra parte, la música y marcha del inicio fueron para activar a los alumnos, como bien menciona Picq L. y Vayer P. (1984) el beneficio del desarrollo de estas habilidades favorece el fortalecimiento de la coordinación, por otra parte, son también para activar y motivar a los alumnos a realizar las actividades.

Se puede afirmar que el propósito de la actividad se cumple, el cual consiste en el desarrollo de habilidades motrices, los alumnos al pasar los diferentes lugares instalados siguieron las indicaciones por cumplir, en el lugar uno, donde pusieron en práctica el equilibrio y coordinación, según Picq L. y Vayer P. (1984) como mencionan los autores, con tablillas (o papeles) pegados en el piso de diversas maneras y distancias, los alumnos pasan sobre ellas

"Progresión de los ejercicios de desplazamiento:

- Las tablillas se colocan a ambos lados de la línea direccional.
- Las tablillas empiezan a superponerse sobre la línea direccional.
- Tablillas en la posición anterior y marcha cruzada.
- Tablillas en línea, pero espaciadas.
- Tablillas en línea tocándose." Pag. 84

En el lugar dos, donde los alumnos con su motricidad fina, mediante el equilibrio de sus manos y apoyo de un gancho, pescan su pescado; en el lugar tres los alumnos atraviesan el tronco mediante desplazamientos, con apoyo de sus extremidades superiores e inferiores, impulsa su cuerpo al punto final.

Lugar cuatro, donde deben hacer saltos o pasos uno a uno de manera prologada y consecutiva, retomando a Picq L. y Vayer P. (1984) quienes nos definen el salto como "el ejercicio de coordinación global por excelencia (...) Va asimismo asociado a una coordinación neuromotriz precisa, una lucha contra la aprensión y una educación del querer ligada a la noción del esfuerzo."

En el caso de Brenda durante la ejecución de los movimientos gruesos que implicaban todo el cuerpo, como fue en el cruce del tronco o los cocodrilos, fue evidente el mayor tiempo de ejecución utilizado en las actividades, sin embargo, en actividades de movimiento fino con las manos, como fue en la pesca y la cosecha de plátanos se logró al ritmo al resto de compañeros, incluso en la pesca fue de las primeras en lograrlo.

- Confrontación

Siendo la motivación a través de un juego simbólico la principal vía de adquirir el aprendizaje, se menciona el resultado de esta, siendo la motivación relacionada con la obtención de recompensas externas la que se desarrolla en esta actividad. Al atravesar los obstáculos con ayuda de su cuerpo y formar el nombre perdido con su atención y percepción visual en el desarrollo de la actividad obtuvieron una recompensa para cumplir con la misión establecida, la cual es formar el nombre.

Este tipo de metas (conseguir un premio, un regalo, etc.) tampoco se relaciona directamente con el aprendizaje o el logro académico, en esta ocasión se utilizó provocarlo, por tanto, en esta ocasión fue de beneficio para lograr el propósito de la actividad, sin dejar de lado el interés del alumno con la motivación.

En esta cuarta actividad del campo formativo desarrollo personal y social, trabajando con los aprendizajes de utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión; y realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad por medio de juegos.

#### -Reconstrucción

A pesar de haber logrado el propósito de la actividad se rescatan áreas de oportunidad en la práctica docente, siendo este la especificación en las indicaciones; en cada estación se daba una nueva indicación y en ocasiones no quedaba completamente clara la instrucción, siendo un impedimento para cumplir el obstáculo en los alumnos, por tanto es importante hacer que el alumno perciba en diferentes formas las indicaciones, en este caso con la indicación verbal y fortalecer con la ejemplificación de esta.

En esta sesión se reafirmaron las actividades que posteriormente ya se habían realizado, cómo son la implicación del fortalecimiento de la motricidad en los alumnos, de acuerdo con las capacidades y necesidades de los alumnos, siendo de ayuda al cumplimiento de los propósitos del plan de acción.

En el desarrollo de la sesión se identificaron actividades que no fueron accesibles para todos, específicamente en el caso de Brenda ya que hubo un factor que no se tomó en cuenta, el clima, que dificultaba aún más el movimiento de la alumna, por tal situación no fueron completadas las actividades, como es la del tronco.

Figura 10: evidencia fotográfica de la sesión (07/04/2022).



Fuente:  
Elaboración  
propia.

## Conclusiones

Cómo se sabe, el proyecto desarrollado en este documento fue puesto en práctica dentro de un contexto áulico, específicamente en el 3° "B".

Sin embargo, algunas actividades fueron de impacto en un contexto más amplio, como es el escolar, cómo es el caso de la actividad "los dinosaurios" al ser de las primeras actividades desarrollados, se obtuvo una respuesta positiva por parte de las docentes de grupo, ya que a partir de ese momento se dieron a la tarea de realizar sus actividades aún más diversificadas con tal de tomar en cuenta todas las características y necesidades de los alumnos, tomando en cuenta los intereses y estilos de aprendizaje.

Otra de las actividades fue el stand "la cosecha", fue una forma de realizar el juego simbólico dentro del plan de acción, se diversifico el juego, siendo una forma de desarrollar las habilidades básicas, en especial énfasis las habilidades motrices, siendo de beneficio a Brenda, de esta manera además de ser accesible para todos los alumnos y de beneficio para las necesidades, fue de interés, siendo esta una forma de motivación. Gracias a las actividades y juegos que se usaron en la feria, se vio un gran impacto hasta la supervisión escolar, donde las autoridades pidieron a los docentes que desarrollaron la feria, que repitan las actividades para que estas fueran observadas por docentes de otras instituciones y fueran de ejemplo para crear sus actividades.

El DUA formo un papel fundamental en la creación y desarrollo de las actividades realizadas, ya que como se sabe, es una tecnología humana, que al desarrollarlo se beneficia a los

involucrados dentro del proyecto, no es la excepción con Brenda, ya que notablemente su motricidad se desarrolló en un alto porcentaje a diferencia de las habilidades básicas con las que contaba al inicio del ciclo escolar.

