



ESCUELA NORMAL No. 3 DE TOLUCA



INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES RELEVANCIA DEL JUEGO PARA FORTALECER LA AUTONOMÍA EN LOS NIÑOS PREESCOLARES

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

PRESENTA
ROSA VILLA FLORES

ASESOR
MTRA. ROSA MARÍA SALGADO ACACIO

TOLUCA, MÉXICO

JULIO DE 2023

DEDICATORIAS

A mis padres:

Con la mayor gratitud por todos sus esfuerzos, sus sacrificios para que yo pudiera terminar mi carrera profesional. Por sus noches de desvelo, por sus oraciones, por haberme dado todo y por enseñarme a luchar por lo que se quiere. Gracias por guiar mi camino y estar siempre junto a mí en los momentos difíciles. Mi triunfo es suyo, los amo.

A mi hermana:

Mi dulce hermana, tú quien me has brindado cariño y has sido mi lugar seguro. A pesar de las discusiones, malos encuentros y de que tal vez seamos polos opuestos en ciertas cuestiones, has sido una de las principales personas involucradas en ayudarme a que este proyecto fuera posible, gracias a tu presencia, respaldo y amor que me impulsaron a seguir adelante. Eres y siempre serás la mejor compañía que he tenido en mi vida, porque gracias a ti nunca me sentí sola y eras tú quien me daba ánimos para seguir adelante. Mis logros también son tuyos, te amo.

Maestra Yvette:

Quien al comienzo de mi carrera profesional me brindo su ayuda y no me dejo seguir sola durante este trayecto, le doy las gracias por darme la mano y no soltarme cuando estuve a punto de tocar el suelo. A usted, con quien estaré agradecida por el resto de mis días, la llevaré por siempre en mi corazón. GRACIAS.

Asesora Rosi:

Por la enseñanza, paciencia, apoyo y orientación que me brindo durante el proceso de este trabajo de titulación, le doy las gracias por ayudarme a hacer posible una de mis metas. Mi esfuerzo no fue en vano y usted fue una de las personas que me lo hizo saber resaltando mis capacidades, en agradecimiento a las atenciones que tuvo conmigo mis respetos son suyos.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
1. PLAN DE ACCIÓN	4
1.1 Intención.....	4
1.1.1 Autodiagnóstico y elección de competencias.	6
1.1.2 Elección del tema.	9
1.1.3 Propósito.....	11
1.1.4 Justificación.	12
1.2 La planificación.....	14
1.2.1 Contextualización.	14
1.2.2 Descripción y focalización del problema.	20
1.2.3 Diagnóstico.....	22
1.2.4 Planteamiento de la pregunta de investigación.	30
1.3 Acción	47
1.3.1 Formulación de la estrategia, procedimientos e instrumentos.	47
1.3.2 Propuesta de intervención.	52
1.3.3 Observación y evaluación.....	54
1.3.4 Reflexión.....	56
2. DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA	60
2.1 Descripción y análisis de la ejecución del plan de acción	60
Actividad 1: “La peluquería”	62
Actividad 2: “Yo puedo...”	63
Actividad 3: “Cómo lo hago”	66
Actividad 4: “Adoptando a una mascota”	69
Actividad 5: “Izquierda-Derecha”	71
Actividad 6: “¿A qué vamos a jugar?”	75
Actividad 7: “Somos artistas”	79
2.2 Conclusiones y Recomendaciones.....	83
2.2.1 Conclusiones.....	83
2.2.2 Recomendaciones.....	85
REFERENCIAS	86
ANEXOS	89

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación-acción fue desarrollado en el Jardín de Niños “Rosaura Zapata” es una escuela del sector público, de nivel Preescolar y de turno matutino, la Clave del Centro de Trabajo es 15EJN0133Y. Actualmente cuenta con una matrícula de 303 alumnos, de los cuales 147 son mujeres y 156 son hombres entre las edades de 3 a 6 años. El aula de Segundo Grado Grupo “A” en dónde fue aplicado el trabajo de investigación, estuvo conformado por un total de 23 alumnos de los cuales 13 eran mujeres y 10 hombres con las edades de 3 años 10 meses a 4 años 3 meses.

Mediante un diagnóstico se localizó información en donde los alumnos de Segundo Grado de preescolar se enfrentaron a algunas dificultades en el Área de Desarrollo Personal y Social de Educación Socioemocional específicamente en el Organizador Curricular de autonomía, dirigido a la iniciativa personal, la toma de decisiones y compromiso que los niños no atendían.

Este trabajo tuvo como propósito fortalecer la autonomía en los niños del Preescolar “Rosaura Zapata”, a través de la aplicación de situaciones didácticas con la estrategia del juego, para favorecer la transición de la heteronomía a la autonomía, porque durante las jornadas diarias de clase los niños no mostraron autonomía para resolver actividades cotidianas, como por ejemplo acciones de cuidado personal.

“La heteronomía es una condición necesaria que antecede la autonomía del sujeto. Se aprende a partir de relaciones educativas, de autoridad, de socialización, de crianza, de cuidado.” (Peña, 2019, pág. 3)

Conforme el niño va creciendo en su entorno familiar, social e institucional se pretende que él vaya formándose como un niño autónomo, dejando así, de ser un niño dependiente. Por ello con este trabajo se propició que el alumno desarrollará responsabilidades consigo mismo y con lo que le rodea, evitando la mayor parte de equivocaciones en actividades de su vida cotidiana como lo son mojarse al lavarse las manos, derramar alimentos en la hora de la comida, correr, brincar, etc., de tal modo que ellos mismos realicen las cosas por sí solos resolviendo los conflictos que

enfrentan, asumiendo retos fundamentales y necesarios. La autonomía desarrolló habilidades en el niño como la toma de decisiones, seguridad en sí mismo, autoestima, la mejora de los aprendizajes, esto provocó un mejor comportamiento y ejecución de tareas en clase.

Se considera que la habilidad para tomar decisiones debe ser fomentada desde la infancia, y así las posibilidades de lograr ser un niño autónomo resulten ser positivas y tengan como resultado un mejoramiento en las actitudes de su vida cotidiana como lo son la importancia de sus opiniones, propuestas, seguridad, decisiones, conducta, responsabilidades, mayor desempeño académico y personal.

“Los juegos inciden de manera positiva en el desarrollo de la psicomotricidad, dan información acerca del mundo exterior, fomentan la génesis intelectual y ayudan al descubrimiento del sí mismo”. (Garvey, 2007) el uso del juego provocó el descubrimiento de nuevos sentimientos, sensaciones, emociones y deseos que estuvieron presentes en los momentos del ciclo vital del niño mientras jugaba y desarrollaba su autonomía.

Se logró que los niños demostrarán sus capacidades convirtiéndose en personas autónomas, con libertad de expresión y voluntad propia. También, se consiguió que la docente en formación fortaleciera las competencias profesionales a través del desarrollo del plan de acción, que permitió transformar las prácticas de la estudiante. Permitiendo la introducción de mejoras progresivas, nuevos desafíos, crecimiento profesional, con el fin de progresar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

En el período de febrero a mayo del año 2023 con los alumnos de Segundo Grado Grupo “A” fueron implementadas situaciones didácticas con la estrategia del juego, las cuales permitieron ser analizadas y reflexionadas por medio del diario de trabajo, identificando criterios de mejora, seleccionando fragmentos de datos que sirvieron como evidencias para la evaluación de la práctica.

Durante la intervención en el aula de trabajo se logró concluir con siete situaciones didácticas, las cuales fueron un factor importante para la transición de la

heteronomía a la autonomía en los alumnos. Estas actividades permitieron favorecer el desarrollo de los niños, propiciando en ellos el enfrentamiento a los retos que viven diariamente en la escuela, por medio de la resolución de problemas, fomentando que los niños solicitarán ayuda, actuarán con responsabilidad, realizarán actividades que les provocarán satisfacción de lo que lograron hacer y sintiéndose reconocidos por cosas que realizan.

Este trabajo permitió llegar a las conclusiones y recomendaciones que aquí se presentan y que son producto del análisis y reflexión del desarrollado durante este ejercicio de investigación acción.

1. PLAN DE ACCIÓN

1.1 Intención

Se realizó un trabajo de investigación-acción que atendió la problemática detectada en el aula de Segundo Grado Grupo “A” del Preescolar “Rosaura Zapata” en donde a partir de un diagnóstico se identificó que los alumnos presentaron dificultades para ser más autónomos e independientes, porque durante las jornadas diarias de clase los niños no mostraban capacidades que les permitieran realizar algunos trabajos en clase, dando como resultado que al realizar actividades de cuidado personal como el lavado de manos, solicitar ayuda, ordenar las loncheras o abrigos en el perchero, etc., no hubiera orden.

Se logró que los alumnos tuvieran mayor confianza en sí mismos, pensarán con claridad las cosas que hacían y estuvieron por hacer, tuvieran confianza en sí mismos y fueran capaces de resolver problemas.

Fue importante que los menores favorecieran su autonomía en tareas básicas como quitarse, ponerse o colgar su chaqueta, acomodar las loncheras en su lugar, meter los colores a la lapicera, lavarse las manos, formarse o meter las sillas a la mesa, porque al tener dificultades en este tipo de acciones provocaba que los alumnos mencionarían constantemente la palabra “no puedo” y así los niños tomaran decisiones de no continuar con las actividades o simplemente no hacerlas, sin necesidad de hacer algún esfuerzo o solicitar ayuda a la docente a cargo del grupo o a algún compañero de clases.

Se aspiró que los alumnos fortalecieran su autonomía, a través de la aplicación de actividades con la estrategia del juego, para el mejoramiento de su desarrollo y fomentando las oportunidades de independencia a través de la transición de la heteronomía a la autonomía.

El juego se convierte en un gran aliado para los aprendizajes de los niños, por medio de él descubren capacidades, habilidades para organizar, proponer y representar; asimismo, propiciar condiciones para que los niños afirmen su identidad y también para que valoren las particularidades de los otros. Durante el juego se desarrollan diferentes aprendizajes, por ejemplo, la comunicación

con otros, los niños aprenden a escuchar, comprender y comunicarse con claridad; con relación con la convivencia social, aprenden a trabajar de forma colaborativa para conseguir lo que se proponen y a regular sus emociones; sobre la naturaleza, aprenden a explorar, cuidar y conservar lo que valoran; al enfrentarse a problemas de diversa índole, reflexionan sobre cada problema y eligen un procedimiento para solucionarlo. (SEP, 2017, pág. 71)

Esto permitió tener un mejor conocimiento sobre la problemática, pensar en los cambios para favorecer y fortalecer la autonomía en el alumno por medio de la estrategia del juego, iniciando un nuevo ciclo.

