



ESCUELA NORMAL DE ATIZAPÁN DE ZARAGOZA



TESIS DE INVESTIGACIÓN

EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA FAVORECER APRENDIZAJES ESPERADOS DE ARTES EN TERCER GRADO DE PRIMARIA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

PRESENTA

MARICARMEN GUTIÉRREZ MEDINA

ASESOR

MTRA. DOLORES GUADALUPE MEJÍA RODRÍGUEZ

"2022. Año del Quincentenario de Toluca, Capital del Estado de México"

ESCUELA NORMAL DE ATIZAPÁN DE ZARAGOZA
"Formar para transformar con Calidad, Calidez y Compromiso Social"

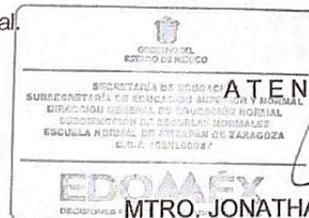
ASUNTO: Dictamen de aceptación
de Trabajo de Titulación.

Atizapán de Zaragoza, Estado de México 18 de julio de 2022.

C. GUTIERREZ MEDINA MARICARMEN
ALUMNA DE LA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA
P R E S E N T E.

El que suscribe, Director de la Escuela Normal de Atizapán de Zaragoza, hace de su conocimiento que una vez revisado y evaluado su documento recepcional titulado, EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA FAVORECER APRENDIZAJES ESPERADOS DE ARTES EN TERCER GRADO DE PRIMARIA. en la modalidad, TESIS DE INVESTIGACIÓN le informo que, con base en la normatividad vigente se cubrieron los requisitos para continuar con el proceso respectivo para sustentar su examen profesional de la Licenciatura en Licenciatura en Educación Primaria

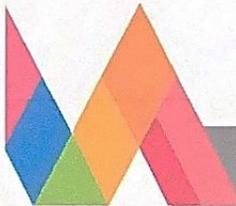
No omito comentarle que deberá cubrir en tiempo y forma, con los requisitos establecidos administrativamente para este fin. Le deseo el mejor de los éxitos en esta última etapa de su formación inicial.



ATENTAMENTE

MTRO. JONATHAN RANERO BARRERA

DIRECTOR DE LA ESCUELA NORMAL DE ATIZAPÁN DE ZARAGOZA



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y NORMAL
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL
SUBDIRECCIÓN DE ESCUELAS NORMALES
ESCUELA NORMAL DE ATIZAPÁN DE ZARAGOZA

Agradecimientos

La vida tiene una característica invaluable, el poder compartir y disfrutar con quienes amamos, además, ayudar y guiar a quienes permiten, pero también podemos ser ayudados y guiados durante nuestra vida, por esto mismo, mediante los agradecimientos de tesis, quiero exaltar la labor, acompañamiento, ayuda y guía de quienes estuvieron presentes durante toda o la mayor parte de la realización de este documento y proceso de la carrera profesional.

A Dios y al universo por permitirme un día más de vida, pero, además, por poner en mi camino a las personas correctas.

A mi mamá, de quien aprendí que por más complicadas que sean la situación, siempre existe una solución, que por más compromisos que haya, una buena organización mantendrá de pie cada uno de ellos, y de quien me siento orgullosa porque, aunque no existe un manual para ser hijos, madres o seres sociales me dio la vida y me ha formado con valores, amor y exigencia.

A mi papá, quien llegó a mi vida para quedarse, porque al compartirme uno de sus mayores sueños laborales, supe que debía buscar mi camino con una profesión que vería como más que un trabajo, como un sueño que me hiciera mejorar a diario, aprender y sobre todo sentirme feliz todos los días por lo que hago, ser puntual y además alistarme para mi nuevo día, por ser una persona que me ha formado con valores y amor.

A mi esposo, con quien he crecido estos últimos cinco años, quien me animó e insistió en estudiar una carrera profesional, quién como buen tutor escolar me exigió, me motivó, ayudó a realizar materiales didácticos, se desveló hasta tarde por acompañarme a concluir trabajos escolares, quien me llevó a diario a la escuela, pero, además, quién me apoyó económicamente para solventar mis gastos una vez que tuve que renunciar a mi

trabajo para empeñarme al cien por ciento en la escuela. Sobre todo, ha sido mi hombro y bastón para levantarme cada vez que las lágrimas de desesperación o desvelo llegaban a mí, porque ha creído en mí desde el momento en que me conoció, me respeta y ama sin importar nada.

A mi hermano, quien apoyó como conejillo de indias en la aplicación de estrategias o recursos didácticos planeados, quien hasta la fecha jamás dice que no por ayudarme, quien es una de mis fuertes motivaciones, para que, dentro de todo, en algún momento me vea como ejemplo para su vida, porque, así como el aprende de mí, aprendo de él, sobre todo aquellas veces cuando me acompañó paseando por la habitación mientras me contaba lo que investigaba acerca de temas relevantes para él y yo seguía trabajando en esta investigación o cuando lo acompañaba coloreando mandalas para quitar el estrés, en definitiva compartir momentos con él siempre serán mi alivio.

A mi abuelito Flavio, por permitirme quedar en su casa para que el traslado fuera más cercano a la escuela, por levantarse en las mañanas y tener preparado mi café, por animarme y visitarme en repentinas veces a mi habitación mientras trabajaba, por ser desde siempre una persona tan leal y amorosa a su modo, por estar pendiente de mí, cuidarme, darme los consejos más valiosos y enseñarme el valor del esfuerzo y lucha sobre la vida y lo que uno desea.

A mi abuelita Chelo, por estar a mi lado desde que nací, por criarme y formarme para la vida, quien ha estado a mi lado como mi otra mamá, porque me cuida, está pendiente de mí y de que me alimente al día, porque los últimos meses en los que he trabajado en este documento estuvo despierta hasta que fuera a dormir, quien me ama y escucha a diario sobre cómo me ha ido y como me siento, de quien también he aprendido el valor del esfuerzo y entrega con quienes amamos.

A mi suegra, quien nos ha abierto su casa para vivir y trabajar, quien a diario pone un plato listo para degustar, quien me ha ayudado a crear materiales didácticos gracias a que su taller de costura está en casa y ella es un genio para crear, quien está al pendiente no solo de su hijo, sino de mí y es una persona compartida, leal y de quien he aprendido el valor de la humildad y bondad.

A mi cuñada, por brindarme ideas de elaboración de recurso didácticos, además comparte conmigo materiales de toda índole, quien piensa en mí para regalar detalles de papelería y de todo en general, porque siempre tiene ideas que sobresalen y han apoyado en mis planeaciones didácticas.

A mi asesora de tesis la Mtra. Dolores, quien me ayudó a construir este documento desde el inicio, quien estuvo presente en cada duda, quien apoyó a mejorar mi redacción y búsqueda de información para esta investigación, así mismo, por darme los consejos más gratos y valiosos, como es el valor de la preparación y de ser una persona humilde ante la sociedad.

De manera general a cada uno de mis maestros y maestras de la licenciatura que apoyaron en mi formación y me guiaron en este proceso de labor docente.

ÍNDICE

Introducción	8
Capítulo 1. Planteamiento del problema	12
1.1 Identificación del problema	12
1.2 Descripción del problema	21
1.3 Justificación	26
1.4 Impacto social	30
1.5 Elementos del problema	31
1.6 Formulación del problema	32
1.7 Objetivos de investigación	37
1.8 Preguntas de investigación.....	37
Capítulo 2. Horizonte metodológico	38
2.1 Investigación cualitativa	38
2.2 Estudio de caso	39
2.3 Diagnóstico educativo	45
2.4 Diagnostico de grupo	49
2.5 Contexto de la intervención	56
2.6 Supuestos de investigación	59
2.7 Dispositivo de investigación	60
Capítulo 3. Marco teórico	61
3.1 La importancia del juego	61
3.2 El juego como facilitador de aprendizaje	66
3.3 Tipos de juego	68
3.4 Áreas del desarrollo del niño y niña	71
3.5 Participación del adulto en el juego	74

3.6 El juego en la planeación didáctica	75
3.7 Importancia de la educación artística	77
3.8 El arte en la educación primaria	79
3.9 El juego en artes	81
3.10 El juego como recurso didáctico en las artes.....	84
3.11 Criterios para la construcción de recursos didácticos	87
3.12 Ejes artísticos en educación primaria	89
3.13 Normatividad.....	91
Capítulo 4. Dispositivo pedagógico	99
4.1 Rima, ritmo y melodía	101
4.2 Creación de instrumento musical	102
4.3 Presentación de canciones.....	108
Capítulo 5. Análisis de resultados y hallazgos	115
Conclusiones	122
Referencias	126
Anexos	

Introducción

Investigar permite descubrir lo que se desconoce. La investigación estimula el pensamiento crítico y la creatividad, y es a través de ella que el proceso de aprendizaje se vitaliza, se incentiva la curiosidad e iniciativa personal.

La investigación es de importancia por la generación de conocimiento y la solución de problemas prácticos. Antes de investigar se requiere llevar a cabo un proceso de búsqueda de acuerdo con una metodología que permita dar respuesta a un fragmento de la realidad y de esta forma descubrir, dar respuesta e intervenir en lo que se desea potenciar.

El Plan de Estudios de la Licenciatura en Educación Primaria (2017), establece las modalidades que como estudiante del octavo semestre se pueden elegir para obtener el título como Lic. en Educación Primaria, de tal forma que la elección que se tomó para el proceso de titulación ha sido la tesis, misma que sigue la metodología de estudio de caso para el aprendizaje, la cual se adaptó a los intereses y necesidades del investigador, además de intervenir en la labor docente bajo las condiciones que se presentaron al momento de realizar la investigación.

Retomando el Plan de Estudios de la Lic. En Educación Primaria (2012) donde se menciona que “La tesis es un texto sistemático y riguroso que se caracteriza por aportar conocimiento e información novedosa en algún área o campo de conocimiento” (SEP, 2012) forma parte de un reporte o informe de investigación con el objetivo de construir conocimientos que permitan dar solución a un problema, por ello, en la presente investigación, se presentan los resultados obtenidos al explorar un tema referido a la Práctica Profesional en relación con un tema de interés.

La presente investigación surge en primer lugar, a raíz de la observación y recurrencia del problema sobre la falta de intervención en el área de desarrollo personal y social de artes en educación primaria, en la cual se propone el juego como recurso didáctico para consolidar los aprendizajes esperados del área.

Tomando en cuenta que el juego es una actividad de recreación, cuyo principal fin es la distracción de sus participantes, también se puede utilizar con un objetivo didáctico o educativo, que proporciona a los niños y niñas habilidades que les permiten explorar realidades nuevas, estar en estados de alerta, desarrollar su sensibilidad, destrezas en la resolución de problemas, fortalecer habilidades en la toma de decisiones, habilidades motoras y de reacción, así como el pensamiento crítico.

La idea principal en la investigación es que, con base en la teoría y los autores reconocidos sobre el juego, se atienda a las necesidades de los alumnos y alumnas para consolidar aprendizajes esperados del área de artes, utilizando como recurso el juego en sus diferentes tipos: el juego funcional, de construcción, simbólico y reglado, los cuales mediante la planeación permitan dar sentido a las actividades de artes sin pretender hacer uso de un juego sin objetivo.

En primer lugar, hay una amplia literatura y teoría que demuestra que el juego es una vía para el aprendizaje. Desde los clásicos de la Pedagogía y la Psicología hasta recientes revisiones como las de Lev Vigotsky, Jean Piaget, Jerome Bruner, por mencionar los más reconocidos y que constatan que es posible aprender a desarrollar el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la comunicación, así como el fortalecimiento de habilidades sociales, cognitivas y motoras a través del aprendizaje basado en el juego.

En este sentido, uno de los retos principales del docente es captar el interés y motivación de nuestro alumnado, que, gracias a los juegos, puede ser una tarea más

sencilla, por el propio diseño del juego, que genera, por su naturaleza, curiosidad en su ejecución. Obviamente, para ello es importante elegir el juego correctamente y proponer los objetivos pertinentes de acuerdo con las necesidades de los alumnos y alumnas.

De tal manera que, durante la investigación, se trató de comprender la influencia que tiene el juego como recurso didáctico en el área de desarrollo personal y social de artes.

En el primer capítulo de esta investigación se aborda el planteamiento del problema, en donde se describe de manera amplia el objeto de estudio, así como la descripción de la situación que se investigó a partir de la problemática observada a lo largo de la formación docente. En donde, a partir de los datos recabados y el análisis realizado en los diarios donde se describen las jornadas de práctica, se toman las ideas más relevantes y experiencias que permitieron centrar el tema de forma específica, también delimitar y exponer la descripción del problema, justificación, impacto social, elementos del problema, formulación y, finalmente, los objetivos y preguntas de investigación.

Así mismo, se vinculan con las competencias genéricas y profesionales que marca el programa de la Dirección General de Educación Superior en el plan de estudios de la Lic. en Educación Primaria (SEP, 2022).

En el segundo capítulo denominado horizonte metodológico está integrado por los elementos que definen el diseño de la investigación en una tesis, a su vez, la investigación enfatiza la naturaleza de la realidad construida socialmente, se toma un fragmento de la experiencia vivida a lo largo de la labor docente y la práctica, para estudiarlo y dar un aposable respuesta. El estudio de caso es la metodología de investigación tomada como eje conductor que llevó al análisis, la construcción de las categorías a trabajar durante toda la investigación iniciando con el diagnóstico, revisión teórica y el dispositivo pedagógico de intervención,

En el tercer capítulo se encuentra el fundamento teórico, es decir, los elementos expuestos en el planteamiento del problema, se presentan de forma detallada y desarrollada. Las fuentes que se han utilizado van desde físicas a digitales.

En el capítulo cuatro, denominado dispositivo pedagógico se presenta la aplicación de la planeación didáctica que se basa en las categorías detalladas en el capítulo dos y que facilitaron la aplicación del proyecto que se realizó.

El capítulo cinco se realiza la recopilación de resultados y hallazgos obtenidos en el desarrollo y la aplicación del dispositivo pedagógico. Para finalizar, se presentan las conclusiones que, de manera general, explican a dónde se llegó con la investigación y la intervención.

Capítulo 1. Planteamiento del problema

“El planteamiento del problema consiste en describir de manera amplia la situación objeto de estudio, ubicándola en un contexto que permita comprender su origen, relaciones e incógnitas por responder” (Fidias, 1999, p. 9).

El presente capítulo se delimita y describe la situación que se investigó a través de la problemática observada en la práctica de intervención educativa.

1.1 Identificación del problema

El texto explora la dimensión del juego en las artes como recurso didáctico, para desarrollar las habilidades de las alumnas y alumnos tanto creativas, como emocionales y motrices. Así mismo, como un recurso concreto y de apoyo para la comprensión de temas universales dentro de los campos formativos de educación primaria.

Cabe resaltar que, para el desarrollo del siguiente tema, existe un sin fin de ideas previas para teorizarlo, sin embargo, las experiencias vividas a lo largo de la formación docente permitieron que se construyera una idea central de tema.

De esta manera, se eligió la modalidad de tesis como un recurso amplio en investigación y estudio de caso que permite indagar a partir de un suceso que marcó la formación docente durante las prácticas de intervención, de igual manera, como una elaboración de un trabajo que contiene categorías de análisis, recolección de datos, argumentación a partir de hallazgos y documentación teórica que den respuesta a la práctica docente y áreas de oportunidad que se requiere fortalecer y ejercer en el futuro.

Si bien son distintos los temas de investigación o los tipos de tesis, el proceso de elaboración sigue una secuencia más o menos en común ya que, las fases no son necesariamente lineales (SEP, 2012).

- a) Los hechos, la problematización y el problema. Reflexionar acerca de los dilemas que se presentan en la práctica, sea la propia o la de otros
- b) La revisión de la bibliografía, en todo el proceso de investigación se explica la postura teórica desde la cual se entiende y explica el fenómeno estudiado. Rodríguez, Gil y García (1996)
- c) La selección de la metodología
- d) Recolección de datos con diseño de instrumentos
- e) Análisis de interpretación de datos, se centra en el desarrollo de las competencias relacionadas con el análisis de la práctica
- f) Hallazgos y resultados

Se considera importante abordar el tema en una investigación donde se adquieran nuevos conocimientos que permitan continuar en las áreas de oportunidad que como docente en formación se ha logrado identificar, entre ellas la necesidad de contar con recursos didácticos que se puedan incluir dentro de la planeación diaria. Por ello, es indispensable sustentar la práctica con la teoría y la experiencia.

Así mismo, durante el proceso de formación profesional, personal y académica se han logrado desarrollar y aplicar competencias genéricas y profesionales que han permitido la práctica en las escuelas primarias en donde se da la oportunidad de ejercer la labor docente, de igual manera, se evidencian debilidades para mejorar por lo cual se consideran las siguientes competencias a favorecer (SEP, 2021, p. 8):

Competencia genérica:

- Utiliza las tecnologías de la información y comunicación de manera crítica.

Competencia profesional:

- Integra recursos de la investigación educativa para enriquecer su práctica profesional, expresando su interés por el conocimiento, la ciencia y la mejora de la educación.

Ambas competencias se han elegido en cuanto al área de mejora, búsqueda de información y el uso de las tecnologías de la información, porque mediante esto, los recursos de investigación pueden dar respuesta al tema elegido; con apoyo de las extensas plataformas de textos educativos, referencias bibliográficas, títulos referentes al tema, así como en las bibliotecas digitales de algunas universidades públicas y privadas, de modo que trabajar desde la virtualidad, durante la aparición de la pandemia por COVID-19 y la adaptación escolar y de trabajo, no interfieran en la integración de recursos teóricos para la investigación.

Se toma en cuenta como referente una práctica de acompañamiento, en donde hubo la oportunidad de observar algunas de las habilidades de la docente titular para integrar recursos didácticos, juegos y estrategias como parte de los temas que diariamente abordaba. Muchas de estas actividades tenían una intención, propósito y cierre, además, por parte de la profesora un alto nivel de comprensión y dominio del tema tratado, aunado al uso de estrategias basadas en el juego.

De la misma manera, una base previa para esta investigación es la propia experiencia dentro de las observaciones, acompañamiento e intervención y el trabajo docente desempeñado en las prácticas realizadas desde el segundo semestre de la Licenciatura en Educación Primaria, dentro de las escuelas primarias donde se ha tenido la oportunidad de incluirse en el trabajo docente y en el diseño de la planeación didáctica, así mismo, de la creación de recursos didácticos que permiten el desarrollo de los temas que se revisan y se aprenden, también de la inclusión de materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza y de aprendizaje.

Se considera que los recursos didácticos son de gran apoyo e importancia al diseñar e integrar en la planeación diaria, porque facilitan tanto el proceso de enseñanza, como el aprendizaje de las alumnas y alumnos, al mismo tiempo que con ellos se organizan las intervenciones, por ello, el interés en el juego.

El juego puede permitir que las alumnas y alumnos se sientan motivados, muestren interés por los contenidos, además de hacer posible el desarrollo de las distintas habilidades; creatividad, imaginación, resolución de problemas, pensamiento crítico, inteligencia emocional, trabajo en equipo y habilidad motriz. Cada vez es más claro el lugar que tiene la motivación como requisito para construir conocimientos y habilidades de forma significativa.

El maestro, en ese sentido, es clave para ayudar a las alumnas y alumnos a reconocer sus sistemas de motivación y cómo estos influyen en su aprendizaje, para ello, los docentes deberían conocerlos y diseñar el recurso didáctico más conveniente al momento de asumir la diversidad de formas y necesidades de aprendizaje, como una característica del trabajo escolar. Por medio de este ambiente, se favorece que las alumnas y alumnos integren nuevos aprendizajes a su conocimiento y se dé lugar al aprendizaje significativo. Este ambiente debe procurar que en la escuela se diseñen situaciones que reflejen una interpretación del mundo, a la par que demanda que las alumnas y alumnos aprendan en circunstancias cercanas a su realidad.

El docente debe generar de manera permanente experiencias exitosas en el ámbito educativo, a partir de la inclusión de herramientas planificadas como medios que apoyen la comprensión en el trabajo áulico y contribuyan a propiciar ambientes de aprendizaje cuyo objetivo sea fomentar los intereses personales de las alumnas y alumnos hacia el aprendizaje.

Para que el docente consiga transformar su práctica y cumpla con su papel en el proceso educativo, el plan de estudios de educación básica plantea un conjunto de principios pedagógicos que forman parte del Modelo Educativo (2017) y, por tanto, guían la educación obligatoria centrada en las necesidades, experiencias, emociones y motivación del alumnado, busca estimular la motivación intrínseca de alumnas y alumnos, reconocer la naturaleza social del conocimiento y de la interacción cooperativa entre pares, aunado a propiciar el aprendizaje situado. Además, se busca que aprendan en circunstancias que los acerque a la realidad, estimulando variadas formas de aprendizaje que se originan en la vida cotidiana, en el contexto en el que ellos están inmersos, en el marco de su propia cultura y cotidianeidad donde el juego cobra su máximo esplendor, ya que se trata de una acción y reacción natural en donde exploran, aprenden y vuelven auténtico el momento.

En las etapas de observación e intervención dentro de la formación docente, se percibe que el juego es tratado como una forma de premiar a aquellos que acaban con anticipación cierta tarea en clase; son *premiados* para jugar dentro del aula con libros para colorear o cuadernos de dibujo. Sin embargo, se considera que las actividades deben tener un fin y un propósito; evitar solo premiar con el juego, para retomarlo como un recurso didáctico y como parte de una estrategia diaria de trabajo que refuerce un tema en particular.

Así como el juego es visto, en muchos de los casos, como una actividad de distracción o como un premio, el área de artes tiene la misma falta de atención, interés y carga horaria en relación con los campos troncales, es decir, pensamiento matemático y lengua materna español. Sin embargo, cada uno de los campos formativos y áreas de desarrollo tienen un propósito, desenlace de aprendizajes esperados, orientaciones curriculares, competencias y sugerencias de evaluación que forman parte del plan de estudios a seguir y del perfil de egreso.

Por ello, es indispensable conocer los planes y programas de estudio del presente modelo educativo, el cual busca la inclusión y atención a las necesidades educativas de cada estudiante, de esta manera, las artes y el juego deberían tomarse en cuenta porque forman parte del desarrollo de habilidades cognitivas y motrices de niños y niñas.

De esta manera, se retoman algunas observaciones y vivencias recorridas a lo largo de la formación docente y expuestas en una serie de diarios de clase (anexo 1, 2 y 3), de las que se retoman algunos fragmentos en el presente documento y que evidencian una recurrencia del tema y la problemática aquí abordada. En ellos se percibe que el juego es un recurso didáctico que tiene gran impacto en los alumnos y alumnas de educación básica, porque de forma virtual o presencial, les permite explorar, imaginar y favorecer la curiosidad por llevar a cabo la ejecución del juego sobre un tema académico específico.

Como muestra se presenta la siguiente evidencia de los días 26, 28 y 29 de enero de 2021 en donde se abordó el tema sobre los juegos en la prehistoria en la asignatura de Educación Física en 4° grado, grupo B, con el siguiente aprendizaje esperado: reconoce sus habilidades motrices en juegos que practican o practicaban en su comunidad, estado o región, para participar en distintas manifestaciones de la motricidad. Se desarrollaron dos planeaciones para el área de educación física y una para el área de artes con el siguiente aprendizaje esperado: crea secuencias de movimiento y formas a partir de estímulos sonoros (anexo 4, 5 y 6).

El objetivo final del aprendizaje por descubrimiento reflejó el impacto y curiosidad por llevar a cabo una actividad mediante el juego de forma virtual, en este caso únicamente por leer el título del vídeo realizado por la docente en formación en la plataforma YouTube: “el juego de la pelota”, causó *revuelo* en cuanto se subió a la red de internet.

Anexos 1 – 6 se encuentran en el archivo empírico para evitar saturación de datos en el documento.

Con el apoyo de aplicaciones móviles se realizó entonces un videoclip de 4 a 5 minutos para explicar el juego de la pelota desde tiempos históricos, además de hacer una previa investigación sobre la historia de este juego (maya), y con apoyo de material accesible y que fácilmente encontramos en casa se adaptó el juego de manera virtual para realizarlo en casa, además de que se hizo la sugerencia de indagar en otros medios o bien con la familia sobre los juegos que durante su infancia creaban o ya existían, sin dejar a un lado que los juegos que hoy sabemos tienen un pasado y únicamente han sido adaptados.

Cabe decir entonces que, a partir de la transversalidad de un tema, en este caso, de la historia, se puede conocer sobre la cultura y tradición humana, a su vez, se adapta a una actividad innata de los niños y niñas, como lo es el juego.

Al mismo tiempo, durante la reproducción del video y una vez revisadas las estadísticas de las visitas en la plataforma se observó que el video había sido abandonado antes de concluir, esto quiere decir que los y las alumnas no esperaron a terminar de observar el video, puesto que se trataba de un video únicamente explicativo y con ejemplificaciones del desarrollo del juego, para ellos y ellas era mucho más fácil abandonarlo si no se trataba de la ejecución del mismo, además porque la sugerencia de la indagación o juego que podrían construir a partir de materiales que se tienen en casa únicamente había sido mostrado en pantalla pero sin una guía alguna que ellos pudieran imitar o repetir y, posteriormente, enviar sus evidencias.

Se observa el interés o la falta de disposición por abrir el video, ya que la mayoría de los videos realizados de la misma área de desarrollo pero que se ocupan más en ejercicio físico y motriz tienen el doble o triple de vistas, es decir, que estos son más interesantes, porque no se habla mucho y se mueve el cuerpo.

Bruner (1966 citado en Elizalde, 2010), considera que los alumnos y alumnas deben aprender a través de un descubrimiento guiado que tiene lugar durante una exploración motivada por la curiosidad, así, llegan a descubrir cómo funcionan las cosas de un modo activo y constructivo, sobre todo de manera autónoma, ya que solo por tratarse de juego los y las estudiantes infieren en la actividad pensando ansiosos de qué tratará.

Por otro lado, el área de artes fomenta y da apertura a trabajar en conjunto con otras asignaturas, de manera que con una intención se consoliden ambos aprendizajes, es por ello, que durante la práctica de intervención que se ha mencionado anteriormente podría mejorar y se podría agregar una actividad final y significativa de manera que, las temáticas culturales tratadas como parte del arte fundamenten ambos aprendizajes.

El área de artes, como se dijo antes, está relegada a un segundo plano en el aula, ya que se practica “si queda tiempo”, sin embargo:

El arte se puede motivar proporcionando mayores posibilidades de apertura a cualquier tipo de conocimiento, ya que sus condiciones permiten una reducción de restricciones que reprimen al niño, limitándolo ampliamente en su comportamiento explorador y su capacidad auto expresiva (Molina y Patiño, 2013, p. 34).

De esta manera, las artes también se ven afectadas porque en ocasiones se perciben como una actividad de relleno, lo anterior se evidencia al proporcionar, sin mayor objetivo, dibujos y colores y aquello que un estudiante gana por el hecho de concluir una actividad en tiempo y forma o cuando “sobra tiempo” en la jornada escolar antes de partir a casa.

Como podemos apreciar, el juego en sus diversos campos, y de acuerdo con lo observado en las escuelas primarias donde se han realizado prácticas de observación e intervención, no se trata como una estrategia que pueda ser utilizada y planeada de manera

formal para incluir o realizar una transversalidad de una asignatura con la otra o para facilitar la comprensión de una temática y, así mismo, ofrecer las posibilidades de desarrollo de habilidades de las alumnas y alumnos.

No parece fácil incluir juegos en la vida diaria que apoyen la formación académica, pero no es imposible adaptar o incluirlos con un propósito educativo. El juego, aunque es una actividad libre, puede ser un recurso con una previa organización y un propósito académico.

El juego libre o no estructurado presenta beneficios para los niños. El juego es una herramienta fundamental para que el niño entienda el mundo que le rodea, y en ocasiones a los adultos les cuesta permitir que este se desarrolle libre y sin directrices (que sea libre y espontáneo). Los niños a través del juego son capaces de crear, imaginar, construir, soñar con cualquier cosa (Meneses, 2019, párr. 2).

Albana Paganini, directora de la Clínica Psicológica de la U.D.P. (La Tercera, Tendencias, 2018) coincide en que en el ámbito educativo hay un quiebre entre el seguimiento de planes y programas de estudio y las necesidades específicas de los y las estudiantes, por lo que debemos utilizar recursos didácticos y juegos para favorecer el aprendizaje, y no verlos únicamente como pérdida de tiempo.

Lo anterior, es un tema preocupante, porque si algo caracteriza a los niños es jugar, y no es solo una herramienta educativa, el niño construye su subjetividad de esa manera y aprende de ella.