Acorde a los propósitos desarrollados dentro del plan de acción en este informe, se logro

- Implementar estrategias diversificadas para favorecer la inclusión mediante el juego.
- Fortalecer el tono muscular de los alumnos de 3°B a través del reconocimiento de sensaciones con el tacto y oído.
- Fortalecer en los alumnos habilidades básicas motrices para ser de beneficio al posterior desarrollo de habilidades básicas de lenguaje, de cognición y sociales.

Por lo tanto, se llega a la conclusión que satisfactoriamente se ha desarrollado el proyecto de manera favorable, siendo el propósito principal la adquisición del aprendizaje a través del juego, ya que, de acuerdo con los aprendizajes esperados, los alumnos los obtuvieron de acuerdo con sus perfiles de egreso.

Además, notablemente la inclusión de todos los alumnos se desarrolló, creando alumnos empáticos y sensibilizados e informados del tema de discapacidad. Es por ello por lo que como ya se mencionó los propósitos y objetivos planteados fueron desarrollados de manera satisfactoria.

Dando respuesta a las preguntas planteadas al inicio del plan de acción se plantea lo siguiente

¿El aprendizaje basado en juegos es una práctica inclusiva? El juego se puede considerar practica inclusiva, ya que, al ser accesible para la modificación de las actividades, permiten tomar

en cuenta las características de los alumnos, de esta forma el aprendizaje que se pretende llevar a los alumnos es adquirido.

¿Es posible que del juego desarrolle habilidades básicas motrices?

El juego es muy amplio, por tanto, este nos permite tomar en cuenta lo que se pretende desarrollar, como es en este caso, se tomaron en cuenta las características y necesidades de los alumnos permitiendo la creación de las actividades motrices, además se vieron fortalecidas en las sesiones, es por lo que nos permitió el desarrollo de habilidades motrices.

¿Es importante el juego en la edad preescolar? Como se mencionó esto en la justificación del informe de prácticas, el juego permite el movimiento de los que en el participan, esto genera nuevos aprendizajes, tanto en áreas motrices, de lenguaje, como cognitivas y sociales, es por ello que se considera importante desarrollar las actividades con el juego. Además, para así permitir a los alumnos la adquisición de nuevos aprendizajes de la manera más atractiva posible, como es el juego para los alumnos de la edad preescolar.

Cabe resaltar que al área social de los alumnos al final de este informe de prácticas profesionales, se vio completamente favorecida en los alumnos, ya que muestran una interacción entre sus compañeros, especialmente y con el paso de las sesiones en los tiempos de juego que se desarrollan en las actividades que formaron parte del plan de acción de este informe de practicas

## Recomendaciones

Cabe resaltar que los contextos en donde se desarrollan las prácticas profesionales siempre serán variados, es por lo que es indispensable al inicio de estos procesos, desarrollar un diagnóstico preciso que nos permita conocer a los alumnos, conocer sus características, ya que estos son determinantes para el pleno desarrollo de la adquisición de los conocimientos en los alumnos, para determinar las prioridades a trabajar, ya que esto facilitara los ritmos de trabajo, disminuirá y posteriormente eliminara las posibles barreras para el aprendizaje presentadas.

Además, una de las grandes recomendaciones es dirigida a los docentes y compañeros docentes en formación, que el juego no se pierda de vista, siendo el juego en la etapa infantil un pilar, para que los alumnos verdaderamente disfruten la adquisición de nuevos aprendizajes y de esta manera no se vuelva monótono el trabajo en las aulas. Sin olvidar la labor tan importante como docente, que es quien permite a través de sus actividades y estrategias que aplica para sus alumnos, el mediador para la adquisición de los aprendizajes.

# REFERENCIAS

CAST (2018). Universal Design for Learning Guidelines version 2.2. Retrieved from <http://udlguidelines.cast.org>

Castro, Santiago, & Guzmán de Castro, Belkys (2005). Los estilos de aprendizaje en la enseñanza y el aprendizaje: Una propuesta para su implementación. *Revista de Investigación*, (58), 83-102. [fecha de Consulta 08 de Julio de 2022]. ISSN: 0798-0329. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=376140372005>

CONAFE, (2015) Competencias preescolares comunitario, primaria comunitaria. CONAFE. México, DF. Retomado de: <http://rededucacionrural.mx/repositorio/planeacion-evaluacion-reorganizacion-curricular/competencias-preescolar-comunitario-primaria-comunitaria/>

Córdoba Pillajo, E. F., Lara Lara, F., & García Umaña, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir [The game as a fun strategy for the inclusive education of good living].

Covarrubias Pizarro, P. (2019). Barreras para el aprendizaje y la participación: una propuesta para su clasificación. En J.A. Trujillo Holguín, A.C. Ríos Castillo y J.L. García Leos (coords.), *Desarrollo Profesional Docente: reflexiones de maestros en servicio en el escenario de la Nueva Escuela Mexicana* (pp. 135-157), Chihuahua, México: Escuela Normal Superior Profr. José E. Medrano R.

Diario Oficial de la Federación, DOF, SEGOB 2021. Retomado de: [https://www.dof.gob.mx/nota\\_detalle.php?codigo=5589479&fecha=16/03/2020#gsc.tab=0](https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5589479&fecha=16/03/2020#gsc.tab=0)

Diario Oficial de la Federación, DOF, Anexo 7 del acuerdo 16-08-2022, obtenido de: [https://www.dof.gob.mx/2022/SEP/ANEXO\\_7\\_DEL\\_ACUERDO\\_16\\_08\\_22.pdf](https://www.dof.gob.mx/2022/SEP/ANEXO_7_DEL_ACUERDO_16_08_22.pdf)

Eccius Wellmann, Clara Cristina Catarina, & Ibarra González, Karla Paulina (2014). Canales de aprendizaje y su vinculación con los resultados de un examen de ubicación de matemáticas. *Revista Intercontinental de Psicología y Educación*, 16(1), 135-151. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80230114008>

ELENCO (2018). Directrices de Diseño Universal para el Aprendizaje versión 2.2. Obtenido de <http://udlguidelines.cast.org>

Esmith, J. (1991). Una pedagogía crítica de la práctica en el aula. Revista de educación 294 los adultos y la educación, (Número 294), 275-300 Retomado de: <https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:48778ad4-643b-4fb8-b5dc-2277afbe240b/re29414-pdf.pdf>

Gesell A., (1967), El niño de 1 a 4 años, Paidós Ibérica, Barcelona España

Gesell, A. (1945). Diagnóstico del desarrollo normal y anormal del niño; métodos clínicos y aplicaciones prácticas. Buenos Aires: Paidós.