La puesta en práctica se realizó por medio de situaciones didácticas a partir de la estrategia del juego, llevadas a cabo con el Área de Desarrollo Personal y Social de Educación Socioemocional y solo una situación didáctica trabajada específicamente con transversalidad en Artes, logrando que los alumnos tuvieran un orden al lavarse las manos, tomar sus mochilas o abrigos, participar en clase y realizar actividades implementadas. Las actividades implementadas lograron hacer cambios al introducirse a la mejora del proceso educativo como la adquisición de independencia, realizar acciones por sí solos, ejecutar actividades nuevas, tener un pensamiento crítico y gobernar su conducta.

Los resultados obtenidos en este trabajo de investigación fueron el logro de las competencias endebles de la docente en formación, introduciendo mejoras progresivas, aceptando nuevos desafíos y crecimiento profesional, con el fin de evaluar el desempeño sobre el trabajo realizado en el aula.

1.1.1 Autodiagnóstico y elección de competencias.

“La autoevaluación es el camino para iniciar cualquier proceso de mejora de la persona, proceso para evaluar el aprendizaje y visualizar las competencias, mostrando las fortalezas y debilidades.” (García, 2014)

A través de los conocimientos obtenidos a lo largo del tiempo se conocieron e identificaron las fortalezas y debilidades que ayudaron al crecimiento del progreso, que indicaron los puntos de atención y mejora personal.

La autoevaluación es una herramienta muy importante que no se debe ignorar, porque permitió tener conciencia de las limitaciones que se tenían del logro de las competencias genéricas y profesionales, ampliando las posibilidades de crecimiento en la vida profesional y cotidiana.

El ejercicio de autoevaluación permitió identificar las competencias endebles que se requerían potenciar para lograr contar con el perfil de egreso que demanda la profesión y es a través de haber desarrollado este ejercicio que logro mejorarlas.

Competencias Genéricas

El acuerdo 14/07/18 menciona que las competencias genéricas atienden al tipo de conocimientos, disposiciones y actitudes que todo egresado de las distintas licenciaturas para la formación inicial de docentes debe desarrollar a lo largo de su vida; éstas le permiten regularse como un profesional consciente de los cambios sociales, científicos, tecnológicos y culturales. Por tanto, tienen un carácter transversal y están explícita e implícitamente integradas a las competencias profesionales, por lo que se incorporan a los cursos y contenidos curriculares del Plan de Estudios. (SEGOB, 2018)

Tabla 1

Competencias genéricas.

Competencias genéricas endebles	Autoevaluación al finalizar el trabajo de investigación-acción
<ul style="list-style-type: none">• Aplica sus habilidades lingüísticas y comunicativas en diversos contextos.	La expresión de manera oral y escrita se logró a través de la argumentación y desarrollo de las habilidades comunicativas, mejorando la claridad y congruencia lingüísticas y comunicativa al realizar este trabajo de investigación.

Competencias profesionales

Las competencias profesionales sintetizan e integran el tipo de conocimientos, habilidades, actitudes y valores necesarios para ejercer la profesión docente en los diferentes niveles educativos. Están delimitadas por el ámbito de incumbencia psicopedagógica, socioeducativa y profesional. Permitirán al egresado atender situaciones y resolver problemas del contexto escolar, del currículo de la educación obligatoria, de los aprendizajes de los alumnos, de las pretensiones institucionales asociadas a la mejora de la calidad, así como de las exigencias y necesidades de la escuela y las comunidades en donde se inscribe su práctica profesional, considerando las particularidades del medio indígena. (SEGOB, 2018)

El autoanálisis de las competencias profesionales se realizó a través de los resultados de las competencias endebles que fueron identificadas, las competencias profesionales que destacaron en la autoevaluación son mostradas en la siguiente tabla.

Tabla 2*Competencias profesionales.*

Competencias profesionales endebles	Autoevaluación al finalizar el trabajo de investigación-acción
<ul style="list-style-type: none"><li data-bbox="289 562 803 978">• Evalúa el aprendizaje de sus alumnos mediante la aplicación de distintas teorías, métodos e instrumentos considerando las áreas, campos y ámbitos de conocimiento, así como los saberes correspondientes al grado y nivel educativo.<li data-bbox="289 1163 803 1472">• Utiliza los recursos metodológicos y técnicos de la investigación para explicar, comprender situaciones educativas y mejorar su docencia.	<p data-bbox="824 449 1385 1087">La evaluación de la intervención permitió realizar el análisis y reflexión de la puesta en práctica de las situaciones didácticas que se presentaron a lo largo de este trabajo de investigación, logrando que esta competencia endeble fuera fortalecida. Sin embargo, la evaluación que se hizo a los alumnos no logró ser potenciada al momento de haber sido implementada, por lo que considero que se debe seguir trabajando en ella.</p> <p data-bbox="824 1108 1385 1524">En el trabajo de investigación se utilizaron diversos recursos metodológicos, técnicos y teóricos logrando con algunas dificultades incorporarlos al trabajo que se presenta, pero que se considera mejoraron el perfil de egreso de la docente en formación.</p>

1.1.2 Elección del tema.

Durante el periodo de intervención en el Jardín de niños “Rosaura Zapata” a partir de las observaciones y las secuencias didácticas puestas en práctica para elaborar el diagnóstico en el aula de Segundo Grado Grupo “A”, se identificó que los alumnos tenían dificultades para ser autónomos, es así como se determinó que la problemática a atender en este trabajo de investigación fue como favorecer la autonomía en los niños preescolares.

Acciones como trabajar en equipo, solicitar ayuda, cuidar sus pertenencias, elegir recursos, entre otros, tomaron significado para el aprendizaje de los alumnos, porque si algunas de estas no lograban ser desarrolladas con un propósito significativo hubiera resultado difícil para los alumnos desarrollar confianza y lograr los aprendizajes esperados de las actividades propuestas. Esta temática fue abordada por medio de la estrategia del juego, para Jean Piaget, “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo, asociando tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio, el juego simbólico y el juego reglado.” (Piaget J. , 2010, pág. 7)

Se guio a los niños hacia la autonomía para que ellos mismos lograrán tener una mayor capacidad de procesar pensamientos y acciones que les permitieron tener su propio proceso y fomentar su desarrollo, de tal modo que en el aula de clases se les enseñó a transitar de la heteronomía a la autonomía.

“La autonomía es un concepto de la filosofía y la psicología evolutiva que expresa la capacidad para darse normas a uno mismo, sin influencia de presiones externas o internas. Se opone a heteronomía.” (Marin, 2021, pág. 139) Por lo tanto, fue importante impulsar a los niños a participar de una manera libre para que comenzarán a tener voz propia, sin necesidad de que él piense que necesita la ayuda de una segunda persona y que pueda tomar decisiones hacia él dependiendo de la situación en la que se encuentre. Favoreciendo en el alumno la transición de la heteronomía a la autonomía.

“La autonomía desarrolló habilidades en el niño para la toma de decisiones, siendo más seguros de sí mismos y teniendo mejor autoestima, respondiendo mejor a los procesos de enseñanza-aprendizaje, y presentando mejor comportamiento y ejecución de tareas en clase.” (Rodríguez, 2017) La habilidad para tomar decisiones debe ser fomentada desde el inicio de la infancia, esto permitirá que las posibilidades de llegar a ser un niño autónomo sean mayores teniendo como resultado un mejoramiento en las actitudes de su vida cotidiana como lo son la importancia al dar sus propias opiniones y propuestas, seguridad, decisiones, la conducta, responsabilidades, un mayor desempeño académico y personal.

Mientras los niños juegan, pueden aprender nuevas competencias sociales (como compartir los juguetes o ponerse de acuerdo acerca de cómo trabajar juntos con los materiales), y a menudo afrontan tareas cognitivas estimulantes (como resolver el modo de realizar una construcción con piezas más pequeñas cuando no disponen de las más grandes). (UNICEF, 2018, pág. 8)

Se buscó que los niños desarrollarán sus capacidades convirtiéndose en personas autónomas, con libertad de expresión, de sí mismos y voluntad propia.

Con este trabajo de investigación acción se posibilitó que la estudiante desarrollará las competencias endebles para el reforzamiento de su crecimiento profesional, a través de la reflexión de la puesta en práctica, logrando mejores resultados, ampliando las posibilidades de crecimiento en la vida profesional y cotidiana que permitieron una transformación en la formación docente.

1.1.3 Propósito.

Por medio del desarrollo de la problemática encontrada en el aula de Segundo Grado Grupo "A" con relación a la falta de autonomía y con el análisis de la autorreflexión de las competencias endebles de la docente en formación se asumieron los siguientes compromisos que considero se lograron.

- Fortalecer la autonomía en los niños del Preescolar "Rosaura Zapata", a través de la aplicación de situaciones didácticas con la estrategia del juego, para favorecer la transición de la heteronomía a la autonomía.
- Fortalecer las competencias profesionales de la docente en formación a través del desarrollo del plan de acción, que permita transformar las prácticas del estudiante.

1.1.4 Justificación.

El presente trabajo de investigación-acción que se desarrolló en el Jardín de Niños “Rosaura Zapata” en el grupo de Segundo Grado Grupo “A” buscó atender la problemática arrojada por el diagnóstico grupal con relación a la falta de autonomía de los alumnos, la cual se trabajó con ayuda de la estrategia del juego.

La autonomía sostenida por la estrategia del juego para la transformación de los niños heterónomos a autónomos fue un aspecto importante para la vida cotidiana de los menores y de las personas mayores con los que suelen convivir, porque, el juego logró el objetivo de favorecer de la autonomía en el alumno.

La heteronomía fue una condición necesaria que antecedió a la autonomía del menor, conforme el niño va creciendo en su entorno familiar, social e institucional se pretende que vaya formándose como un niño autónomo, dejando así, de ser un niño dependiente, lo cual se logró llevándolos a ser más responsables consigo mismos y con su entorno, evitando la intervención de terceros para la resolución de problemas en la vida cotidiana como: vestirse, comer, bañarse y en situaciones que requirieron sobre el cuidado de sí mismos y sus pertenencias, etc., de tal modo que los niños por sí solos resolvieran conflictos que enfrentaron y asumieron con retos fundamentales y necesarios.

El juego logró ser una estrategia útil para el aprendizaje de los alumnos, porque propició el desarrollo de habilidades sociales y reguladoras por las múltiples situaciones de interacción con otros niños y con los adultos de la escuela. La experiencia y la observación en edades preescolares indicaron que los juegos inciden de manera positiva en el desarrollo de la psicomotricidad, brindando información acerca del mundo exterior, fomentando la génesis intelectual y ayudando al descubrimiento de sí mismos.