Así mismo, dice Cherry Clare la parte artística representa una fuerza significativa dentro de un programa de aprendizaje total y por ello hay que basarse en una planeación hecha con sensibilidad, motivar al niño para que realice actividades artísticas y disfrute de experiencias que le conducirán a un desarrollo general total. También que se le dé tiempo suficiente para

que pase de una actividad a otra siguiendo su propio rumbo se le ayuda a desarrollar fuertes sentimientos autoestima y confianza en sí mismo (citado en Molina y Patiño, 2013, p. 27).

A los niños y niñas no se les puede tener en una sola posición, marcados por el orden áulico, porque necesitan de exploración ambiental, relaciones personales, práctica de lenguaje y, por qué no, de diversión en tiempos escolares, lo que puede marcar ese momento para siempre. El juego se vuelve un factor de motivación y un valor de importancia para que día con día, vuelvan a clase buscando su propio conocimiento.

1.2 Descripción del problema

Las alumnas y alumnos que forman parte del sujeto central de estudio en esta investigación cursan el tercer grado de educación primaria, la mayor parte del grupo tiene 8 años, o está por cumplirlos, por ello, es necesario conocer las características de la etapa de desarrollo en la que se encuentran (operaciones concretas).

El Centro Nacional de Defectos Congénitos y Discapacidades del Desarrollo (2020) señala que la niñez intermedia implica muchos cambios en la vida de un niño. A esta edad, los niños ya pueden vestirse por sí solos, atrapar una pelota más fácilmente solo con las manos y amarrarse los zapatos. Ahora es más importante para ellos ser un poco más independientes de la familia. Eventos como comenzar a ir a la escuela hacen que a esta edad entren en contacto regular con un mundo más amplio. Las amistades se vuelven más importantes. En esta etapa desarrollan rápidamente habilidades físicas, sociales y mentales (CDC, 2020, <https://www.cdc.gov/ncbddd/spanish/childdevelopment/positiveparenting/middle.html> consultado el 3 de noviembre de 2021).

Es fundamental que en esta etapa adquieran confianza en todas las áreas de la vida, como en las amistades, las actividades escolares y los deportes.

Pope (2021, citado de Vilaca, 2013), dentro de la organización médica y de salud Kaiser Permanente define y clasifica las etapas del desarrollo de las alumnas y alumnos de

8 años de edad, en cinco áreas principales: crecimiento físico, desarrollo cognitivo, desarrollo afectivo y social, desarrollo del lenguaje y desarrollo sensorial y motor y a continuación se describen.

a) *Crecimiento y desarrollo físico*

Para cuando tienen 8 años de edad, la mayoría de los niños:

- Crecen aproximadamente 2.5 pulgadas (6 cm) y aumentan alrededor de 7 libras (3 kg) en un año.
- Pueden tener brazos y piernas que parecen demasiado largos en proporción con su cuerpo.
- Pierden aproximadamente cuatro dientes de leche cada año, los cuales son reemplazados por dientes permanentes.

b) *Pensamiento y razonamiento (desarrollo cognitivo)*

Para cuando tienen 8 años de edad, la mayoría de los niños:

- Saben contar de dos en dos (2, 4, 6, 8, etc.) y de 5 en 5 (5, 10, 15, 20, etc.).
- Saben qué día de la semana es. Generalmente no saben la fecha entera ni el año.
- Pueden leer oraciones sencillas.
- Completan problemas de sumas y restas sencillas de una sola cifra (como $1 + 8$, $7 + 5$, $6 - 2$, $4 - 3$).
- Pueden diferenciar entre derecha e izquierda.
- La mayor parte del tiempo tienen una perspectiva en blanco y negro de las cosas. Las cosas son fantásticas u horribles, feas o hermosas, buenas o malas. Se

concentran en un aspecto o una idea a la vez, lo cual hace difícil que entiendan asuntos complejos.

c) Desarrollo afectivo y social

Para cuando tienen 8 años de edad, la mayoría de los niños:

- Disfrutan de estar con sus amigos. Las opiniones de sus amigos se vuelven cada vez más importantes. Y la presión de los pares puede volverse una preocupación.
- Adquieren un sentido de la seguridad por participar con regularidad en actividades grupales como Scouts.
- Tienen más probabilidades de seguir reglas que ellos ayudan a crear.
- Tienen emociones que cambian rápidamente. Los arranques de furia son comunes. Muchos niños son críticos de los demás, especialmente de sus padres. Pueden parecer histriónicos y, a veces, groseros.
- Son impacientes. Les gusta la gratificación inmediata y tienen dificultades para esperar a tener lo que quieren.
- Se interesan en el dinero. Algunos niños pueden obsesionarse con el ahorro y los planes de ganar y gastar dinero.

d) Desarrollo del lenguaje

Para cuando tienen 8 años de edad, la mayoría de los niños:

- Tienen un habla bien desarrollada y usan la gramática correctamente la mayor parte del tiempo.
- Se interesan en leer libros. Para algunos, es su actividad preferida.
- Todavía tienen que esforzarse con la ortografía y la gramática en su trabajo escrito. Este aspecto del desarrollo del lenguaje no es tan avanzado como el habla oral.

e) Desarrollo sensorial y motor

Para cuando tienen 8 años de edad, la mayoría de los niños:

- Se atan los cordones de los zapatos.
- Dibujan un rombo.
- Dibujan una persona con 16 rasgos.
- Se vuelven cada vez más habilidosos en pasatiempos, deportes y juegos

activos.

A esta edad, entre los 7 y 8 años, desarrollan rápidamente sus habilidades mentales, aprenden mejores maneras de describir sus experiencias, sus ideas y sus sentimientos y se enfocan menos en sí mismos y se preocupan más por los demás; es la edad perfecta para incluir el juego y participación en cuanto al aprendizaje de reglas claras, a ser pacientes; por ejemplo, esperar su turno y desarrollar sus habilidades mentales, motrices y sociales a partir de recursos didácticos enfocados en favorecer los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Estas son algunas características del desarrollo en esta etapa y que se ven reflejadas en los niños y niñas, sujetos de esta investigación.

Al ser las alumnas y alumnos, pertenecientes al tercer grado de primaria, son los sujetos centrales para el desarrollo de esta investigación, tomo como herramienta principal la observación, utilizada como técnica de investigación para la recopilación de evidencias, experiencias e intervenciones correspondientes al ciclo escolar en curso.

De igual manera, se toma en cuenta a la docente titular, porque es guía y acompañante de las alumnas y alumnos del tercer grado a quienes se va a observar y conocer en la práctica de intervención llevada a cabo en el transcurso del séptimo y octavo semestre.

El propio registro, evidencia y desarrollo de planeaciones con énfasis en el área de artes y la inclusión del juego como recurso didáctico apoyarán en la investigación y desarrollo del presente tema.

Uno de los recursos de investigación es el diagnóstico y fichas descriptivas por cada estudiante, tomadas en su totalidad en el grado anterior por la docente titular de ese momento, así mismo, de los ejercicios exploratorios y la respectiva evaluación diagnóstica, aplicados en el presente ciclo escolar, esto se desarrollará con más profundidad en el capítulo dos.

Además, se retoma la teoría de Vigotsky (1979), sobre la zona del desarrollo próximo. Este pensador menciona que el niño es un ser social desde su nacimiento. Por tanto, su aprendizaje está condicionado por el contexto que le rodea. Esto incluye el ambiente y las personas que están a su alrededor: padres, familiares y educadores, si es el caso.

Las zonas de desarrollo son cada una de las etapas en las que se encuentra el niño en el momento de aprender. Vygotsky estableció tres etapas del aprendizaje (citado de Pastor, 2020, párr. 3).

- Zona de Desarrollo Real: el punto de partida, lo que el niño sabe.
- Zona de Desarrollo Próximo: lo que el niño sabe en este momento y lo que puede llegar a aprender.
- La Zona de Desarrollo Potencial: lo que le niño no sabe y el docente determinará el objetivo de hacia dónde desea llevar el aprendizaje del niño.

Realmente, algunos de los problemas que se enfrentan en el aula, tienen que ver con la mediación pedagógica que se establece en la zona de desarrollo próximo en donde los instrumentos de mediación, entre ellos el juego, cobran sentido.

1.3 Justificación

En este apartado se señalan las razones por las cuales se realiza la investigación, y sus posibles aportes desde el punto de vista teórico o práctico.

Para el desarrollo del presente escrito, se realiza una investigación y, a su vez, una exploración dentro de la práctica docente, que responda a las necesidades del trabajo de titulación; una tesis de investigación que aporte información sobre un campo de conocimiento en el cual se exponen áreas de oportunidad y competencias profesionales a mejorar como docente en formación.

La elección de tesis como modalidad de titulación permite exponer, argumentar e informar acerca de la forma en que el tema elegido fue tratado en un contexto real y cercano al desarrollo del trabajo docente y prácticas específicas, que permitirán construir conocimientos y dar respuesta a aquellas áreas de oportunidad en las que se puede mejorar.

Ante el planteamiento del juego como recurso didáctico dentro de la planeación didáctica, se descubre la importancia en una de las áreas de desarrollo personal y social de educación primaria, es decir, las artes.

El espacio curricular dedicado a las artes contribuye al logro del perfil de egreso al brindar a los estudiantes oportunidades para aprender y valorar los procesos de creación y apreciación de las artes visuales, la danza, la música y el teatro, por medio del desarrollo de un pensamiento artístico que integra la sensibilidad estética con habilidades complejas de pensamiento, lo que permite a los estudiantes construir juicios informados en relación con las artes, así como prestar atención a las cualidades y relaciones del mundo que los rodea (SEP, 2017, p. 467).

Se considera que trabajar con las artes en el aula favorece la adaptación al cambio, la exploración, la resolución de problemas de manera innovadora, el trabajo en equipo, el respeto, el orden, la convivencia armónica, así como la exploración del mundo exterior e interior.

Así mismo, los contenidos de los programas de Artes en educación básica promueven la relación con otros Campos de Formación Académica y Áreas de Desarrollo Personal y Social desde una perspectiva interdisciplinaria, lo que permite transferir sus estructuras de conocimiento a otras asignaturas y áreas, y vincularlas explícitamente con propósitos, temas y contenidos, acompañadas de recursos didácticos como es el juego.

El aprendizaje viene como resultado de la práctica, y el juego permite generar las rutinas que llevan al desarrollo de capacidades y habilidades. Cuando juegan, las alumnas y alumnos no tienen generalmente la intención de aprender, pero son los docentes los que podemos planificar los espacios para que ellos relacionen el juego con el proceso de aprendizaje, para así, facilitar el desarrollo psicomotor, cognitivo, afectivo y social.

En cierto modo, se trata de aprovechar el juego y los recursos didácticos planeados como punto de partida para proponer y realizar tareas útiles, orientadas a dirigir objetivos educativos.

Ante las dificultades de adaptar el juego innato de las alumnas y alumnos, por ser una actividad que no se incluye con un propósito, y por la falta de recursos didácticos en la planeación que se ajusten a incluirlo dentro de las artes u otros campos de formación, es que se realiza esta investigación, para evitar que el juego quede como simple dispersión.

Cuando las alumnas y alumnos van a la escuela, el objetivo no es solo que adquieran conceptos, sino que obtengan una formación integral, útil y aplicable a su vida presente y futura, y muchos de los conocimientos que adquirimos jugando quedan fijados

en la memoria de manera significativa. Esto muestra la estrecha relación que puede haber entre el aprendizaje y el juego.

Piaget (1956) menciona que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad, según su etapa evolutiva. Para él, las capacidades sensoriales y motrices simbólicas o de razonamiento son las que condicionan el origen y la evolución del juego (citado de CC. OO, 2010, p. 4).

Se requiere aprender para la vida, no solo memorizar sin experimentar o explorar, por ello, el juego es una actividad que permite una enseñanza irremplazable.

Los niños y niñas aprenden porque las actividades les ayudan a retener el conocimiento mediante recursos didácticos que se han integrado cuando se juega de cierto modo y con un objetivo, es importante porque no sólo proporciona confianza en uno mismo, sino que esta acción da placer y satisfacción a quien la lleva a cabo. Cuando los niños y niñas juegan, viven experiencias que los preparan para enfrentar responsabilidades en la sociedad de la que formarán parte, se favorece así la comunicación y la creación, por ser una forma de expresión espontánea y motivadora (Sarmiento, 2007, p. 49).

Klein (1929, citado en Minerva, 2002), señala que el juego involucra un pensamiento creativo para poder aprender a solucionar problemas, desarrolla las capacidades de lenguaje y comunicación, habilidades cognitivas, personales y sociales. Permite, también, fortalecer valores como el respeto, tolerancia grupal, responsabilidad, la confianza en sí mismo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos e inquietudes, facilita el esfuerzo para hacer propios los conocimientos de manera más significativa.

Algunas veces los docentes no se detienen a pensar acerca de las ventajas que esto tiene para las alumnas y alumnos y no se incluye en nuestra vida diaria por miedo a que no funcione en el proceso de enseñanza y de aprendizaje, pero está claro que despierta procesos de análisis de situaciones, solución de problemas, reflexión, socialización,

imaginación, creatividad, diversión y la capacidad de abrirse a diferentes maneras de explorar el mundo que les rodea.

Como parte fundamental de la aplicación del juego como recurso didáctico dentro de las artes, es importante que el docente desee incorporar, diseñar y crear nuevas experiencias en la planeación, con una investigación previa para explorar sobre aquellas herramientas y medios que pueden ser complementarios en el proceso de aprendizaje de las alumnas y los alumnos.

Freud (1986), Erikson (1950), Piaget (1926), Vygotsky (1979), señalan que podemos identificar dos ejes de análisis fundamentales y estrechamente relacionados: por un lado, la contribución de la psicología y pedagogía para entender el significado del juego en las diferentes etapas del desarrollo humano y por otro, las diversas relaciones que se han ido estableciendo en la práctica educativa en los primeros años, entre juego, pedagogía, currículo y evaluación, derivando así la diversidad de tipos de aprendizaje o formas de aprender (citados en Meece, s.f., p. 163).

A estos autores les debemos, entre otras cosas, el estudio de las etapas del desarrollo del niño y un análisis del juego en relación con las mismas.

Ahora bien, como dice Moreno (2002) el juego es un fenómeno antropológico, que hay que tener en cuenta para el estudio del ser humano. El juego es una constante en todas las civilizaciones, ha estado siempre unido a la cultura de los pueblos, a su historia, a lo mágico, a lo sagrado, al amor, al arte, a la literatura, a las costumbres, a la guerra. El juego ha servido de vínculo entre pueblos, ha facilitado la comunicación entre los seres humanos (citado en Leyva, 2011, p. 8).

Piaget (1956 citado en Meece, s.f.) distingue los tipos de juegos en función de su importancia para el desarrollo y el aprendizaje infantil en sus diversos aspectos o dimensiones: juego físico, juego con objetos, juego simbólico, juego socio dramático y juego

con reglas. Afirma que el juego es la actividad más agradable que todo ser humano experimenta desde la etapa inicial, creando un cúmulo de experiencias para formar aprendizajes significativos, adquirir conocimientos, habilidades, destrezas, hábitos y normas con la finalidad de ayudar a las alumnas y alumnos a alcanzar metas propias de la etapa en la que se encuentran.

Para Vigotsky (1979 citado en Meece, s.f.) el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles complementarios al propio.

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones [sic] internas individuales (citado en CC. OO, 2010, p. 6).

Para organizar una diversidad de espacios educativos con soporte didáctico, tan solo requerimos de una organización previa, referida a los intereses, necesidades y gustos de los y las alumnas, y el seguimiento de planes y programas de estudio.

La valoración de las actividades innatas que en las alumnas y alumnos son desarrolladas, sin que ellos mismos las busquen, pueden ser la pauta y base para utilizar los medios, materiales y tipos de juego, lo que nos lleve a consolidar el aprendizaje fundamental del área y, de esta manera, que no parezcan espacios de “relleno”.

1.4 Impacto social

La planeación docente requiere de un análisis ya que se lleva a cabo por un periodo escolar, por ello, es necesario explorar el impacto que tiene construirla con base en las necesidades presentes en el salón de clases, lo que obliga a crear ajustes razonables al incluir recursos didácticos que den respuesta al proceso de aprendizaje de los y las alumnas. Es indispensable construir un proceso de aprendizaje, ligado a facilitadores de trabajo; como

son estrategias didácticas, así como medios y recursos de los cuales podemos apropiarnos para incluir en las clases, además de comprensión, trabajo en equipo, herramientas y recursos didácticos en general (Leyva, 2011, p.121).

El autor antes citado señala que:

El juego utilizado como recurso didáctico, es el hecho que se combina en la participación, colectividad, entretenimiento, creatividad, competición y obtención de resultados, en situaciones y problemáticas que fomentan en el niño y niña la independencia para que se adapte a nuevas experiencias, así como resolución de problemas, en diversos ambientes durante el crecimiento físico, emocional y creativo (Leyva, 2011, p.121).

En relación con los planes y programas de estudio vigentes y de la mano de las investigaciones teóricas y la experiencia vivida en las aulas, es como se va a obtener un registro amplio sobre la importancia del juego en el momento de planear y aplicar dicha planeación en el área de artes.

De esta manera, el impacto social se centra en que la planeación didáctica tenga los ajustes pertinentes para incluir el juego y este se perciba como una herramienta objetiva y académica.

Así mismo, que al área de desarrollo de las artes se le tome la importancia necesaria como parte del desarrollo integral de las alumnas y alumnos para crear una sociedad crítica.

1.5 Elementos del problema

En este apartado se enlistan los elementos que integran el problema de esta investigación.

- Importancia del juego
- El juego como facilitador de aprendizaje
- Tipos de juego

- Áreas de desarrollo del niño y niña
- Participación del adulto en el juego
- El juego en la planeación didáctica
- Importancia de la educación artística
- El arte en educación primaria
- El juego en artes
- El juego como recurso didáctico en artes
- Recurso didáctico en la educación
- Criterios para la construcción de recursos didácticos

1.6 Formulación del problema

Para Tamayo (1993), "La formulación del problema consiste en la presentación oracional del mismo, es decir, reducción del problema a términos concretos, explícitos, claros y precisos" (citado en Fidias, 1999, p.169).

El modelo educativo, tiene un lugar fundamental para entender los objetivos de la educación básica, aunado a que apoya a cada docente a partir de principios pedagógicos, aprendizajes esperados y propósitos a lograr en cada ciclo escolar, y que forman parte del desarrollo integral de los y las alumnas.

Por lo que se considera que, mientras no se logre lo que el plan señala, es necesaria una investigación, donde se puedan recabar datos por medio de instrumentos como: entrevistas, encuestas, diarios de clase, registro anecdótico, videos, audios, grabaciones y registros de evaluación, para dar respuesta a una problemática que se ha enfrentado durante las prácticas que se han realizado en el trayecto formativo, no solo de los últimos ciclos escolares, sino que se hacen presentes en cada práctica profesional donde se ha observado, ayudado o bien, intervenido.

De esta manera, con el propósito de cubrir áreas de mejora y fortalezas en la práctica docente, en la integración de recursos didácticos eficientes y complementarios para la formación académica y personal de las alumnas y alumnos que se atiende, es que se considera necesaria esta investigación que permite unificar el camino a seguir durante el tratamiento del tema, enlazando las experiencias que se han obtenido a lo largo de la formación docente, las prácticas profesionales que se han realizado en cada una de sus facetas: observación, ayudantía e intervención, que permiten un acercamiento y contextualización a lo que podría ser el futuro cercano de la profesión y práctica laboral.

Valorar el aprendizaje informal es uno de los principios pedagógicos que integran el desarrollo de la presente investigación, y que se “refiere al aprendizaje de las personas a través de diversos entornos sociales: en el hogar, en actividades con amigos, viajes, centros comunitarios, etc.” (Martín, 2019, párr. 1).

Además, para estimular la curiosidad nata del alumno será indispensable trabajar de la mano con el segundo principio pedagógico: *dar un fuerte peso a la motivación intrínseca, a partir del diseño de estrategias en la planeación didáctica con uso de recursos didácticos, que fomenten la relación con el aula y los otros, así mismo se podrá otorgar el control de su propio aprendizaje.*

Por ello, “El profesor será responsable de diseñar estrategias que hagan relevante el conocimiento para que el alumno tome control de su proceso de aprendizaje” (Prepa UP, 2018. Disponible en: <https://blog.up.edu.mx/prepaup/principios-pedagogicos-del-nuevo-modelo-educativo>, consultado: 22/11/ 2021).

Tener en cuenta los saberes previos de las alumnas y alumnos (zona de desarrollo real) permitirá tener un panorama de las necesidades, intereses, áreas de oportunidad y

gustos que se presenten en general dentro del aula, en donde se podrán integrar los recursos didácticos que mejor beneficien su formación académica y personal.

Como se señala en el tercer principio pedagógico “el docente ha de reconocer que el alumno no llega al aula en blanco y que para aprender requiere conectar los nuevos aprendizajes con los existentes y construidos a lo largo de su vida” (Guía del docente, 2018. Disponible en: <https://guiadeldocente.mx/los-14-principios-pedagogicos-que-todo-docente-debe-conocer/>, consultado: 22/11/2021).

La guía del docente debe basarse en los conocimientos de las alumnas y alumnos, reconociendo que dichos conocimientos no son necesariamente iguales para todos, por ello, se debe promover que ellos expresen conceptos de lo que saben, así como conocer sus habilidades, aptitudes, tipo de aprendizaje y usarlos como punto de partida para la implementación de recursos didácticos en la planeación didáctica.

Promover una relación interdisciplinaria entre áreas de conocimiento y asignaturas forma parte del cuarto principio pedagógico: señala que la información que hoy se tiene sobre cómo se crea el conocimiento, a partir de piezas básicas de aprendizaje que se organizan de cierta manera, permite trabajar para crear estructuras de conocimiento que se transfieren a campos disciplinarios y situaciones nuevas. Esta adaptabilidad moviliza los aprendizajes y potencia la utilidad en la sociedad del conocimiento (Guía del docente, 2018. Disponible en: <https://guiadeldocente.mx/los-14-principios-pedagogicos-que-todo-docente-debe-conocer/>, consultado: 22/11/2021).

Los planes y programas de estudio que rigen la educación de nuestro país, tienen el objetivo de entregar orientaciones didácticas que faciliten el proceso de enseñanza y de aprendizaje, es decir, son guías que establecen las directrices dentro de la educación.

En esta perspectiva, respecto al tema, es que los programas de estudio llevan una estructura ordenada de todos los contenidos que se abarcarán en el curso, incluyendo orientaciones que se relacionan con la metodología, la evaluación y los recursos educativos y didácticos involucrados, que servirán de apoyo para la planeación de las clases, brindando un panorama más claro del camino a seguir durante el ciclo lectivo.

De igual forma, los programas de estudio son requeridos en el acompañamiento educativo, ya que permiten identificar los propósitos, aprendizajes y temáticas que se busca desarrollar, es por ello que son imprescindibles para que podamos establecer un plan de acción que encamine a los y las alumnas a un mejor aprendizaje.

Dentro de planes y programas de estudio se encuentran las áreas de desarrollo personal y social que contribuyen a que alumnas y alumnos logren una formación integral de manera conjunta con los Campos de Formación Académica y los Ámbitos de Autonomía Curricular. En estos espacios curriculares se concentran los aprendizajes clave relacionados con aspectos artísticos, motrices y socioemocionales.

Cada área aporta a la formación de los estudiantes conocimientos, habilidades, valores y actitudes enfocados en el desarrollo personal, sin perder de vista que estos aprendizajes adquieren valor en contextos sociales y de convivencia.

Por medio del arte, los estudiantes aprenden otras formas de comunicarse, a expresarse de manera original, única e intencional mediante el uso del cuerpo, los movimientos, el espacio, el tiempo, los sonidos, las formas y el color; y desarrollan un pensamiento artístico que les permite integrar la sensibilidad estética con otras habilidades complejas de pensamiento (SEP, 2017).

El desarrollo personal y social es un proceso gradual en el que la alumna y el alumno exploran, identifican y reflexionan sobre su persona; toman conciencia de sus responsabilidades, así como de sus capacidades, habilidades, destrezas, necesidades,

gustos, intereses y expectativas para desarrollar su identidad personal y colectiva, por ello, es necesario impulsar la creatividad e imaginación en las áreas de desarrollo y campos formativos, específicamente en aquellos aprendizajes esperados que no han sido consolidados a lo largo del trayecto formativo y que con apoyo de un recurso didáctico como es el juego, se pueden lograr.

En este sentido, el docente asume una función de acompañante en el proceso de descubrimiento, exploración y desarrollo de las posibilidades de las alumnas y alumnos, además promueve situaciones de aprendizaje como son el uso de recursos, medios y estrategias didácticas sin limitarse a esquemas o metodologías rígidas, así mismo, de apropiarse de recursos didácticos que permitan una colaboración entre lo que saben y lo que aprenden en la escuela y, de esta forma, retroalimenten su conocimiento con la práctica concreta de material, utensilios y objetos que pueden manipular y generar experiencias que los impulse a desarrollar habilidades y nuevos conocimientos.

De tal forma, se encuadra el término zona de desarrollo próximo. Un concepto que Vygotsky (1979 citado en Carrera, 2001) definió como la diferencia existente entre el nivel de desarrollo real del niño, lo que conoce y el nivel de desarrollo potencial que depende en gran medida del rol, de la guía que en el contexto escolar corresponde al docente.

Una vez dicho lo anterior, es que se ha logrado integrar el problema de investigación en los siguientes términos:

¿De qué manera el juego, como recurso didáctico favorece los aprendizajes esperados del área de artes en tercero de primaria en el ciclo escolar 2021-2022?

La observación e intervención para desarrollar la investigación se presentará en el periodo del mes de octubre de 2021 a abril de 2022, en la Escuela Primaria Gral. Ignacio Zaragoza, turno matutino, tercer grado, grupo "B".

1.7 Objetivos de investigación

“Los objetivos de investigación son metas que se traza el investigador en relación con los aspectos que desea indagar y conocer. Estos expresan un resultado o producto de la labor investigativa” (citado en Fidias, 1999, p. 61).

Objetivo general

Comprender la influencia del juego como recurso didáctico en el área de artes en 3° de primaria.

Objetivos específicos

1. Identificar la importancia que tiene el juego dentro de la planeación didáctica para favorecer los aprendizajes esperados.
2. Analizar la influencia que tiene incluir recursos didácticos en el área de artes.

1.8 Preguntas de investigación

1. ¿Por qué el juego se integra como recurso didáctico en el área de artes?
2. ¿Qué importancia tiene implementar el juego en la planeación didáctica?
3. ¿Qué influencia tienen los recursos didácticos en las artes?

Capítulo 2. Horizonte metodológico

Durante el siguiente capítulo se constituye como la parte del trabajo de investigación los métodos teóricos, que exponen y están integrados por los elementos que definen el diseño de la investigación en una tesis, en este caso el modelo tendrá sus características y clasificaciones correspondientes al siguiente enfoque de investigación, estudio de caso.

2.1 Investigación cualitativa

Gayou (citado en Maldonado, 2015, párr. 16), señala que la investigación cualitativa es el procedimiento metodológico que utiliza palabras, textos, discursos, dibujos, gráficos e imágenes para construir un conocimiento de la realidad social, en un proceso de conquista, construcción y comprobación teórica desde una perspectiva holística, pues se trata de comprender el conjunto de cualidades interrelacionadas que caracterizan a un determinado fenómeno. La perspectiva cualitativa de la investigación intenta acercarse a la realidad social a partir de la utilización de datos no cuantitativos.

El término cualitativo implica un énfasis en los procesos y en los significados que no son rigurosamente examinados o medidos en términos de cantidad, intensidad o frecuencia.

A. Gayou señala que los investigadores cualitativos enfatizan la naturaleza de la realidad construida socialmente. La íntima relación entre el investigador y lo que se investiga y las restricciones situacionales que modelan la búsqueda, buscan dar respuestas a situaciones que enfatizan como se crea la experiencia social y cómo se le da significado. La validez y la confiabilidad se buscan en la investigación cualitativa mediante la triangulación de métodos o de investigadores, este concepto implica utilizar los diversos métodos para verificar los resultados, o bien, contar con la opinión de uno o más investigadores en la interpretación de los resultados (citado en Maldonado, 2015, párr. 9)

Para Maldonado (2015), los objetivos de la investigación cualitativa pueden dividirse en cinco grupos generales; adoptar una actitud abierta al aprendizaje, detectar los procedimientos que exige cada momento, presentar una visión detallada, centrarse en el

individuo y comprender las circunstancias del entorno. La comprensión y aceptación de estos objetivos de la investigación cualitativa permitirán al investigador utilizar de forma efectiva los métodos cualitativos para explorar los fenómenos sociales naturales sin perder de vista el contexto en el cual ocurren.

Dentro de la investigación cualitativa se puede hacer uso del estudio de caso; estudio detallado de un tema específico.