INEGI (2020) Población. Rural y urbana. Disponible en: <https://www.inegi.org.mx/app/biblioteca/ficha.html?upc=702825245559>

Latorre, A. (2005). Investigación-acción. Conocer o cambiar la práctica educativa. Gaó: Barcelona.

López, E. (2015). Desarrollo de habilidades básicas en la adquisición del aprendizaje del sujeto

Meece, J. (2000) Desarrollo del niño y del adolescente. Compendio para educadores, SEP, México, D.F. pág. 101-127 Retomado de: <https://www.guao.org/sites/default/files/portafolio%20docente/Teor%C3%ADa%20del%20desarrollo%20de%20Piaget.pdf>

Merck con la EM, (2017). Hemiparesia. Retomado de <https://www.conlaem.es/esclerosis-multiple/glosario/hemiparesia#:~:text=Definici%C3%B3n%20de%20hemiparesia,o%20par%C3%A1lisis%20cerebral%2C%20entre%20otros>.

Oposinet. (s.f.). Las habilidades básicas. Concepto, clasificación y análisis. Evolución en el desarrollo motor de los alumnos y alumnas de educación secundaria. Función en el currículo de educación física para educación secundaria. Recuperado el 08 de julio, 2022 de Tema 30 - Las habilidades básicas. Concepto, clasificación y análisis. Evolución en el desarrollo motor de los alumnos y alumnas de educación secundaria. Función en el currículo de educación física para educación secundaria. - Oposinet. Retomado de: <https://www.oposinet.com/temario-educacion-fisica/temario-2->

[educacion-fisica/tema-30-las-habilidades-bsicas-concepto-clasificacin-y-analisis-evolucion-en-el-desarrollo-motor-de-los-alumnos-y-alumnas-de-educacin-secundaria-funcioacut-2/](#)

Oviedo, G. (2004) la definición del concepto de percepción en psicología con base en la teoría Gestalt. Disponible en: <http://www.scielo.org.co/pdf/res/n18/n18a10.pdf>

Puello, Plinio, & Cabarcas, Amaury, & Fernández, Diyina (2014). Herramienta para la Detección de Estilos de Aprendizaje en Estudiantes utilizando la Plataforma Moodle. Formación Universitaria, 7(4),15-24.[fecha de Consulta 13 de Julio de 2022]. ISSN: . Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=373534459003>

Secretaría De Educación Pública, (2015). UDEEI. SEP:México, D.F.

Secretaria de Educación Pública, (2018), Equidad e Inclusión, SEP, Ciudad de México, pp. 39. Retomado de: [https://www.planprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/basica-equidad/1LpM\\_Equidad-e-Inclusion\\_digital.pdf](https://www.planprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/basica-equidad/1LpM_Equidad-e-Inclusion_digital.pdf)

Secretaría De Educación Pública, 2015, Unidad de Educación Especial y Educación Inclusiva UDEEI, SEP: México, D.F. Retomado de: <http://plataformaeducativa.se.jalisco.gob.mx/elpunto/otros-materiales/escuela-incluyente/udeei-unidad-de-educacion-especial-y-educacion-inclusiva>

Ulloa, K. (s.f.). La formación en y el aprendizaje de la profesión mediante la revisión de la práctica. Recuperado de: [https://docs.google.com/document/preview?hgd=1&id=1QtZVunRphjZtOGg-6zKYpH\\_YElHw7K8gXeE63yubPw#](https://docs.google.com/document/preview?hgd=1&id=1QtZVunRphjZtOGg-6zKYpH_YElHw7K8gXeE63yubPw#)

UNESCO, (2016), Declaración de Incheon y Marco de Acción para la realización del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4, UNESDOC, República de Corea del Sur. Retomado de: [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245656\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245656_spa)

Unesco. (2017). Guía para asegurar la inclusión y la equidad en la educación. UNESCO

Venet, M., & Correa Molina, E. (2014). El concepto de zona de desarrollo próximo: un instrumento psicológico para mejorar su propia práctica pedagógica. Pensando Psicología

# **ANEXOS**

# ANEXO 1: Guion de observación

EDOMEX		EDOMEX	
Describe como es el salón de clases, mobiliario, materiales educativos, equipamiento, ambiente de trabajo. <i>Hay un periódico nuevo, la pizarra del tamaño de un teatro de una sala.</i>	<i>Hay un salón de clases con una pizarra y una computadora en el salón.</i>	Actividades que desarrollan los maestros y los alumnos en distintos espacios de la escuela (patios, pasillos, dirección aulas, otros)	
Vida Cotidiana en la Escuela		Cuál es la forma en la que se encuentra organizado el grupo, cómo se distribuyen a los alumnos en el aula.	<i>Hay un aula de una forma por (materiales educativos) pero nada en más nada.</i>
Qué sucede a la entrada de clases.		Quién es el maestro: nombre, edad, preparación académica, años de servicio.	<i>Diana Yedra Uriel Soriano 23 Licenciada en educación preescolar 2º año de servicio</i>
Cómo ocurre la salida de clases.	<i>Los padres entran a la escuela y si acudían a toda salen personalmente por sus hijos.</i>	Uso de espacios escolares	
Participación de los padres de familia en la escuela, que actividades apoyan, para qué buscan a los maestros.	<i>Hay un salón de clases con una pizarra y una computadora en el salón.</i>	Describe el lugar donde se encuentra la escuela (Construcciones, infraestructura, ubicación geográfica)	<i>Centro del centro de la ciudad, en lo que está</i>
Actividades que realizan los niños antes de entrar a la escuela.	<i>Antes de la escuela los niños van a estar en otros espacios para hacer actividades.</i>	Describe como son las instalaciones escolares (no y tipos de aulas, espacios administrativos, anexos escolares, equipamiento del edificio, patios, canchas, laboratorios, otros)	<i>- cocina - lavabos largos y anchos para niños. - fuentecita decorada - traza de concreto</i>