A fin, de lograr en los alumnos una transición de la heteronomía a la autonomía, obteniendo un beneficio social, académico y personal, para el mejoramiento de su desarrollo, oportunidades de independencia, entre otros.

Buscó que los niños demostrarán sus capacidades convirtiéndose en personas autónomas, libres y con voluntad propia, con ayuda de la estrategia del juego.

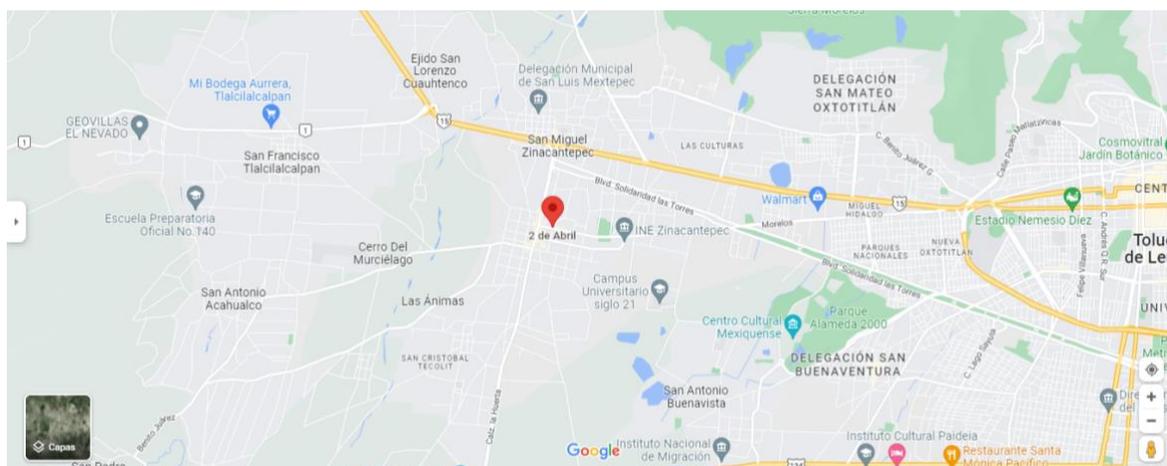
También, se logró que la docente en formación desarrollará las competencias endebles para el reforzamiento de su crecimiento profesional por medio de la práctica docente y un plan de acción, transformando las prácticas, obteniendo mejores resultados de esta, ampliando las posibilidades de crecimiento en la vida profesional y cotidiana logrando una transformación.

1.2 La planificación

1.2.1 Contextualización.

Comunidad

El Jardín de Niños “Rosaura Zapata” en donde se realizaron las prácticas profesionales para el servicio social se encuentra ubicado en la calle 2 de abril entre las calles de José María Morelos y Benito Juárez en el Barrio de San Miguel en la Cabecera Municipal de Zinacantepec, con las coordenadas 19.2852797, -99.7333458, colinda al norte de San Lorenzo Cuauhtenco, al sur con San Cristóbal Tecolotit, al oeste con San Francisco Tlalcilcalpan y al este con San Mateo Oxtotitlán, siendo así una de las 262 escuelas de la localidad. (México M. d., 2022)



Mapa de la ubicación del Jardín de Niños “Rosaura Zapata”

El Municipio de Zinacantepec tiene una extensión territorial de 313,230 km² de las cuales 67.13 % corresponden al régimen ejidal y comunal y 32.87% al privado, lo cual deja ver que la mayor parte del crecimiento urbano se da sobre tierras de carácter ejidal.

El Municipio perteneciente al Estado de México, con una altitud promedio de 3600 metros sobre el nivel del mar, posición que lo caracteriza con un clima subhúmedo, que genera fenómenos y elementos que propicia una riqueza de amplia variedad de recursos naturales, representa el 1.39% del territorio estatal y 17.7% de la región XIII Toluca, por lo que ocupa el lugar 22 entre los municipios de la entidad, Su código postal es 51354 y la clave lada es 722. (Municipal, 2022)

El Municipio de Zinacantepec, para el cumplimiento de sus funciones políticas y administrativas de la cabecera municipal denominada, Villa de San Miguel Zinacantepec, cuenta con 46 delegaciones distribuidas en el total de su territorio y 14 fraccionamientos.

Es una zona urbana que cuenta con todos los servicios como agua potable, drenaje, alcantarillado, saneamiento, tratamiento y disposición de aguas residuales, alumbrado público, mercados, panteones, espacios públicos, calles, parques, jardines, áreas verdes y recreativas, plazas, andadores, así como su equipamiento, seguridad pública, protección civil y bomberos, salud pública, educación y transporte. (Municipal, 2022)

Dentro de estas localidades urbanas destaca la Cabecera Municipal, en donde se presenta la mayor concentración de población y una continuidad urbana más consolidada, donde la población pueda acceder a productos y servicios, diversión e incluso fuentes de trabajo, porque en ella se encuentran establecidas las actividades administrativas y de servicio que brinda la Administración Municipal como son los servicios públicos, registro civil entre otros.

El Municipio tiene una población de 203,872 habitantes que representa el 0.16% del total a nivel nacional, asimismo las 22 variables estadísticas permiten conocer la información más relevante de los tres ámbitos de gobierno de acuerdo con el último Censo de Población y Vivienda del INEGI 2020.

Actualmente, la economía del municipio está sustentada en el comercio, el cual presenta poco crecimiento económico, al existir bajo desarrollo en infraestructuras y servicios. Para que la economía se convierta en desarrollo se deben crear mecanismos de producción con actividades que aporten valor agregado, mejorando la distribución de la riqueza mediante la creación de empleos.

De acuerdo con los datos del IGCEM en 2020, Zinacantepec contaba con 203, 872 habitantes, de esta cifra 93,524 corresponde a la Población Económicamente Activa (PEA) lo que se traduce como más del 46.40% de la población que se encuentran en edad de trabajar, y más de 91,469 representan la población ocupada, lo que hace del municipio un prominente en el mercado laboral.

El Producto Interno Bruto (PIB) municipal fue de 11,216.81 millones de pesos, equivalente a 0.73 por ciento del producto Interno Bruto Estatal (PIBE), lo que nos ubica en el sector medio en los indicadores de desarrollo, como una economía que necesita crecer para mejorar su posición en el Estado y principalmente para generar bienestar en su población. (Zinacantepec, 2022)

Institución

El Jardín de Niños “Rosaura Zapata” es una escuela del sector público, de nivel Preescolar y de turno matutino, la Clave del Centro de Trabajo es 15EJN0133Y. Actualmente cuenta con una matrícula de 303 alumnos, de los cuales 147 son mujeres y 156 son hombres entre las edades de 3 a 6 años.

Las calles empedradas que rodean la Institución son del lado Este donde se encuentra el Kiosco en la Plaza Constitución, seguida del Ayuntamiento de Zinacantepec y el Palacio Municipal, ubicados en una avenida principal 16 de septiembre, detrás de esta se encuentra el Jardín de Niños “Himno Nacional”.

El Jardín de Niños es de organización completa, integrada por dos directivos que son la Directora Escolar Rocío Janet Morales Vilchis y la Subdirectora Escolar Gloria Guillermina Valdez Gutiérrez.

Las aulas se encuentran encabezadas por una docente de primer grado, seis docentes de segundo y cinco docentes a cargo del tercer grado.

Tres promotores; una promotora de Educación Física, un promotor de Educación Artística y uno de Educación para la salud.

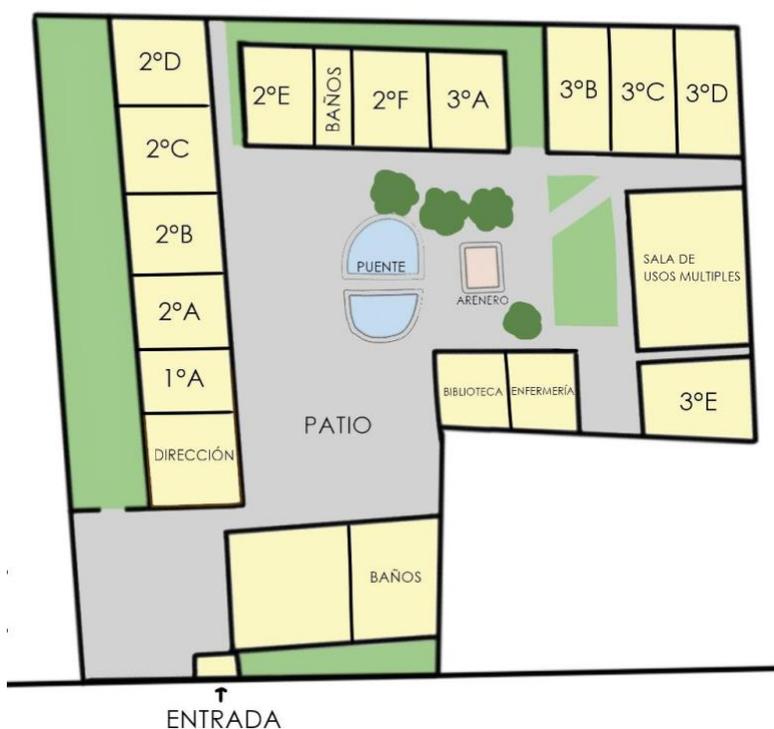
Se cuenta con el servicio de seis niñeras que ayudan a las docentes con los materiales que deben realizar, apoyo a la titular con los alumnos, limpieza en las aulas, guardias en el recreo, en la entrada y salida de los niños, etc. Tres intendentes que ayudan con la limpieza de la institución, el mantenimiento, limpieza de las aulas, dirección, baños y salón de usos múltiples.

El jardín de niños cuenta con servicios básicos de luz, teléfono, agua y drenaje. La infraestructura física está organizada por doce aulas, las cuales cuentan con

mobiliario necesario para atender a los niños, cinco aulas de segundo grado cuentan con un baño al interior de ellas, dos salones de usos múltiples, una biblioteca escolar, un arenero, un patio con domo y otro techado con teja, un patio al aire libre, áreas verdes con juegos, dos baños completos para alumnos y uno para maestras y una bodega.

Un área de dirección escolar que incluye; subdirección y área de secretarías. La infraestructura permite que los niños tengan espacios organizados, pertinentes y suficientes para el desarrollo de las habilidades y capacidades de los alumnos.

Los horarios que deben cubrir los docentes en la institución abarcan de 8:30 a.m. a 1:30 p.m. todo dependerá de las actividades que se realicen dependiendo el día, los alumnos tienen un horario de 8:45 a.m. a 12:45 p.m. con un tiempo estimado de 30 minutos para tomar el lunch de 11:30 a.m. a 12:00 p.m. seguido de este de 12:00 p.m. a 12:30 p.m. es el recreo.