2.2 Estudio de caso

Para Stake (citado en Estévez, 2012):

El estudio de caso es una metodología de investigación que se utiliza para conocer un caso en particular. El caso es un sistema limitado, el investigador debe esmerarse en delimitarlo bien. A mayor especificidad mayor facilidad para realizar el estudio de caso.

Stake (1999), señala los tipos de caso según lo que el investigador requiera conocer de acuerdo con lo que pretenda saber o investigar a profundidad sobre un tema o caso.

- ❖ **Intrínseco:** se realizan por el interés de comprender bien un caso en particular. Se presenta un caso y surge la necesidad de conocerlo en profundo.
- ❖ **Instrumental:** se examina un caso en particular con un objetivo diferente al solamente conocer el caso.
- ❖ **Colectivo:** se eligen varios casos porque el estudio de todos estos puede favorecer la comprensión de algo más como una teoría.
- ❖ **Para el aprendizaje:** se realiza para ilustrar o ejemplificar alguna teoría que se pretende enseñar.
- ❖ **Biografía:** es estudio de la vida de una persona, es un estudio de caso en sí mismo.

El método de estudio de caso es apropiado para temas que se consideran prácticamente nuevos, pues en su opinión, la investigación empírica tiene los siguientes rasgos distintivos:

- Examina o indaga sobre un fenómeno contemporáneo en su entorno real.
- Las fronteras entre el fenómeno y su contexto no son claramente evidentes.
- Se utilizan múltiples fuentes de datos.
- Puede estudiarse tanto un caso único como múltiples casos (Yin, 1989 citado

en Martínez, 2006, p. 174)

En este sentido, Chetty (1996 citado en Martínez, 2006, p. 175) indica que el método de estudio de caso es una metodología rigurosa que:

- Es adecuada para investigar fenómenos en los que se busca dar respuesta a cómo y por qué ocurren.
- Permite estudiar un tema determinado.
- Es ideal para el estudio de temas de investigación en los que las teorías existentes son inadecuadas.
- Permite estudiar los fenómenos desde múltiples perspectivas y no desde la influencia de una sola variable.
- Permite explorar en forma más profunda y obtener un conocimiento más amplio sobre cada fenómeno, lo cual permite la aparición de nuevas señales sobre los temas que emergen.
- Juega un papel importante en la investigación, por lo que no debería ser utilizado meramente como la exploración inicial de un fenómeno determinado.

Además, el estudio de caso es capaz de satisfacer todos los objetivos de una investigación, e incluso podrían analizarse diferentes casos con distintas intenciones.

El estudio explicativo de caso viene de la teoría y va hacia ella. Antes de iniciar el trabajo de campo, el estudio debe ser precedido por el desarrollo de una teoría que permita la observación. La observación está siempre acompañada de una teoría (Yacuzzi, s/f, p. 7).

El estudio de caso es entonces un estudio detallado de un tema específico, en este sentido, se concuerda con los autores al señalar que es un estudio explicativo y una metodología rigurosa que permite describir, comparar, evaluar y comprender diferentes aspectos de un problema de investigación.

Un objetivo fundamental de los estudios de caso es conocer y comprender la particularidad de una situación, tema o problemática para distinguir cómo funcionan las partes y las relaciones con el todo, así mismo, de que ofrece un amplio panorama de investigación y comprensión de los aspectos que se desconozcan, de modo que, a partir de este se construye el dato, es decir, que de toda la situación problema que se observa se toma como problema.

El estudio de caso atenderá y estudiará una situación en específico, por lo que en el desarrollo de la presente investigación se retoma como la metodología que permitirá comprender la práctica docente, atender a las competencias del perfil de egreso, incluir recursos didácticos; como el juego, en la planeación diaria y, así mismo, favorecer los aprendizajes esperados del área de artes en los alumnos y alumnas de tercer grado de primaria.

Por ello, los tipos de caso que atienden a la presente investigación es intrínseco y para el aprendizaje, ya que se indagó para comprender con particularidad el tema previo a la aplicación de lo que se pretende enseñar con base en una teoría; como es el juego, utilizado como recurso didáctico para lograr los aprendizajes esperados en el área de desarrollo personal y social de artes en tercer grado de primaria.

Para conocer el problema a investigar se tuvo que retomar el contenido de los diarios de clase de ciclos escolares anteriores, en donde desde las prácticas de observación y, posteriormente, de intervención se leyó la realidad que evidencia la problemática en la práctica docente, es así como el diario de clase y la teoría presente durante el desarrollo de la investigación permitió hacer la interpretación para entender la problemática.

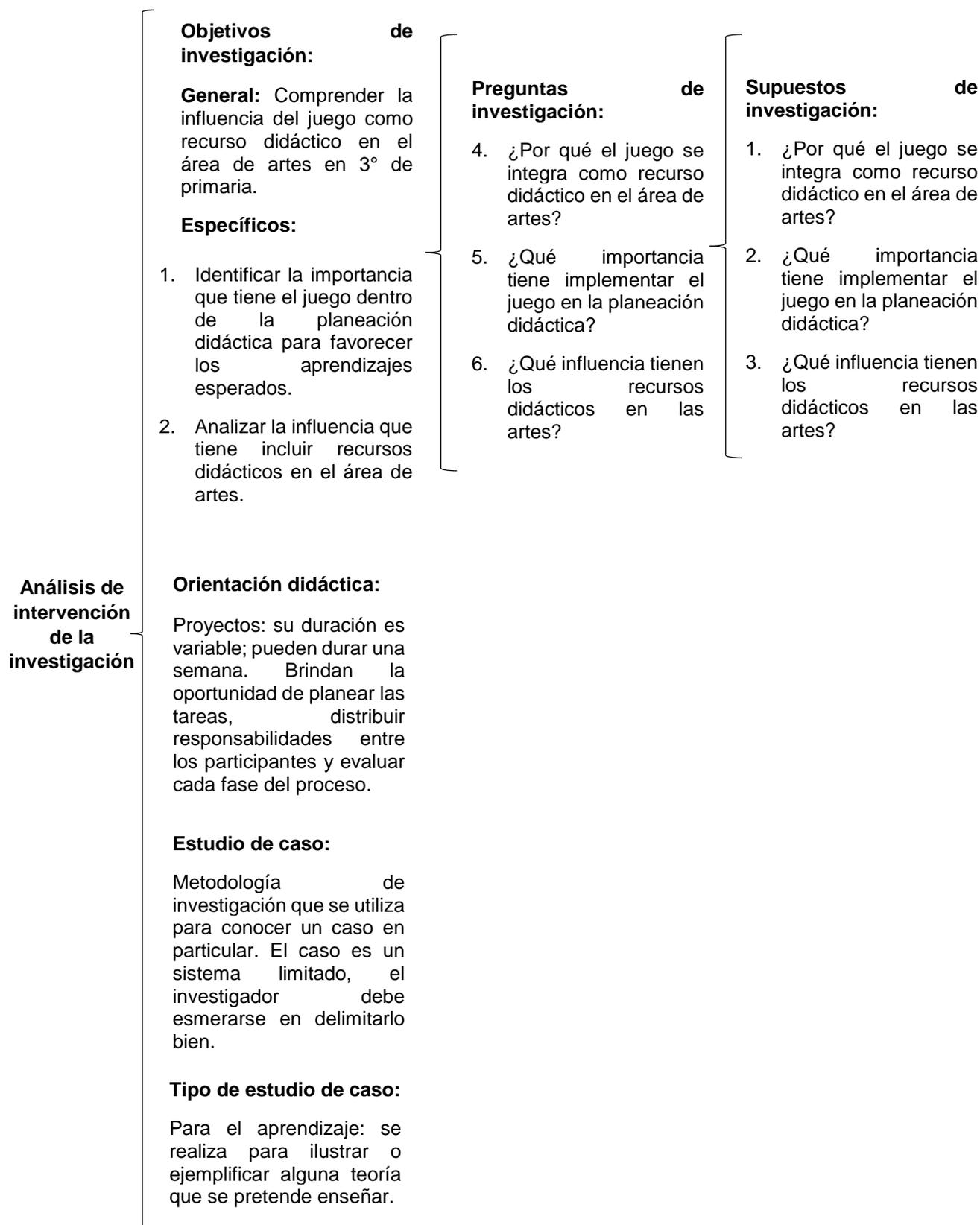
Se realizó un ejercicio inicial (anexo 7) para organizar las categorías y variables que se trabajan durante el desarrollo de toda la investigación y que permitiría que se entendiera la ruta a seguir.

Una vez que estuvo listo el ejercicio, a partir de este, la observación y comprensión de las variables en las que se basa el documento tuvo sentido para definir si existía una transversalidad entre las categorías y variables que deben responder a los objetivos antes mencionados en la investigación, durante el diagnóstico y la aplicación final.

A continuación, se presenta el esquema denominado “Cuadro de categorías para el análisis de la intervención”, se inició por el reconocimiento de los objetivos que rigen el documento, preguntas y supuestos de investigación. De manera concreta las categorías teóricas que se toman como base, estudio de caso, la conceptualización del recurso didáctico y el juego, partiendo de los instrumentos de mediación que Vigotsky denomina como signos y herramientas de mediación que se establecen en la zona de desarrollo próximo, que durante la investigación se localiza con mayor detalle.

Se denominaron categorías con base en el Plan de estudio (SEP, 2017), en el programa del área de desarrollo personal y social artes en donde a las categorías tratadas se les define como manifestaciones y ejes artísticos y que en conjunto se relacionan con las condiciones del juego, categoría que el investigador interpretó de esa manera.

Cuadro sinóptico: categorías para el análisis de intervención en la investigación



Categorías para el análisis de intervención en la investigación

Categorías Teóricas:

Recurso didáctico:

Instrumento de mediación que permite dar sentido a las actividades escolares.

Zona de Desarrollo Próximo

Las zonas de desarrollo son cada una de las etapas en las que se encuentra el niño a la hora de aprender:

Zona de desarrollo real: lo que el niño sabe.

Zona de desarrollo próximo: zona intermedia entre lo que el niño sabe en el momento presente y lo que puede llegar a saber en el siguiente nivel.

Andamiaje: Las estrategias e instrumentos de mediación que se utilizan para ayudar al niño a la construcción de signos (aprendizaje, a significados y sentido).

Juego:

Funcional: explorar objetos y responder a estímulos.

De construcción: promueve la creatividad y la coordinación.

Simbólico: simula situaciones.

Reglado: establece normas.

1. Planes y programas de estudio

Manifestaciones artísticas:

Instrumento de mediación que permite dar sentido a las actividades escolares.

2. Ejes artísticos

1. **Apreciación, estética y creatividad:** sensibilidad y percepción estética, imaginación y creatividad.

2. **Elementos de las artes:** cuerpo, espacio, tiempo movimiento, sonido, forma y color.

3. **Práctica artística:** proyecto, presentación y reflexión

4. **Artes y entorno:** diversidad cultural y artística, patrimonio y derechos culturales.

Artes visuales: 1er ciclo

Expresión corporal y danza: 2do ciclo.

Música: 2do ciclo.

Teatro: 3er ciclo.

Categorías del investigador y del intérprete:

Condiciones del juego (variables)

- Espacios adecuados
- Tiempo pausado

Juegos, juguetes y material didáctico.

2.3 Diagnóstico educativo

El Diagnóstico en Educación es una disciplina orientada al conocimiento, descriptivo o explícito, de una realidad educativa, mediante un proceso flexible e integrador, para explicar o conocer en profundidad la situación de un alumno o grupo, a través de técnicas que permiten detectar el nivel de desarrollo personal, académico y social (Arriaga, 2015, p. 64).

Es un ejercicio que permite evaluar las aptitudes, las actitudes y los conocimientos de los estudiantes. Tiene como objetivo recopilar evidencia que permita a los educadores ajustar sus métodos de enseñanza a las necesidades individuales de cada alumno.

La finalidad general del Diagnóstico en Educación es conocer para educar, optimizando al sujeto hacia su excelencia personal y profesional. Esto implica que, por un lado, el diagnóstico educativo se utilice para conocer la relación entre las causas, los factores y los efectos, así como las metas o los riesgos. Por otro lado, el diagnóstico educativo se utiliza para establecer las bases y los condicionantes de una intervención preventiva, clasificadora, modificadora o de reestructuración (Arriaga, 2015, p. 66).

El proceso diagnóstico tiene como finalidad descubrir, describir y, en su caso, explicar el comportamiento de una persona estudiando todos los factores intervinientes personales, interactivos, contextuales (Castillo y Cabrerizo, 2005, citados en Arriaga, 2015).

El conocimiento básico del estudiante representa la necesidad de recoger información sobre dimensiones que le son de gran utilidad al docente para partir con un nuevo tema o para conocer qué desconoce el niño para que se busquen estrategias de apoyo (García, 1995, párr. 2 citado en Arriaga, 2015).

Enseguida, se enuncian las dimensiones del diagnóstico educativo y de qué manera se interfieren dentro de la investigación (Arriaga, 2015).

a) *Dimensión Biológica:* las deficiencias biológicas pueden ser un elemento significativo, en razón de los apoyos que se le pueden ofrecer al estudiante, suele ser compleja la investigación del mismo al no contar con un expediente que consulte la historia prenatal y postnatal, el desarrollo del lenguaje y motor, problemas de salud en general, la madurez biológica y el crecimiento.

b) *Dimensión Psicológica:* hay tres campos de especial atención: las actitudes, condicionantes del nivel de los resultados, los intereses, como indicadores de las áreas especialmente atractivas para el escolar, y la motivación, como fuerza puesta al servicio del logro, cuyo influjo puede anular o reducir el efecto de unas buenas aptitudes. El conocimiento de las actitudes facilita la decisión en relación con si los alumnos y alumnas tienen potencialidades para algo más que el dominio de los objetivos básicos. Los intereses permiten orientar el trabajo optativo y libre hacia las áreas especialmente atractivas. La motivación da a conocer, según su fuerza y características diferenciales, los insumos a los que puede acudir el docente para estimular el esfuerzo personal, la dedicación y el trabajo.

c) *Dimensión Cognitiva:* En este ámbito, García, V. (1995 citado en Arriaga, 2015) señala que el diagnóstico pretende establecer el dominio que posee el estudiante en relación con los objetivos, contenidos curriculares o competencias por alcanzar.

Las habilidades cognitivas comprueban la formación de los estudiantes en la lectura e interpretación de gráficos y símbolos de todo tipo, la observación de la realidad, la planificación y ejecución de trabajos, la comparación de objetos, situaciones o ideas, la clasificación, la ordenación y la interpretación de la realidad, la formación de conceptos, la demostración o la resolución de problemas, el análisis y la síntesis, e incluso para la expresión original en sus diversas manifestaciones y niveles (Arriaga, 2015, p. 71).

Para el desarrollo de la presente investigación, el diagnóstico educativo constituye, tanto para el o la docente como para los alumnos y las alumnas, un ejercicio fundamental de aproximación de conocimientos, habilidades, actitudes y aptitudes que implican el

descubrimiento de aspectos grupales e individuales, tales para estudiar el campo en el que se lleva a cabo la observación y práctica de intervención para el recopilado de información como parte investigativa.

La dimensión psicológica así como la cognitiva, se presentan en la investigación de campo del presente texto, ya que busca reconocer la importancia de tomar en cuenta los intereses, la motivación y actitudes de los alumnos y alumnas enfocados en el uso de recursos didácticos, como es el juego dentro de la planificación diaria, enfocadas al área de desarrollo personal y social en la ejecución de las artes y, de esta manera, consolidar aprendizajes fundamentales; formación de conceptos, resolución de problemas, observación, análisis y comprensión de uno o varios temas, mediante la implementación del juego en relación con el logro de aprendizajes esperados de artes.

La evaluación abarca a todo hecho educativo, pudiéndose entender por objetos y personas.

Comprende fases clave, organizadas secuencialmente (Iglesias, 2006, p. 28):

- a) Recoger y sistematizar información.
- b) Valorar la información a todo hecho educativo, una vez comparada con un criterio.
- c) Tomar decisiones.
- d) Planificación de acciones o diseño curricular que mejoren el sistema educativo, a través de la implementación de un programa.
- e) Valoración de la intervención o evaluación del programa implementado

El primer elemento del diagnóstico escolar es el sujeto, que como en la clasificación anterior, no tiene por qué ser siempre un alumno. El sujeto también puede ser el profesorado, una institución, un grupo, etc.

El diagnóstico educativo se compone de funciones que deben ponerse a prueba durante el proceso, que permitirá la identificación de los saberes previos, aptitudes y cualidades del alumnado.

Las funciones del diagnóstico están vinculadas al diagnóstico que abarca el proceso completo, holístico, de la identificación e intervención del alumno. Así pues, las funciones bajo esta perspectiva de deficiencia son:

- Analizar el comportamiento que presenta el sujeto
- Estudiar las expresiones subjetivas de la conducta manifestada
- Analizar las actividades vitales o biológicas de la conducta
- Analizar el contexto social y físico del discente (Fernández 1981 citado en

Arriaga, 2015, p. 22).

De esta manera, a través del diagnóstico, como instrumento de partida permite conocer al alumno y alumna, lo que sabe y en las áreas en donde hay déficits, por otro lado, las conductas que manifiesta en los diferentes contextos en los que se encuentra y el comportamiento que presenta en cada uno de ellos.

El diagnóstico permite, analizar las interacciones que se producen entre los alumnos y alumnas al utilizar el juego como recurso didáctico, en segundo lugar, observar cómo se está llevando a cabo su ejecución; y, en tercer lugar, examinar la situación de interacción entre los aspectos mencionados bajo el logro de los aprendizajes esperados en el área de artes.

Para ello, se emplea el estudio de caso y las técnicas de observación que permitan analizar el problema investigado. Como se puede deducir de lo expuesto, su aplicación es eminentemente escolar.

2.4 Diagnóstico de grupo

Una vez que se regresó a la nueva normalidad con la mitad de aforo de manera presencial, se realizó el diagnóstico por la docente titular, con base en la observación y el dominio que los alumnos y alumnas tenían de los temas, además de aquellos que no fueron consolidados en el grado anterior. Por el cual, se realizó un examen de conocimientos sobre lengua materna español y pensamiento matemático, a su vez, se utilizaron instrumentos de observación y fichas descriptivas por alumno y alumna del grado anterior, que permitieron conocer un poco más a cada uno y las áreas socioemocionales por trabajar; es decir, autonomía, comunicación, empatía y en general aprender a trabajar de manera colaborativa y escuchar.

La aplicación escrita y virtual del instrumento de evaluación se llevó a cabo en el mes de octubre del 2021, a una parte del grupo se le aplicó de manera presencial y al resto virtualmente, ya que no todos tenían autorización de sus tutores o padres de familia de asistir presencialmente.

Los resultados de tal evaluación fueron recabados por la docente titular, no obstante, otorgó la autorización para utilizarlas en esta investigación, se presentan en el apartado de anexos (anexo 10).

El registro detallado por campo formativo y área, además de gráficos se presentan de manera detallada en el (anexo 11), guardando total confidencialidad de los datos recabados y nombres de los alumnos y alumnas. De manera general, se encontró que algunos de los aprendizajes esperados de segundo grado no habrían sido consolidados en su totalidad, por lo que se organizaría un plan de trabajo de refuerzo sobre estos temas.

Los aspectos considerados en el diagnóstico fueron los establecidos por la coordinación de grado para referir los aprendizajes fundamentales del grado anterior que

Anexo 11 se encuentran en el archivo empírico para disminuir datos en el documento.

serían cubiertos por un plan de refuerzo durante las clases, de igual forma, los aprendizajes que se debían considerar en el diagnóstico del grupo, algunos tantos pertenecientes al segundo grado y el resto en una gradualidad mayor pertenecientes al tercer grado.

Para la toma de resultados se retomaron categorías principalmente derivadas del contexto familiar, nivel de comunicación por familia y lo más importante el apoyo brindado a alumnos y alumnas que enfrentaban barreras de aprendizaje. Además, el replanteamiento de fichas descriptivas pertenecientes al grado en curso, derivadas de las fichas descriptivas del grado anterior, para realizar el análisis correspondiente y conocimiento del alumno y alumna.

Algunos de los instrumentos utilizados para el diagnóstico fueron el examen de exploración para conocer lo que saben de español y matemáticas, a partir de ello, crean el plan de refuerzo y de trabajo secuencial del grado en curso.

Se determinó el desarrollo de sus valores, gustos y expresión, de tal manera que el regreso presencial apoyara en la vinculación a la escuela de forma comprometida, agradable y social después del aislamiento.

Algunas de las actividades que la docente titular organizó como refuerzo fueron la implementación de un programa de lectura permanente para ejercitar la comprensión con libros elegidos por ellas y ellos, y así alentar la motivación a la lectura. Además de la creación de cuentos a partir de imágenes, para trabajar habilidades creativas y de imaginación.

También se realizaron diferentes tipos de juegos de suma y resta de cantidades pequeñas enfocadas al cálculo mental, por ejemplo, el juego del banquero, en donde se entregan fichas de color azul, roja y amarilla, una vez repartidas, se asigna a un integrante por cada equipo seleccionado para ser el banquero, él será la persona que cambiará 10

fichas azules recolectadas por cada integrante por 1 de color rojo, posteriormente se irán cambiando según los participantes reúnan fichas azules o rojas al lanzar los 2 dados y se contabilicen cuántos puntos tienen de ambos; gana el participante que cambie más fichas rojas y recolecte el mayor número de amarillas, es decir, centenas.

Finalmente, de manera específica también se realizaron actividades grupales para incentivar la motivación emocional por el gusto a la escuela, por ejemplo, equipos de trabajo para tomar lectura de diversos tipos de textos, investigaciones por equipo, etc. el 50% presentaba desmotivación por las clases a distancia y la otra mitad de grupo no pretendía asistir por la comodidad de estar en casa, así como los miedos de contagio.

El registro antes presentado se tomó como un diagnóstico general para conocer en qué áreas y campos formativos se tendría que trabajar y de qué manera pueden mejorar, así mismo, en cuáles de ellas se podría realizar una actividad transversal con el área de desarrollo personal y social de artes, a su vez, utilizando como recurso didáctico el juego, ya que el tiempo destinado a cada asignatura no era insuficiente, de modo que, en determinado momento, se pudiera adaptar un tema con el área de artes sin interferir con los tiempos y organización de la docente titular.

Por ello, de manera específica por parte de la docente en formación, se aplicaron instrumentos de observación para conocer las áreas en donde podría mejorarse la intervención en cuanto a los recursos didácticos, además de poner más atención a aquellas áreas de desarrollo personal y social a las cuales se les destina menos tiempo y que tienen como objetivo que los alumnos y alumnas reconozcan las manifestaciones artísticas mediante su contexto histórico y social, además de ser un instrumento de expresión y comunicación, que claramente en el diagnóstico de grupo arrojó la necesidad de trabajar en el ámbito socioemocional, y que el área de artes bien podría ofrecer, mediante sus

diferentes manifestaciones a través de los ejes artísticos, expresión, descubrimiento, además de creatividad e imaginación, más adelante se presentarán de manera específica.

El primer instrumento realizado fue un guion de observación (anexo 12), en el cual se registró el proceso de enseñanza y aprendizaje que se lleva a cabo en el aula, este primer instrumento se realizó el 23 de septiembre de 2021, fecha en la cual la docente en formación se conectó de forma virtual en el link asignado por la titular en plataforma zoom, en la que se tomaba clase dos veces por semana desde el mes de agosto cuando inició el ciclo escolar.

El guion de observación se realizó a distancia y mediante lo que se podía captar de la docente titular, la clase, materiales y la participación grupal.

Los criterios considerados se dividieron en las tres etapas correspondientes a la clase; inicio, desarrollo y cierre. Para la evaluación del inicio se presentaron 5 criterios referentes al ambiente e inicio de la clase, contacto con el contenido del tema, conocimientos previos del alumnado, así como referencias de temas ya tratados para unir un tema con el otro y la respuesta del grupo ante la presentación del tema.

Para el desarrollo, los criterios se enfocaron en el conocimiento del aprendizaje esperado por los alumnos y alumnas, el tema organizado de manera cronológica y clara, además, que el contenido y la forma de abordaje fuera adecuado a su nivel, el uso de recursos novedosos, asignación de consignas claras y precisas, la organización de cada alumno y alumna, así como la oportunidad de aprender de forma independiente y de construir su propio conocimiento, en todo momento de estimular la participación del alumnado y una relación agradable entre ella y el alumnado.

Durante el cierre de la clase se tomaron en cuenta criterios en cuanto a la síntesis del tema de trabajo, el clima de la clase y la conclusión de las actividades propuestas y del tema.

Una vez iniciado el regreso presencial la docente en formación se presentó en la escuela primaria para el 15 de octubre del mismo año y, a su vez, las prácticas de intervención, se volvió a aplicar una nueva guía de observación (anexo 13), esta vez esperando que los criterios a observar se detallaran claramente, así como el trabajo grupal de la titular y los recursos didácticos que se incluyen en las clases.

En la guía de observación se colocaron 4 ámbitos de observación, divididos y especificados por indicadores.

En el primer ámbito denominado; entorno escolar, se presentaron indicadores con énfasis en la curiosidad de los alumnos y alumnas por la clase, también si mostraban actitudes de desinterés, si la docente evitaba la rutina a la hora de impartir clase, y si existían cambios en la dinámica de las actividades cuando se observaba que no se estaba prestando atención.

Para el segundo ámbito denominado; entorno físico del aula, se tomaron indicadores partiendo de los materiales que fomentaban ambientes de aprendizaje dentro del aula y si las características del aula son favorables para el aprendizaje del alumnado.

En el tercer ámbito; materiales usados en el aula, se basó en la observación de materiales que los alumnos y alumnas pudieran manipular y tener a su alcance, y si la titular utilizaba diversas propuestas de material de acuerdo con sus necesidades.

Finalmente, el último ámbito denominado; cantidad de tiempo, se utilizaron indicadores para dar a conocer si los alumnos y alumnas asistían con frecuencia a la escuela, si disfrutaban el tiempo de la jornada escolar y si el tiempo se distribuía de acuerdo con lo planeado por la titular.

Cabe mencionar, que para realizar cada uno de los instrumentos de observación, se tomó como base el texto “Pautas para la observación en los procesos de pasantía”, por

la Profesora Pilar Pozner (2000), quien menciona que el objetivo de vivir la experiencia de pasantía es ampliar el horizonte de comprensión y acción acerca de la gestión de las instituciones educativas, durante el proceso de lo que se va a registrar para entender el grupo en el cual se desempeñará la intervención docente. La autora menciona que el registro es una herramienta imprescindible que permite a los educadores entrar en un diálogo con las prácticas de enseñanza, porque *registrar es construir una memoria documentada*. Permite conservar aspectos más significativos de la práctica, dudas y hallazgos y en determinado momento, buscar soluciones, ejemplificar, experimentar, profundizar en un tema o situación de acuerdo con los hallazgos, o bien, habilitar espacios de reflexión de la práctica.

El listado de guía de observación de las escuelas, la autora la organiza de la siguiente manera (Pozner, 2000, p. 6):

1. Observación de las escuelas:
 - Observación de la entrada de la escuela
 - Observación de la clase
 - Observación de recreos
 - Observación de la salida de la escuela
2. Notas para la observación de los circuitos de institucionalidad
 - Directivos
 - Supervisión
 - Otros circuitos de institucionalidad
3. Análisis de la vida escolar de los estudiantes y sus aprendizajes

Una vez que los alumnos se integraron paulatinamente en las próximas semanas al regreso presencial, se realizó un diagnóstico más detallado, mediante un formato de observación individual (anexo 14), que permitiera conocer comportamientos sociales,

además del ámbito cognitivo con el objetivo de interpretar su rendimiento en clase, así como si el alumno o la alumna se distraen frecuentemente o fácilmente y de qué manera llevan a cabo su trabajo individual, si requieren apoyo constantemente o bien de material manipulable o llevar de otra forma la actividad planeada. Así mismo, los indicadores en el ámbito motor especificaban la movilidad de su cuerpo, al integrarse en juegos de roles, al correr, brincar, etc. Y para el ámbito social si el alumno o alumna se integraban al trabajo en equipo, si seguían reglas, si participaban en toda actividad y si la disposición era activa y positiva, además de que si se observaba al alumnado con sentido de confianza y seguridad al expresase con el resto.

En el apartado de anexos de esta investigación se encuentran los instrumentos de observación utilizados para el diagnóstico de grupo, así como cualquier otro tipo de gráfico referente a los resultados de cada instrumento.

Cada instrumento utilizado para conocer al grupo y la forma de trabajo, permitió descubrir de qué manera se debían planear las siguientes actividades enfocadas a lo que sabían y para dar continuidad a los nuevos aprendizajes esperados que marca el plan de estudios, y que en esto se debía utilizar material manipulable y diversos recursos didácticos, además de crear espacios prácticos de los temas, en donde desarrollaran habilidades de creatividad e imaginación que durante la pandemia se pausaron por la adecuación al trabajo en línea.