**Bitácora**  
PREESCOLAR PROF. JOSÉ SEVERIANO REYES TURNO: MATUTINO.  
NOMBRE DEL ALUMNO: \_\_\_\_\_ GRADO: 3 GRUPO: B

Fecha	Seguimiento	Firma
16-02-2022	La dinámica de trabajo en el grupo de 3º B fue la siguiente con la temática de insectos y hoy en específico "los coleopteros" los alumnos dibujaron a su catarina identificando partes específicas de ella como el número de patas sus alas, sus manchas; de igual forma reconocieron su nombre, recordando en su cuaderno ante el dibujo. La siguiente actividad fue simular con recortes, formaron su catarina de igual forma identificaron el nombre del insecto. La siguiente actividad fue más de coordinación en la que pegaron recortes en una tira de papel simulando las manchas del insecto pegaron su cabeza y sus antenas y ojos con ayuda de la maestra. Otra actividad realizada fue en trabajo en equipo, participaron todas las alumnas dibujando y pegando catarrinas y otros insectos que están comen, esto lo pegaron en un mural donde con pintura y sus manos formaron la orilla (el hogar de la catarina) y simularon oxígeno (con tiras de papel). Para finalizar el día salieron a observar en las áreas verdes los diversos insectos que habían.	

**Bitácora**  
PREESCOLAR PROF. JOSÉ SEVERIANO REYES TURNO: MATUTINO.  
NOMBRE DEL DOCENTE: Lorena Hernandez GRADO: 3 GRUPO: B

Fecha	Seguimiento	Firma
17-02-2022	Se observó el trabajo de la alumna Tairry quien en las actividades se le dificulta seguir el mismo ritmo que el resto de sus compañeros. Se realizaron actividades con la temática de los insectos siendo en específico la de hoy de orugas con actividades de copiado de textos y dibujo en base a una lectura de cuento. Creando sus propias orugas con pintura y glóbulos como molde, la alumna Tairry la realizó sin problemas. Se trabajó el conteo con los alumnos, donde la alumna identifica hasta el 5 y cuenta verbalmente hasta el 9, con necesidad de reforzar el conteo verbal e identificación de números.	

## Anexo 2: Test de aprendizaje

Nombre del alumno: \_\_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_\_ Grupo: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

**Instrucciones:** Lee las preguntas y colorea el dibujo de acuerdo a tu respuesta.

CUESTIONAMIENTO	VISUAL	AUDITIVO	KINÉSTICO
¿Qué te gusta más?	 VER TELEVISIÓN	 OÍR MÚSICA	 JUGAR CON TUS AMIGOS
¿En tu cumpleaños que disfrutas más?	 LOS ADORNOS	 LOS MAÑANTAS	 LA PIRATA
¿Qué te gusta hacer en la escuela?	 LEER	 ESCUCHAR HISTORIAS	 EXPERIMENTAR
¿Qué regalos prefieres?	 CUENTOS E HISTORIETAS	 CD Y MP3 MÚSICA	 JUGUETES
¿Si tuvieras dinero qué comprarías?	 UNA CÁMARA FOTOGRÁFICA	 UNA BOCINA DE MP3	 PLASTILINAS
¿Cuándo estas con tus amigos te gusta...?	 DIBUIAR	 CANTAR	 JUGAR EN EL PATIO
¿Cuándo tus papás no te consiente tú...?	 TE ENOJAS	 LLORAS	 HACES BERRINCHE
¿Cuándo sales de paseo tú prefieres?	 IR AL CINE	 ASISTIR A UN CONCIERTO	 IR A LA FERIA

**TOTAL V. \_\_\_\_\_ A. \_\_\_\_\_ K. \_\_\_\_\_ CANAL PREDOMINANTE: \_\_\_\_\_**

MODELO. Visual, Analítico y Kinestésico Basado en el sistema de programación neurolingüística /Richard B./

Visita: <https://educacionprimaria.mx/> & <https://materialeducativo.org/>

# ANEXO 3: Indicadores para Habilidades Básicas.

Indicadores para Habilidades Básicas 4 años

Nombre del Alumno/a: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_  
Grado y grupo: \_\_\_\_\_

		<i>Motriz</i>		
Indicador		LO HACE	NO LO HACE	AVECES LO HACE
Tono Muscular	Fatea sin dificultad una pelota			
	Se sienta y se levanta por sí solo sin ayuda			
	Salta con dos pies juntos			
	Realiza una marcha continua			
	Enrosca y desenrosca envases			
Equilibrio	Comprende ubicaciones espaciales (arriba-abajo, delante-detrás, dentro-fuera)			
	Reconoce nociones temporales (entro-después/delante-depués)			
	Reconoce si está cerca/lejos de un objeto			
	Realiza garabatos, trazos verticales, horizontales o circulares			
	Identifica y localiza diferentes partes de su cuerpo			
Coordinación	Sigue ritmos y repite movimientos.			
	Realiza movimientos alternando las manos.			
	Lanza una pelota al aire.			
	Realiza movimientos alternando pies para subir escaleras.			
	Puede pedalear en un triciclo, alternando sus movimientos.			
Cuidado Motor	Salta desde una altura pequeña y cae con los pies juntos.			
	<b>Objeto una vez.</b> Manipula objetos con mayor destreza y coordinación.			
	<b>Objeto sin dificultad.</b> Lanza un objeto a más de dos metros.			