Mapa del Jardín de Niños "Rosaura Zapata"

Aula

En el salón de clases de Segundo donde se realizaron las prácticas está encabezado por la docente titular Ana Karla Salas Gómez con 26 años de servicio y egresada de la Escuela Normal No. 3 de Toluca, está ubicado al interior de la institución al sur de la entrada principal, está hecho de concreto, con paredes de color verde, una puerta de fierro que es utilizada para entrar y salir, dos ventanas que dan vista al patio central de juegos y otras dos que se dirigen a las áreas verdes, cuenta con luz eléctrica, enchufes y un baño incluido, con un lavabo, drenaje, agua y que está dividido en dos con el fin de que sea utilizado por niños y niñas.

El mobiliario con el que cuenta con 12 mesas de madera cuadradas, 24 sillas de plástico, un pintarrón y un pizarrón, dos botes de basura, 5 muebles de madera que son utilizados para colocar loncheras, material colectivo e individual que es dividido por materiales de construcción, ensamble, para pintar, colorear, etc., otro que es empleado para los expedientes de los alumnos y de la docente titular, hay un escritorio de madera, una silla de plástico para la maestra y un armario grande de madera para guardar productos de limpieza, productos de higiene y materiales para elaborar manualidades.

Los materiales didácticos para el uso de los alumnos son pinceles, pinturas, crayones, lápices, colores, abatelenguas, monedas, fichas, tapas, platos, hojas, fomi, plumones, material de ensamble, tijeras, goma, libretas y su libro de "Mi álbum".



Croquis del aula de segundo "A"

Los horarios atendidos a la semana en el salón de clases por los promotores son de 30 minutos aproximadamente cubiertos en un horario de 9:30 a.m. para el promotor de Artes los lunes, los martes a la misma hora con el doctor de Salud y de 10:00 a.m. a 10:30 a.m. con la promotora de Educación Física.

El aula está preparada para atender un total de 23 alumnos de los cuales 13 son mujeres y 10 son hombres con las edades de 3 años 10 meses a 4 años 3 meses, provenientes de familias donde el nivel socioeconómico es clase media – baja donde una mayoría de los padres se dedica a actividades secundarias porque son obreros en fábricas, otros trabajan en gobierno o en el sector de salud, su escolaridad es catorce padres con preparatoria terminada y nueve con licenciatura.

El estado civil de los padres de familia determinó que son solteros, juntados y pocos casados, puesto que hay madres solteras, familias que viven en unión libre y poco menos de la mitad son casados o viven ambos padres juntos. Por lo que, en su mayoría las abuelas o tías eran quienes cuidaban a los menores por las tardes, los acompañaban con las tareas y cuidaban de ellos desde que salían de la institución.

Todos los alumnos habitaban en casas con los servicios de luz, agua potable, drenaje y la mayoría con internet, solo cuatro no contaban con el servicio de internet, la mayoría tenían acceso a servicios de salud porque eran derechohabientes a una institución pública de salud, solo dos no tenían ese servicio, por lo que asisten a instituciones de salud privadas o centros de salud. Dentro de los cuales trece su casa era propia, cinco rentaban y dos vivían en casas prestadas, la mayoría vivían en familias ensambladas, es decir, con más familiares como abuelos, tíos, primos ya sean paternos o maternos, solo tres mencionaron que habitaban en casa solo con su familia nuclear.

1.2.2 Descripción y focalización del problema.

El trabajo de investigación-acción realizado en el Jardín de Niños “Rosaura Zapata” del sector público, con el grupo de Segundo Grado Grupo “A” donde fue atendida la problemática de la autonomía en los niños preescolares.

A partir de la elaboración de un diagnóstico se identificó que los alumnos tenían dificultades para ser autónomos. Dando como resultado que en el aula de clases no hubiera orden en los materiales con los que se trabaja, con los objetos personales, las participaciones, la realización de trabajos diarios, colaboración en las actividades realizadas de manera autónoma, individual o en equipo, en el seguimiento de consignas acordadas por la docente, entre otros.

Se utilizó la estrategia del juego sustentada por la teoría de Piaget, porque se identificó que los alumnos mostraron dificultades al realizar actividades de cuidado personal como: solicitar ayuda, ordenar, comer, trabajar en equipo, cuidar sus pertenencias personales, tomar decisiones, elegir, etc.

El juego permitió que los niños lograrán con facilidad la transición de la heteronomía a la autonomía, mediante diversas actividades que fueron diseñadas para poder fortalecer sus capacidades durante el periodo de intervención en el Jardín de Niños “Rosaura Zapata”.

Se logró que la docente en formación alcanzará las competencias endebles para el reforzamiento de su crecimiento profesional por medio de la práctica docente. Desarrolladas por medio de un plan de acción, ampliando las posibilidades de crecimiento en la vida profesional y cotidiana para obtener una transformación.

La investigación-acción fue puesta en práctica para fortalecer la autonomía de los menores, mejorando en el niño su capacidad de establecer límites, desarrollar sus capacidades y habilidades, desarrollando un sentido positivo de sí mismos, percatándose cuenta de sus logros y la confianza en sí mismos. Así como, en el aula hacerse cargo de sus pertenencias, involucrándose en actividades, persistir, compartir responsabilidades, tomar iniciativa, enfrentar desafíos, etc.

Las intervenciones fueron puestas en práctica por medio de situaciones didácticas a través de la estrategia del juego en el Área de Educación Socioemocional para el fortalecimiento de la autonomía en los niños de Segundo Grado Grupo “A”, utilizando transversalidad en una sola actividad con el Áreas de Desarrollo Personal y Social de Artes.

Esto permitió solucionar la problemática en el aula con base en la autonomía guiada con la estrategia del juego, creando cambios que introdujeran en la mejora del proceso educativo como la adquisición de independencia, realizar cosas por sí solos, ejecutar actividades nuevas, tener un pensamiento crítico y gobernar su conducta.

Con ayuda del diario de trabajo utilizado como un instrumento de evaluación, se recolecto información de los alumnos sobre su proceso en las actividades valorando los siguientes aspectos como: el niño se hace cargo de las pertenencias, se involucró activamente en actividades colectivas, persistió en actividades en las que toma parte, aceptó, asumió y compartió responsabilidades, fue comprometido en las actividades individuales y colectivas que fueron acordadas en el grupo o que él mismo propuso, tomó iniciativas, decidió y expresó razones para hacerlo, enfrentó desafíos y buscó estrategias para superarlos.

1.2.3 Diagnóstico.

Las situaciones didácticas se seleccionan con el fin de observar y registrar rasgos de las acciones de los niños; es decir, una serie de actividades que se pusieron en marcha para explorar niveles de dominio corresponden a los distintos campos formativos y áreas de desarrollo, permitiendo conocer las características de cada alumno y cada alumna. (SEP, 2004, pág. 118)

Durante el período de trabajo iniciado el mes de agosto a septiembre en la jornada de observación y ayudantía, hasta el mes de octubre en las prácticas de intervención se obtuvieron los resultados mediante las observaciones e intervenciones que dentro del aula de segundo grado grupo “A” en el Jardín de Niños “Rosaura Zapata” ubicado en el municipio de Zinacantepec, tuvo como resultado en la exploración y valoración de las fortalezas y debilidades de los alumnos, que por medio de diversas actividades derivadas de las situaciones didácticas aplicadas a los Campos de Formación y Áreas de Desarrollo Personal y Social hubo un análisis para determinar los siguientes resultados.

Lenguaje Y Comunicación

En la aplicación del proyecto “La Granja” se trabajaron diversas actividades relacionadas a esta, se observó que el 72% de los alumnos “Explica cómo es, cómo ocurrió o cómo funciona algo, ordenando las ideas para que los demás comprendan” (SEP, 2017), argumentando por qué estuvieron de acuerdo o en desacuerdo con ideas y afirmaciones que la docente y los compañeros expresaron, opinando a través del tema.

Este mismo porcentaje de niños “Menciona características de objetos y personas que conoce y observa” (SEP, 2017) puesto que, supieron compartir a sus compañeros ideas sobre cómo se reconocieron y expresaron características de animales de diversas especies, el hábitat de los mismos y el lugar donde los alumnos viven, características personales como su nombre, cómo son físicamente, qué se les facilitó, qué se le dificultó y explicaron por qué sí o por qué no les agradaban algunas situaciones.

El 77% “Comenta, a partir de la lectura que escucha de textos literarios, ideas que relaciona con experiencias propias o algo que no conocía” (SEP, 2017) a través de lo que observaban en imágenes, textos literarios, entre otros, comentando a partir de lo que escuchaban de algún texto y relacionando experiencias e ideas propias para la construcción de narraciones dando a conocer ideas e intereses.

Por otro lado, se observó que el 27% de los alumnos tuvieron dificultades para narrar historias que le eran familiares, hablar acerca de personajes y sus características, de las acciones que se mencionan en los textos y los lugares donde se desarrollan las historias.

En el Aprendizaje Esperado “Comenta, a partir de la lectura que escucha de textos literarios, ideas que relaciona con experiencias propias o algo que no conocía” (SEP, 2017) se encontró que el 40 % tenía dificultades para expresar gráficamente narraciones con recursos personales, opinar sobre textos informativos leídos en voz alta por otra persona y explicar las razones por las que elige un material de su interés. Finalmente, el 86% de los alumnos logró el Aprendizaje Esperado “Escribe su nombre con diversos propósitos e identifica el de algunos compañeros” (SEP, 2017).

Pensamiento Matemático

En este Campo de Formación Académica por medio del proyecto “La Feria” se observó que el 90% de los niños “Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos” (SEP, 2017) en los que realizó conjuntos donde hay muchos y pocos con diversos objetos como palitos y bloques, sin embargo, el 10% realizaron el conteo en orden estable empezando por el uno, también se observó que el mismo número de alumnos logró contar hasta tres elementos por sí solos. De igual manera, el mismo porcentaje “Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos” (SEP, 2017) en el número escrito y la cantidad de cada uno de los conjuntos, contando colecciones no mayores a 5 elementos con apoyo.

Por iniciativa propia el 59% apoyaban a contar cuántos alumnos divididos en niños asistieron a clase realizando un registro entre todos. Guiándose de la banda

numérica, reconociendo cuál es el numeral que se relaciona con la cantidad total que conto de alumnos.

De igual manera el 90% “Reproduce modelos con formas, figuras y cuerpos geométricos” y “Construye configuraciones con modelos, formas, figuras y cuerpos geométricos” (SEP, 2017) mediante imágenes y ubicando objetos, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia, como arriba de y debajo de, dentro, fuera, delante, detrás, cerca, lejos y dichas referencias reforzadas al participar en juegos, con material de construcción donde trabajaron el concepto de alto y bajo, grande y pequeño, muchos y pocos, largo y corto, logrando realizar el conteo de los elementos.