Derivado de la reflexión de estos datos, a continuación, se presenta la descripción como complemento del contexto interno y externo de la escuela primaria en donde se llevó a cabo la intervención docente.

2.5 Contexto de la intervención

Toda investigación parte del estudio del contexto con la intención de conocer los elementos y factores que favorecen u obstaculizan el proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula y poder actuar de acuerdo con lo que los alumnos y alumnas necesitan. Más aún, percibe la realidad como parte de la intervención que se tendrá en algún momento. Para ello se presentan distintas concepciones del entorno en relación al contexto, identificando los elementos de análisis y su importancia para el desarrollo de la investigación.

La siguiente investigación se llevó a cabo en la Escuela Primaria General Ignacio Zaragoza con C.C.T. 15EPR1315D ubicada en la calle Tultitlán sur No. 25 fraccionamiento Lomas de Atizapán, ciudad López Mateos.

La escuela primaria se encuentra ubicada dentro de la localidad de Ciudad López Mateos en el Municipio de Atizapán de Zaragoza, situado a 1.6 kilómetros del centro geográfico del área municipal de Atizapán de Zaragoza. Está en una zona del municipio accesible y transitable para los estudiantes, padres de familia y los maestros, las calles están pavimentadas y hay transporte colectivo que brinda el servicio a la población.

Construida a un costado de un área verde, en la cual los alumnos y alumnas después de finalizar sus clases en la institución primaria, juegan y pasan un corto lapso de tiempo ahí. La escuela está rodeada por un gran número de departamentos, lo que la ubica de manera céntrica a la comunidad.

Tiene vigilancia constante por parte de las autoridades municipales, siendo ésta más notoria en los horarios de ingreso y salida a la institución, además, se cuenta con el apoyo en la organización y vigilancia por parte de padres de familia en el momento de recibir a sus hijos e hijas.

La zona cuenta con instalaciones para bomberos ubicadas en la colonia Lomas de Atizapán, además presenta servicios básicos como son agua, luz, drenaje, servicio de telefonía celular, acceso a internet, un centro de salud y comercios que proveen lo necesario para el desarrollo de la comunidad.

La comunidad cuenta con servicios escolares que van desde el nivel preescolar, primaria, secundaria, preparatoria y universidad. A simple vista no se logran percibir problemas sociales alarmantes como pueden ser el desempleo, alcoholismo, drogadicción, etc.

Los medios de movilidad con los que cuenta la comunidad son taxis, transporte público, colectivo y privado, siendo el transporte privado el más usado.

Por otro lado, la infraestructura del plantel se integra por 18 salones; una oficina para la directora, 1 módulo sanitario para mujeres y hombres, 1 salón para el material de Educación Física, 2 cooperativas, 1 salón de computación, 1 salón para Usae, áreas verdes para los alumnos, así como un patio central con gradas y techado, en el que se realizan las ceremonias cívicas, eventos, etc.

El total de matrícula para el ciclo escolar 2021-2022 es de 578 alumnos distribuidos en los diferentes grupos. Los 17 salones cuentan con 1 pizarrón y solo unos cuantos con equipo de cómputo.

El personal que labora en la escuela es: 1 directora, 1 subdirectora, 18 docentes frente a grupo, 1 promotor de educación física que asiste los días martes y viernes, un promotor de educación artística que asiste los días martes, 1 maestra de Usae, 1 trabajadora social, 1 psicóloga, 1 maestra de lenguaje y 3 personas responsables de intendencia.

El clima escolar es cordial y de respeto entre los integrantes de la comunidad escolar. La escuela primaria “Gral. Ignacio Zaragoza” es una escuela inclusiva, ya que recibe a alumnas y alumnos sin distinción alguna.

Los salones de clase son de tamaño grande, están ventilados y muy iluminados de luz natural, frescos y aptos para dar comienzo a la educación presencial, el mobiliario se encuentra en buen estado.

No se tiene autorización para llevar a cabo actividades que impliquen la concentración social en el patio escolar como son; ceremonias cívicas, eventos o convivencias. Las áreas de los patios han sido designadas por horarios para que cada docente pueda hacer uso de estos en los periodos de receso, contemplando así, que las alumnas y alumnos no tengan contacto con toda la escuela en el mismo horario, sino paulatinamente se integren al receso mientras otros ya han disfrutado de éste y regresen a las aulas ordenadamente.

Además, se hace énfasis en que en el receso no se puede jugar o correr, únicamente es para comer los alimentos en un tiempo de 20 minutos por grupo.

La organización académica se basa en la planeación en conjunto, por grados, los cuales trabajan a la par y los temas son planeados con base en el libro de texto de cada una de las materias.

En cuanto a la situación actual por la que atraviesa nuestro país, se implementó un modelo híbrido de estudio, es decir, se organizan tres grupos dentro de un salón de clase y estos deben seguir un rol de estudio; los días lunes y miércoles un grupo se presenta, los días martes y jueves se presenta el resto del grupo, tratándose de organizar equitativamente. Los días viernes se destina para atender personalmente a las alumnas y

alumnos rezagados o que requieren atención o apoyo para regularizarlos o acercarlos al nivel académico que el resto del grupo tiene.

Una vez descrito el contexto, podemos conocer el entorno y ambiente en que los alumnos y alumnas del tercer grado grupo B viven. Si bien, el área en la que esta investigación tiene énfasis es en el logro de aprendizajes del desarrollo personal y social de artes, por lo que el entorno forma parte del crecimiento y aprendizaje del alumno y alumna, en donde como se ha mencionado al retomar a Vigotsky, el aprendizaje de nuevas competencias y el desarrollo cognitivo de cualquier persona se debe en gran medida a la interacción con los otros. En otras palabras, las relaciones sociales son una importante fuente de estimulación para el intelecto, sobre todo para retomar el área de artes y el ambiente en que se desenvuelven, desde conocer si la colonia cuenta con espacios en donde los alumnos y alumnas puedan ser parte del lugar al jugar y darle un sentido, o al instruirse de la cultura a la que su Estado o municipio forma parte.

Dentro y fuera de la escuela si son espacios en los que pueden expresarse y hacer uso de las instalaciones como parte del desarrollo de su infancia en habilidades cognitivas, motrices y sociales, por ejemplo, en el aula de clase, la cancha de basquetbol, el patio principal o área verde, fuera de la escuela, el parque que se ubica a un costado de ella y a su vez, distintos espacios de recreación con los que cuenta la zona.

2.6 Supuestos de investigación

¿Qué pasaría si el juego fuese utilizado como recurso didáctico en la planeación?

¿Qué pasaría si el juego lo orientáramos con un objetivo académico?

¿Se podría conseguir el logro de aprendizajes esperados de artes mediante la implementación del juego como recurso didáctico?

2.7 Dispositivo de investigación

La noción de dispositivo es una noción instrumental flexible, que por su plasticidad permite imaginar formas de intervención en el campo social que respondan tanto a las preguntas y objetivos de investigación como a la realidad del terreno en el cual se interviene.

Permite la construcción creativa de las maquinarias metodológicas pertinentes para cada investigación y deja abierta la puerta, de manera permanente, a lo imprevisible, lo inesperado e incontrolable del campo social, dando lugar a la incertidumbre, pero también a la sorpresa y la fascinación que produce el encuentro con el otro (Reygadas y Robles, 2005, p. 64).

Será únicamente una representación del fragmento de la realidad que se pretende atrapar.

El dispositivo no sólo construye miradas sobre el campo social, sino que juega también como analizador del mismo, es una construcción que posibilita espacios de reflexión y exploración en donde el investigador tiene toda área para recabar información para la investigación.

El dispositivo pone en escena, lo que “ilumina”, es un fragmento de la realidad, pero cargado de sentido que condensa una forma de mirar y reconstruir la propia historia, una memoria desde la cual los sujetos se posicionan frente a un futuro por construir.

Capítulo 3. Marco teórico

En el siguiente capítulo se presenta el marco teórico, en donde hay una identificación de fuentes sobre las cuales se podrá investigar y, a su vez, diseñar la investigación. La lectura de textos digitales y físicos, así como revistas que forman parte de la investigación

3.1 La importancia del juego

El juego es una actividad, conducta espontánea, un derecho de los niños, una necesidad vital por medio de la cual interactúan consigo mismos, con las personas adultas, con sus pares y con los objetos. Es una actividad libre y flexible que les produce placer y bienestar permitiéndoles poner a prueba sus ideas e iniciativas ensayando respuestas para su innata curiosidad (Conafe, s.f., p. 48).

En general se considera una actividad espontánea, en la que los bebés, niños y niñas interactúan entre sí, con otras personas o con objetos a su alcance. Podría decirse que jugar es una manera muy especial en la que se conoce y aprende, porque el alumno y la alumna se cuestionan, imaginan, crean, experimentan, resuelven, es decir, donde se favorece el desarrollo de capacidades del pensamiento.

Vygotsky (citado en Mercado y Mercado, 2012), concibe al estudiante emprendedor de actividades por razón de la mediación de otros y por la mediación del adulto, por lo tanto, toda la conducta se sujeta en los enlaces sociales; la mediación se hace posible por la intervención en las actividades de otras personas y con terceras en un contexto socio cultural.

Las personas y los objetos son considerados instrumentos mediadores; los cuales Vygotsky los estimaba en tres categorías: 1) instrumentos materiales, psicológicos y los mismos seres humanos, definidos como andamiaje, 2) herramientas, recursos didácticos,

escenarios o formas de organización que permiten una construcción del proceso interno que lleva a consolidar el aprendizaje, mediante la formación de signos (letras, números, aprendizaje basado en objetivos y lo que se espera que el alumno y alumna sepan) y 3) llevan a la formación de significados y sentido.

Corral (2001), menciona, que la Zona de Desarrollo Próximo de Lev Vygotsky, es uno de los conceptos que deberíamos tener en cuenta cuando pensamos en el proceso de aprendizaje de un alumno o alumna. Las zonas de desarrollo, son cada uno de los espacios en los se encuentra el alumno y alumna a la hora de aprender. Vygotsky estableció tres zonas donde se hace presente el aprendizaje:

1. Zona de desarrollo real: es el equivalente a lo que el alumno y alumna sabe. Por tanto, se trata de la situación actual en la que se encuentra. Es el punto de partida desde el cual planificaremos hacia donde queremos que el alumno o la alumna evolucione.

2. Zona de desarrollo próximo: es una zona intermedia entre lo que el niño sabe en el momento presente y lo que puede llegar a saber en el siguiente nivel. Para realizar estas tareas el alumno y alumna necesita ayuda de algún tipo, que puede ser incluso, la ayuda de sus propios compañeros. Para ello, Vygotsky sugería que los profesores podían utilizar actividades de aprendizaje cooperativo para avanzar en sus conocimientos y habilidades.

Las estrategias que se utilizan para ayudar al niño en su zona de desarrollo próximo hasta su zona de desarrollo potencial se llaman “andamios”. Es decir, es como si usáramos andamios para construir la siguiente planta de un piso, al que de forma independiente no llegaríamos, de manera que los andamios en la escuela son aquellas estrategias, recursos didácticos y herramientas que se utilizan para lograr la consolidación de aprendizajes, sin ellos el proceso formativo podría ser más complejo de llevarse a cabo, ya que son el apoyo en la construcción de conocimientos.

3. La zona de desarrollo potencial: es lo que el niño no sabe. Es, por tanto, tarea del docente determinar el objetivo de hacia dónde quiere llevar el aprendizaje del niño. Es decir, cuál será el siguiente paso en los aprendizajes esperados que se especifican en los planes y programas de estudio.

Una vez este objetivo se logre, se convertirá en lo que será su zona de desarrollo real, es decir, lo que el niño ya aprendió, y el ciclo comenzará de nuevo.

De manera que, el juego como recurso didáctico, corresponde a un instrumento de mediación, que permite darles un sentido a las actividades escolares y a los alumnos y alumnas les ayuda a usar la comunicación, a explorar e imaginar, permitiéndoles ir más allá de sus experiencias previas. Por ello, el juego se encuentra en la zona de desarrollo próximo, donde se lleva a cabo la mediación pedagógica, pues es un recurso didáctico que permite orientar el conocimiento de manera práctica. Como instrumento de mediación cumple la función de desarrollar diversos procesos cognitivos mediante el juego, así como habilidades de motricidad.

Mercado (2012), afirma que los instrumentos de mediación y los signos, actúan en la interacción de estudiantes, alumnos y maestro, constituyendo un apoyo en la construcción del conocimiento.

“La influencia de los instrumentos de mediación en los procesos mentales pueden ser el lenguaje, la escritura, los esquemas, los mapas, los dibujos, las obras de arte, etc.”
(Mercado, 2012, p. 146)

De esta manera, el juego, forma parte de los instrumentos de mediación, que facilitan el proceso de aprendizaje, a su vez, forma parte de las herramientas de mediación cultural y social como intermediario de una situación pedagógica.

Tal y como señala Montaigne (citado en Pazos, 2015, párr. 1) los juegos infantiles no son tales juegos, sino las más serias actividades de niños y niñas.

Es así como el juego espontáneo y libre además de ser una actividad placentera y necesaria para el desarrollo cognitivo (intelectual) y afectivo (emocional) de niños y niñas, también favorece la creatividad y fomenta su maduración.

Los niños tienen pocas ocasiones para jugar libremente. A veces, se considera que "jugar por jugar" es una pérdida de tiempo y que sería más rentable aprovechar todas las ocasiones para aprender algo útil (Guía infantil, 2016).

Montaigne (citado en Pazos, 2015) menciona que, no obstante, por medio del juego, los alumnos y alumnas empiezan a comprender cómo funcionan las cosas, lo que puede o no hacerse con ellas, descubren que existen reglas de causalidad, de probabilidad y de conducta que deben aceptarse si quieren que los demás jueguen con ellos. Los juegos de los alumnos y alumnas deberían considerarse como sus actos más serios.

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje de los niños porque al inicio son simples movimientos corporales que, poco a poco, se van ampliando y haciendo más complejos para introducir otros elementos y con el tiempo, el juego permite al niño desarrollar su imaginación, explorar su medio ambiente, expresar su visión del mundo, desarrollar su creatividad y desarrollar habilidades socioemocionales entre pares y adultos (Un kilo de ayuda, 2018, <https://www.unkilodeayuda.org.mx/importancia-del-juego-en-el-desarrollo-infantil/> consulta: 18 de diciembre de 2021).

De esta forma, el juego contribuye a su maduración psicomotriz, cognitiva y física, además, afirma el vínculo afectivo con sus padres y favorece la socialización.

Algunas contribuciones que realiza el juego en las capacidades de los niños y niñas son los siguientes:

a) *Físicas*: permite diferentes movimientos que los ejercita y ayuda a su coordinación psicomotriz, contribuye a disminuir el riesgo de sobrepeso y obesidad, y les permite dormir mejor durante la noche.

b) *Desarrollo sensorial y mental*: es favorecida por la discriminación de formas, tamaños, colores, olores, texturas, etc.

c) *Afectivas*: al experimentar sus emociones como sorpresa, alegría, expectación, etc.

d) *Creatividad e imaginación*: es parte innata del juego, permite su desarrollo y fortalecimiento, formación de hábitos de cooperación al interactuar con pares favorece un vínculo afectivo y vínculos de cooperación, conocimiento del cuerpo en los bebés y niños pequeños. El juego es una herramienta para conocer su cuerpo y su entorno (Un kilo de ayuda, 2018, <https://www.unkilodeayuda.org.mx/importancia-del-juego-en-el-desarrollo-infantil/>) consulta: 18 de diciembre de 2021).

Estas contribuciones permiten la interacción social, además de vínculos y capacidades no solo en el hogar, sino también en el contexto escolar. Cuando se le da intención a la actividad, mediante el juego podrían lograrse aprendizajes y desarrollo de habilidades sobre lo que se espera que aprendan.

Aunque todo alumno y alumna conoce el juego por el solo hecho de ser una actividad libre y de exploración, claro está que desconocerán el fin, sin embargo, estará lográndose un nuevo aprendizaje basado en este recurso. La ejecución será significativa y consolidará áreas de mejora, siempre y cuando se lleve el orden pertinente, una organización, se cumpla con los materiales necesarios y, sobre todo, haya un acompañamiento por parte del docente.

3.2 El juego como facilitador de aprendizaje

El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación. El juego también enseña a los niños aptitudes de liderazgo, además a relacionarse en grupo. Asimismo, el juego es una herramienta natural que los niños pueden utilizar para incrementar su resiliencia y sus competencias de afrontamiento, mientras aprenden a gestionar sus relaciones y a afrontar los retos sociales, además de superar sus temores, por ejemplo, representando a héroes de ficción (UNICEF, 2018, p. 8).

En términos más generales, el juego satisface la necesidad humana básica de expresar la propia imaginación, curiosidad y creatividad. Estos son recursos clave en un mundo basado en el conocimiento y nos ayudan a afrontar las cosas, a ser capaces de disfrutar y a utilizar nuestra capacidad imaginativa e innovadora.

El juego permite desenvolverse en un ambiente para el desarrollo de múltiples habilidades, porque mientras se “juega” se podrían consolidar aprendizajes fundamentales y esperados propuestos en el plan y programa de estudio.

Los alumnos y alumnas no piensan en que juegan para aprender algo, pero sí aprenden a través del juego, ya que manifiestan diversas capacidades para fantasear, inventar, construir, crear y convertir cualquier acontecimiento en un espacio para disfrutar el momento.

Como se ha mencionado anteriormente, el juego permite que el alumno, de manera práctica, tenga la oportunidad de aceptar sus equivocaciones, adquiera la libertad de tomar decisiones y dar la mejor solución, muestre confianza sobre sí mismo y sus elecciones, para mejorar inmediatamente lo que haya querido realizar o realice ajustes para que al final, obtenga lo que esperaba. En concreto, permite que repiense sus ideas.

Así mismo, es una de las mejores formas para reforzar lo aprendido teóricamente para llevarlo a la práctica, a través de juegos adaptados, en lugar de memorizar conceptos de manera escrita u oral. Es decir, lo que se practica, se lleva a la memoria y como un aprendizaje significativo.

El desarrollo cognitivo es aquello relacionado con el conocimiento y con la información que se dispone gracias a la experiencia o a un proceso de aprendizaje (Brains, 2016, <https://brainsnursery.com/razones-aprender-jugando/> consulta: 5 de marzo de 2022).

Entonces, favorece el desarrollo de las capacidades básicas de atención, memoria, imaginación, creatividad y razonamiento lógico, a partir de la experiencia de haber vivenciado lo que se aprendió de manera teórica.

El juego promueve las relaciones entre los alumnos y alumnas estimulando entre ellos el compañerismo y el trabajo en equipo. Además, se estarían fomentando habilidades sociales, de comunicación, responsabilidad y cooperación.

A través del juego se tiene un papel activo sobre las actividades en el aula, ya que están listos para recibir las indicaciones al tratarse de una actividad nueva, en donde se salga al patio, se pidan previamente materiales, o se entreguen en el aula, porque están ansiosos por saber qué se realizará.

Las redes neuronales se activan cuando estamos contentos y relajados. El juego es una herramienta fundamental que predispone al niño a aprender (Brains, 2016, <https://brainsnursery.com/razones-aprender-jugando/> consulta: 5 de marzo de 2022).

Con el juego se podrían vivir experiencias significativas a través de la creación de un mundo de fantasía, elementos de la vida real, de forma que se consiga desconectar y aliviar algunas de sus frustraciones familiares, sociales o escolares.

Por consiguiente, se debe aprovechar aquello que más les gusta hacer y que más felicidad les aporta para adaptarlo a lo que se quiere enseñar y, de esta forma, garantizar el logro de la actividad y del aprendizaje a consolidar.

Por todo lo descrito anteriormente, es importante utilizar el juego como recurso de aprendizaje, pues, es la mejor manera de captar y mantener la atención. Para aprender requieren sentirse motivados, y sin duda el juego es para los alumnos y alumnas una de sus principales fuentes de motivación.

3.3 Tipos de juego

Conforme los alumnos y alumnas van creciendo, sus juegos van cambiando. Exploran su entorno a través de estímulos que perciben por medio de sus sentidos y, más adelante, cuando despierta su interés por el mundo de los adultos, juegan a ser bomberos, maestros, doctores, etc:

Jean Piaget (s.f., citado en Herrero y Pecci, 2010) describió los principales tipos de juego, los cuales se van perfeccionando conforme se avanza en el desarrollo.

a) Juego funcional

Se realizan acciones motoras para explorar diversos objetos y responder a los estímulos que reciben. Este tipo de juego promueve el desarrollo sensorial, la coordinación motriz gruesa y fina, la permanencia del objeto y la posibilidad de reconocer causa y efecto.

Algunos juegos representativos son: dejar caer objetos, encontrar un objeto que está aparentemente escondido, alcanzar algún objeto apoyándose de otro, agitar una sonaja, gatear, correr, saltar, encender un juguete presionando un botón.

b) *Juego de construcción*

Surge a partir del primer año de vida y permanece durante todo el desarrollo del niño a la par del juego funcional. A través de este tipo de juego se promueve la creatividad, la motricidad fina (coordinación óculo-manual), la solución de problemas y la ubicación espacial.

Algunas actividades que representan este tipo de juegos son: apilar y alinear objetos para formar caminos, torres o puentes, armar rompecabezas o crear una casita con sábanas y sillas.

c) *Juego simbólico*

Simulan situaciones y representan personajes de la vida cotidiana y de su entorno. A través de este juego se comprende y asimila lo que observa, escucha y siente, se desarrolla la creatividad, imaginación, fantasía y convivencia con sus iguales.

d) *Juego de reglas*

Este tipo de juego surge antes de los 6 años, en él los alumnos y alumnas establecen las normas necesarias para jugar, sin embargo, pueden cambiar las reglas siempre y cuando el resto de los integrantes estén de acuerdo. Es a través del juego de reglas que aprenden a respetar normas, a esperar turnos, desarrollan tolerancia a la frustración y viven valores como el respeto. Algunos juegos tradicionales son: el lobo, las escondidillas, memorama, lotería, boliche, entre otros.

Dentro de la investigación se utilizan los cuatro tipos de juego antes descritos. Uno de ellos, el juego simbólico, implica poner en marcha la creatividad, así como otros mecanismos simbólicos o que conllevan a una simulación con el uso de objetos, espacios o momentos. Se trabaja con base en este tipo de juego para la consolidación de

aprendizajes esperados en el área de desarrollo personal y social de artes, en la creación de objetos o espacios a partir del material que se tiene.

En lo que respecta al juego reglado, permite que los alumnos y alumnas interaccionen entre sí, comprendan las reglas e incentiven el pensamiento estratégico y la planeación.

Mediante el juego funcional, exploran diversos objetos y responden a los estímulos que reciben de estos. Este tipo de juego también permitiría que promuevan el desarrollo sensorial y motriz.

Finalmente, con el juego de construcción, se promoverían las habilidades de creación en el alumno y la alumna, motricidad fina, ubicación espacial y coordinación en sus movimientos.

A continuación, retomo, a manera de ejemplo un fragmento de la práctica de intervención, diario de clase del día 9 de marzo de 2022 (anexo 8).

Para abordar el tema “entona canciones infantiles” de lengua materna español con el aprendizaje esperado: identifica la rima y la aliteración como parte de los componentes rítmicos de la letra de una canción. A su vez, en transversalidad con el tema “proyecto artístico” con el siguiente aprendizaje esperado: utiliza técnicas plásticas o visuales para presentar un tema en la muestra artística ante público, como resultado de un acuerdo colectivo sobre sus características y posibilidades de expresión.

Una vez que realizaron su instrumento musical en clase, con la previa solicitud de llevar material de reúso y decoración que se tuviera en casa, trabajaron en la construcción de su instrumento musical una semana, y en los ensayos de la canción de su elección que tenían que presentar en el concurso de interpretación de canciones. Además, crearon los atuendos material y accesorios que tuvieran en casa.

Los instrumentos los realizaron con cajas de zapatos, tubos de papel higiénico, botes de productos de limpieza, así como recipientes vacíos de alimentos, con estos materiales lograron crear su instrumento musical, dándole el sentido que querían y, sobre todo, la decoración y tono que deseaban, de modo que tuviera la función de uno real.

Una vez implicados en el juego simbólico y partiendo de la creatividad para realizar un instrumento musical desde “cero”, con materiales que escogieron previamente en casa para la clase siguiente, es lo que les dispuso a darle un sentido funcional de un objeto real o que ya existe con lo que tenían a la mano. También aprendieron a trabajar colaborativamente al compartir materiales o decoración y disponerse a organizar tiempos para evitar que se retrasaran con la entrega de su instrumento musical, además de permitir la interacción entre su equipo y el resto del grupo, incentivando el cumplimiento de las reglas de la convocatoria del concurso de canto. Por ello, el juego estuvo presente en todo momento de la actividad.

3.4 Áreas de desarrollo del niño y niña

El desarrollo infantil es continuo, ocurre de manera ordenada en cada etapa de la vida. Cada día los niños y niñas progresan en su conocimiento y sus habilidades sociales, cognitivas y motrices.

En este apartado se presentan las áreas de desarrollo de los niños y las niñas, además, de que en esta investigación es necesario conocerlas para saber cómo intervenir.

a) *Área Física o Motora:*

- Desarrollo motor grueso: Es la habilidad para mover de manera armónica los músculos del cuerpo con la agilidad, fuerza y velocidad.

- Desarrollo motor fino: Esta área comprende actividades precisas con la vista y manos, tomar objetos, sostenerlos y manipularlos con destreza. A través de los mismos, estimulan la capacidad de identificar la textura de los objetos mediante el tacto.

b) *Área del lenguaje:*

Permite aprender a comunicarse a través de los sonidos, gestos y símbolos gráficos.

c) *Área cognitiva:*

Es el conjunto de procesos, donde el niño empieza a comprender su entorno y a organizar mentalmente información. Por lo que es necesario que este experimente o explore su entorno para que logre crear niveles de pensamiento y capacidad para razonar (Guiñol Kids, s.f., <https://guinolkids.com/cuales-son-las-areas-de-desarrollo-evolutivo>, consulta: 26 diciembre 2021).

d) *Área social – afectiva:*

Habilidades para su crecimiento como persona y ser social, lo cual también supone un aprendizaje sobre el control de sus propias emociones (Psicología y psicopedagogía, 2021, <https://formainfancia.com/que-es-desarrollo-socioafectivo-ninos/> consulta: 26 diciembre 2021).

Mediante la observación y al recabar datos en el diagnóstico que se presentó en el capítulo 2, se evidenció la necesidad de entender las áreas de desarrollo infantil para comprender cuáles se requieren reforzar.

Al iniciar la pandemia por COVID-19 en el año 2020, los alumnos y alumnas cursaban el primer grado, por lo que los dos años siguientes trabajaron desde casa y con muy poca o nula interacción social y con la única consigna de atender contenidos de los

campos formativos de lengua materna español y pensamiento matemático como asignaturas de tronco común.

Por lo tanto, durante esta investigación, se hace énfasis en atender el área personal y social de artes, basada en el fortalecimiento del área social afectiva bajo el recurso del juego, porque a la mayoría de alumnos y alumnas al haber vuelto a trabajar de manera presencial, en el último semestre del ciclo escolar 2021 – 2022, se les ha complicado trabajar en pares y cooperativamente, además de que durante los dos grados anteriores no consolidaron y practicaron actividades para el desarrollo de habilidades del área motora como el desarrollo motor grueso y fino, área cognitiva permitiendo comunicarse a través de sonidos o símbolos, también de la exploración al comprender su entorno, procesos mentales y el área social en donde se trabaja el control de sus emociones.

Tratándose así, de utilizar el juego como recurso didáctico en función de la creatividad, exploración, fantasía, expresión y en la medida de incluir el área de artes en su formación, mejora de la concentración, aumento de la autoestima, formación de su criterio y confianza, ayudar en la coordinación del desarrollo motor fino enfocados a aspectos para el manejo de los materiales y herramientas artísticas, como son la coordinación visual y manual para el desarrollo del producto que se consideró realizar.

En el área de artes se espera que los estudiantes adquieran y consoliden los aprendizajes que marca el plan de estudios (SEP, 2017). En los contenidos del programa de artes se considera no ofrecer una formación técnica o especializada en artes, sino brindar las mismas oportunidades a todos para reconocer los procesos y características de distintas manifestaciones artísticas, por medio de la práctica, el desarrollo de la sensibilidad estética, el ejercicio de la imaginación, creatividad y relación de las artes con su contexto histórico y social.

Por ello, se consideró la incorporación del juego adaptado a la edad y condiciones de los alumnos y alumnas, porque es un recurso dentro de la planeación, ideal para la resolución de problemas, el desarrollo de la creatividad y el trabajo en equipo.

En el área de desarrollo física y motora, el grupo con el que se trabaja tiene un desarrollo motor grueso de acuerdo con su edad, tratándose de fuerza, agilidad y coordinación de sus movimientos propios. Sin embargo, el desarrollo de habilidades motoras finas se ve disminuido en el momento de crear algún producto minucioso, de colorear o moldear.