Aplica: Velazquez Zavala Maira Ingrid

Indicadores para Habilidades Básicas 4 años

Nombre del Alumno/a: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_  
Grado y grupo: \_\_\_\_\_

		<i>Lenguaje</i>		
Indicador		LO HACE	NO LO HACE	AVECES LO HACE
Fonética	<b>Repetir</b> palabras			
	<b>Repetir</b> canciones simples			
	Distingue algunos sonidos de animales u objetos			
	Puede pronunciar los sonidos de fonemas como /m/n/p/q/l/b/.			
	Puede decir su nombre y edad			
Semántica	<b>Repetir</b> palabras			
	<b>Repetir</b> canciones simples			
	Distingue algunos sonidos de animales u objetos			
	Puede pronunciar los sonidos de fonemas como /m/n/p/q/l/b/.			
	Puede decir su nombre y edad			
Sintaxis	Puede conversar usando 2 o 3 oraciones.			
	Puede hablar de un cuento o relacionar una idea.			
	Usa oraciones de negación utilizando palabras como "no", "nunca", "nadie", "no".			
	Empieza a usar oraciones compuestas unidas por "y", "que", "cómo", "cómo", "cómo".			
	Utiliza pronombres personales en sus oraciones (yo, tu, mí).			
Pragmática	Puede conversar usando 2 o 3 oraciones.			
	Puede hablar de un cuento o relacionar una idea.			
	Usa oraciones de negación utilizando palabras como "no", "nunca", "nadie", "no".			
	Empieza a usar oraciones compuestas unidas por "y", "que", "cómo", "cómo", "cómo".			
	Utiliza pronombres personales en sus oraciones (yo, tu, mí).			

Aplica: Velazquez Zavala Maira Ingrid

Indicadores para Habilidades Básicas 4 años

Nombre del Alumno/a: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_  
Grado y grupo: \_\_\_\_\_

		<i>Cognición</i>		
Indicador		LO HACE	NO LO HACE	AVECES LO HACE
Percepción	Reconoce y agrupa objetos presentados según sus características comunes combinando hasta dos variables (color-forma, tamaño-forma).			
	Diferencia colores o tonos (este es azul o diferente)			
	Presenta percepción espacial, así como temporal (ahorita, más tarde)			
	Discrimina intensidades de sonido (graves-agudos, fuertes-débiles, lejano-cercano)			
	Discrimina objetos por su textura (ásperos, suaves, rugosos, lisos)			
Atención	Puede operar juguetes con botones, palancas y piezas móviles.			
	Es capaz de establecer contacto visual cuando se le está hablando.			
	Presenta atención sostenida por tres minutos, enfocándolo a un estímulo (visual, auditivo o táctil).			
	Presenta interés en una canción, plática, juego.			
	Realiza una actividad que le guste como pintar, dibujar, cantar, bailar.			
Memoria	<b>Repetir su primer nombre.</b> Reconoce los miembros de su familia, papá, mamá, abuelos, tíos			
	<b>Repetir desde una imagen.</b> Reconoce si está cerca o lejos de su casa.			
	Reconoce los nombres de objetos cotidianos (agua, leche, cereal, silla, baño, etc.)			
Razonamiento	Expresa su pensamiento, como algo que le gusta o no le gusta.			
	Cuestiona ¿por qué debo lavarme las manos o por qué debo bañarme?			
	Enrosca y desenrosca las tapas de botellas.			
	Clasifica objetos por tamaño, color o por familia semántica.			
	Menciona si los objetos se encuentran cerca o lejos de él/ella.			

Aplica: Velazquez Zavala Maira Ingrid

Indicadores para Habilidades Básicas 4 años

Nombre del Alumno/a: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_  
Grado y grupo: \_\_\_\_\_

		<i>Social</i>		
Indicador		LO HACE	NO LO HACE	AVECES LO HACE
Autonomía	Se baña solo o da indicio de autonomía en vestirse			
	Reconoce sus pertenencias (juguetes, ropa)			
	Usa el baño solo			
	Come <b>sin supervisión</b>			
	Elige las cosas que le gustan (ropa, juguete, comida, dulce)			
Autoreconocimiento	Reconoce su juguete, comida o color favorito			
	Se reconoce como miembro de la familia.			
	Identifica su rol en la familia (hermano(a), menor o mayor).			
	Reconoce partes de su cuerpo			
	Sabe que es importante			
Relación con otros	¿Juega con otros niños(as)?			
	¿Entiende la diferencia entre mí y tuyo?			
	¿Se separa fácilmente de sus padres?			
	¿Cuando está con otros niños(as), ¿los ignora y <b>continúa jugar</b> solo(a)?			
	Acepta muestras de afecto de personas que forman parte de sus contextos.			
Conducta	¿Cuando llora, ¿se tranquiliza al hablarse o levantarlo(a)?			
	Hace presente su enojo o disgusto a algo que no le gusta			
	¿Le dice lo que quiere con palabras? (quiero agua, quiero ir al baño, tengo hambre).			
	Interactúa con niños de su edad o familiares.			
	Reconoce los actos groseros (pelear, gritar, aventar un juguete).			

Aplica: Velazquez Zavala Maira Ingrid

# ANEXO 4: Resultados de detección de Brenda

Indicadores para Habilidades Básicas 4 años

Nombre del Alumno/a: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_  
Grado y grupo: \_\_\_\_\_

		<i>Motriz</i>		
Indicador		LO HACE	NO LO HACE	AVECES LO HACE
Tono Postural	Patea sin dificultad una pelota			
	Se sienta y se levanta por sí solo sin ayuda			
	Salta con dos pies juntos			
	Realiza una marcha continua			
	Enrosca y desenrosca envases			
			7	
Españolista	Comprende ubicaciones espaciales (arriba-abajo, delante-detrás, dentro-fuera)			
	Reconoce nociones temporales (lento-rápido/débil-fuerte)			
	Reconoce si está cerca-lejos de un objeto			
	Realiza garabatos, trazos verticales, horizontales o circulares			
	Identifica y localiza diferentes partes de su cuerpo			
			9	
Coordinación	Sigue ritmos y repite movimientos			
	Realiza movimientos alternando las manos			
	Lanza una pelota al aire			
	Realiza movimientos alternando pies para subir escaleras			
	Puede pedalear en un triciclo, alternando sus movimientos			
			7	
Cálculo Motor	Salta desde una altura pequeña y cae con los pies juntos			
	<b>Objeto suavecito</b>			
	Manipula objetos con destreza y coordinación			
	<b>Corta sin dificultad</b>			
	Lanza un objeto a más de dos metros			
			8	

Aplica: Velazquez Zavala Maira Ingrid

Indicadores para Habilidades Básicas 4 años

Nombre del Alumno/a: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_  
Grado y grupo: \_\_\_\_\_