Por medio de las actividades se observó que el 86% de los alumnos en el conteo mediante el aprendizaje esperado “Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos”, con facilidad lograron contar solo hasta 3 elementos, sin embargo, los menores tuvieron dificultades para contar unidades que excedan 5 elementos con ayuda o sin ayuda, lo que provocaba un deterioro en el avance del aprendizaje.

Con el aprendizaje esperado “Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos” el 60% de los alumnos mostró dificultades para comparar colecciones de cantidades mayores a 3 objetos, mientras que el otro 40% no logró el aprendizaje esperado, por ende, no podían contar más de 5 elementos como palitos, abatelenguas, cubos, etc.

Finalmente, el 10% de los alumnos tenían dificultades para la construcción y reproducción de modelos con formas, figuras y cuerpos geométricos, puesto que, no contaban con una noción exacta de lo que pudieron realizar con algún tipo de figuras, con que material lo podían hacer y con que propósito lo realizan.

Exploración Y Comprensión del Mundo Natural Y Social

El 95% de los niños por medio de las observaciones pudo identificar que conocían y ubicaban algunas áreas de la escuela, lugares importantes como los baños, las áreas de juego, accesos de entrada y salida, el 68% identificaban cuáles podrían ser zonas

y situaciones que representan riesgos a los que pueden estar expuestos en la escuela y acciones de peligro para ellos.

Así mismo, el 95% “Práctica hábitos de higiene personal para mantenerse saludable” (SEP, 2017) realizaban con mímica el lavado de manos y platicaban sobre el uso correcto del cubrebocas, el estornudo, limpiar y sanitizar su lugar y áreas comunes y toman su refrigerio siguiendo acuerdos para evitar contagios.

El 72% “Comunica sus hallazgos al observar seres vivos, fenómenos y elementos naturales, utilizando registros propios y recursos impresos” (SEP, 2017) los alumnos lograron identificar con asertividad quiénes son los seres vivos y no vivos, así como, los fenómenos y elementos de la naturaleza, identificaron características de cada uno y mediante diversos recursos supieron observar y comunicar entre lo que entienden y saben acerca de ellos.

El 81% “Comenta cómo participa en conmemoraciones cívicas y tradicionales” (SEP, 2017) observaban y escuchaban reseñas de hechos históricos, comprendieron cómo debe de participar en conmemoraciones cívicas y tradicionales identificaban personajes que participaban en hechos históricos.

El 33% requirieron favorecer, observar, reconocer, describir y explicar características comunes que identificaban entre seres vivos y elementos que observaban de la naturaleza.

Fue necesario que el 42% atendiera reglas de seguridad y evitando ponerse en peligro al jugar y realizar actividades dentro y fuera del aula. El 25% practicaba hábitos de higiene personal, conocían medidas para evitar enfermedades y reconocían la importancia de una alimentación correcta, así como los beneficios que aporta al cuidado de la salud.

Artes En Educación Preescolar

Por medio de la expresión artística el 95% de los niños “Usa recursos de las artes visuales en creaciones propias” (SEP, 2017) el alumno manipulo plastilina, palos de madera y comentaban cómo se siente, a qué huele y qué pueden hacer con ello, el

mismo porcentaje utilizó recursos como plumones, crayolas, gises, colores, etc., y reconocían como pueden utilizar algunos de ellos, tomándolos en orden y colocándolos ordenadamente en el lugar que correspondía.

El 72% modeló imágenes que les gustaban e interesaban, expresándose a través del modelado, el baile, el canto y haciendo movimientos al ritmo de una melodía, expresando cada vez más su creatividad e imaginación y creaciones propias. De igual manera, utilizaron el Aprendizaje Esperado “Crea y reproduce secuencias de movimientos, gestos y posturas corporales con y sin música, individualmente y en coordinación con otros” (SEP, 2017) mediante melodías siguiendo el ritmo con partes del cuerpo donde identificaron sus posibilidades expresivas, motrices y comunicando emociones mediante la expresión corporal.

En la apreciación artística el 90% utilizó recursos en creaciones propias al elaborar una imagen expresando su creatividad para decorar el salón con motivo del mes.

Fue necesario apoyar el fortalecimiento del 48% al realizar sonidos al ritmo de la música con distintas partes del cuerpo, así como con instrumentos y otros objetos para poder crear y reproducir secuencias de movimientos, gestos y posturas corporales con y sin música, de manera individualmente y en coordinación con otros.

Otro 55% fue importante que pudieran comunicar sus emociones mediante la expresión corporal, el baile, coordinando secuencias de movimientos y desplazamientos.

Educación Socioemocional En Preescolar

El 55% de los alumnos “Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en quipo” (SEP, 2017) por lo que, reconocieron que debían establecer acuerdos, normas para la convivencia y el trabajo dentro y fuera del aula identificándolos por medio de imágenes, explicándoles los beneficios y cómo o cuándo ponerlos en práctica, el 45% apoyaron para establecer normas y acuerdos para el cuidado de su persona, sus pertenencias y llevarlos a la práctica.

El 13% participó en juegos organizados dentro de la institución, pero el 25% no logró la integración, el 29% no tenían la confianza necesaria para participar y el 56% se le complicó la convivencia entre pares o equipos.

Con apoyo el 45% “Reconoce y expresa características personales: su nombre, cómo es físicamente, qué le gusta, qué no le gusta, qué se le facilita y qué se le dificulta” (SEP, 2017) diariamente se elaboró una actividad como estrategia para compartirla con sus compañeros mencionando aspectos importantes de su persona y reconociendo la de sus compañeros como por ejemplo en el pase de lista, al repartir material y convivir en el salón de clases.

Se identificó que el 54% “Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente” (SEP, 2017) hablando sobre los estados de ánimo y situaciones de sentimientos con base en lo que vio, el 46% supo expresar lo que siente, reconoció y nombro situaciones que tomaron impacto en sus emociones y sentimientos externándolas de una manera sana hacia ellos mismos, sus compañeros y quienes los rodean.

El 68% realizó dibujos y trazos libres en un espacio amplio expresando emociones sobre situaciones que le generan alegría, sorpresa y miedo.

Con ayuda de imágenes el 77% “Habla de sus conductas y de las de otros, y explica las consecuencias de algunas de ellas para relacionarse con otros” (SEP, 2017) reconocieron acciones y conductas de niños que son correctas e incorrectas al establecer una sana convivencia donde se respetaban acuerdos y reglas, poniéndolo en práctica durante las horas clase en el salón de clases y fuera de.

El 67% “Convive, juega y trabaja con distintos compañeros” (SEP, 2017) participaron en juegos de persecución donde respetaron acuerdos y siguieron indicaciones para poder participar, creando una mejor convivencia en el aula o en el patio de juegos.

“Reconoce lo que puede hacer con ayuda y sin ayuda. Solicita ayuda cuando la necesita” (SEP, 2017) el 60% de los menores no lograba reconocer lo que podían

hacer con y sin apoyo de algún compañero, docente o familiar cercano a él, el 40% solicitó ayuda cuando la necesitaban.

El 35% “Elige los recursos que necesita para llevar a cabo las actividades que decide realizar” (SEP, 2017), el 65% tenían dificultades para hacerse cargo de sus pertenencias y respetar las de los demás, haciendo que existieran comportamientos entre los niños que desbalance el control en el aula.

Por otro lado, el 45% no dialogaba para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo con el realizar actividades en equipo, así como en la convivencia, el juego y el trabajo en equipo era un conflicto para los alumnos, afectando en la mayor parte del aprendizaje porque los niños se negaban a trabajar como se planeaba, existiendo inconformidades entre ellos, discusiones que afectaron la relación que se lleva en el salón de clases, entre otras cosas.

El 55% no solicitaba la palabra para participar, escuchar las ideas de sus compañeros y las indicaciones para realizar las diferentes actividades dentro y fuera del aula, dificultando la organización en las actividades y los acuerdos que se tienen fijados en el salón de clases.

Educación Física en Educación Preescolar

El 90% de los alumnos “Identifican sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espaciotemporal, lateralidad, equilibrio y coordinación” (SEP, 2017) corrían, eludían, saltaban, rosaban, tenían equilibrio, demostrando que comenzaban a identificar sus posibilidades expresivas y motrices, proponiendo diversas respuestas expresivas en actividades lúdicas basándose en sus experiencias y gustos.

El 86% “Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia” (SEP, 2017) moviendo partes de su cuerpo a partir de una canción, donde identificaron las posibilidades expresivas y motrices del alumno.

Fue necesario reforzar en el 37% de los alumnos el aprendizaje esperado “Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia” (SEP, 2017) porque, no proponían ideas para trabajar y no consideraban las de los demás cuando participaban en actividades en vinas y en grupo.

Se consideró trabajar sobre que el 63% para el reconocimiento de formas al participar e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia, con la utilización de herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos.

1.2.4 Planteamiento de la pregunta de investigación.

En las prácticas de servicio social realizadas en el jardín de Niños “Rosaura Zapata”, ubicado en el municipio de San Miguel, Zinacantepec. Con el grupo de segundo grado grupo “A”, se realizó un diagnóstico que arrojó información en donde los alumnos se enfrentaron a algunas dificultades en el Área de Desarrollo Personal y Social de Educación Socioemocional específicamente en el Organizador Curricular de autonomía, dirigido a la iniciativa personal, la toma de decisiones y compromiso que los niños no atendían.

De esta manera, se encontró que el 13% de los alumnos participaban en juegos organizados dentro de la institución mostrando interés por las actividades, sin embargo, el 25% no lograba la integración provocando que no se realizarán correctamente acciones o consignas que se indicaban, el 29% no tenía la confianza necesaria para participar, lo que significa que no hubiera participaciones por parte de los alumnos al momento de trabajar con ellos, existían dudas que no se resolvían y se encontraban en una constante confusión acerca de lo que se realizaría, por último, el 33% se le complicaba la convivencia entre pares o equipos.

En el 41% de los menores mostraba dificultades para reconocer lo que podía hacer con ayuda y sin ayuda de un compañero, docente o familiar cercano a él, lo que provocaba que no hubiera la confianza necesaria para solicitar ayuda cuando la necesitaba, del mismo modo el resto del porcentaje indicaba dificultades para realizar actividades solicitadas de manera individual o en equipo.

El 48% no sabía elegir con asertividad recursos que necesitaba para llevar a cabo actividades, lo que provocaba desorden en el aula de clases y en los espacios de trabajo, esto llevó a que el 52% tuviera dificultades para hacerse cargo de sus pertenencias y respetar las de los demás, haciendo que existieran comportamientos que provocaban distracción, peleas entre ellos y confusión.