El área cognitiva podría vincularse con el área de artes mediante el juego, y porque este último favorece la comprensión del entorno mediante la experimentación y exploración.

3.5 Participación del adulto en el juego

Las personas adultas que se relacionan con niños y niñas deben estar dispuestas a jugar, trátense de maestros, maestras, padres y madres de familia porque consiste en participar como un jugador más, observar, acompañar, facilitar, proponer, captar las inquietudes de los que juegan favoreciendo la evolución del juego y enriqueciéndolo.

En la investigación se hace énfasis en la importancia del juego, ya que la mayoría de las personas lo ubica en espacios diferentes a la escuela y destinado a niñas y niños.

La realidad es que no dejamos de tener contacto con niños y niñas en la vida adulta, por lo que involucrarse apoyaría a sentirse con un estado de ánimo diferente, a reír, a distraerse, a crear y, por qué no, a expresarse frente a otros y mantener mentes abiertas. Además, se estaría apoyando en la formación integral de los alumnos y alumnas al transmitirles confianza y seguridad tratándose de la expresión, creatividad, exploración y la fantasía, a través del acompañamiento del adulto.

El CONAFE (s.f.), menciona que las personas adultas han de:

- Crear condiciones para que los niños tengan ganas de jugar.
 - Proporcionar seguridad física y afectiva, generando sensación de bienestar.
 - Ofrecer espacios y tiempos para jugar contruidos y gestionados con la participación de niños.
- Brindar apoyo para organizar la estructura del juego: ambiente, materiales, organización del grupo, etcétera.
 - Estar atentos al proceso, observando lo que sucede, con respeto, comprensión y escucha.

Los niños y niñas son los protagonistas en la construcción de sus procesos de juego. Si las personas adultas intervienen excesivamente limitando sus iniciativas, el juego se volverá aburrido y dejarán de jugar.

Cuando se dan momentos y espacios de juego en la escuela, dejamos que su desarrollo sea fructífero, ya que exploran sus habilidades y todo se vuelve práctico. Pueden tanto explorar, como experimentar roles que no les son propios pero que necesitan sentir, pueden descubrirse y, sobre todo, pueden liberar y expresar todo aquello que no saben hacer con palabras o que ni siquiera aún pueden entender.

Compartir el juego con los alumnos y alumnas supone aportarles seguridad y confianza para explorar y expresar, les estaremos transmitiendo que nos importan, que nos gusta conocer más cosas de ellos, que su compañía es placentera para nosotros, que es importante que se expresen y que está bien que lo hagan y lo descubran.

3.6 El juego en la planeación didáctica

Proporcionar situaciones de juego, requiere una planificación que responda a los objetivos y contenidos explícitos en el programa de estudios. Es decir, planificar teniendo

en cuenta el espacio, el tiempo y los juegos y juguetes necesarios, así como reflexionar sobre la intervención del profesor, previa, durante y después del juego.

En primer lugar, el juego no debe ser considerado un tema o un contenido más por dar en clase, sino como un recurso didáctico para incentivar la motivación de niños y niñas, así como su emoción, imaginación y creatividad. De igual manera, aprovechar su capacidad de asombro, que tiene que ver con su curiosidad y la posibilidad de hacerse preguntas.

La intervención que debe realizar el o la docente se concreta, en un primer momento, en garantizar las condiciones para que el juego sea posible:

a) *Espacios adecuados y estimulantes* en fondo y forma, tanto abiertos como cerrados, en el aula, en el patio y la escuela. Es decir, escenarios psicológicos en los que el error sea posible, donde se actúe con la seguridad de no ser criticado, juzgado o evaluado, de que de sus acciones no se deriva ningún peligro; en definitiva, en condiciones de relajación psicológica. Espacios donde el juego y la creatividad puedan crecer. Espacios innovadores, que estimulen el pensamiento divergente, la participación y la cooperación.

b) *Tiempo pausado y tranquilo*, de calidad, durante el que se pueda desplegar la imaginación y recogerla. No se puede jugar con prisas.

c) *Juegos, juguetes y materiales lúdicos diversos*, previamente seleccionados, atendiendo a criterios educativos sobre la edad de los jugadores, el valor y tipo de juego, etc., y en el caso de los juguetes añadiendo parámetros de seguridad y calidad (Marín, 2017, <https://www.edelvives.com/es/Noticias/d/incorporar-el-juego-en-el-aula-un-reto-para-la-escuela>, consulta: 2 diciembre 2021).

3.7 Importancia de la educación artística

Las artes son lenguajes estéticos estructurados que hacen perceptibles en el mundo externo, ideas, sueños, experiencias, pensamientos, sentimientos, posturas y reflexiones que forman parte del mundo interior de los artistas (SEP, 2017, p. 465).

Como se ha mencionado en los apartados anteriores, durante los primeros años de vida, de forma natural, los niños y niñas juegan, cantan, bailan y dibujan. Actividades que son imprescindibles para desarrollar el sistema sensorial, motor, cognitivo y emocional, lo que les permite aprender.

La presencia del arte en la educación, por medio del área de artes, contribuye al desarrollo integral y pleno de los niños y jóvenes. Ésta se caracteriza por enriquecer y realizar un gran aporte cognitivo en el desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes, como el emprendimiento, la diversidad cultural, la innovación, la creatividad o la curiosidad. La actividad artística del educando despierta su fantasía y su poder imaginativo; conduce a la valoración del color y de las formas, así como la formación de la personalidad, la confianza en sí mismo, el respeto y la tolerancia (Rollano, 2017, <https://www.auca.es/la-importancia-de-la-educacion-artistica-en-la-escuela/>, consulta: 28 noviembre 2021).

La educación artística tiene igual relevancia que las demás asignaturas, y que está directamente relacionada con todas ellas. Cruz (2015) menciona que dicha área de desarrollo personal y social, permite a los alumnos acercarse al amplio mundo de las artes visuales como la escultura y la pintura, la danza, la música y el teatro, con todos los materiales y procesos que conlleva cada uno, lo que involucra al mismo tiempo habilidades y destrezas que se van desarrollando con la práctica, por ejemplo, la percepción visual y auditiva, la creatividad, la sensibilidad de cada creación o recreación y la interpretación,

tanto de obras de relevancia histórica u otras que tienen relación con contenidos específicos.

La creatividad forma parte de la naturaleza del ser humano. Las artes en la educación, pueden contribuir a reforzar factores en el aula, como un aprendizaje dinámico, un plan de trabajo que incite el interés y el entusiasmo de los alumnos y alumnas, conocimientos sociales y culturales en cuanto a su comunidad.

Comúnmente el área de artes se asocia con acciones como dibujar, pintar, recortar, entre otros, y se caracteriza por ser una de las áreas que enriquecen y realizan un gran aporte cognitivo, que bajo los objetivos de lo que se desea lograr con dicha actividad cumple un papel fundamental y predominante en el desarrollo de las habilidades y destrezas de los educandos.

La danza, el teatro, la música y artes visuales pertenecen a los denominados lenguajes artísticos marcados en el programa del área de artes de educación primaria (SEP, 2017), los cuales permiten al alumno y alumna interactuar con los espacios de trabajo a partir de su propio cuerpo, de su expresividad, del movimiento, de la comunicación a través del ritmo, de la dramatización y de la personificación.

La importancia de la educación artística está en la formación de seres humanos sensibles, empáticos y creativos que logren desarrollar un elemento clave para la interacción social al rescatar el interés y el reconocimiento del otro, además de la expresión sobre lo que se observa, se piensa, se canta o se experimenta mediante el cuerpo

3.8 El arte en educación primaria

El área de Artes ofrece a los estudiantes de educación básica experiencias de aprendizaje que les permiten identificar y ejercer sus derechos culturales y a la vez contribuye a la conformación de la identidad personal y social de los estudiantes, lo que en sentido amplio posibilita el reconocimiento de las diferencias culturales, étnicas, sociales y de género, y el aprecio y apropiación del patrimonio artístico y cultural. Asimismo, los contenidos de los programas de Artes en educación básica promueven la relación con otros Campos de Formación Académica y Áreas de Desarrollo Personal y Social desde una perspectiva interdisciplinaria, lo que permite transferir sus estructuras de conocimiento a otras asignaturas y áreas, y vincularlas explícitamente con propósitos, temas y contenidos (SEP, 2017, p. 467).

En seguida se presenta un fragmento del diario de clase (anexo 9 y anexo 12) del día 26 de noviembre de 2019 con el 1° grado, grupo B, durante las jornadas de práctica, en donde se retoma el tema del teatro, se leyeron guiones teatrales y, de manera práctica, se interpretaron pequeños momentos de escenografía y guion teatral dentro de un teatrino colocado al frente del salón.

Una vez que se ingresó al aula, se retomó el tema del día anterior, pero esta vez de manera práctica, se comenzó a contarles una sencilla obra que habla sobre el respeto a los animales y a las cosas ajenas, para ello se llevaron algunos títeres; peluches, para representación de esta obra. El relato se hizo al instante para desarrollar así la creatividad e imaginación en cada uno de los alumnos y alumnas y dramatizar algunas de las escenas de la obra de teatro, además de incluirlos en ese guion, preguntándoles con el uso del títere la moraleja del guion y así respondieran al títere.

Después de que se les contó la historia, se comentó si alguien quería pasar a contar e inventar un guion de teatro, por lo que dos de los alumnos del grupo tomaron la iniciativa

Anexos 9 y 12 se encuentran en el archivo empírico para disminuir datos en el documento.

para pasar y apoyarse de cada uno de sus títeres de calcetín que ellos mismos diseñaron. El objetivo de la actividad era que con el personaje que llevaron pudieran realizar una parte de un guion teatral, lo que permitió desarrollar su imaginación y creatividad, inventando una historia en el momento, con base en las características de un guion teatral, que se había trabajado en sesiones anteriores.

La actividad antes mencionada tuvo éxito en la práctica con el teatrino de madera realizado por la docente en formación, el guion teatral y los títeres diseñados por la titular y por cada alumno y alumna. En cuanto a la consolidación del aprendizaje esperado: lee y representa fragmentos de obras de teatro infantil, se obtuvieron los resultados estimados en cuanto a la puesta en práctica de un texto interpretado con personajes de representación teatral.

Una vez concluido uno de los guiones teatrales de los alumnos, la docente titular mencionó que ella no solía tener actividades prácticas de esa índole, prefería que todo lo relacionado con lecturas las hicieran en casa, ya que en el salón de clase era imposible que pusieran atención y fácilmente se distrajeran.

Por lo que se determinó como una actividad dinámica y novedosa, una vez que un par de alumnos tomaron la iniciativa de participar, el resto se sintió con la seguridad y confianza de hacer lo mismo, mencionaban seguir jugando al teatro, se les brindó la oportunidad, y para lo cual elaboraron boletos para ingresar al teatro y seguir con la práctica artística durante el recreo.

Así, la educación artística en las escuelas ayuda a los niños y niñas a conocerse mejor a ellos mismos, expresar su mundo interior y plasmar su imaginación y creatividad.

Rollano (2017) manifiesta que, si se enseña de manera adecuada, los alumnos pueden conseguir importantes desarrollos a nivel personal, académico y en su vida social, es decir:

- Refuerza la calidad en el aprendizaje
- Aumenta el entusiasmo y el interés de los alumnos
- Las actividades artísticas incrementan la percepción del entorno y generan en el alumno una flexibilidad de pensamiento.
- Genera en el alumno seguridad y autonomía
- Estimula las habilidades cognitivas y permiten al individuo comunicarse
- Ofrece la oportunidad de explorar la imaginación y la capacidad de desenvolverse mejor en ámbitos sociales.
- Al promover el trabajo en equipo, genera un mejor ambiente escolar entre los propios alumnos y también con el profesor. Desarrolla la tolerancia y la empatía.
- La educación artística ayuda a activar muchas partes del cerebro.

En conclusión, al incluir el arte en la educación primaria, los alumnos y alumnas sienten que son tomados en cuenta y que se les permite expresarse a través de diferentes manifestaciones artísticas.

3.9 El juego en artes

El arte y el juego son componentes esenciales de lo lúdico, como un medio natural para la expresión de los alumnos y alumnas, expresión de todo tipo de sentimientos, pensamientos y posturas frente a la vida en donde cobra vital importancia en el desarrollo de la creatividad ya que los motiva a experimentar, descubrir, probar y explorar, es una de las fuentes más importantes para estimularlos y para el desarrollo sensorial, además de esto el arte es

fundamental en la motricidad, la coordinación muscular (ojo-mano) además que potencia destrezas en diferentes áreas del conocimiento y campos formativos (Castelblanco, 2017, p. 35).

Desde la Neurociencia es importante saber que en el sistema nervioso central: cerebro y médula espinal, hay neuronas motoras y sensoriales, éstas conectan con todo el cuerpo, así el cerebro procesa la información que proviene de los cinco sentidos.

Las neuronas se organizan en grupos funcionales y se conectan entre las terminaciones de las células nerviosas y permiten la transmisión de la información, de tal forma que las neuronas recogen la información entrante de los sistemas sensoriales (vista, sabor, olor, tacto y sonido) (Hernández, 2020).

Ahora bien, si se involucrara a todo el cuerpo en la creación de una actividad o proyecto artístico mediante el juego, implica que trabajarán con una inmensa cantidad de emociones que disponen a las personas a sentirse dispuestos a aprender al despertar la curiosidad e incertidumbre de lo que se solicite hacer.

Hernández (2020) afirma que juego en las artes es el medio para obtener aprendizajes. Mediante el juego los alumnos y alumnas expresan sus sentimientos y emociones, las cuales les permitirán experimentar, crear, imaginar, de forma que estimulen el aprendizaje desde los sistemas sensoriales que podría ofrecer el área de artes para pintar, dibujar, moldear, actuar o bailar que forman parte de las actividades imprescindibles para el desarrollo de la percepción, motricidad e interacción social.

Hernández (2020) dice que el arte podría ser un pensamiento emocional, porque además en él se encuentran los sentimientos, las emociones, la imaginación y la fantasía, que juegan un papel importantísimo, sin los cuales se destruiría el efecto artístico.

Sería injusto, en este caso, pensar que el alumno o la alumna no toma en serio este mundo, por el contrario, toma muy en serio su juego y dedica a él grandes afectos.

El niño distingue muy bien la realidad del mundo y su juego, a pesar de la carga de afecto con que lo satura, le da un sentido a lo que imagina en los objetos tangibles y visibles del mundo real. El poeta, hace lo mismo que el niño que juega: crea un mundo fantástico y lo toma muy en serio; se siente íntimamente ligado a él, aunque sin dejar de diferenciarlo resueltamente de la realidad (Vigotsky, 2005, p. 109).

El niño como el artista fantasea y juega, es una relación interesante de la que sobreviene entender la importancia de estos conceptos para el arte, en el cual se puede destacar la relación entre realidad y fantasía, y a partir de ello se da lugar a los sueños diurnos, que aproximan la fantasía y los juegos al arte.

La conexión de la imaginación con el aspecto sensorial les permite al alumno y a la alumna jugar y establecer lazos entre la fantasía y la realidad, de esta manera es fuente de sensaciones y placer que se basan en la exploración e imaginación.

En el aula y en la vida propia se tiene que explorar en la imaginación, especialmente en la educación, porque si así no fuera se tendría una clase o tiempos estáticos. Absolutamente todo surgió de la imaginación del hombre, entonces claramente los contenidos curriculares de artes y del resto de campos formativos se pueden conectar con recursos didácticos, como el juego.

El arte tiene cuatro objetivos primordiales según la Enseñanza de las Artes Basada en Disciplinas (EABD), estos son:

En primer lugar, ayudar a los estudiantes a desarrollar la imaginación y adquirir las aptitudes necesarias para una ejecución artística de calidad, en segundo lugar, ayudar a los estudiantes a aprender a observar las cualidades del arte que ven y a hablar de ellas, luego a ayudarlos a comprender el contexto histórico y cultural en el que se crea el arte y el otro

se refiere a cuestiones relacionadas con los valores que el arte ofrece (Eisner, 2004, p.134, citado de Ramírez, 2015).

De tal manera que si se utiliza el juego como recurso didáctico orientado como lo marca el programa de artes (SEP, 2017), se podría hacer de las artes un espacio mucho más dinámico, los contenidos se volverían exploratorios y listos para ponerse en práctica mediante alguna manifestación artística. Podría decirse que se memorizaría para la vida, aquello que se mantuvo en práctica real.

3.10 El juego como recurso didáctico en las artes

“Los recursos didácticos están enfocados principalmente al aprendizaje, buscando asentar habilidades cognitivas, procedimentales y/o actitudinales, pues poseen un sentido práctico y una dimensión didáctica (pensado para el aprendizaje)” (UDLA, s.f., p. 7).

Entonces, los recursos didácticos constituyen apoyos al proceso de enseñanza y aprendizaje, los cuales podrían ser seleccionados o contruidos. Se conciben como recursos que median en el aprendizaje, tal como lo menciona Vigotsky, a lo que él denomina andamiaje, es un acercamiento con los alumnos y alumnas, a través de los instrumentos de mediación.

Los recursos didácticos contribuyen al reforzamiento cognitivo o a comprender las distintas formas y ritmos de aprendizaje y contribuyen a (UDLA, s.f.):

- Desarrollar competencias, ante las cuales se puede activar, ejercitar, desarrollar habilidades motoras, de creación, pensamiento crítico, observación y atención.
- Fomentar el interés y la motivación individual o grupal

Por lo descrito se considera que la escuela, en todas sus áreas, debe caracterizarse como espacio facilitador del desarrollo de la creatividad en cada una de las dimensiones de la personalidad infantil. En toda la etapa de Educación Infantil se podría concebir como una dimensión de juego más expresión plástica y creatividad, para que el alumnado logre actuar de forma única, creativa, con autonomía dentro de un ambiente que le permita expresarse de forma natural y espontánea.

(Rojas, 2012) menciona que no hay que percibir las artes visuales como un fin sino como un medio. El/la niño/a que dibuja desarrolla su creatividad a través de la liberación de su propia expresión, lo que le permite ser más creativo/a y resolutivo/a en cualquier otro aspecto como ser humano, no sólo en su faceta de creador/a visual.

El mismo autor, además, expone que el objetivo principal de la expresión plástica es desarrollar la creatividad del alumno y alumna. La expresión del impulso creativo se presenta como una ayuda terapéutica además de educativa. El alumno y alumna que usa la actividad creativa como una vía de escape emocional ganará libertad y flexibilidad como resultado de la descarga de tensiones innecesarias. Mientras que a aquellos que se sienten frustrados desarrollarán inhibiciones, y a causa de ello sentirán que su personalidad está limitada.

El niño que ha desarrollado libertad y flexibilidad de expresión se podrá enfrentar a nuevas situaciones sin problemas, mientras que el niño inhibido y limitado, acostumbrado a imitar más que a expresarse de una manera creativa, preferirá avanzar siguiendo las pautas establecidas y no será capaz de adaptarse a nuevas situaciones (Lowenfeld, 2008, citado de Rojas, 2012, p. 11).

Estos autores manifiestan que los docentes que imparten artes no tienen que saber mucho sobre el área, pero sí sobre cómo estimular al alumnado para que se expresen y

desarrollen su creatividad. De este modo los alumnos y alumnas activan su conocimiento, la capacidad expresiva, registran sus emociones y se relacionan con el entorno.

Dentro del Plan y programa de estudio (SEP, 2017), se dice que la y el docente deberá estimular a los alumnos y alumnas a imaginar, razonar, sentir y expresar mediante la producción de creaciones al dibujar, pintar o modelar.

También, abrir espacios de intercambio para que conversen acerca de sus producciones, comuniquen a los demás qué quisieron transmitir o expresar, y escuchen a sus compañeros cuando expliquen lo que ellos ven o interpretan en esa producción, de igual forma, brindar oportunidades de escuchar variedad de piezas musicales, con intención de que hagan movimientos y sonidos para seguir el ritmo, cantar y distinguir sonidos de instrumentos mientras realizan actividades en momentos de relajación (en el recreo, por ejemplo o bien, pausas activas), así como en actividades de expresión corporal. Además, la música entusiasma a los niños y favorece que se muevan con seguridad.

Finalmente, se debe proporcionar ayuda y apoyo a los niños en sus creaciones: escuchar sus planes de producción y orientarles a ideas centrales de creación de productos o proyectos finales.

Desde una perspectiva educativa Alcalde (2003, citado en Carpio y Remedios, 2017, p. 10) expone que en la infancia “el arte, como juego, es, ante todo, un medio natural de expresión. Los alumnos y alumnas son seres en constante cambio y la representación gráfica que realizan debe ser considerada como el lenguaje del pensamiento”.

Gutiérrez (2004, citado en Carpio y Remedios, 2017) considera que el proceso educativo fundamentado en las enseñanzas artísticas facilita la adquisición de conocimiento y conceptos, ya sean artísticos o no, a través de experiencias que desarrollan la creatividad. Por otro lado, Abad (2008, citado en Carpio y Remedios, 2017) indica que probablemente

el juego es una de las maneras más libres que utilizan las alumnas y alumnos para manifestarse. Por ello, afirma que las actividades plásticas en la etapa de educación infantil, forman parte de sus juegos. Así, la creación se convierte en un acto y recurso didáctico repleto de significados.

Asenjo (2009, citado en Carpio y Remedios, 2017) defiende que a todos les gusta jugar, pero en el ámbito educativo el juego ha estado excluido de las actividades académicas, incluso ha sido utilizado como recompensa, “cuando acabes de estudiar puedes ir a jugar”.

Asimismo, explica que, en la educación artística, a través del juego:

El alumno se ve inmerso en la labor de representar, dibujar formas poniendo a prueba sus destrezas mentales y manuales y, en otras fases del juego, reconocer o juzgar imágenes creadas por otros miembros, con lo que irá adquiriendo un sentido crítico (Asenjo, 2009 citado en Carpio y Remedios, 2017, p.1).

Por último, los juegos tienen, como propósito crear un medio para trabajar en grupo de forma atractiva y grata, incluso, el arte contribuye a la formación de los individuos.

3.11 Criterios para la construcción de recursos didácticos

La Universidad de las Américas a través de la publicación Pedagogía en Historia, Geografía y Educación Cívica define una serie de criterios que a continuación se presentan: (<https://bibliotecas.udla.cl/> consulta: 13 de abril de 2022).

- Definir el objetivo de aprendizaje a lograr y con ello la planificación debe contemplar el o los momentos en que se usa el recurso y los contenidos, habilidades o actitudes que ayudará a desarrollar (debiendo ser el recurso coherente con ellos).
- Considerar las características de los estudiantes como edad, conocimientos previos, motivación, tipos y ritmos de aprendizaje predominantes, factores contextuales.

- Considerar el contexto físico en donde se implementa el recurso, por ejemplo, espacio físico, acceso a recursos manipulables o digitales.
- Definir el uso del recurso didáctico
- Considerar los tiempos que se le designará al uso de los recursos
- Construcción del material en base a los contenidos que lo componen
- Puesta en práctica y evaluación

En conclusión, los recursos didácticos les ayudan a los docentes a explicarse mejor para que los conocimientos lleguen de una forma más clara a los y las alumnas.

Un tablero, crayolas, papel, plastilina, libros, música, aplicaciones digitales, una presentación en PowerPoint, juguetes, máscaras, sombreros, y demás objetos forman parte de algunos de los ejemplos de recursos didácticos. Básicamente, podría decirse que cualquier elemento puede convertirse en un recurso didáctico si el criterio y la creatividad del maestro consideran que puede ser apropiado y benéfico en el marco del contexto áulico y con base en las necesidades educativas de cada alumno y alumna.

La importancia de los recursos didácticos radica en varios aspectos. Por un lado, como hemos visto anteriormente se encargan de proporcionar o hacer llegar de una manera mucho más clara la información sobre un tema específico y facilitar su entendimiento. Para facilitar conceptos, se necesita de representaciones visuales, de exploración o intervención práctica que compruebe que lo que se ha observado, escuchado o percibido se ha entendido y ha quedado claro.

Asimismo, los recursos didácticos toman una importancia en el salón de clase ya que, en muchos casos, son la guía del aprendizaje. Muchas veces, los y las docentes toman como eje recursos como material concreto y manipulable o alguna otra actividad que pueda tener transversalidad con el contenido y lo que se quiere reforzar, por ejemplo, el juego,

denominado como una actividad en donde los alumnos y alumnas emplean su imaginación o herramientas para crear una situación, que a través de ellas se experimenta, descubre, crea, adquieren habilidades, desarrollan confianza en sí mismos, creatividad, pensamiento, expanden el desarrollo del lenguaje, la autonomía y la atención.

3.12 Ejes artísticos en educación primaria

El plan y programa de estudios de educación primaria SEP (2017), integra manifestaciones artísticas, que a continuación se presentan, los cuales permiten orientar el trabajo sobre el área de desarrollo de artes.

Los siguientes ejes artísticos fueron organizados de manera propia en un cuadro que se divide en 4 ejes de desempeño y que se presenta a continuación.

Ejes de desempeño



Dentro del plan y programa de estudios antes mencionado, se enuncian algunos temas denominados lenguajes artísticos, que tienen como función apoyar en la guía y orientación del docente para apoyar el fortalecimiento de las actitudes y valores de las artes. A continuación, se presentan.

a) *Artes visuales*

Las integran todas aquellas expresiones que involucran las imágenes artísticas; su estudio brinda la posibilidad de aprender a mirar las imágenes del entorno y descubrir información que permita interpretar la realidad por medio del pensamiento artístico. Mediante su estudio se adquieren conocimientos básicos del lenguaje visual (forma, punto, línea, textura, espacio y composición). Asimismo, con el uso de diversas técnicas y materiales se propicia la expresión y la interpretación de la realidad, lo que a su vez desarrollan habilidades del pensamiento artístico, lo que genera como resultado final, un aprendizaje significativo.

b) *Expresión corporal y danza*

La expresión corporal es la introducción básica para el estudio de la danza como lenguaje artístico; con ella los alumnos experimentan una variedad de movimientos que les ayuda a expresar ideas, sentimientos y emociones, para reconocer la capacidad de su cuerpo para contar historias empleando el lenguaje no verbal, con o sin acompañamiento musical. La danza incluye conocimientos específicos que orientan el estudio de los componentes del movimiento y del gesto corporal a partir de cómo se estructuran en el tiempo y el espacio. Se busca familiarizar a los alumnos con la expresión corporal y la danza por medio de la identificación y exploración de acciones corporales básicas, además de propiciar la capacidad de apreciar la danza en todas sus manifestaciones como un medio de expresión artística y una manifestación cultural digna de ser valorada, conservada y recreada.

c) *Música*

Mediante la experimentación de las cualidades del sonido, el pulso, la melodía, el canto, la elaboración de cotidiáfonos (instrumentos realizados con materiales cotidianos de

sencilla construcción, que producen sonidos mediante simples mecanismos), además del registro de los eventos sonoros y de los primeros recursos de la notación musical convencional, los alumnos contarán con los elementos necesarios para dar claridad y rumbo a su experiencia musical.

d) Teatro

La actividad teatral en la escuela debe provocar el interés del alumno por el arte dramático en su dimensión práctica, donde él sea el auténtico protagonista, quien realice juegos de expresión corporal y voz, improvisaciones y ejercicios de socialización; viva los procesos de creación literaria y producción escénica, como escritor-creador, protagonista de una historia, participe de la producción teatral o como espectador informado.

Así, esta investigación se basa en los cuatro ejes artísticos que marca el programa, además de las cuatro diferentes manifestaciones que unen y relacionan las condiciones del juego y sus tipos.

De manera general, podemos observar que el marco legal de la educación en nuestro país rige la labor docente y el servicio que como profesionales de la educación tendríamos que desarrollar en el grupo, tomando en cuenta las necesidades que cada alumno y alumna enfrenta para que, de acuerdo con su propio ritmo, consoliden sus aprendizajes, además de hacer de su formación un espacio armónico y lleno de propuestas con recursos eficientes que los ayude en el desarrollo de sus habilidades cognitivas, sociales y motrices.

3.13 Normatividad

Es necesario que cada docente conozca el marco normativo que regula su labor profesional, por ello se retoman algunos documentos oficiales y fracciones de los mismos, porque esta labor no debe estar alejada de principios normativos.

Ley General de Educación

En el caso de la Ley General de Educación que está integrada por Artículos que regulan los derechos educativos de cada persona, se retoma el título primero denominado “Del Derecho a la Educación”. En su artículo 3° se menciona que:

El Estado fomentará la participación activa de los educandos, madres y padres de familia o tutores, maestras y maestros, así como de los distintos actores involucrados en el proceso educativo y, en general, de todo el Sistema Educativo Nacional, para asegurar que éste extienda sus beneficios a todos los sectores sociales y regiones del país, a fin de contribuir al desarrollo económico, social y cultural de sus habitantes (Ley General de Educación, 2019, p. 2).