		<i>Lenguaje</i>		
Indicador		LO HACE	NO LO HACE	AVECES LO HACE
Fonética	Repite palabras			
	Repite palabras simples			
	Distingue algunos sonidos de animales u objetos			
	Puede pronunciar los sonidos de fonemas como /m/n/p/k/l/b/			
	Puede decir su nombre y edad			
			8	
Semántica	Repite palabras			
	Repite palabras simples			
	Distingue algunos sonidos de animales u objetos			
	Puede pronunciar los sonidos de fonemas como /m/n/p/k/l/b/			
	Puede decir su nombre y edad			
			9	
Sintaxis	Puede conversar usando 2 o 3 oraciones			
	Puede hablar de un cuento o relacionar una idea			
	Usa oraciones de negación utilizando palabras como "nada", "nada", "nada", "no"			
	Empieza a usar oraciones compuestas unidas por "y", "qué", "cómo", "cómo"			
	Utiliza pronombres personales en sus oraciones (yo, tu, mí)			
			8	
Pragmática	Puede conversar usando 2 o 3 oraciones			
	Puede hablar de un cuento o relacionar una idea			
	Usa oraciones de negación utilizando palabras como "nada", "nada", "nada", "no"			
	Empieza a usar oraciones compuestas unidas por "y", "qué", "cómo", "cómo"			
	Utiliza pronombres personales en sus oraciones (yo, tu, mí)			
			9	

Aplica: Velazquez Zavala Maira Ingrid

Indicadores para Habilidades Básicas 4 años

Nombre del Alumno/a: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_  
Grado y grupo: \_\_\_\_\_

		<i>Cognición</i>		
Indicador		LO HACE	NO LO HACE	AVECES LO HACE
Intelectual	Reconoce y agrupa objetos presentados según sus características comunes combinando hasta dos variables (color-forma, tamaño-forma)			
	Diferencia colores o tonos (este es igual o diferente)			
	Presenta percepción espacial, así como temporal (ahorita, más tarde)			
	Discrimina intensidades de sonido (graves-agudos, fuertes-débiles, lejano-cercano)			
	Discrimina objetos por su textura (ásperos, suaves, rugosos, lisos)			
			9	
Atención	Puede operar juguetes con botones, palancas y piezas móviles			
	Es capaz de establecer contacto visual cuando se le está hablando			
	Presenta atención sostenida por tres minutos, enfocándolo a un estímulo visual, auditivo o táctil			
	Presenta interés en una caricatura, película, juego			
	Realiza una actividad que le guste como pintar, dibujar, cantar, bailar			
			8	
Interacción	<b>Comparte su primer Objeto</b>			
	Reconoce los miembros de su familia, papá, mamá, abuelos, tíos			
	<b>Comparte desde día Objeto</b>			
	Reconoce si está cerca o lejos de su casa			
	Reconoce los nombres de objetos cotidianos (agua, leche, cereal, silla, baño, etc)			
			8	
Relacionamiento	Expresa su pensamiento, como algo que le gusta o no le gusta			
	Cuestiona (¿por qué debo lavarme las manos o por qué debo bañarme?)			
	Reconoce la importancia de ir al doctor o a la escuela			
	Clasifica objetos por tamaño, color o por familia semántica			
	Menciona si los objetos se encuentran cerca o lejos de él/ella			
			8	

Aplica: Velazquez Zavala Maira Ingrid

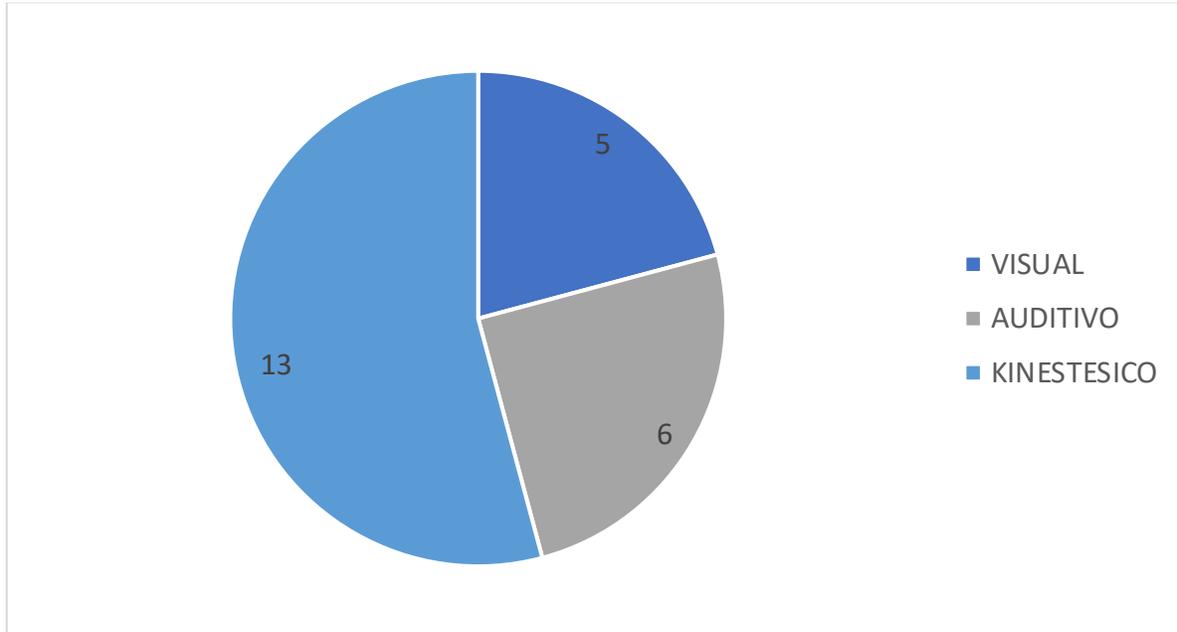
Indicadores para Habilidades Básicas 4 años

Nombre del Alumno/a: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_  
Grado y grupo: \_\_\_\_\_