Lo que provocó que los alumnos tuvieron dificultades para ser autónomos e independientes y no mostraban capacidades que les permitieran realizar actividades por sí solos.

El resultado fue que en el aula de clases no hubiera orden en los materiales con los que trabajaban los alumnos, en los objetos personales, participaciones, la realización de trabajos diarios, colaboración en las actividades realizadas de manera autónoma, en el seguimiento de consignas acordadas por la docente, etc.

Los niños mostraron dificultades para asumir su autonomía en tareas básicas como en quitarse, ponerse o colgar su chaqueta, toma de decisiones, elección, ayuda y organización.

El autor Mélich menciona que “la autonomía se fundamenta en la heteronomía y sólo a través de la heteronomía puede el sujeto convertirse en autónomo”. (Martínez, 2019, pág. 159) Durante las primeras etapas de vida el niño es heterónimo, esto quiere decir que depende totalmente de las personas que lo rodean para realizar actividades que suelen parecer fáciles para una persona mayor, implica que cuando el niño ingresa a la escuela se dará a la luz lo que puede hacer por sí solo y lo que no, permitiéndole así que mediante las estrategias y actividades implementadas él vaya desarrollando habilidades que le favorezcan en su autonomía.

Para Kant “la heteronomía es entendida como una condición contrapuesta a la autonomía, en tanto que carece de contenido moral, pero da pie al uso de la razón para contrarrestarla.” (Peña, 2019) antes de que el ser humano se convierta en una persona independiente y autónoma es necesario pasar por una serie de procesos que permitan llegar a ese punto, lo mismo pasa con los niños, ellos irán formándose tanto en el aula como en la institución para poder lograr autonomía propia con diversas estrategias y actividades implementadas de acuerdo con sus necesidades.

Fue importante, que durante la estadía en el aula de clases desarrollarán hábitos que les generarán un beneficio propio de acuerdo con lo que experimentan día tras día. Permitiendo al infante poder ser más autónomo dejando de lado la dependencia que requirió continuamente, la poca iniciativa y la sobreprotección e impidiendo los problemas de aprendizaje en el aula; dándole prioridad al progreso de la autonomía dejando atrás los miedos y la desconfianza.

Es fundamental hacer presente la independencia propia en el aula de clases, en el hogar o cualquier otro sitio en el que se rodee el alumno. Ayudando al niño a saber cómo hacer las cosas que realizará diariamente, de manera en que él intervenga en acciones que no sean un riesgo y que a su edad sean prudentes para realizar la mayoría de las acciones como solucionar problemas, tomar decisiones, o en cosas más sencillas como tomar una cuchara, ponerse o quitarse su chaqueta, limpiarse la nariz, etc., y así evitar que alguien les dicte normas, tomen decisiones por ellos, etc.

Existen dos tipos de autonomía que menciona el autor Jean Piaget, está la **autonomía moral** la cual se basa en el principio de la igualdad, el respeto mutuo y las relaciones de cooperación es el resultado de una decisión libre y racional (Aguado, s.f.) quiere decir que por el contrario de la heteronomía esto es gobernarse a sí mismo sin tener la necesidad de ser gobernado por los demás y basada en la coordinación de los puntos de vista de los demás, lo que le corresponde al adulto que acompaña al niño es estimular el desarrollo de su autonomía al intercambiar las opiniones y en la toma de decisiones. Pero esto no quiere decir que el adulto aproveche de su autoridad delante de los niños de una forma negativa como recurriendo a premios para que los alumnos atiendan indicaciones, mucho menos recurrir a castigos, sino a animar a construir valores propios para el desarrollo de la moralidad autónoma.

Sin embargo, no se debe descartar algunas sanciones que son beneficio para los niños, Piaget habla de las sanciones por reciprocidad que están relacionadas con la acción que se quieren sancionar y con el punto de vista que tiene el adulto, por lo que tendrá un efecto para poder motivar al niño y construir reglas de conducta. Por ende, este mismo autor destaca seis tipos de sanciones por reciprocidad; la primera es la exclusión temporal o permanente del grupo, esta regla permite construir por sí mismos las reglas de ser considerado con los demás y de tomar una decisión propia, permitiéndole al niño la iniciativa de escoger cómo comportarse mejor.

La **exclusión de grupo** es una sanción que tiene que ver con la negociación que tiene como beneficio una solución, simplemente para comprender los puntos de vista de otra persona y coordinarlos a su propia perspectiva.

El **segundo tipo de sanción**, según lo dice Piaget es dirigido a la consecuencia directa y material de la acción.

El **tercer tipo de sanción** es privar a los niños sobre el uso de un objeto que han utilizado de manera incorrecta y hacer que negocien la nueva manera en la que lo van a utilizar para volverlo a ganar y así utilizarlo.

El **cuarto tipo de sanción** es presentado por muchas dudas por el mismo autor Piaget puesto que, esta sanción está basada en hacer al niño lo que el niño ha hecho a los demás, sin necesidad de declinar una venganza. Es muy importante que el niño vea la sanción desde el punto de vista de los demás, de no ser así se estaría utilizando una mala técnica.

El **quinto tipo de sanción** por reciprocidad es la indemnización, esto trata de que el alumno no tome un papel de “víctima” hacia un accidente que haya ocurrido y tome la iniciativa de ayudar a resolver el problema.

La **sexta sanción** es una expresión de desagrado o desaprobación, esto no se trata de sancionar inmediatamente al niño ante una situación porque de esta manera se estaría reforzando su heteronomía.

Todo esto tiene que ver con el egocentrismo que tienen todos los niños, significa que únicamente pueden ver el punto de vista propio, cuando es así el niño permanece atrapado en esta burbuja y existirá la probabilidad de que no pueda desarrollar su autonomía, esto quiere decir que tampoco podrá negociar soluciones justas. Por lo contrario, está la obediencia en donde también existen las reglas absolutas que han llegado a ser “sagradas” dentro de la mente de los niños.

El segundo tipo de autonomía es la **autonomía intelectual**, significa gobernarse a sí mismo y tomar sus propias decisiones. (Piaget J. , 1932, pág. 8) A diferencia de la autonomía moral que está basada en lo bueno o lo malo, lo intelectual sigue los puntos de vista de otras personas y teniendo en común las “negociaciones” y el intercambio de los puntos de vista de otras personas. Al “negociar” soluciones mutuamente con los niños, permite que ellos mismos vayan desarrollando la habilidad de pensar lógicamente y al mismo tiempo se construirá una base para organizar toda clase de

conocimientos como la lectura, el pensamiento matemático, etc., solo de esta manera dejamos que el niño tome decisiones por sí solos permitiendo construir sus propios sentimientos personales acerca de lo que es correcto y bueno para cada uno.

Por otro lado, Piaget hace una distinción entre los tipos de relación del niño con la regla moral; la primera, es denominada por Piaget como unilateral y corresponde a la influencia de la autoridad del adulto sobre el criterio del niño; la segunda relación con la regla moral es de autonomía y corresponde al reconocimiento y entendimiento de esta. (Piaget J. , 2012, pág. 28) Estos tipos de relación que tiene el menor con la regla moral permiten postular que en la autonomía se produce en el desplazamiento de un estado de heteronomía.

Es considerado por Piaget que la inteligencia y las reglas morales se dan en los niños en diversos estadios de desarrollo que son asociados por el mismo niño; el primer estadio de la inteligencia señalado es el sensorio- motriz, en el cual la relación del niño con el mundo se da a partir de su desempeño motor. Las únicas reglas existentes para él son de tipo motriz, pre-verbal y son independientes de la relación social; el segundo y tercer estadio se desarrolla en el lenguaje y la capacidad para revertir operaciones complejas (procedimientos y transformaciones físicas de objetos). (Piaget J. , 2012, pág. 28)

Está asociada con el respeto unilateral por la regla es considerada como intangible e inmutable de quien la impone; el cuarto estadios está asociada a la regla del origen mutuo, esto quiere decir que corresponde y sanciona a la colectividad que la crea.

Algo que se debe tener en cuenta y aplicarlo en el desarrollo de la autonomía de los niños es el “no intervenir en las actuaciones del niño, a no ser que pida ayuda o que exista un peligro real para él o los de su alrededor.” (Durán, 2009, pág. 8) Porque, normalmente los padres de familia intervienen en las acciones que suelen realizar los menores, porque durante las jornadas de trabajo en el aula se observó como los mismos papás ingresaban al salón para ayudar a los niños a buscar sus chaquetas, bajar sus mochilas del mueble o simplemente sacarlos del aula para que se den prisa y puedan retirarse rápido a sus casas.

“Los niños autónomos son capaces de realizar por sí mismos aquellas tareas y actividades propias de su edad y de su entorno socio cultural. Desde pequeños los niños van adquiriendo diferentes responsabilidades según su edad.” (Rodríguez, 2017) Fue muy importante guiar a los niños hacia la autonomía para que ellos mismos lograrán tener mayor capacidad de procesar pensamientos y acciones que le permitieron tener su propio proceso y fomentar su desarrollo, de tal modo que en el aula de clases se les enseñó a los niños como colocar sus mochilas en el mueble, como colocar el jabón en sus manos, sonarse la nariz, etc.

“La autonomía es un concepto de la filosofía y la psicología evolutiva que expresa la capacidad para darse normas a uno mismo, sin influencia de presiones externas o internas. Se opone a heteronomía.” (Marin, 2021, pág. 139) Por lo tanto, fue importante impulsar a los niños a participar de una manera libre permitiendo que tuvieran voz propia, sin necesidad de que él piense que necesita ayuda de una segunda persona que pudiera tomar decisiones hacia él dependiendo de la situación en la que se encuentre. Involucrándolo en tareas como repartir jabón para lavarse las manos, formarse, cortar papel higiénico o repartir material como hojas, palitos de madera, entre diverso material para trabajar.

El alumno mostró dificultades para realizar las actividades ya mencionadas, derramaba el jabón y no lograba tener equilibrio para poder colocarlo en sus manos o en las manos de sus compañeros, lo mismo pasaba cuando repartían algún material para trabajar, no lograban atender indicaciones al momento de tomar asiento o formarse porque no sabían respetar lugares, tampoco podían integrarse para trabajar en equipos u opinar sobre algo que quieren hacer o no les gusta, al momento de ir al sanitario los alumnos no podía desabrocharse el pantalón, en el caso de las niñas bajarse las mallas y subirlas, al igual que los niños al subirse el pantalón o su ropa interior y sobre todo tomar cantidades de papel para el baño o sonarse la nariz.