En este Artículo se reconoce que todos los alumnos y alumnas tienen derecho a recibir la educación que decreta el Estado, así mismo, se deben atender sus aprendizajes, de acuerdo con sus necesidades. De esta manera, es responsabilidad del docente brindar el acompañamiento, partiendo de lo que se establece en el plan y programa de estudio o el perfil de egreso, para favorecer los aprendizajes fundamentales que deben ser consolidados en cada campo formativo y áreas de desarrollo que a lo largo del trayecto formativo de educación básica se plantean en planes y programas de estudio.

En la Ley General de Educación (2019), se menciona que la orientación integral en la Nueva Escuela Mexicana (NEM) comprende la formación para la vida de los educandos, acorde con este criterio y para la orientación en cuanto al área de desarrollo personal y social de artes que se aborda en la investigación se retoma el siguiente Artículo:

Artículo 18. La orientación integral, en la formación de la mexicana y el mexicano dentro del Sistema Educativo Nacional, considerará lo siguiente:

I. El pensamiento crítico, para tomar una posición frente a los hechos y procesos para solucionar distintos problemas de la realidad;

II. Los conocimientos, habilidades motrices y creativas, a través de la activación física, la práctica del deporte y la educación física vinculadas con la salud, la cultura, la recreación y la convivencia en comunidad;

III. La apreciación y creación artística, a través de conocimientos conceptuales y habilidades creativas para su manifestación en diferentes formas, y

Como se observa, la educación integral requiere, además del ámbito cognitivo, el reconocimiento de las habilidades motrices y creativas, a través de la activación física, la práctica del deporte y la educación física vinculadas con la salud, la cultura, la recreación y la convivencia en comunidad, a su vez, la apreciación y creación artística, a través de conocimientos conceptuales y habilidades creativas para su manifestación en diferentes formas. Por ello, se resaltan, con el fin de priorizar los lineamientos normativos que sustenta el presente tema a investigar, tratándose de un programa educativo que debe consolidar aprendizajes esperados de artes a través de un recurso didáctico; el juego y, de esta manera, trabajar las habilidades motrices y creativas vinculadas a la convivencia social y la cultura, que el derecho a la educación proclama.

La Nueva Escuela Mexicana

La NEM se caracteriza por tener una estructura que integra a la comunidad, prioriza la atención de poblaciones en desventaja con la finalidad de brindar los mismos estándares, garantizando las mismas oportunidades de aprendizaje a todas y todos los mexicanos.

Lo anterior nos lleva a replantear al papel de la misma escuela y sus actores, ya que enfatiza en la importancia de la formación y acompañamiento docente, a su vez, de las diferentes herramientas y estrategias o recursos que a diario se ponen en práctica para

asegurar la formación integral del aprendizaje de excelencia, inclusivo, pluricultural, colaborativo y equitativo a lo largo del trayecto de su formación.

De tal forma que, bajo el principio de la NEM hacia el fomento de la identidad con México es que se fomente el amor a la Patria, el aprecio por su cultura, el conocimiento de su historia y el compromiso con los valores, esto puede lograrse a partir de la práctica de las diferentes manifestaciones artísticas, tratándose de danza, artes visuales, teatro y música mencionados en la investigación y que forman parte del programa del área de desarrollo personal y social de artes en educación básica.

Declaración de los derechos del niño

La Declaración de los Derechos del Niño, por otra parte, es un documento que reconoce los derechos de los niños y niñas, así como las responsabilidades de los adultos que se responsabilizan de ellos, de los cuales, como parte de la investigación se retoma el siguiente:

- El derecho a actividades recreativas y a una educación gratuita.

En el anterior derecho, que ocupa el número 7 de diez de ellos, se reconoce la importancia de actividades recreativas, por ejemplo, el juego, es una actividad en la que el niño y niña desarrollan habilidades y descubrimientos innatos de su infancia, por ello, el derecho al juego bien puede integrarse en la educación formal con un énfasis y objetivo académico.

Acuerdo 717 Programas de Gestión Escolar

Considerando el Diario Oficial de Federación (2014), en el Acuerdo 717 plantea que escuelas Federales, Estatales, locales y municipales deberán atender a las acciones y estrategias de gestión y desarrollo de actividades pertinentes como responsables de la educación. Estos programas estarán enfocados en el fortalecimiento de la autonomía de

gestión de las escuelas y deberán contribuir al desarrollo de las siguientes prioridades y condiciones educativas. De ellas, se mencionan las que forman parte de la investigación:

a) *Normalidad Mínima de Operación Escolar.* Asegurar que las escuelas cuenten o consideren mínimamente lo siguiente:

- Quinto rasgo: Todos los materiales están a disposición de cada uno de los alumnos/as.
- Sexto rasgo: Ocupación en actividades de aprendizaje.

La normalidad mínima de operación escolar es un conjunto de rasgos básicos que deben cumplirse para el desempeño de la tarea docente y el logro de aprendizajes del alumnado, si bien, como se observan en los rasgos sobre el alumnado, se da prioridad a todo aquello que gira en torno al aprendizaje, materiales a los que los alumnos y alumnas tienen acceso, ocupación en actividades que consoliden su aprendizajes y participar en el trabajo en clase, claramente, podemos ver que el recurso didáctico que mencionamos durante la investigación permite incluirse como parte de lo que la normalidad tendría que cumplir. Mediante el juego se abren posibilidades para manipular objetos, descubrir espacios, y crear de acuerdo al ritmo y estilo de aprendizaje de cada alumno o alumna, por lo que bajo la exploración, curiosidad y trabajo colaborativo se pueden lograr aprendizajes en todas las áreas, entre ellas, las artes.

Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes

En el Artículo 2 se menciona que el interés superior de la niñez deberá ser considerado de manera primordial en la toma de decisiones sobre una cuestión debatida que involucre niñas, niños y adolescentes.

Para tal efecto, deberán:

I. Promover la participación, tomar en cuenta la opinión y considerar los aspectos culturales, éticos, afectivos, educativos y de salud de niñas, niños y adolescentes, en todos aquellos asuntos de su incumbencia, de acuerdo a su edad, desarrollo evolutivo, cognoscitivo y madurez.

La tarea del adulto es guiar la formación de los alumnos y alumnas para lograr que comprendan y aprecien las distintas formas de manifestaciones culturales. Se pueden formar alumnos y alumnas con pensamiento crítico a partir de que busquen, exploren y creen, lo que el área de artes favorece en la ejecución de actividades con un sentido de aprendizaje, en las diferentes manifestaciones artísticas y culturales, la danza, la música, el teatro, las artes plásticas y visuales.

Competencias que él y la docente requiere para enseñar

El siguiente apartado es un referente para los docentes, en particular, dentro de esta investigación, forma parte de un principio para comprender y entender el papel tan fundamental que tienen los docentes.

Philippe Perrenoud (2004), menciona 10 nuevas competencias para enseñar, de las cuales se recuperan las que justifican el tema que aquí se aborda.

a) *Conocer, a través de una disciplina determinada, los contenidos que hay que enseñar y su traducción en objetivos de aprendizaje.*

El enfoque pedagógico de los programas de Artes en primaria se fundamenta en el desarrollo de la sensibilidad estética, la creatividad, el pensamiento crítico, la interdisciplinar y la multiculturalidad. Asimismo, se busca profundizar en la manera de pensar, concebir y trabajar las prácticas artísticas escolares (bailes, coros, representaciones, exposiciones), que bien pueden aprovecharse como punto de partida para el diseño de experiencias de calidad en el campo de las artes SEP (2017).

b) Construir y planificar dispositivos y secuencias didácticas

SEP (2017) Vinculado a lo anterior, dentro del plan y programas de estudio se especifica que el profesor optimice sus saberes y experiencias en relación con las artes, teniendo en cuenta los recursos a su alcance y el tiempo del que dispone para trabajar en el aula (una hora a la semana). Por lo anterior, en cada ciclo escolar explorará opciones y elegirá canciones, temas, técnicas, textos teatrales, entre otros, que el colectivo artístico presentará ante un público. Se sugiere que en el primer ciclo (1º y 2º de primaria) se trabaje con Música y Danza; en el segundo ciclo (3º y 4º de primaria) con Artes Visuales; y en el tercer ciclo (5º y 6º de primaria) con Teatro.

Los cuatro pilares de la educación

Así como Perrenoud plantea estas competencias en la labor docente, en el año 1994, Jaques Delors presenta un informe en la UNESCO conocido como “Los cuatro pilares de la Educación”, allí se fundamenta la existencia de estos cuatro pilares de la educación, o sea, cuatro objetivos que la educación debería cumplir: 1) aprender a ser, 2) aprender a hacer, 3) aprender a conocer y 4) aprender a convivir.

Cada uno de estos pilares están inmersos en la educación la educación y permiten el autodescubrimiento, o bien lo que les rodea. Así se requiere formar una nueva generación de estudiantes activos, que con confianza y una actitud positiva se involucren en el proceso de aprendizaje y para eso estamos los docentes que, con base en los 4 pilares fundamentales, podemos sostener ideas y brindar el apoyo necesario que los niños y niñas requieren.

1. Aprender a conocer

En cuanto a medio, consiste para cada persona en aprender a comprender el mundo que la rodea, al menos suficientemente para vivir con dignidad, desarrollar sus capacidades

profesionales y comunicarse con los demás. Como fin, su justificación es el placer de comprender, conocer, de descubrir (Delors, 1994, p. 2).

II. Aprender a hacer

Está más estrechamente vinculado a la cuestión de la forma profesional: ¿cómo enseñar al alumno a poner en práctica sus conocimientos y, al mismo tiempo, ¿cómo adaptar la enseñanza al futuro mercado del trabajo, cuya evolución no es totalmente previsible? (Delors, 1994, p. 3).

III. Aprender a ser

La educación debe contribuir al desarrollo global de cada persona: cuerpo y mente, inteligencia, sensibilidad, sentido estético, responsabilidad individual, espiritualidad. (Delors, 1994, p. 5).

Dado que en la educación y la formación integral del individuo no se transmiten únicamente saberes, sino también valores, la educación debe enseñar a ser con base en los valores y garantizar generaciones comprometidas, responsables y tolerantes, ante su sociedad.

IV. Aprender a convivir

Se refiere a la violencia, la discriminación, la desigualdad y la injusticia, problemas que parecen muy difíciles de resolver, pero que deben comenzar a pensarse desde temprana edad, además de inculcarlos en la vida diaria escolar y en la vida social.

Capítulo 4. Dispositivo pedagógico

En el presente capítulo se presenta la planeación didáctica que se diseñó para la intervención del desarrollo del proyecto artístico, en donde se especifica la forma en la que se organizó y desempeñó la práctica.

Como se analizó anteriormente el apartado denominado dispositivo de investigación, en el cual, se presenta un fragmento de la realidad, que, en este caso, se analiza a partir del estudio de caso y que permite conocer esa realidad.

El dispositivo juega como analizador de un caso en particular, a partir de las experiencias vividas y la recopilación de las observaciones previas se integran como parte de la evidencia recopilada, a lo que favorece llegar a la intervención de lo que se ha nombrado dispositivo pedagógico.

Durante la investigación se ha mencionado que un dispositivo será el mecanismo organizado que sirve para cumplir un fin, en este caso, dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, para que el alumno y alumna puedan asimilar conocimientos y desarrollen habilidades.

Los dispositivos pedagógicos tienen características diferenciales a otros y los elementos que lo componen son heterogéneos, discursivos y no discursivos (instituciones, leyes, reglamentos, valores, textos escolares, filosofías que lo sustentan, actividades de enseñanza, organización temporal y espacial, etcétera) que se entrelazan de acuerdo a las diferentes relaciones de poder y al momento histórico de que se trate (Fingerman, 2015, párr. 1).

Diferenciar entre los dispositivos pedagógicos es romper con la pedagogía que utiliza la misma elección de metodologías de enseñanza y aprendizaje, podría decirse, los mismos ejercicios para todos.

Entonces dentro del ambiente áulico sería necesario situar una organización del trabajo y de los recursos didácticos que colocan regularmente a cada uno de los alumnos y alumnas en una situación óptima, y en primer lugar a los que tienen más que aprender o por comprender.

Saber elaborar y hacer evolucionar estos dispositivos es una competencia con la que sueñan y que construyen poco a poco todos los profesores que piensan que el fracaso escolar no es una desgracia, que cada uno puede aprender (Christin, s.f. citado de Perrenoud, 2007, p. 49).

Fingerman (2015), menciona que las leyes, los reglamentos, los valores, los contenidos a enseñar, los textos que se usan, etcétera, dependen en gran medida del contexto en el que se sitúa la investigación y, posteriormente, la intervención.

La noción de dispositivo pedagógico fue y es utilizada de muy diversas formas. En este proyecto de investigación y de extensión, a través de este concepto nos importa adentrarnos en el estudio de las complejas tramas que en el día a día escolar se ponen en marcha. Este concepto permite dar significados, normas, distribuciones temporales y espaciales que dan forma a la escolaridad en un determinado tiempo y espacio histórico (Langer, 2012, p. 4).

La intención a fin de la investigación es presentar el dispositivo pedagógico, tratándose de una planeación adaptada a las circunstancias que se viven en el presente, para que a los dos grupos presenciales de alumnos y alumnas se les brinde la atención pertinente y los temas sean tratados de forma, fundamental, partiendo de lo que saben y se consoliden aprendizajes fundamentales del área de desarrollo personal y social de artes.

En este momento de la investigación se presenta la aplicación de la planeación didáctica con base en las categorías y variables detalladas anteriormente y que facilitan la aplicación del proyecto llevado a cabo.

“La noción de dispositivo pedagógico permite comprender significados, normas, distribuciones temporales y espaciales que dan forma a la escolaridad en un tiempo y espacio histórico” (Langer, 2012, p. 129).

4.1 Rima, ritmo y melodía

Durante la semana del 21 de febrero al 3 de marzo de 2022, se llevó a cabo la práctica de intervención, con una orientación didáctica por proyecto a llevar a cabo en dos semanas, en donde se trabajó en una transversalidad entre el campo formativo de lengua materna español y el área de desarrollo personal y social de artes, que, de manera conjunta entre el alumnado se ejecutaron aprendizajes esperados para consolidar y enfocar el área de artes.

Los aprendizajes esperados por consolidar fueron los siguientes para español: compara canciones por su contenido y por sus características: tipo de melodía, ritmo musical, contenido de la letra y uso del lenguaje, y para el área de artes; realiza movimientos corporales para representar ideas, emociones, sentimientos y sensaciones.

Ambos aprendizajes esperados se planearon para el reconocimiento de diferentes tipos de canciones y lo que las caracteriza, a su vez, la interpretación de cada una, y el ritmo que representa la melodía, para ello, en la planeación didáctica presentada durante la semana de intervención, se esperaba que después de llevar de manera paulatina el tema de ambos aprendizajes, se lograra desarrollar el producto, éste, organizado en un concurso de canto que marcaba como sugerencia final el libro de español para terminar el primer bloque, por lo cual, una vez presentada la convocatoria y bases del concurso para participar se organizó la forma de trabajo, definiendo como día de concurso la semana del 21 de febrero al 3 de marzo de 2022.

La organización fue la siguiente: cada alumno y alumna debía escoger un equipo de trabajo y responsabilizarse por él, cumplir con las actividades y trabajar de manera colaborativa. De esta manera, se definió que la presentación sería de al menos 2 minutos de interpretación y máximo 3 minutos.

Así mismo, durante la primera semana de proyecto se elaboraron instrumentos musicales como parte de la interpretación de las diversas melodías que habían elegido para su presentación.

Para ello, previamente se escucharon diferentes géneros musicales, de manera que, ubicaran el uso de un instrumento u otro, o bien, el uso a la vez de todos los instrumentos que su oído percibía y, en su momento, el sonido que les era agradable para los sentidos y emociones.

Fue así, que eligieron qué instrumento musical recrear, su elaboración se realizó con material de reciclado que cada uno encontró en casa, complementaron el diseño con pinturas, accesorios y materiales que tenían.

4.2 Creación del instrumento musical

Una vez que cumplieron con el material solicitado para la creación en clase, se observó compromiso y cumplimiento, además del entusiasmo con que elaboraban su instrumento, la creatividad e imaginación con la que lo diseñaban.



Figura 1. *Pintura del material*



Figura 2. *Decoración del instrumento musical*

Durante el trabajo, que se evidencia en las fotos anteriores, surgieron comentarios por parte de los alumnos, en la primera imagen, por ejemplo, un alumno comentó que nunca había hecho “cositas”, pues su mamá se las hacía, así que dudaba que el resultado fuera “bonito”.

Otro alumno comentó que traía exactamente todo lo que encontró en casa y preguntó que, si usaba todo, o bien solo debía usar pocos materiales para que el resultado fuera exitoso.

Como se observa en las fotos anteriores, se puede entender mediante los comentarios y dudas de los alumnos, que no presentan seguridad o confianza en su trabajo, consideraban que por haber manipulado solos los materiales, el resultado podría no ser el mejor para ellos, comentaban que si su calificación podría ser baja si les salía “feo”, además de que esta circunstancia los llevaría a no participar en la presentación, por lo que arruinarían el trabajo en equipo.

Claramente tenían mucha incertidumbre del resultado de su proyecto, pero se concentraron tanto por hacerlo cuidadosamente que realmente se observaba el compromiso con el que llevaban a cabo la actividad, y aunque se demoraron días en la construcción de los instrumentos, siempre estuvieron dispuestos a terminarlo o a hacerle alguna mejora o detallarlo como deseaban.

Aquellos quienes no contaban con pinturas de diferentes colores, la pedían prestada al resto del grupo, por lo que en conjunto decidieron intercambiar los materiales, siempre y cuando los cuidaran y no “gastaran mucho” para que alcanzaran a usarlos quienes así lo requerían.

Se rescata de este gesto grupal, que la comunicación entre todos y todas comenzó a fluir.



Figura 3. *Muestra del avance de los instrumentos musicales.*

Al pasar de los días, la ejecución de la actividad se volvió un espacio de exploración y creación total, buscaban la forma exacta en la que su instrumento realmente tuviera la función deseada, si debían mover algún material, lo hacían, si debían volver a armar algún otro, sucedía, o bien, si el color o diseño les generaba disgusto, lo modificaban. Comenzaron a tener decisión propia y pensamiento crítico, a tal grado de observar detalladamente por al menos 1 o 2 minutos su instrumento, hasta decidir qué cambio debían de darle.

En cuanto al sentido del juego por la actividad que se estaba realizando, se considera la incorporación de una perspectiva lúdica, como se menciona en el plan y programa de estudio (SEP, 2017), un recurso didáctico, como el juego, adaptado a las condiciones y necesidades que los alumnos y alumnas presentaron durante el diagnóstico, que resulta ideal para el desarrollo de la creatividad, imaginación y resolución de problemas, pues cabe decir que la frustración o desesperación se presentó en algunos casos cuando no les salía algún detalle o su instrumento no mejoraba, aunque se escuchaban comentarios como: “me está gustando jugar a la voz México”.



Figura 4. *Diseño de últimos detalles del instrumento.*

En la foto de la figura anterior, el alumno preguntó a la docente en formación que si sabía por qué traía la tela que adecuó a su tambor, a lo que él respondió que le daba tranquilidad al ser suavecita y usó el color naranja y amarillo para pintar el instrumento porque se parecen al sol, o como él lo interpretó a los “días de calor”.

Con el comentario anterior, se rescata un punto primordial que destaca el programa de estudios de educación básica en el área de artes dentro de las orientaciones didácticas (SEP, 2017): en el contexto escolar se espera que los docentes diseñen experiencias de aprendizaje, coherentes y desafiantes, en relación con la práctica artística, los elementos básicos de las artes en relación con su entorno, con el propósito de desarrollar el pensamiento artístico y fomentar la libertad de expresión.

Poco a poco los alumnos y alumnas viven experiencias y nuevos aprendizajes que respetan la individualidad de cada estudiante, logrando que todos y todas participen en la experiencia a través del hacer, crear y del sentir. Aquellas cosas en las que sus habilidades se potencien, por ejemplo, en la motricidad fina, al tomar los pinceles, la pintura y al detallar cada espacio.



Figura 5. *Guitarra en proceso de colocación de cuerdas.*

Retomando nuevamente las orientaciones didácticas de artes, el área no pretende ofrecer una formación técnica o especializada en artes, pero sí, brindar oportunidad a todas las alumnas y todos los alumnos de reconocer las características de las manifestaciones artísticas por medio de la práctica, el desarrollo de la sensibilidad estética y el ejercicio de la imaginación en relación con su contexto social.

Se puede decir que la práctica artística como cualquier otra actividad profesional requiere del desarrollo de diversas habilidades que permitan mejorar lo que estás haciendo, relacionar la práctica artística con las ideas propias y método, además de la guía del docente.

A partir de estos procesos el alumno y alumna podría entender la estructura del quehacer artístico, partiendo de la experiencia personal y lo que conoce para experimentar próximamente y desarrollar habilidades cognitivas, sociales y motrices, basados en la reflexión, confianza y pensamiento crítico, los cuales en la práctica del primer parte del proyecto artístico se realizó como se esperaba.

4.3 Presentación de canciones

Una vez que la primera semana del proyecto concluyó, la presentación llegó para la segunda semana de intervención, tuvo por nombre “La voz 3ro b”, en donde los y las alumnas previamente organizados y con su instrumento musical se dispusieron y prepararon para la presentación.

Después de tener listos los instrumentos musicales, además de la organización de cada equipo para vestirse de manera específica para su presentación, peinado, color de ropa y accesorios para su interpretación se dispusieron a ensayar un par de días en el salón o en su casa, respectivamente.

Se les hizo mención sobre lo que se evaluaría en la presentación, tomando como referencia lo que se había trabajado días anteriores en el libro de español, tono de voz, actitud, vestimenta y, de manera general, la interpretación de la canción en cuanto al ritmo de su instrumento y a la par se evaluaría la disposición por el trabajo en equipo e individual en la creación del instrumento musical, tomando en cuenta observaciones sobre los movimientos motrices realizados para representar ideas, emociones o sentimientos, por ejemplo: bailar o actuar y generalmente sentirse motivados en el momento y tener la seguridad de expresar de una u otra manera sus manifestaciones con respecto a los ejes artísticos, definidos durante la investigación como cuatro elementos prácticos de las artes: apreciación estética, creatividad, sensibilidad, percepción y estética sobre la creación que

diseñaron. Utilizar el espacio designado para la actividad, como un lugar en donde se sintieran seguros y el ambiente áulico les motive a utilizar el espacio para comunicar movimientos y sonidos.

Además de la práctica artística, como un proyecto en donde hubo presentación y reflexión de la actividad, y de manera general, el entorno en el cual a partir de lo que saben, de la diversidad de gustos, por ejemplo, desempeñaron una cultura artística, mediante la ejecución de instrumentos sonoros, que como se les comentó en clase, se crearon a partir de objetos cualquiera, de los cuales se obtenían sonidos al chocarlos con algún otro objeto o al unir uno con el otro.

Una vez que se llegó el día de presentación para el primer rol de grupo, es decir, para el “A” que se presentaba los días lunes y miércoles, sin excepción alguna, todos esperaban ansiosos fuera del salón con su respectiva vestimenta, instrumentos musicales y la mejor actitud para ejecutar. Se mostraban nerviosos pero la sonrisa en el rostro siempre se hizo presente.

Una vez dentro del aula se mencionaron las indicaciones para dar inicio al concurso “La Voz 3ro b”. La docente titular indicó que se llevara a cabo en el patio trasero, para que pudieran quitarse la mascarilla y cubre boca durante su presentación y mantener una sana distancia en un espacio al aire libre y no causar incidentes de salud.

Comenzó el concurso con su respectiva bienvenida, agradecimiento de participación y compromiso por cada alumno y alumna.

El primer equipo autonombado “Bonitas” presentó la canción infantil llamada “Soy una serpiente”, en la cual hubo cambios de voz que la canción requería para su interpretación, incluyeron a la interpretación el uso de sus instrumentos.

Las tres alumnas se notaron nerviosas por la interpretación, pero una vez que comenzaron a tocar sus instrumentos lo hicieron con seguridad y confianza lo que las llevó a mejorar su presentación.



Figura 6. *Presentación de equipo “Las bonitas”.*

El siguiente equipo nombrado “Canto de lobos”, estuvo integrado por 4 alumnas y 1 alumno que interpretaron “No se habla de Bruno”, canción perteneciente a una reciente película para niños y niñas, la cual presenta a 5 personajes que fueron interpretados por el alumno y alumnas que con lo que tenían en casa diseñaron su vestuario y accesorios parecidos a los de la película.

El equipo se presentó con mucho entusiasmo para interpretar la canción y de hacer uso de sus instrumentos, aunque tuvieron un poco de problemas al llevar el ritmo con la canción, sin embargo, las voces se escucharon claras en todo momento ya que tuvieron organizada la división de estrofas de la canción para que cada uno cantara una y juntos el coro, finalmente, los movimientos corporales no faltaron, en conjunto se movían y expresaban las ideas de la canción en los movimientos.



Figura 7. *“Canto de lobos” en la presentación.*

La siguiente presentación se realizó de manera individual ya que el participante lo eligió de esa forma. La canción interpretada fue “Hakuna matata”, de la película infantil, El Rey León. El alumno se colocó el nombre artístico de “Rayo Bobin”, al inicio de la interpretación se observó con nervios, por lo que tuvo que detener la interpretación, comentaba que no recordaba la canción. Después de algunas respiraciones para controlar los nervios se tranquilizó y la continuación con su ejercicio resultó como él esperaba, el tono de voz y cambios fueron notables, los movimientos corporales, aunque resultaron muy poco notorios, expresaban que lo estaba disfrutando y que se había preparado para ello.



Figura 8. *“Rayo Bobin” en presentación.*

Para el siguiente día se presentó el rol “B”, quiénes asistían los días martes y jueves, a simple vista portaban sus materiales y ansiosos estaban de presentar.

El primer equipo integrado por 3 alumnos y 1 alumna, llamado “Aulladores”, interpretaron la canción “La danza del fuego”. Comentaron que fue complejo de aprendérsela porque no se sabían toda la canción, sin embargo, llevaron a cabo la interpretación. Cumplieron con sus instrumentos musicales y se organizaron para el uso de cada uno para que claramente tuviera similitud con la melodía de la canción, y aunque en algunos momentos bajaban la voz, se mantenían en su papel. Los movimientos corporales fueron poco notorios, sin embargo, su organización como equipo fue muy comprometida, de la cual no se tiene evidencia empírica ya que algunos de ellos no autorizaron la toma de fotografías y del resto no se tuvo respuesta, por lo cual, se evitó tomar evidencia.

El equipo siguiente llamado “Yequex” y con la canción denominada “El pollito pío”, se dispusieron a presentar su interpretación, el equipo se integró por 4 alumnos vestidos de color amarillo y con su instrumento musical en mano se dispusieron a cantar, uno de ellos con un tono de voz muy bajo y el resto con un alto tono, sin excepción se aprendieron la canción y el uso de instrumentos también fue organizada para igualar los sonidos de la canción original.

El último equipo llamado “Nariz roja” integrado por 3 alumnas, interpretó la canción “Rodolfo el reno”, ellas se personificaron con maquillaje de reno y ropa alusiva. Para la creación de la melodía utilizaron cada instrumento musical para imitar las tonadas, a su vez, los cambios de voz y roles fueron claramente escuchados, así como sus movimientos corporales.

Una vez terminada la actividad se comentó la experiencia que habían tenido con su interpretación en el concurso, señalaron que querían volver a “jugar” a “La voz” para interpretar canciones de ritmos diferentes.

De acuerdo con los aprendizajes esperados marcados en las planeaciones de ambas semanas (anexo 15), y de acuerdo con las observaciones marcadas en los registros de observación y evaluación (anexo 16, 17 y 18) del proyecto artístico, se observa que, para efectos del aprendizaje esperado de español, las canciones fueron interpretadas siguiendo el ritmo musical y tipo de melodía con los instrumentos realizados, además, la interpretación de las canciones fue clara y precisa.

Para el área de artes, se esperaba que el alumno y alumna realizaran movimientos corporales para representar ideas, emociones, sentimientos y sensaciones, para lo anterior se obtuvieron resultados favorables de acuerdo con la confianza y seguridad al presentarse frente a sus compañeros y compañeras. Después de un largo confinamiento, expresaron sus emociones y sensaciones a partir de la creación del instrumento como de la interpretación de canciones.

De alguna manera, se creía que presentarse a interpretar su canción frente a los compañeros de grupo podría ser un tanto compleja por la falta de interacción social que vivieron durante más de un ciclo escolar de trabajar en línea, sin embargo, se mostraron atentos a las indicaciones en todo momento, y conforme los días pasaban deseaban que el gran día de la presentación llegara. Habían informado a sus familias en casa y comentaban estar muy felices, además de que no habían “jugado” a un programa de televisión en la escuela. Esta vez se habían divertido y además ensayaron las canciones para prepararse para la interpretación.