		<i>Social</i>		
Indicador		LO HACE	NO LO HACE	AVECES LO HACE
Autonomía	Se baña solo o da inicio de autonomía en vestirse			
	Reconoce sus pertenencias (juguete, ropa)			
	<b>Usa el baño solo</b>			
	Come <b>autónomamente</b>			
	Elige las cosas que le gustan (ropa, juguete, comida, dulce)			
			8	
Autocuidado	Reconoce su juguete favorito comida o color			
	Se reconoce como miembro de la familia			
	Identifica su rol en la familia (hermano(a), menor o mayor)			
	Reconoce partes de su cuerpo			
	Sabe que es importante			
			10	
Relación uno a uno	¿Juega con otros niños(as)?			
	¿Entiende la diferencia entre mí y tuyo?			
	¿Se separa fácilmente de sus padres?			
	¿Cuando está con otros niños(as), ¿los ignora y <b>comparte, juega solo</b> (a)?			
	Acepta muestras de afecto de personas que forman parte de sus contextos			
			8	
Comunidad	Cuando lo/a <b>le</b> tranquiliza al hablarle o levantarlo(a)?			
	Hace presente su enojo o disgusto a algo que no le guste			
	¿Le dice lo que quiere con palabras? (quiero agua, quiero ir al baño, tengo hambre)			
	Interactúa con niños de su edad o familiares			
	Reconoce los actos groseros (pelear, gritar, aventar un juguete)			
			8	

Aplica: Velazquez Zavala Maira Ingrid

### ANEXO 5: Canales de aprendizaje de 3°B



## ANEXO 6: Los dinosaurios.

DATOS GENERALES					
GRADO	3°	GRUPO	B	TURNO	Matutino
FECHA	Noviembre				
	CICLO ESCOLAR 2021-2022				
TEMA	Los dinosaurios				
CAMPO FORMATIVO / APRENDIZAJE ESPERADO			PROCESOS POR DESARROLLAR		
Lenguaje y comunicación / oralidad Dice rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos de lenguaje. Pensamiento matemático Comunica de manera oral y escrita los primeros 10 números en diversas situaciones y de diferentes maneras incluida la convencional. Educación física Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión de sus movimientos.			Motricidad gruesa y fina. Lenguaje, fonética y semántica. Cuento uno a uno. Percepción, Atención, procesamiento de información.		
MOMENTOS DEL TRABAJO					
S. DIDACTICA		INICIO		HORARIO	
Estaciones de juego		Se le presenta a los alumnos el lugar que se va a explorar, se les explica que tienen una meta por cumplir, ya que, en cada estación, una vez realizada la actividad se les dará una pieza de rompecabezas para armar un mapa que nos lleva a un tesoro, al final de todas las estaciones		Inicio: 9:30	
HORARIO		DESARROLLO		ESPACIO	
Papel Craft (2 metros) Pintura digital verde, café. Toallitas húmedas Mesa Papel Craft. (3 metros) Cartón de huevo Plastilina (niños) Rompecabezas Dados. Trabalenguas: "El dinosaurio hipo está con hipo. ¿Quién le quita el hipo al dinosaurio hipo?"		<b>ESTACION 1</b> Pintaran con pintura digital en papel Craft un paisaje Jurásico, siguiendo las consignas izquierdas, derecha, arriba, abajo. Al concluir obtienen una pieza de rompecabezas y una consigna para continuar. Consigna. Desplazarse saltando e imitando los diferentes sonidos de dinosaurio. <b>ESTACION 2</b> Se desplazan rodando dentro de una cueva (simulador de cueva). Al concluir obtienen una pieza de rompecabezas y una consigna para continuar (camina sobre la punta de sus pies) <b>ESTACION 3</b>		Patio principal del JN Prof. Jose Severiano Reyes	

## ANEXO 7: La selva y los animales. Cuento sensoriomotor

DATOS GENERALES					
GRADO	3°	GRUPO	B	TURNO	Matutino
FECHA	23 de marzo de 2022				
ACTIVIDAD	Cuento sensorio motriz "La selva"				
CAMPO FORMATIVO / APRENDIZAJE ESPERADO			PROCESOS POR DESARROLLAR		
Fortalecer el reconocimiento de sensaciones a través del tacto, oído Desarrollar habilidades motrices			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tono muscular</li> <li>- Percepción</li> <li>- Atención</li> <li>- Memoria</li> <li>- Percepción</li> </ul>		
MOMENTOS DEL TRABAJO					
S. DIDACTICA	INICIO	HORARIO			
Cuento sensorial	En el aula de clases se hacen preguntas a los alumnos como: ¿Sabes que es la selva? ¿Alguna vez has ido a la selva? ¿Qué hay en la selva? ¿Qué animales hay en la selva? ¿Te gustaría viajar a una selva? Nos trasladamos a el área de cantos y juegos siguiendo consignas de movimientos a través de una canción. Posteriormente se les invita a los alumnos a viajar a una selva con su imaginación y con lo que perciban con el tacto y oído, cubrimos los ojos y cruzamos una simulación de tronco	Inicio: 9:30			
RECURSOS	DESARROLLO	ESPACIO			
Canción 1 <a href="https://youtu.be/Y_Qr50S0-B8">https://youtu.be/Y_Qr50S0-B8</a> Canción 2 <a href="https://youtu.be/0pORc3RWa64">https://youtu.be/0pORc3RWa64</a> Texturas en representación de los animales: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Serpiente</li> <li>- Tucan (pico y patas)</li> <li>- Elefante (pasos pesados)</li> </ul>	Se presenta a los alumnos el siguiente cuento: Había una vez, un grupo de niños que iban al preescolar, su maestra (se menciona el nombre de la maestra de grupo) se dio cuenta que sus alumnos eran muy valientes, por lo que decidió llevarlos a una exploración en la selva. Los alumnos se convertirán en exploradores, y decidieron ir a la selva para buscar diferentes	Áreas verde de la institución			