“La psicología evolutiva estudia todos los ciclos del ser humano, desde que nace hasta que muere. Examina los procesos mentales y conductuales de la persona, centrándose en todos los aspectos ambientales y biológicos que le influyen.” (Educación, 2019) Como lo menciona el autor Jean Piaget esta psicología

se centra en el desarrollo cognitivo junto con la adaptación del niño, mientras que se va desarrollando él va adquiriendo estructuras mentales cada vez más complejas.

Para Piaget la psicología evolutiva infantil está dividida en diversas etapas en el desarrollo cognitivo teniendo en cuenta que las edades del individuo pueden cambiar. La primera **etapa sensoriomotora**, está presente en los primeros años de vida en esta etapa se va desarrollando la motricidad y la adquisición de nuevas habilidades, llevada de la mano con la imitación; la **etapa preoperacional** abarca desde los dos hasta los siete años, cuando existe un lenguaje fluido en el individuo desarrollada también en el egocentrismo y con la capacidad de utilizar la lógica, pero con la dificultad para razonar la información; la **etapa de las operaciones concretas** dura hasta los 12 años, aquí el niño demuestra una lógica y está capacitado para la resolución de problemas; finalmente la **etapa de las operaciones formales** poco a poco el niño es capaz de resolver problemas teniendo en cuenta lo abstracto y lo concreto, manipulando los patrones de pensamiento.

Existen cinco características fundamentales en el desarrollo del niño: el niño es un **agente activo**, esto quiere decir que interacciona directamente con el medio que influye en su desarrollo y aprendizaje; el niño se **adapta** al medio, él modifica su conducta para poder ser aceptado; el **desarrollo global**, permite evolucionar en la medida en que cambian las condiciones; el **desarrollo como andamiaje** para el niño, permite que el niño adquiera habilidades que le facilitaran la posibilidad de aprender más; el **proceso no uniforme**, implica llegar a los logros en diferentes momentos con respecto a otros niños.

“La educación de la autonomía desde las primeras edades, es recomendable ofrecer roles a los niños para que demuestren cuánta autonomía han incorporado a su personalidad.” (Marín, 2021, pág. 141) En la escuela algunos de los roles que se manejaron fueron el lavado de manos individual, colocar sus pertenencias donde correspondía, ir al baño, tomar papel u objetos para trabajar, colgar sus prendas en el perchero correspondiente, repartir jabón; en casa se pudo haber fortalecido de manera en la que el menor ayude en algunos quehaceres del hogar, en cambiarse solos, colocarse sus zapatos, comer, etc.

“La experiencia y la observación en edades preescolares indican que los juegos inciden de manera positiva en el desarrollo de la psicomotricidad, dan información acerca del mundo exterior, fomentan la génesis intelectual y ayudan al descubrimiento del sí mismo.” (Garvey, 2007) Provocando el descubrimiento de nuevos sentimientos, sensaciones, emociones y deseos que van a estar presentes en momentos del ciclo vital del niño.

“Algunas características comunes de lo que se denomina juego es que existe la posibilidad de que se puede perder, sin esa posibilidad no se cumpliría la función que se espera de este, vinculado con la victoria y la derrota.” (Garvey, 2007) Otra característica del juego es **suponer una actividad** esto implica que el juego sea una manera de interactuar con la realidad; el juego es **placentero y divertido**, siendo una función similar a la que tienen los sueños con relación a los deseos inconscientes; el juego para **lograr una meta** determinada, la acción lúdica que produce satisfacción al ejecutar; el juego como **actividad espontánea y libre**, es una acción voluntaria y elegida libremente por el niño; el juego de carácter simbólico, implica la representación de algo; **el juego con la conexión de lo que no es el juego**, se vincula con el aprendizaje del lenguaje, la creatividad, la solución de problemas, la interacción entre iguales y otros procesos cognitivos, sociales y emocionales; el juego utilizado como terapia infantil, mencionado por la autora Melanie Klein, este accede a las fantasías inconscientes del niño a través de las acciones con los juguetes.

Piaget ofrece una clasificación completa y coherente al explicar la génesis del juego infantil como:

El ejercicio, el símbolo y la regla: Piaget considera que los tres tipos de juego corresponden a las estructuras de la génesis de la inteligencia (sensoriomotora, representativa y reflexiva). El ejercicio abarca las actividades iniciales que el niño realiza con su cuerpo; el símbolo requiere la representación de un objeto ausente y la regla que implica relaciones sociales y una regularidad pactada por el grupo cuya violación es considerada como una falta.

El juego de ejercicio o juego sensoriomotor: su principal objetivo es mostrar interés en los primeros juegos de interacción social que tiene con las demás personas, ya que, poco a poco interviene papeles de niño a adulto. El juego en este periodo transita en el aquí y ahora. Este juego predomina hasta

el año y medio o dos años, que es cuando empieza a aparecer el juego simbólico.

El juego simbólico o de ficción: Piaget dice que esta ausencia de colaboración es lo que hace que el juego simbólico lo define como una actividad egocéntrica ya que está centrada en los propios deseos de cada niño. (Garvey, 2007)

A partir de los dos años el niño representa objetos que aún no están presentes, jugar a fingir permite a los niños separar el significado de la acción, existe también el “juego en paralelo” donde en cada jugador se despliega su fantasía al momento de jugar en pares o equipos.

El juego de reglas: se empieza a disminuir el egocentrismo y aparece lo que se denomina juego de reglas, estos juegos pueden ser al aire libre, juegos de mesa, etc. Una vez las reglas acordadas no se podrán infringir ya que se arrebataría la ilusión al juego. (Garvey, 2007)

Estos juegos tienen como finalidad un propósito que permite desarrollar las habilidades de los niños en las diversas etapas de su vida.

Una de las actividades lúdicas es el juego, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando. Desde este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela. (Marin, 2021, pág. 142)

Por tal motivo los docentes y padres, deben saber que el niño durante esta etapa de su desarrollo aprende jugando, he ahí la importancia pedagógica del juego.

Para Jean Piaget, el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo, asociando tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio, el juego simbólico y el juego reglado. (Piaget J. , 2010)

El juego trata de una asimilación de la realidad sin tener algún límite.

Es la época habitualmente conocida como “período preescolar”, durante este período resultan esenciales la estimulación y el aprendizaje derivados de actividades como jugar, leer o cantar, así como de la interacción con los compañeros y con los adultos que cuidan del niño, tanto en casa como en entornos de educación preescolar de calidad. (UNICEF, 2018, pág. 6)

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

una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales, así como se encuentran beneficios que influyen en el desarrollo de los niños. Gracias al juego los niños aprenden a relacionarse con las demás personas, comienzan a conocer su entorno social y a interactuar en el mismo, del mismo modo el desarrollo de la creatividad a través del juego permite explorar la realidad e imaginación, sobre todo a su curiosidad y la confianza entre sí mismos y hacia otra mejora.

Mientras los niños juegan, pueden aprender nuevas competencias sociales (como compartir los juguetes o ponerse de acuerdo acerca de cómo trabajar juntos con los materiales), y a menudo afrontan tareas cognitivas estimulantes (como resolver el modo de realizar una construcción con piezas más pequeñas cuando no disponen de las más grandes). (UNICEF, 2018, pág. 8)

Es un apoyo fundamental que ayuda también con la solidaridad y empatía con los niños al trabajar en equipo o jugar con otros, porque para ellos es difícil querer compartir material e ideas en las que estén de acuerdo todos.

“La teoría cognitiva de Piaget relaciona las distintas etapas del juego infantil (ejercicio, simbólica y de regla) con las diferentes estructuras intelectuales o periodos por las que atraviesa la génesis de la inteligencia.” (Garvey, 2007) De esta manera el juego sufre transformaciones en las cuales se experimentan estructuras intelectuales.

“La actividad lúdica se le considera como una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas.” (Garvey, 2007) Esta actividad es una manera de intentar entender y comprender el funcionamiento de las cosas y la realidad externa.

El juego es una estrategia útil para aprender, ya que propicia el desarrollo de habilidades sociales y reguladoras por las múltiples situaciones de interacción con otros niños y con los adultos de la escuela. El juego simbólico es especialmente importante en esta etapa, pues las situaciones que los niños representan son expresión de su percepción del mundo social y adquieren una organización compleja y secuencias prolongadas. (SEP, 2017, pág. 310)

Esto también nos permite que los mismos niños desempeñen y desenvuelvan el argumento del juego, convirtiéndolo en diversos intercambios, haciendo propuestas, negociaciones y acuerdos entre los que juegan haciendo que exista una interacción entre ellos y más personas.

La teoría de Groos que ve en el juego un ejercicio fundamental para la preparación hacia la vida adulta fue formulada en 1896 por el psicólogo Karl Groos en algunas obras como “El juego de los animales” y “El juego en el hombre” en el año 1899. Según este autor, la niñez es una etapa en la que el individuo se prepara para ser adulto, practicando, a través del juego, las diferentes funciones que realizará cuando sea adulto. (Groos, 2018, pág. 6 y 7)

Para Groos, el significado de “juego” es completamente opuesto a lo que otros autores consideran, porque, aunque en el juego se obedezcan las mismas causas, considera que es una precipitación, esto quiere decir que el autor percibe el juego como un ejercicio de preparación en el que el niño juega siempre de una manera que imita las acciones de un adulto, siendo el juego una especie de preejercicios mentales y de sus instintos.

Para Groos el juego es un ejercicio de preparación para la vida adulta, porque contribuye a la formación y capacitación de habilidades que requerirá de mayor. Este proceso de preparación mediante el juego se entiende como una etapa necesaria y de maduración. El autor afirmó: "El gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo" (Groos, s.f.) Lo que busca explicar es que el juego entre los animales es un acto útil en la lucha por la supervivencia, porque este influye en el desarrollo de las facultades motrices que más adelante pueden utilizar en la defensa o el ataque.

El juego es una expresión que tiene como función fundamental ejercitar y desarrollar las capacidades necesarias para enfrentarse con éxito a las circunstancias futuras, Groos distingue varias categorías de juegos:

1. Juegos de experimentación: instinto de destrucción sistemática de objetos.
2. Juegos de locomoción: los juegos que tiene por base única un cambio de lugar.
3. Juegos cinemáticos: los juegos ejecutados con presa animada real o imaginaria y una presa imaginaria inanimada.
4. Juegos de combate: mantener unas estructuras jerárquicas que existen en el grupo.
5. Juegos arquitectónicos: las construcciones.
6. Juegos tróficos: los que fingen crían un objeto o alimentar un animal.
7. Juegos imitativos y de curiosidad: observación en la cual te da curiosidad y terminas jugando. (Groos, 2008, pág. 11)

La teoría de Groos se centra en las personas y los animales, los cuales ejercitan dos tipos de actividades en las primeras etapas de la vida: aquellas dirigidas a cubrir las necesidades básicas y aquellas que tienen como objetivo que los órganos adquieran un cierto grado de madurez mediante la práctica. (Groos, 2020)

Jugar es importante para el desarrollo, los juegos motores facilitan el desarrollo físico, mientras que los juegos simbólicos preparan para actividades de carácter social. El juego es una forma de ejercitar las habilidades y las capacidades que permitirán al niño desarrollarse.