Anexos 15 se encuentran en el archivo empírico para disminuir datos en el documento.

Comentaron que al ensayar las canciones habían detectado todas aquellas características que durante la primera semana en clase se dieron a conocer con la observación escrita de canciones y la escucha de melodías.

Una vez que se volvió a preguntar sobre lo que sabían de las canciones las participaciones fueron asertivas, sabían que una canción cuenta con rimas, y cada párrafo se denomina estrofa, como título presentaron el nombre de la canción y su autor o en algunos casos el intérprete y escritor de la letra.

De manera general, el resultado que se tuvo del dispositivo pedagógico aplicado en el área de desarrollo de artes en conjunto con lengua materna español, resultó como se esperaba en un inicio, el contenido se comprendió a partir de las actividades planeadas y el producto final evidenció lo que sabían del tema, a su vez, la interacción entre la creación, la imaginación, así como plasmar ideas y sentimientos se vieron presentes al usar colores y hacer la decoración de un objeto que se transformó en su un instrumento musical.

La experiencia tuvo un significado importante en el diseño de la creación artística: el instrumento musical que de manera individual pusieron en práctica.

Capítulo 5. Análisis de resultados y hallazgos

En el siguiente capítulo se registran los hallazgos encontrados en la intervención del dispositivo pedagógico, además de los resultados obtenidos con base en los aprendizajes esperados por consolidar del área de artes, así mismo, con el contraste de los objetivos planteados en la investigación, sobre la importancia del juego utilizado como recurso didáctico.

Una vez que el dispositivo pedagógico se aplicó, los instrumentos de evaluación y recabado de información sobre la práctica se llevaron a cabo durante cada día de la intervención del proyecto artístico.

En el anexo 17 se presenta el instrumento de observación de español realizado al término del proyecto y del cual se retoman los resultados que se obtuvieron en cuanto al contenido, la disposición de trabajo, así como del cumplimiento con los materiales solicitados.

Como se observa en el instrumento antes mencionado, podemos decir que, aunque los tiempos fueron cortos para llevar a cabo las intervenciones del dispositivo pedagógico, ya que los periodos no podían rebasar de la hora que se brindó por parte de la docente titular. Cada momento para dar continuidad al trabajo individual y colaborativo para ensayar su canción fue organizado por los equipos de trabajo, sabían qué tiempo de la jornada se brindaba al área de artes y español, por lo que se concentraban en su trabajo y en concluir de manera exitosa.

Con esto podemos darnos cuenta de que el área de desarrollo de artes es un área que no se limita en sus manifestaciones artísticas para llevar una transversalidad con todos los campos formativos y aprendizajes esperados, además de que el alumnado se

compromete con el trabajo al tratarse de un recurso didáctico que por naturaleza les motiva a realizar las actividades y curiosar.

El juego es un recurso que permite la interacción social y favorece el pensamiento crítico con base en las decisiones propias de los niños y niñas, se vieron reflejados en el momento que tomaron la decisión de construir su propio instrumento con material que tenían a la mano. Durante el desarrollo de la actividad llevaron a cabo reglas para que la actividad se ejecutara con éxito y, sin limitante alguna las siguieron porque sabían que era parte de la convocatoria del concurso, esto permitió además la apertura en cuanto a sus emociones y sentimientos por haber participado en la actividad.

De acuerdo con el listado del cuadernillo de los aprendizajes fundamentales imprescindibles que se presentó en la fase intensiva del Consejo Técnico Escolar en noviembre de 2021, para la fase de repaso se toman aquellos que pertenecen al tema del proyecto artístico, los cuales implican contenidos cuyo dominio es imprescindible para la adquisición de otros aprendizajes ya que contribuyen al desarrollo integral de los alumnos y alumnas.

Bajo el aprendizaje esperado y el tema trabajado de tercer grado de primaria, señala que los alumnos y alumnas deben utilizar diversos materiales para preparar trabajos artísticos, así como compartir ideas o sentimientos que experimenten durante la preparación de ésta y la exhibición artística, también la realización de movimientos corporales para representar ideas, emociones, sentimientos y sensaciones y además si se crean secuencias de movimiento y formas a partir de estímulos sonoros, en este caso tomando en cuenta el proyecto artístico que tuvo por nombre “La Voz 3ro B” en donde, el grupo ansioso por intervenir en el proyecto y en la elección del material para la creación artística, rebasaron las expectativas que tenían acerca de la libertad de expresión y comunicación mediante la puesta de emociones y sentimientos en un molde totalmente

creado por ellos, en donde no se calificaba si era bueno o malo, o si el resultado era desagradable, realmente se abrió un espacio de admiración autónoma por lo que habían llegado a crear y ni ellos y ellas lo esperaban.

Para recabar lo anterior, se utilizó un instrumento de observación y evaluación del proyecto de artes, en el cual, se encontraron hallazgos a partir del instrumento de recopilación de la experiencia al trabajar con el proyecto artístico y bajo el recurso didáctico del juego, que describe por alumno y alumna, si se lograron cada uno de los aprendizajes esperados que se tomaron en cuenta del cuadernillo de Aprendizajes Fundamentales en base al tema en específico (anexo 18).

Cabe decir, que las participaciones que se escucharon durante la retroalimentación de la actividad fueron recuperadas en el instrumento de observación; mientras los alumnos y alumnas participaban se iba tomando nota sobre lo que decían y expresaban.

Esto permite ver que, en su mayoría, los alumnos y alumnas se sintieron motivados y en confianza con la actividad, expresaban alegría, curiosidad y concentración una vez que se dedicaban a darle continuidad a la creación de su instrumento y el ensayo de su canción. No cabe duda que están llenos de creatividad, habilidad que tienen que poner en práctica y recuperar después del aislamiento por pandemia, algunos de ellos mencionaban que no habían pintado o decorado “algo” desde que estuvieron en primer grado.

Para algunos otros, así se sintieran con nervios o pena por interpretar su canción frente al grupo, supieron manejar sus emociones, concentrarse y creerse el papel de la ejecución que estaban llevando a cabo.

Para el resto fue un “juego”, en el cual aprendieron sobre las canciones y a crear representaciones artísticas a partir de su ingenio, libertad de expresión y el plasmado de emociones y sentimientos.

Al término de la retroalimentación grupal se entregó a cada alumno y alumna una diana de autoevaluación (anexo 19), en la cual se estiman los conocimientos, aptitudes y rendimiento de los alumnos y es una evaluación alternativa, la cual permite de manera visual y concreta observar y valorar sus conocimientos previamente trabajados, no solo se centra en el conocimiento teórico sino también en las habilidades cooperativas, de argumentación, motricidad, etc.

Por ello, se realizó la diana de autoevaluación tomando en cuenta los aprendizajes esperados de artes y, a su vez, de español, pero focalizando en un mayor porcentaje a la práctica del proyecto artístico. Se trató de un sistema de evaluación visual en el que se dibuja un círculo denominado “diana” con círculos al centro que varían su tamaño y los cuales representan el grado máximo obtenido. A su vez, estos se dividen por líneas creando espacios en donde se colocaron los indicadores a evaluar y cada uno se va coloreando cuando según los resultados que el alumno y alumna determinen que sepan o hayan realizado. Así, cuanto más superficie tuvo color, mayor es el éxito obtenido.

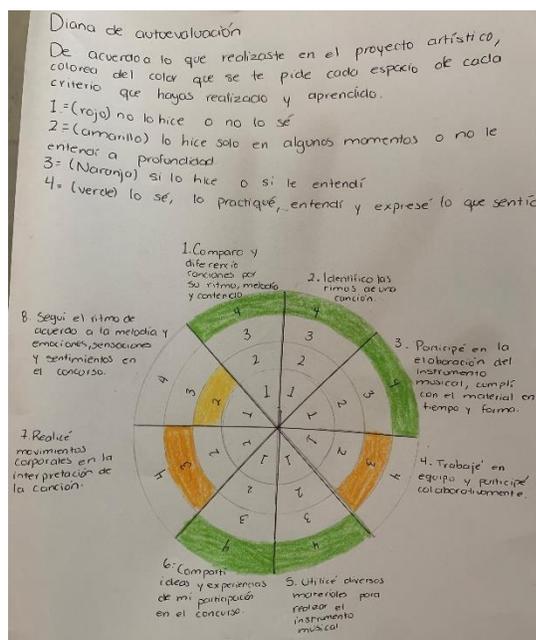


Figura 9. Diana de autoevaluación por M.G.N.A

Mediante esta representación gráfica fue fácil comparar los resultados en el momento de la consolidación de aprendizajes al final del proyecto.

Cabe destacar que con base a los objetivos de investigación comprender la influencia del juego como recurso didáctico en artes, ha sido un trabajo complejo de investigar y de poner en práctica, porque al carecer de actividades o proyectos artísticos, la observación, guía y acompañamiento del trabajo debe ser específico y objetivo, ya que, el juego como bien sabemos, es considerada una actividad que difícilmente se realiza en el aula, no está de lado incluir el recurso didáctico en la planeación para atender los campos formativos y áreas de desarrollo personal y social, así, acercar al alumnado a un espacio de reflexión, pensamiento crítico y desarrollo de habilidades cognitivas, motrices y sociales para la vida.

Durante el desarrollo del dispositivo pedagógico se observó que los juegos que se vieron reflejados en la ejecución del proyecto fue el juego funcional, ya que, se dedicó el tiempo para explorar objetos y crear a partir de ellos, además del juego de construcción, el cual, promueve la creatividad, el juego simbólico, mejor conocido como aquel que simula situaciones, es este caso, permitió vivenciar un programa característico de la televisión recreado en el aula de clase y denominado de la misma manera que el programa real, finalmente el juego reglado, éste, establece normas de convivencia y una serie de reglas para llevar a cabo en forma la actividad o proyecto propuesto.

Tomando en cuenta los objetivos específicos de la investigación, se puede concluir que es un reto integrar el juego como recurso didáctico con un objetivo académico y enlazado a aprendizajes esperados marcados en un programa a seguir, pareciera imposible hacerlo, porque se piensa que el juego es una actividad en donde el niño o niña toma libertad de la actividad o de la ejecución, sin embargo, identificar la importancia del juego en la formación y desarrollo del alumno y alumna parte de las necesidades que mediante

el diagnóstico previo se evidenciaron, así, se determinó cuál de los tipos de juego era el indicado para la actividad a realizar y que favoreciera los aprendizajes esperados del área de desarrollo personal y social.

Analizar la influencia que tiene incluir recursos didácticos en artes, así como entender la importancia que tiene el juego en una planeación didáctica ha sido de los retos más grandes de la investigación porque la incertidumbre estaba presente al pensar que algo no podría salir bien, en esta ocasión se puede decir que se tuvo éxito, aunque hubo limitaciones de tiempo y de organización de la actividad porque al no trabajar el área de artes en el aula, ni usar en su totalidad material de apoyo, las limitaciones para dar pie a la actividad se suscitaron, por ejemplo, dudar sobre la creación del instrumento y qué materiales utilizar, además de no haber elegido el espacio más eficiente, pero, los resultados del proyecto artístico y de su creación propia, dejan ver que fue un proyecto que tuvo relevancia en su formación, sin dejar a un lado que el aprendizaje de artes en su mayoría fue consolidado al comparar canciones por su contenido y por sus características, tratándose de tipo de melodía, ritmo musical, contenido de la letra, uso del lenguaje, etc.

Además, realizaron movimientos corporales para representar ideas, emociones, sentimientos y sensaciones, ya que, una vez que se totalizó la información obtenida en el instrumento de observación y evaluación (anexo 18 y 19), se pudo observar que más de la mitad de alumnos y alumnas del 3° B, consolidaron ambos aprendizajes, de español y artes, además de que, de acuerdo a los aprendizajes fundamentales que estableció el Marco Común de Aprendizajes Fundamentales para la educación Básica (SEP, 2022) únicamente para el ciclo escolar 2021-2022 se tomaron aprendizajes para evaluar, los cuales, se consolidaron.

El reto en este caso sigue siendo la integración de este recurso didáctico dentro de otras áreas o campos de formación y la mayor incertidumbre será si la forma de llevarlo a

cabo es la mejor de acuerdo con el contexto y necesidades de los alumnos y alumnas, estilos de aprendizaje y la práctica puede ser objetiva, además de que se sientan con la iniciativa y curiosidad de participar, porque si no es así, se aburren, distraen y la actividad no tiene éxito.

Por lo tanto, se deja abierta la investigación para la preparación constante, lectura y búsqueda de estrategias, recursos didácticos, etc. que permitan incluirse en el aula para una práctica docente y para favorecer aprendizajes esperados del programa de estudios, sobre todo del área de desarrollo personal y social de artes, que es un área que difícilmente se trabaja o se designa algún espacio en particular.

Conclusiones

La elaboración de esta tesis de investigación permitió potenciar las competencias genéricas y profesionales antes descritas en el documento, en cuanto a la búsqueda y selección de información a través de las tecnologías de la información y comunicación, porque durante los primeros meses de construcción del documento la búsqueda de información, medios y comunicación con el grupo de primaria tuvo que ser virtual.

Así mismo, tomando como referencia la otra competencia mencionada en la investigación, puede decirse que el integrar la investigación educativa para enriquecer la práctica ha sido de los retos más grandes en el desarrollo del dispositivo pedagógico, ya que, la búsqueda de recursos didácticos apoya en la formación del alumnado, pero para ello, antes de cualquier aplicación se debe hacer un diagnóstico y planear las secuencias didácticas de acuerdo con las necesidades educativas del grupo, además de otorgar un objetivo al recurso o material utilizado.

De tal forma que a lo largo de la investigación se encontraron diversos tipos de textos que aportaron elementos significativos que apuntaron al logro de los objetivos tanto general como específicos, sin dejar a un lado que de ellos se genera el trabajo a partir de este recurso para una puesta en práctica más completa que permita dominar y consolidar ambas competencias.

El proceso de la investigación dio inicio en el momento en el que se identificó el tema de interés, y se concretó en la metodología de investigación, aquí se trató del estudio de caso instrumental para el aprendizaje, es decir, se lleva a cabo para indagar sobre una cuestión más general que puede aportar elementos de análisis interesantes para entender una problemática.

Es así como los datos arrojados por la investigación, con la información teórica y referencial, así como de la aplicación del dispositivo pedagógico en la práctica de intervención demuestran que el juego como recurso didáctico es una oportunidad que puede permitir a los y las docentes ayudar a consolidar los aprendizajes esperados.

Además, se encontró que una de las principales orientaciones didácticas marcadas en el programa de educación básica es el juego como recurso didáctico ya que, de acuerdo con este documento, el juego puede resultar de un espacio ideal para la resolución de problemas, desarrollo de la creatividad y trabajo en equipo.

Un contenido más que se pudo consolidar a través de la revisión teórica fue la normatividad que rige la educación en nuestro país. Este marco normativo permitió saber de qué forma se debe llevar el trabajo docente y de qué manera se pueden y deben atender las necesidades educativas del alumnado. Esta información ha sido de gran valor para la formación docente, porque no se tenía claro o se desconocían los marcos legales con las que se rige la educación y el trabajo docente. Aunado a que en los documentos revisados se señala claramente la importancia del juego para favorecer el trabajo en el aula y la consolidación de los aprendizajes de los y las alumnas.

Cabe destacar, que durante la investigación se dificultó un tanto la creación y organización de un dispositivo pedagógico enfocado al área de artes con el uso del juego, ya que, aunque suene sencillo, enlazar el objetivo de trabajo con las necesidades grupales se requiere de análisis reflexivo, sobre todo cuando quiere trabajarse una de las áreas menos ejecutadas en el aula de clase, porque los tiempos son cortos, porque realizamos actividades sencillas como dibujar, pintar o decorar cualquier dibujo de agrado del alumno y alumna, pero en realidad va más allá, porque existe una serie de aprendizajes esperados que el alumnado requiere saber sobre su entorno, aspectos culturales y espacios de

interacción social en donde explore, exprese y comunique con una manifestación artística o bien, con movimiento motriz.

Finalmente cabe decir que tanto el juego como las artes son indispensables en el desarrollo de los alumnos y las alumnas.

El juego es aquella actividad de recreación que es llevada a cabo por los seres humanos con la finalidad de descubrir y, por qué no, de pasar ratos amenos, además de esto, se evidenció que los juegos podrían ser utilizados como herramientas de mediación de la enseñanza en el aula, ya que de esta forma se incentiva al alumno a participar del aprendizaje al mismo tiempo que crean, descubren, exploran e imaginan.

Se suele atribuir a los alumnos y alumnas la aptitud de asimilar conocimientos nuevos de manera rápida, sin embargo, hay que señalar que también tienen la capacidad de aburrirse cuando algo no les interesa. La introducción del juego en el aula resulta es un excelente recurso educativo para mantener el interés despierto del alumnado.

A través de los juegos se crea un ambiente favorable que fomenta la cooperación entre los alumnos en el aula, se consideran una fuente inagotable de herramientas que se pueden utilizar con el fin de mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. El aula debe ser un espacio de desenvolvimiento cognitivo y social del alumno y la alumna, donde deben sentirse en confianza y con seguridad de experimentar, lo que les permita estar más receptivos a la hora de adquirir un nuevo conocimiento. Hay que pensar que esto es fundamental, puesto que van a aprender términos nuevos, por lo que todo debe ser creado de un modo simple y expresivo para que les resulte más fácil asimilar conceptos, y qué mejor que ponerlos en práctica con apoyo de un tipo de juego, adecuado a lo que se esté trabajando.

Se le debe hacer partícipe desde el principio del proceso, el niño es muy receptivo, todo lo asimila; por consiguiente, será desde el comienzo cuando se sentarán las bases de ese aprendizaje, haciéndole partícipe de los juegos, dándole un rol. En definitiva, el aprendizaje a través del juego es un recurso didáctico que tiene un objetivo por cumplir y muy ameno, siendo imprescindible la participación activa del niño.

Y las artes en cualquiera de sus manifestaciones artísticas, contribuye al desarrollo integral y pleno de los niños y niñas. Durante la investigación se ha evidenciado que esta área se caracteriza por enriquecer y realizar un gran aporte cognitivo en el desarrollo de las habilidades y destrezas de los alumnos y alumnas, como la diversidad cultural, la innovación, la creatividad o la curiosidad. El arte podría estar presente en la escuela por medio de la transversalidad con otros campos formativos y áreas de desarrollo personal y social.

La actividad artística de los alumnos y alumnas despierta su fantasía y su poder imaginativo, conduce a la valoración del color y de las formas, texturas, oído, sensaciones, forma de expresión mediante el movimiento, así como la formación de la personalidad, la confianza en sí mismo, el respeto y la tolerancia. En otras palabras, la actividad artística es un medio para el desarrollo dinámico de un tema o práctica, al igual que el juego. El dibujo, la pintura, la danza o el teatro, constituyen un proceso en el que el alumnado reúne, interpreta y reforma los elementos adquiridos por su experiencia. Con esto podemos conocer lo que el alumno y alumna sienten, piensan y perciben.

En fin, las artes es una forma de expresar la belleza, las emociones, los sentimientos. Puede ayudar a darle un sentido al mundo en el que vivimos.

Con ello, cierro esta investigación y queda abierta a su vez la búsqueda de recursos didácticos que apoyen objetivamente la formación de los próximos alumnos y alumnas.

Referencias

- Arriaga, M. (2015). *El diagnóstico educativo, una importante herramienta para elevar la calidad de la educación en manos de los docentes*. Universidad de Matanzas. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/4780/478047207007.pdf>
- Brains, N. (2016). *¿Por qué aprender jugando?* School Madrid
- Carpio, M. y Remedios, M. (2017). *El juego como recurso didáctico en la Expresión plástica*. Universidad de Alicante. Disponible en: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/76810/1/El_juego_como_recurso_didactico_en_la_expresion_Miguel_Carpio_Maria_Remedios.pdf
- Carrera, B. (2001). *Vygotsky: enfoque sociocultural*. Universidad de los Andes Mérida, Venezuela: Educere. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>
- Castebianco, D. (2017). *El juego y el arte: una experiencia sensible hacia una educación para la primera infancia*. [Tesis doctoral, Universidad Distrital Francisco José de Caldas]. Disponible en: <https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/12961/Hern%C3%A1ndezTorresLuisaFernanda2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- CC.OO., (2010). *Temas para la educación*. Revista digital para profesionales de la enseñanza.
- CDC, (2021). *Desarrollo infantil*. Disponible en: <https://www.cdc.gov/ncbddd/spanish/childdevelopment/positiveparenting/middle.html>
- Christin, A. s.f. *Elaborar y hacer evolucionar dispositivos de diferenciación*.
- CNDH, (2022). *Ley General de los derechos de Niñas, Niños y Adolescentes*. https://www.cndh.org.mx/sites/default/files/documentos/2021-01/Ley_GDNNA.pdf

CONAFE, s.f., *El juego, una experiencia de aprendizaje*. Disponible en:
<https://conafecto.conafe.gob.mx/recursos/materiales/pdf/EL-JUEGO-UNA-EXPERIENCIA-DE-APRENDIZAJE.pdf>

Corral, R. (2001). *El concepto de zona de desarrollo próximo: una interpretación*. Facultad de Psicología, Universidad de La Habana. Revista cubana de psicología. Disponible en:
<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rcp/v18n1/09.pdf>

Cruz, R. (2015). *¿Por es importante la educación artística?*. El siglo de Torreón. Lguna. Disponible en:
<https://www.elsiglodetorreon.com.mx/noticia/2015/por-es-importante-la-educacion-artistica.html>

Delors, J. (1994). *"Los cuatro pilares de la educación"*, en *La Educación encierra*. Disponible en:
<https://www.uv.mx/dgdaie/files/2012/11/PPP-DC-Delors-Los-cuatro-pilares.pdf>

DGSPE, (2012). Modalidades de Titulación para Escuelas Normales. Disponible en:
https://normal2neza.edomex.gob.mx/sites/normal2neza.edomex.gob.mx/files/files/Modalidades_de_Titulacion_para_la_Educacion_Normal%202012.pdf

Disney Musica Lavevo (2018). *Un poco Loco Gael García y Luis Ángel Jaramillo*. Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=yZ7cBunq8xo>

Disney Musical Avevo (2020). *Libre soy*. [Video]. Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=rVjI9YRc4pE>

EDUCACIÓN INICIAL, s.f., *El juego en la infancia*. Disponible en:
<https://educacioninicial.mx/infografias/el-juego-en-la-infancia/>

Eleizalde, M. (2010). *Aprendizaje por descubrimiento y su eficacia en la enseñanza de la Biotecnología*. Caracas Venezuela: Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140386013.pdf>

Estévez, A. (2012). *Lógica y Metodología de las Ciencias Sociales*. UCEMA Buenos Aires.

Disponible en:
<https://panel.inkuba.com/sites/2/archivos/estudio%20de%20caso%20segun%20STAKE.pdf>

Fidias, A. (1999). *El proyecto de investigación*. Guía para su elaboración. Epísteme.

Fingerman, H. (2015). *Dispositivos pedagógicos*. Educación. Disponible en:

<https://educacion.laguia2000.com/estrategias-didacticas/dispositivos-pedagogicos#:~:text=Los%20dispositivos%20pedag%C3%B3gicos%20tienen%20caracter%20C3%ADsticas,ense%C3%B1anza%20C%20organizaci%C3%B3n%20temporal%20y%20espacial%20>

Guía del docente MX, (2018). *14 principios pedagógicos*. Disponible en:

<https://guiadeldocente.mx/los-14-principios-pedagogicos-que-todo-docente-debe-conocer/>

Guía infantil, (2016). *Importancia del juego en la infancia*. Disponible en:

<https://www.guiainfantil.com/educacion/juegosinfancia.htm>

Guiñol Kids, (s.f.). *Cuáles Son Las Áreas De Desarrollo Evolutivo De Los Niños*. Unión Europea.

Disponible en: <https://guinolkids.com/cuales-son-las-areas-de-desarrollo-evolutivo>

Hernández, M. (2020). *El arte y el juego como recurso didáctico*. MINED. Disponible en:

<https://oei.int/downloads/blobs/eyJfcmlFpbHMiOnsibWVzc2FnZSI6IkJBaHBBcGdSliwiZXhwIjpudWxsLCJwdXliOiJibG9iX2lkIn19--1480edcae9dc493465039df49d2bf663c3711962/presentacion-metodologia-de-arte-y-juego-mined-oei.ppsx>

Herrero, T. y Pecci, M. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Mc Graw Hill Interamericana.

Humanium, s.f. *Declaración de los Derechos del Niño, 1959*. Disponible en:

<https://www.humanium.org/es/declaracion->

1959/#:~:text=El%2020%20de%20noviembre%20de,la%20Resoluci%C3%B3n%201386%20(XIV)

Iglesias, M. (2006). *Diagnóstico escolar. Teorías, ámbitos y técnicas*. Universidad de la Coruña.