<ul style="list-style-type: none"> <li>- León (melena)</li> <li>- CUENTO "LA SELVA"</li> </ul>	animales. ¿Qué animales podrían encontrar? ¿Podrán encontrar pollitos en la selva? ¿Podrán encontrar perros o gatos? Al llegar a la selva escuchaban muchos sonidos, se escuchan hojas de árboles (se pasan hojas de árbol en los brazos de los alumnos) y también sonidos de diferentes animales, con apoyo de texturas según corresponda, se va mencionando al animal que se encuentran y se les pregunta si saben quién es de acuerdo a la textura y sonido que perciben			
	<b>CIERRE</b>			
	Los alumnos se destapan los ojos y conocen las texturas que simularon ser los animales y se le pregunta si se lo imaginaron, se les explica la importancia de nuestros oídos y los beneficios que este nos da al igual de la importancia de cuidarlos			
EVALUACIÓN CUALITATIVA				
Indicadores	No Logrado	En Proceso	Logrado	Observaciones
Sigue instrucciones de la consigna asignada				
Salta				
Imita los sonidos de				
Camina sobre la punta de sus pies				
Manipula la plastilina y forma la figura				
Repite el trabalenguas				
Dice el trabalenguas				
Realiza conteo uno a uno				
Identifica en su entorno la representación gráfica del mapa				
Sigue instrucciones de la consigna asignada				

  
 Docente de apoyo USAER 109  
 Mtra. Martha Rocío Rodríguez Guajardo.

## ANEXO 12: Stand la cosecha

DATOS GENERALES			
GRADO	3°	GRUPO	B
FECHA	5 de abril de 2022	TURNO	Matutino
		CICLO ESCOLAR	2021-2022
TEMA	Stand la cosecha		
CAMPO FORMATIVO / APRENDIZAJE ESPERADO		PROCESOS POR DESARROLLAR	
Lenguaje y comunicación <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciona características de objetos y personas.</li> </ul> Pensamiento matemático <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos</li> <li>• Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos.</li> </ul> Exploración y comprensión de medio natural y social <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunica sus hallazgos al observar seres vivos, fenómenos y elementos naturales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tono muscular</li> <li>- Coordinación</li> <li>- Motivación</li> <li>- Atención</li> <li>- Clasificación</li> <li>- Correspondencia</li> </ul>		
MOMENTOS DEL TRABAJO			
S. DIDACTICA	INICIO	HORARIO	
Feria escolar "los números en mi vida"	Los alumnos llegan a el módulo de "la cosecha", contestan algunas preguntas detonadoras ¿Qué observan? ¿Qué imaginas que haremos aquí?, ¿Qué es cosechar? Se les aclara los términos desconocidos a los alumnos	Inicio 9:15	
RECURSOS	DESARROLLO	ESPACIO	
Música de granja Sombreros para agricultores(docentes) Mandiles de agricultores Charolas para las parcelas Tierra para parcelas Verduras reales Canastas Granos de maíz Dados Ambientación: frutas fomi para árboles, milpas de papel y fomi, animales de reciclado.	Todos reciben un mandil de agricultores, se divide al grupo en equipos de tres integrantes y reciben una canasta por equipo, ingresan a las parcelas a cosechar verduras (zanahoria, cebolla, rábano, papa). Se les da la consigna de cosechar 15 verduras variadas por equipo guardándolas en su canasta, después se le indica que rectifiquen el numero de su cosecha vaciando las verduras, posteriormente se les indica que clasifiquen las verduras y hagan conteo de cada agrupación, comparen e identifiquen donde hay mas y donde hay menos	Áreas verdes de la institución	

CIERRE				
Pasan al área de sembrado, donde lanzan un dado el cual indicara el numero de granos de maiz que tomaran en un recipiente haciendo conteo uno a uno, para posteriormente pasar a la parcela a sembrarlo con movimientos específicos de las manos para mover la tierra				
EVALUACIÓN CUALITATIVA				
Indicadores	No Logrado	En Proceso	Logrado	Observaciones
Sigue instrucciones de la consigna asignada				
Salta				
Habla de lo que saben				
Describe lo que observan				
Manipula la tierra para cosechar				
Realiza conteo 1 al 20				
Realiza colecciones				
Identifica colecciones mayores y menores				
Trabaja en equipo				
Expresa sus emociones				



Docente de apoyo USAER 109  
Mtra. Martha Rocío Rodríguez Guajardo.

## ANEXO 8: La exploración

DATOS GENERALES		
GRADO	3º	GRUPO
FECHA	7 de abril del 2022	TURNO
		Matutino
		CICLO ESCOLAR
		2021-2022
TEMA		
La exploración		
CAMPO FORMATIVO / APRENDIZAJE ESPERADO		PROCESOS POR DESARROLLAR
Desarrollo personal y social: - Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión. - Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad por medio de juegos		Percepción Atención Lenguaje
MOMENTOS DEL TRABAJO		
S. DIDACTICA	INICIO	HORARIO
Estaciones de trabajo	En el salón de clases eligen los objetos que utiliza un explorador y los echan en un mochila. Se dirigen con una marcha "En marcha estoy" al patio. Se explica a los alumnos que tenemos una misión por cumplir, la cual consiste en buscar las letras del nombre de un personaje, el cual las a perdido, así que para ayudarle tendrán que buscar las letras siguiendo las indicaciones del mapa.	Inicio 10:30
RECURSOS	DESARROLLO	ESPACIO
	<b>INDICACIONES</b> Pasar por el río y atrapar un pez, revisar si tiene o no tiene una letra escondida y echarlos en un recipiente. Ir a la palmera y recoger bananas, una de las bananas tendrá la letra que busca. Pasar por en medio del tronco grande y encontrar la letra que falta para regresar al pantano con cocodrilos. Atravesar el río con obstáculos para encontrar una cueva donde estará el tesoro.	Aula de cantos y juegos
CIERRE		

	Para abrir la cueva complementan el nombre de su personaje, después para abrir el tesoro tendrán que bailar alrededor de la fogata con el coro motriz "Ale le " Al abrir el tesoro comparten el premio			
EVALUACIÓN CUALITATIVA				
Indicadores	No Logrado	En Proceso	Logrado	Observaciones
Sigue las indicaciones				
<b>Se relaciona con sus compañeros</b>				
Se involucra en las actividades, muestra interés.				
Manipula objetos con precisión				
Identifica algunas letras				
Controla y coordina su cuerpo en diferentes actividades motrices.				
Identifica en su entorno la representación gráfica del mapa				
 Docente de apoyo USAER 109 Mtra. Martha Rocío Rodríguez Guajardo.				