Disponible en:

<https://clea.edu.mx/biblioteca/files/original/a9bd619ea18b71325b7cd205d97ab0d8.pdf>

Langer, E. (2012). *Dispositivos pedagógicos y trayectorias escolares en contexto de desigualdad social*. Universidad nacional de la Patagonía Austral. Disponible en:

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5123600.pdf>

Ley General de Educación. Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión. Secretaría General

a 30 de septiembre de 2019. Disponible en:

<https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LGE.pdf>

Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Pontificia Universidad

Javeriana. Disponible en:

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>

Maldonado, G. (s.f.). *La investigación cualitativa*. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

Disponible en:

<https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/tlahuelilpan/n3/e2.html#:~:text=Los%20objetivos%20de%20la%20investigaci%C3%B3n,comprender%20las%20circunstancias%20del%20entorno>

Marín, E. (2017). *El juego en el aula*. Un reto para la escuela. Disponible en:

<https://www.edelvives.com/es/Noticias/d/incorporar-el-juego-en-el-aula-un-reto-para-la-escuela>

- Martín, R. (2019). *Aprendizajes informales. Perspectivas teóricas y relatos de aprendizajes*. Revista electrónica de didáctica. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/338345820_Aprendizajes_informales_Perspectivas_teoricas_y_relatos_de_aprendizajes_IKASTORRATZA_Didaktikarako_e-aldizkaria_IKASTORRATZA_e-journal_on_Didactics_IKASTORRATZA_e-Revista_de_Didactica
- Martínez, P. (2006). *El método de estudio de caso: Estrategia metodológica de la investigación científica*. Universidad del Norte. Disponible en: http://www.ecominga.uqam.ca/PDF/BIBLIOGRAPHIE/GUIDE_LECTURE_7/4/2.Martinez_Carazo.pdf
- Meece, J. s.f. *Desarrollo del niño y del adolescente*. Compendio para educadores. Disponible en: <https://secc9sntedesarrolloprofesional.files.wordpress.com/2017/11/05-meece-judith-desarrollo-del-nic3b1o-y-del-adolescente.pdf>
- Meneses, C. (2019). *La importancia del juego libre en los niños*. Interempresas. Disponible en: <http://www.interempresas.net/Juguetes/Articulos/342043-La-importancia-del-juego-libre-en-los-ninos.html>
- Mercado, H. y Mercado, L., *Estrategias educativas* [fecha de consulta 1 de abril de 2022]. Disponible en: <https://www.eumed.net/libros-gratis/2008c/468/INSTRUMENTOS%20DE%20MEDIACION.htm>
- Minerva, C. (2002). *El juego, una estrategia importante*. Educare. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Molina, C. y Patiño, A. (2013). *Influencia de la aplicación de las artes plásticas en el aprendizaje significativo de niños y niñas de 4 a 5 años de los centros infantiles del INFA de la ciudad de Ibarra en el periodo 2011-2012”* - propuesta alternativa. [Trabajo de grado]. Universidad

Técnica del Norte. Disponible en:
<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/3325/1/05%20FECYT%201646%20TESIS.pdf>

Paganini, A. (2018). *Importancia del juego en la infancia*. UDP. Facultad de Psicología. Disponible en: <https://psicologia.udp.cl/albana-paganini-opina-sobre-la-importancia-del-juego-en-la-infancia/>

Pastor, M. (2020). *La Zona de Desarrollo Próximo de Lev Vygostky*. Disponible en: <https://www.mavipastor.com/la-zona-de-desarrollo-proximo-vygotsky/#:~:text=Vygotsky%20estableci%C3%B3n%20tres%20etapas%20del,la%20%20%20%20etapa%20del%20aprendizaje.>

Pazos, F. (2015). *Desarrollo de una aplicación multimedia a manera de juego serio para la enseñanza de matemáticas a niños de segundo y tercero de básica*. Repositorio de tesis y posgrado. Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Disponible en: <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/8106>

Perrenoud, P. s.f. *Diez competencias para enseñar*. Disponible en: <https://www.uv.mx/dgdaie/files/2013/09/Philippe-Perrenoud-Diez-nuevas-competencias-para-ensenar.pdf>

Pozner, P. (2000). *Pautas para la observación en los procesos de pasantía*. Buenos Aires. Disponible en: https://profeinfo.files.wordpress.com/2018/02/pauta-obseges_ver.pdf

Prepa UP, (2018). *14 principios pedagógicos del nuevo Modelo Educativo*. Disponible en: <https://blog.up.edu.mx/prepaup/principios-pedagogicos-del-nuevo-modelo-educativo>

Psicología y Psicopedagogía, (2021). *¿Qué es el desarrollo socioafectivo del niño?*. Madrid España. Disponible en: <https://formainfancia.com/que-es-desarrollo-socioafectivo-ninos/>

- Ramírez, J. (2015). *Las artes y el juego en el desarrollo creativo del docente universitario*. Universidad la Gran Colombia. Educere. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/4137/413740751006.pdf>
- Reygadas, R y Robles, M. (2005). *Sobre la construcción de dispositivos de investigación – intervención*. UAM México. Disponible en: https://www.academia.edu/28810079/REYGADAS_R_ROBLES_M_Sobre_la_construcci%C3%B3n_de_dispositivos_de_investigaci%C3%B3n_intervenci%C3%B3n
- Rivas, P. (2012). *Cri Cri El negrito bailarín*. [Video]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=O8G-ZpsPmpc>
- Rojas, E. (2012). *La evolución del dibujo infantil. Una mirada desde el contexto sociocultural merideño*. Universidad de los Andes. Educere. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35623538016.pdf>
- Rollano, A. (2017). *La importancia de la educación artística*. Projectes Educatius. Disponible en: <https://www.auca.es/la-importancia-de-la-educacion-artistica-en-la-escuela/>
- Sarmiento, M. (2007). *La enseñanza de las matemáticas y las TIC. Una estrategia de formación permanente. Enseñanza y aprendizaje*. (pp. 34-172). Disponible en: https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8927/D-TESIS_CAPITULO_2.pdf
- SEGOB, (2014). Diario Oficial de la Federación, “Acuerdo 717”. Disponible en: https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5335233&fecha=07/03/2014#gsc.tab=0
- SEGOB, (2014). *Diario Oficial de la Federación*. Disponible en: http://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5335233&fecha=07/03/2014
- SEP (2011). "*Principios pedagógicos*" En *Plan de estudios*. Educación Básica. México: SEP. Disponible en:

SEP (2017) “*Aprendizajes clave para la Educación Integral*”. Educación básica. México: SEP [fecha de Consulta 8 de enero de 2022]. Disponible en:

SEP (2017). “*Aprendizajes clave para la Educación Integral*”. Educación básica. México: SEP [fecha de Consulta 8 de enero de 2022]. Disponible en: https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/primaria/3grado/1LpM-Primaria3grado_Digital.pdf

SEP (2021). “*Programa del curso. Aprendizaje en Servicio*”. Educación Superior para Profesionales de la Educación. Ciudad de México: SEP. [fecha de Consulta 8 de enero de 2022]. Disponible en: https://drive.google.com/file/d/11QRJ6aM_x9RivbdbH8Wsb9RRnn7tYt2m/view

SEP (2022). DGSUM. “*Plan de estudios. Licenciatura en Educación Primaria 2018*”. Educación Básica. México: SEP [fecha de Consulta 2 de noviembre de 2021]. Disponible en: <https://www.cevie-dgesum.com/index.php/planes-de-estudios-2018/124>

SEP, (2019). *La Nueva Escuela Mexicana: principios y orientaciones pedagógicas*. Disponible en: <https://dfa.edomex.gob.mx/sites/dfa.edomex.gob.mx/files/files/NEM%20principios%20y%20orientacio%C3%ADn%20pedago%C3%ADgica.pdf>

SEP, (2022). *Marco Común de Aprendizajes Fundamentales para la Educación Básica*. Educación Primaria.

Sigüenza, C. (2020). *El arte contemporáneo en el segundo ciclo de educación infantil*. Universidad de Valladolid. Disponible en: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/43237/TFG-G4463.pdf?sequence=1>

Stake, R. (1999). *Investigación con estudios de casos*. Madrid. Disponible en: <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Investigacion-con-estudios-de-caso.pdf>

Tatiana Oficial Vevo (2019). *Los marcianos llegaron ya*. [Video]. Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=TUewN4rICbU>

Tesis y Máster MX, (2021). Disponible en: <https://tesisymasters.mx/marco-de-referencia/>

UDLA, s.f., *Construcción de Recursos Didácticos. Pedagogía en Historia, Geografía y Educación Cívica* Universidad de Las Américas. Disponibles en:
<https://historia1imagen.files.wordpress.com/2013/03/unidad-4-construccic3b3n-de-recursos-didc3a1cticos.pdf>

Un Kilo de Ayuda, (2018). Importancia del juego en el desarrollo infantil. [fecha de consulta 18 de diciembre de 2021]. Disponible en: <https://www.unkilodeayuda.org.mx/importancia-del-juego-en-el-desarrollo-infantil/>

UNICEF, (2018). Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia. The lego Foundation.
<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Vigotsky, L. (2015). *Psicología del arte*. Fontamara.

Vilaca, E. (2013). *Las redes de atención de salud*. Organización Panamericana de Salud. Disponible en: <https://iris.paho.org/bitstream/handle/10665.2/3147/LAS-REDES-DE-ATENCION-DE-SALUD-web3%5B1%5D.pdf?sequence=1>

Yacuzzi, E. s.f. *El estudio de caso como metodología de investigación: teoría, mecanismos casuales, validación*. Universidad de CEMA. Disponible en:
<https://ucema.edu.ar/publicaciones/download/documentos/296.pdf>

ANEXOS

Anexo 7

Ejercicio de análisis de intervención

Objetivo general	Objetivos específicos	Teoría	Planes y programas (aprendizajes esperados)	Dispositivo pedagógico	Resultados de la intervención
Comprender la influencia del juego como recurso didáctico en el área de artes en 3° de primaria.	Identificar la importancia que tiene el juego dentro de la planeación didáctica para favorecer los aprendizajes esperados.	<p>El juego:</p> <p>El juego es una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje de los niños porque al inicio son simples movimientos corporales que, poco a poco, se van ampliando y haciendo más complejos para introducir otros elementos y con el tiempo, el juego permite al niño desarrollar su imaginación, explorar su medio ambiente, expresar su visión del mundo, desarrollar su creatividad y desarrollar habilidades socioemocionales entre pares y adultos (Un kilo de ayuda, 2018, https://www.unkilodeayuda.org.mx/importancia-del-juego-en-el-desarrollo-infantil/ consulta: 18 de diciembre de 2021).</p>	Compara canciones por su contenido y por sus características (tipo de melodía, ritmo musical, contenido de la letra, uso del lenguaje, etcétera).	Elaboración de instrumento musical con material de rehúso, para la interpretación de sonidos y melodías.	Para los alumnos y alumnas, la actividad se presentó en un juego más, donde ponían en práctica lo aprendido en sesiones anteriores, claro está que juegan sin la intención de aprender algo, al contrario, la actividad tuvo una intención adaptada a un recurso contextualizado tomado de la realidad y que mediante el espacio de creación de un escenario, diseñan un espacio para "jugar" en esta caso en representación de un programa televisivo.
		<p>El juego en la planeación didáctica:</p> <p>Incorporación del juego en la secuencia didáctica.</p>			

		<p>La intervención que debe realizar el o la docente se concreta, en un primer momento, en garantizar las condiciones para que el juego sea posible:</p> <p>a) <i>Espacios adecuados y estimulantes</i> en fondo y forma, tanto abiertos como cerrados, en el aula, en el patio y la escuela. Es decir, escenarios psicológicos en los que el error sea posible, donde se actúe con la seguridad de no ser criticado, juzgado o evaluado, de que de sus acciones no se deriva ningún peligro; en definitiva, en condiciones de relajación psicológica. Espacios donde el juego y la creatividad puedan crecer. Espacios innovadores, que estimulen el pensamiento divergente, la participación y la cooperación.</p> <p>b) <i>Tiempo pausado y tranquilo</i>, de calidad, durante el que se pueda desplegar la imaginación y recogerla. No se puede jugar con prisas.</p> <p>c) <i>Juegos, juguetes y materiales lúdicos diversos</i>, previamente seleccionados, atendiendo a criterios educativos sobre la edad de los jugadores, el valor y tipo de juego, etc., y en el caso de los juguetes añadiendo parámetros de seguridad y calidad (Marín, 2017, https://www.edelvives.com/es/Noticias/d/incorporar-el-juego-en-el-aula-un-reto-para-la-escuela, consulta: 2 diciembre 2021).</p>			
	Analizar la influencia que tiene incluir recursos didácticos en el área de artes	<p>d) Área de desarrollo personal y social: artes</p> <p>Las artes son lenguajes estéticos estructurados que hacen perceptibles en el mundo externo, ideas, sueños, experiencias, pensamientos, sentimientos, posturas y reflexiones que forman parte del mundo interior de los artistas (Plan de estudios de educación básica, 2017, p. 465).</p>	Realiza movimientos corporales para representar ideas, emociones, sentimientos y sensaciones		
		<p>Ejes artísticos tomados del plan y programa de estudio (2017, P.476)</p> <p>Permiten orientar el trabajo sobre el área de artes.</p> <p>a) Práctica artística</p>			

	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto • Presentación • Reflexión <p>b) Elementos básicos de las artes</p> <ul style="list-style-type: none"> • cuerpo - espacio – tiempo • Movimiento – sonido • Forma – color <p>c) Apreciación, estética y creatividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sensibilidad y percepción estética • Imaginación y creatividad <p>d) Artes y entorno</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diversidad cultural y artística • Patrimonio y derechos culturales 			
	<p>Manifestaciones artísticas</p> <p>e) <i>Artes visuales</i>: las integran todas aquellas expresiones que involucran las imágenes artísticas; su estudio brinda la posibilidad de aprender a mirar las imágenes del entorno y descubrir información que permita interpretar la realidad por medio del pensamiento artístico. Mediante su estudio se adquieren conocimientos básicos del lenguaje visual (forma, punto, línea, textura, espacio y composición). Asimismo, con el uso de diversas técnicas y materiales se propicia la expresión y la interpretación de la realidad, lo que a su vez permite desarrollar habilidades del pensamiento artístico, lo que genera como resultado final, un aprendizaje significativo.</p> <p>f) <i>Expresión corporal y danza</i>: la expresión corporal es la introducción básica para el estudio de la danza como lenguaje artístico; con ella los alumnos experimentan una variedad de movimientos que les permite expresar ideas, sentimientos y emociones, para reconocer la capacidad de su cuerpo para contar historias empleando el lenguaje no verbal, con o sin acompañamiento musical. La danza incluye conocimientos específicos que permiten el estudio de los componentes del movimiento y del gesto corporal a partir de cómo se estructuran en el tiempo y el espacio. Se busca familiarizar a los alumnos con la expresión corporal y la danza por medio de la identificación y exploración de acciones corporales básicas, además de propiciar la capacidad de apreciar la danza en todas sus</p>			

		<p>manifestaciones como un medio de expresión artística y una manifestación cultural digna de ser valorada, conservada y recreada.</p> <p>g) Música: mediante la experimentación de las cualidades del sonido, el pulso, la melodía, el canto, la elaboración de cotidiáfonos, del registro de los eventos sonoros y de los primeros recursos de la notación musical convencional, los alumnos contarán con los elementos necesarios para dar claridad y rumbo a su experiencia musical.</p> <p>h) Teatro: la actividad teatral en la escuela debe provocar el interés del alumno por el arte dramático en su dimensión práctica, donde él sea el auténtico protagonista, quien realice juegos de expresión corporal y voz, improvisaciones y ejercicios de socialización; viva los procesos de creación literaria y producción escénica, como escritor-creador, protagonista de una historia, participe de la producción teatral o como espectador informado.</p>			
		<p>Enfoque pedagógico</p> <p>Se busca que el profesor optimice sus saberes y experiencias en relación con las artes, teniendo en cuenta los recursos a su alcance y el tiempo del que dispone para trabajar en el aula (una hora a la semana). Por lo anterior, en cada ciclo escolar explorará opciones y elegirá canciones, temas, técnicas, textos teatrales, entre otros, que el colectivo artístico presentará ante un público. Se sugiere que en el primer ciclo (1º y 2º de primaria) se trabaje con Música y Danza; en el segundo ciclo (3º y 4º de primaria) con Artes Visuales; y en el tercer ciclo (5º y 6º de primaria) con Teatro. (SEP, 2017, p. 474)</p> <p>Para estimular a los niños de esta etapa se debe planificar actividades que conecten con sus centros de interés. El centro de interés en estas edades es, principalmente el juego.</p> <p>Lowenfeld (2008) este autor manifestó que los docentes que imparten artes no tienen que saber mucho sobre el área, pero sí sobre cómo estimular al alumnado para que se expresen y desarrollen su creatividad. De este modo los alumnos y alumnas activan su conocimiento, la capacidad expresiva, registran sus emociones y se relacionan con el entorno.</p>			

Anexo 8

Diario de clase 9 de marzo de 2022

Escuela primaria Gral. Ignacio Zaragoza	
Grado: 3ª Grupo: B	
Actividad:	Página 73 del libro de español. "Notas y palabras" – tiempo de leer. (escuchar diferentes tipos de canciones) y responder qué efectos y emociones causan al escucharlas y si se detecta con facilidad los instrumentos musicales.
Preguntas detonadoras:	¿Qué canciones son tus favoritas? ¿Qué sonidos disfrutas?
<p>Para abordar el tema "entona canciones infantiles" de lengua materna español con el aprendizaje esperado: identifica la rima y la aliteración como parte de los componentes rítmicos de la letra de una canción del 3º grado, grupo B. A su vez, en transversalidad con el tema "proyecto artístico" con el siguiente aprendizaje esperado: utiliza técnicas plásticas o visuales para presentar un tema en la muestra artística ante público, como resultado de un acuerdo colectivo sobre sus características y posibilidades de expresión.</p> <p>Una vez que realizaron su instrumento musical en clase, con la previa solicitud de llevar material de reúso y decoración que se tuviera en casa, trabajaron en la construcción de su instrumento musical una semana, y en los ensayos de la canción de su elección que tenían que presentar en el concurso de interpretación de canciones. Además, crearon los atuendos material y accesorios que tuvieran en casa.</p> <p>Los instrumentos los realizaron con cajas de zapatos, tubos de papel higiénico, botes de productos de limpieza, así como recipientes vacíos de alimentos, así lograron crear su instrumento musical, dándole el sentido que querían y, sobre todo, la decoración y tono que deseaban, de modo que tuviera la función de uno real.</p>	

Anexo 10

Instrumento de recolección de datos del examen diagnóstico, realizado por la titular de grupo.

Aspecto	Descripción
¿Qué aspectos se consideraron en el diagnóstico?	<p>Se retomó lo ya establecido por la coordinación de grado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pautas por grado para referir los aprendizajes fundamentales del grado en curso que serían cubiertos por un plan de refuerzo durante las clases. • Los aprendizajes que se debían considerar en el diagnóstico del grupo: algunos tantos pertenecientes al segundo grado, para conocer si estos habían sido consolidados. • Se retomaron categorías principalmente aunadas al contexto familiar, nivel de comunicación por familia y lo más importante el apoyo a alumnos y alumnas focalizadas con barreras de aprendizaje y la atención de aquellos que presentaron situaciones específicas de salud en el entorno familiar. • Replanteamiento de fichas descriptivas pertenecientes al grado en curso, derivadas de las fichas descriptivas del grado anterior, para realizar el análisis correspondiente y conocimiento del alumno y alumna.
¿Qué instrumentos se utilizaron para el diagnóstico?	<p>a) Examen de exploración para conocer lo que saben del grado anterior.</p> <p>b) El estudio del contexto familiar y el nivel de comunicación por familia, a partir de las fichas descriptivas por alumno y alumna y del instrumento de autovaloración socioemocional por cada uno, ambos determinaron el desarrollo de sus valores, gustos y expresión, de tal manera que el regreso a la escuela apoyara en la vinculación a la escuela de forma comprometida, agradable y social después del aislamiento.</p>

<p>¿Qué actividades se promovieron para la atención a las necesidades de los alumnos y alumnas?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Implementación de un programa de lectura permanente para ejercitar la comprensión en el seguimiento con libros de mayor gusto para alentar la motivación a la lectura. Además de la creación de cuentos a partir de imágenes para trabajar habilidades creativas y de imaginación. • Realizar diferentes tipos de juegos en suma y resta de cantidades pequeñas enfocadas al cálculo mental. • Motivación emocional por el gusto a la escuela, el 50% presentaba desmotivación por las clases a distancia y la otra mitad de grupo no pretendía asistir por la comodidad de estar en casa, así como los miedos de contagio.
--	---

Anexo 13

Guía de observación 15 al 19 de octubre de 2021

Modalidad: presencial

Marca con una "x" el indicador según corresponda: 5: totalmente, 4: frecuentemente, 3: regularmente, 2: casi nunca y 1: nunca.

Ámbito	Indicadores	5	4	3	2	1	Observaciones
Entorno escolar	¿Los alumnos y alumnas presentan curiosidad por la clases?			X			Están distraídos la mayor parte del tiempo, la atención, se les asignan consignas de trabajo y no las realizan.
	¿Los alumnos y alumnas muestran actitudes de desinterés?			X			Parecería que es desinterés, pero tal vez es por la falta de comprensión de la actividad o del tema, puesto que no realizan lo que se les indica.
	¿La docente modifica sus actividades para fomentar las dinámicas en clase?				X		Únicamente se utilizan los libros de texto para darles solución y la participación del grupo para ir respondiendo.
	¿La docente evita la rutina a la hora de impartir clase?				X		La docente trata de ser dinámica y ejemplificar en los ejercicios, pero cambia de tema repentinamente, perdiendo la atención del grupo, o bien, llevando a un nivel más complejo el tema.
Entorno físico del aula y los materiales	¿Se observan materiales que fomentan un ambiente de aprendizaje?				X		No se cuenta con materiales para uso de los alumnos y alumnas, se tiene pizarrón blanco y libros de texto para cada alumno y alumna.
	¿Las características físicas del aula son favorables para el aprendizaje de los alumnos?			X			El salón de clase es amplio y muy iluminado por luz natural, tiene mucha ventilación, de manera que siempre está fresco, pero no cuenta con ningún material de acceso a los alumnos y alumnas.
	¿La docente utiliza diferentes materiales para el desarrollo de sus actividades?				X		Se utiliza el pizarrón y libro de texto como único recurso didáctico. No se cuenta con más material que sea manipulable por el alumno y alumna.
	¿Los alumnos y alumnas pueden manipular y disponer de los materiales a su alcance?				X		Pueden hacer uso del pizarrón, ya que, se les pide participaciones constantes para que pasen a realizar operaciones o bien escriban la respuesta.
Cantidad de tiempo	¿Los alumnos y alumnas asisten con frecuencia a la escuela?			X			Algunos asisten 1 día a la semana cuando el rol asignado son dos días para cada alumno y alumna.

			comenzaron a cantar y a bailar, el resto se mostraba nervioso y con pena. Pero al ver que la docente titular y la docente en formación comenzaban a incluirse se sintieron cómodos de comenzar a cantar también, aunque en un tono muy bajo y sin movimientos corporales.
	22 febrero 2022	<p>Actividad 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> Leer la convocatoria de la página 71 del libro de español: "la convocatoria" para participar en el concurso de canto. ¿Qué les parece la convocatoria? <p>Actividad 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> En el cuaderno de español dictar lo siguiente: Características de la canción que debo saber para participar en el concurso. <ol style="list-style-type: none"> Las canciones usan el lenguaje figurado: usan palabras con un sentido diferente. Tiene aliteraciones que es la repetición de uno o varios sonidos. Repeticiones: frases o estrofas que aparecen varias veces. Palabras sin sentido: palabras inventadas que no tienen significado <p>Diálogos: palabras de personajes que intervienen.</p>	Una vez que se leyó la convocatoria, el siguiente paso era saber de qué requerían para ser parte del concurso, por lo que tomaron nota en su cuaderno, una vez que ese explicó que necesitaban. Y se realizaron una serie de ejercicios orales, en los cuales, inventaban bajo una palabra inventada una parte de un coro, p bien la búsqueda de repeticiones de un coro en la canción que se vio el día anterior. La actividad permitió que se preguntaran o tuvieran más dudas de lo habitual sobre el tema, pero una vez que se ejemplificaban las características de las canciones tuvo sentido la actividad porque sus participaciones eran objetivas.
	23 febrero 2022	<p>Actividad 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> Preparar el espacio para elaborar su instrumento 	Una vez que el espacio se apertura para la

		24 febrero 2022	<p>musical</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sacar los materiales para elaborar su instrumento. • Disponer del tiempo para su elaboración, acompañar en el tiempo de creación. 	<p>creación de su instrumento, comenzaron a compartir sus materiales, así como pinturas para que todos tuvieran colores diferentes y el día de la presentación todo resaltar, al menos eso mencionaban. Pues aun que al inicio de la actividad no sabían cómo empezar a hacer el instrumento, una vez que visualizaron la idea la creación surgió sin necesidad de que alguien les ayudara.</p>
Febrero	1	28 febrero 2022	<p>Actividad 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar el espacio en donde se interpretarán las canciones. • Organizar los lugares en los que presentarán, así como las reglas de la actividad. • Una vez que estén preparados, se dispondrán a salir del salón de clase, para pasar al patio trasero, deberán llevar sus instrumentos. • Comenzar según el número que les haya tocado para interpretar, mientras tanto el resto estará atento y en silencio mientras se presentan. 	<p>El espacio se esperaba que pudiera transformarse visualmente en el espacio que han observado en televisión, pero no fue permitido por la docente titular, sin embargo, se creyeron el artista que crearon y su interpretación fue exitosa.</p>
Marzo	2	1 marzo 2022		
		2 marzo 2022	De manera particular, el instrumento de recabado de experiencias adjuntará las participaciones de cada alumno y alumna que realizó la interpretación de la canción, a su vez	Durante el recabado de experiencias se les preguntó sobre lo que aprendieron y sobre la experiencia en general de pertenecer a "La Voz 3ro B", y de manera general qué aprendieron sobre el tema de la interpretación de canciones.
		3 marzo 2022	comentarán qué experiencia les dejó y cómo se sintieron.	

Anexo 17

Instrumento de observación y evaluación de artes al término del proyecto

Área de desarrollo personal y social Artes Recopilación de experiencias Instrumento de observación y evaluación al término del proyecto						
Eje De acuerdo a: M.C.A.F (SEP. 2022).		Práctica artística		Elementos básicos de las artes		Observaciones
Núm.	Nombre del alumno	Utilizó diversos materiales para preparar el trabajo artístico.	Comparte opiniones e ideas que experimentó en la preparación y durante la exhibición artística.	Realiza movimientos corporales para representar ideas, emociones, sentimientos y sensaciones,	Crea secuencias de movimiento y formas a partir de estímulos sonoros.	¿Qué expresó sobre la actividad?
Participación individual						
1.	AGUILERA ARTEAGA CAMILA GISELLE	✓	No se abrió del todo, para hablar de lo que había sentido, pero siempre tuvo confianza sobre la creación de su instrumento y sobre su interpretación.	✓	✓	No habíamos trabajado así desde que estábamos en primero, y pintábamos.
2.	AGUSTIN DOMINGUEZ VICTOR RAFAEL	✓	✓	✓	✓	Me gusta jugar a que éramos de la tele y cantábamos como los artistas.
3.	BRIONES GONZALEZ JOSE ELIAS	No se presentó				
4.	CASTELLANOS LOPEZ KARLO	No se presentó				
5.	CISNEROS ROSAS DAMIAN ALEJANDRO	Sin contacto				
6.	CORDOVA VAZQUEZ SEBASTIAN	✓	✓	Los movimientos corporales los realizó hasta que vio a sus compañeros y compañeras moverse con el ritmo de la letra, al tratarse de una canción conocida.	✓	Por poco echaba a perder mi presentación cuando se me olvidó la canción pero cuando vi que me estaban ayudando a recordarla volví a cantar, me sentí como en Hakuna Matata.
7.	DIAZ BARRAGAN GRETTEL ZAIBETH	No se presentó				
8.	ESPINOZA TOVAR HABID EFRÉN	✓	✓	Sus movimientos se hacían notar muy poco, tenía pena y veía hacia abajo.	✓	Una vez jugué a que era de la radio con mi primo, se parecía mucho a esto que

						trabajamos, pero fue raro porque yo pensé que en el salón no se jugaba, solo en el recreo.	
9.	GARCIA ORDUÑA MARIA JOSE	Baja					
10.	HERNANDEZ PERALTA IAN GABRIEL	✓	✓	✓	✓	Mi equipo al principio tenía pena de cantar y bailar, a mí también de daba, pero me sentía emocionado de mostrarles a todos mi instrumento.	
11.	HERNANDEZ VELAZQUEZ ANEL	✓	✓	✓	✓	Le dije a mi mamá que jugaríamos en el salón a La Voz y que por eso tenía que llevar mi material y mi vestuario.	
12.	JUAREZ DEL PRADO BRENDA YAMILETH	✓	✓	✓	✓	A mí me gusta mucho bailar y cantar, pero en el salón me daba pena hacerlo porque se iban a burlar, pero no se rieron.	
13.	LOPEZ MARTINEZ AXEL DANIEL	✓	✓	✓	✓	Me costó mucho problema aprenderme la canción que mi equipo y yo escogimos por un volado, pero le dije a mi mamá que este juego De la Voz tenía que quedar bien.	
14.	LOPEZ NARVAEZ SOFIA	✓	✓	✓	✓	Me encanta jugar a cantar y actuar. Quiero que juguemos a esto siempre.	
15.	LUNA HERNANDEZ ADRIANA	✓	✓	✓	✓	Tenía mucha pena de entrar a la escuela con mi vestuario pero tu nos dijiste que no tenemos que avergonzarnos ni burlarnos y	

						yo si quería cantar.
16.	MARTINEZ GARCIA NATALIA ALITZEL	✓	✓	✓	✓	Desde primero no cantábamos ni bailábamos en la escuela, me gusta hacerlo por que si me canso en matemáticas con este juego se me quita.
17.	MOLINA BAUTISTA FABIOLA	✓	✓	✓	✓	Me gustó mi instrumento, le dije a mi mami que somos como artistas que están creando sus propias cosas, que pueden estar en un museo, ¿Verdad?
18.	MONTES GARCIA IKER	✓	✓	✓	Suele ser más reservado a la hora de moverse frente al grupo o seguir a sus compañeros al bailar.	Me gusta pintar y escuchar música, pero soy muy tardado ¿, es lo que me dice mi mamá y aquí me tardé mucho en terminar mi instrumento.
19.	MORA CASAS SANTIAGO	✓	✓	✓	✓	Mi equipo y yo ensayamos cada que hacíamos nuestro instrumento para estar listos para el juego de la Voz.
20.	MORENO ZUÑIGA MATEO	Baja				
21.	OCHOA RAMIREZ LIA MICHELL	Baja				
22.	RODRIGUEZ POACHECO ALLISON	✓	✓	✓	✓	Con los juegos también aprendemos, porque primero estudiamos lo que una canción tiene y luego ya la cantamos.
23.	ROQUE GALLEGOS ARIANA	Sin contacto				
24.	TAPIA HERNANDEZ MATEO OMAR	✓	✓	✓	✓	A mí me gusta más jugar que estar todo el día sentado.

25.	TAPIA VARELA DIEGO	✓	✓	✓	✓	Podemos jugar en matemáticas también, o en ciencias a los científicos y hacer los experimentos que vienen en el libro.	
26.	TOVAR FLORES VICTOR JESUS	No se presentó					
27.	URIBE ZACARIAS RANIA KHALEESEI	✓	✓	✓	✓	Recuerdas que cuando nos dijiste que trabajo haríamos tu nos dijiste lo que íbamos a aprender y entonces si aprendimos pero todo este tiempo solo jugamos, pero yo sí sé, mira pregúntame...	
28.	VEGA ROSARIO IVANNA	✓	✓	✓	✓	Practicamos cuando jugamos a ver si sabíamos sobre las canciones y para creernos artistas.	

Anexo 18

*Diana de Autoevaluación individual***Diana de autoevaluación**

De acuerdo a lo que realizaste en el proyecto artístico, colorea del color que se te pide cada espacio de cada criterio que hayas realizado y aprendido.

1= (Rojo) no lo hice o no lo sé

2= (Amarillo) lo hice solo en algunos momentos o no le entendí a profundidad

3= (Naranja) si lo hice o sí le entendí

4= (Verde) lo sé, lo practiqué, entendí y expresé lo que sabía.