“El juego es preejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande.” (Groos, 2012) El juego es un ejercicio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida.

Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebé cuando sea grande.

“La autonomía desarrolla habilidades en el niño para la toma de decisiones, son más seguros de sí mismos y tienen mejor autoestima, responden mejor a los procesos de enseñanza-aprendizaje, y presentan mejor comportamiento y ejecución de tareas en clase.” (Rodríguez, 2017) Es así, como la habilidad para tomar decisiones, debe ser fomentada desde el inicio de la infancia, esto permitirá que las posibilidades de llegar a ser un niño autónomo sean mayores teniendo como resultado un mejoramiento en las actitudes de su vida cotidiana como lo son la importancia que toman sus opiniones y propuestas, seguridad, decisiones, la conducta, responsabilidades y un mayor desempeño académico y personal.

En el salón de clases existieron dificultades para que los niños lograrán tomar decisiones propias, simplemente porque cuando coloreaban una hoja preguntan qué color podían utilizar para trabajar, esperaban en la puerta a la hora de la entrada hasta que la docente les diga que pueden entrar, no se limpian la nariz hasta que alguien les

dijera que lo hicieran, lo mismo pasaba con en el lavado de manos, a la hora de la comida, tomar asiento, etc.

“Con la autonomía, la persona sale del yo y el egocentrismo, al interiorizar las reglas de la cooperación y la solidaridad.” (J.Heller, 1968, pág. 1 y 4) Esto permitió que la actitud del niño no fuera tan indiferente hacia los demás compañeros o docentes al momento de participar frente al grupo, trabajar en equipo, compartir materiales e involucrarse en actividades, contribuyendo a desarrollar su personalidad, adueñarse de sí mismo, tener mayor responsabilidad y en la formación del carácter.

El logro de una mayor autonomía en actividades como la expresión de ideas, la resolución de un problema, hacerse cargo de sí mismo, se favorece como parte de los procesos de construcción de la identidad, del desarrollo de habilidades emocionales y en el establecimiento de relaciones interpersonales sanas. (SEP, 2017, pág. 310)

Fue muy importante hacer que los alumnos lograrán en el aula la expresión de sus ideas, emociones y sentimientos hacia lo que van aprendiendo u observando, así hubo un mayor impacto en el desarrollo de sus aprendizajes y conocimientos.

“El fin de la autonomía es: **Cooperación con fines materiales** y la **Cooperación con fines generosos.**” (J.Heller, 1968, pág. 1 y 4) Ambos proponen que la sociedad infantil se organice para poder subvenir a todas sus necesidades materiales y den al alumno una participación y colaboración activa en toda la vida de la escuela para desarrollar y afirmar la autonomía y la confianza del alumnado entre sí y entre ellos y el maestro.

Está también “la autonomía personal, incluye características relacionadas con la autogestión personal, como la autoestima, actitud positiva ante la vida, responsabilidad, capacidad para analizar críticamente las normas sociales, la capacidad para buscar ayuda y recursos, así como la autoeficacia emocional.” (Bisquerra, 2003, pág. 18) Estas características permitieron que el niño tuviera una imagen positiva de sí mismo, manteniendo mejores relaciones, se haya integrado en diversas actividades de la vida personal y social, adquirido una actitud positiva, siendo optimista, asumiendo responsabilidades en la toma de decisiones, identificando cuando necesita apoyo de alguien más, etc.

“En la etapa del desarrollo, el niño va a experimentar importantes cambios en su proceso afectivo-social, así como una consolidación de sus hábitos de autonomía.” (Bidegain, 2011, pág. 12) Los hábitos de la autonomía en el niño consisten en lavarse y secarse las manos por sí solos, mostrar interés para vestirse y desvestirse sin ayuda y con ropa fácil de poner, desabrochar botones, comer solo utilizando correctamente los cubiertos, no derramar comida o mancharse, lavarse las manos, la cara y los dientes, dormir toda la noche, atarse los zapatos, recoger y ordenar juguetes, utilizar correctamente los materiales de su clase y los comparte con sus, compañeros. Gracias a estos hábitos, el niño mostró avances en su desarrollo de pensamiento, así mismo comenzó a comprender el mundo que lo rodea, provocando que se sienta orgulloso de lo que hace, utilizó la imitación de las cosas que le gustan mientras las observa, se identificó con otras personas, será capaz de jugar por breves instantes juegos de reglas, entre otros.

En la autonomía debemos **desarrollar** prácticas de cuidado personal, como lavarse las manos y los dientes, poner sus cosas en lugares adecuados, guardar el material que usa, recoger y mover su silla de acuerdo con las actividades en forma independiente, **llevar** a cabo tareas escolares sencillas en forma independiente, **identificar y seguir** las reglas de organización del salón y de la escuela, **realizar y concluir** sus trabajos y tareas. (SEP, 2017, pág. 322)

Son actividades que los niños pudieron asumir con ayuda de la realización de tareas básicas en el aula y formas de organización acordadas. Esto permitió que los niños comenzaran a ser más responsables de sí mismos y de sus acciones, provocándoles satisfacción propia.

Por estas razones se buscó que los alumnos de Segundo “A” lograrán habilidades que les permitirá tener mayor confianza en sí mismos, pudieran pensar con claridad las cosas que hacen y están por hacer y en personas secundarias, así como, seguir siendo capaces de resolver problemas.

“Sin la autonomía seríamos gobernados continuamente por los demás, debiendo recibir órdenes e instrucciones para saber qué pasos seguir y cómo comportarnos en cada momento.” (López, 2019) Es así, como se buscó un beneficio hacia el futuro del alumno, puesto que, no hubiera logrado ser capaz de hacer acciones por sí solo, resolver problemas o tomar una decisión sin autonomía.

Se aspiró a llegar al objetivo de que los alumnos lograrán pasar de ser heterónomos a ser seres con autonomía y decisión propia, mostrando las diferencias de cada significado y así mismo fortaleciendo la autonomía de cada uno de los niños preescolares.

Se hizo que la problemática planteada tuviera como propósito que los niños demostrarán las capacidades que cada uno tiene permitiéndoles crecer de manera personal y académica, convirtiéndose en personas autónomas, con libertad de expresión, de sí mismos y voluntad propia.

“Un primer punto para alcanzar la autonomía es la resolución de diferentes problemáticas morales en las que, a través de la inteligencia, la persona es capaz de crear razones válidas para elegir un proceder.” (Peña, 2019) La autonomía requirió ser trabajada para fortalecer la independencia en los alumnos, porque se evaluó que el 90% del grupo no tenía opiniones y decisiones propias, confianza, respeto por los demás e inseguridad.

Fue así como por medio de las observaciones y el análisis surgió la siguiente incógnita por resolver: “¿Cómo fortalecer la autonomía en los niños de segundo grado grupo “A”?”

Según los autores como Piaget y Gross mencionan que a través de la estrategia del juego los niños pueden potenciar su autonomía, permitiéndole a los niños lograr aprendizajes nuevos y favoreciendo las competencias cognitivas. Una de las fortalezas que encuentran los niños en la escuela, es poder socializar y conocerse a sí mismos, mediante el establecimiento de las relaciones con otros, esto con ayuda del juego, donde el niño debe disfrutar de juegos orientados hacia la educación, la sociedad, la autonomía, etc.

Dentro de los juegos, el elemento normativo es de particular importancia, pero depende del sentido que se le dé al concepto de regla de la acción lúdica. Si por regla se entiende el ordenamiento lógico, psicológico o motriz de una acción, todos los juegos tienen reglas, sin las cuales la actividad lúdica no sería distinguida por los propios jugadores, y por tanto no podría compartirse.

Desde diversas perspectivas teóricas, se ha considerado que durante el desarrollo de juegos complejos las habilidades mentales de las niñas y los niños se encuentran en un nivel comparable al de otras actividades de aprendizaje: uso del lenguaje, atención, imaginación, concentración, control de los impulsos, curiosidad, estrategias para la solución de problemas, cooperación, empatía y participación grupal. (SEP, 2004, pág. 36)

El juego puede alcanzar niveles complejos tanto por la iniciativa de los niños, como por la orientación de la educadora.

“El Lineamiento Curricular para la educación inicial tiene como uno de sus pilares el juego, como medio de interacción y aprendizaje de forma natural.” (IDEP, 2017) El juego permitió acercarse a los niños para ofrecerles y enriquecer sus experiencias en el aprendizaje, es vital condicionando armónicamente el desarrollo del cuerpo, de la inteligencia y de afectividad.

“El juego es un impulso natural de los niños que tiene manifestaciones y funciones múltiples. Les permite la expresión de su energía, de su necesidad de movimiento y puede adquirir formas complejas que propician el desarrollo de competencias.” (SEP, 2004, pág. 35) El juego propició el desarrollo de competencias sociales y autorreguladoras por las múltiples situaciones de interacción con otros niños y con los adultos.

“A través del juego los niños exploran y ejercitan sus competencias físicas, idean y reconstruyen situaciones de la vida social y familiar, en las cuales actúan e intercambian papeles.” (SEP, 2004, pág. 36) Los niños ejercieron también su capacidad imaginativa al dar a los objetos más comunes una realidad simbólica distinta y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética. El juego propició el desarrollo de las competencias sociales y autorregulación debido a la interacción que tuvieron con otros niños y con los adultos que los rodearon, así mismo, los niños lograron explorar y ejercitar sus competencias físicas, idearon y reconstruyendo situaciones de la vida social y familiar, también enriquecieron la imaginación, la expresión oral, gráfica y estética, los papeles que cada quien desempeñó y el desenvolvimiento del argumento del juego se convirtieron en motivos de un intenso intercambio de propuestas entre los participantes, de negociaciones y acuerdos entre ellos.

Con relación a la problemática presentada en el preescolar “Rosaura Zapata”, se presentó la siguiente interrogante que surgió a través de la primera pregunta y de la revisión de la teoría: ¿Cómo fortalecer la transición de la heteronomía a la autonomía a través de la estrategia del juego, en los niños del segundo grado grupo “A”?

1.3 Acción

1.3.1 Formulación de la estrategia, procedimientos e instrumentos.

A partir del juego se planteó que los alumnos de Segundo Grado lograrán favorecer su autonomía, mejorando así, la toma de decisiones, la seguridad, el desarrollo de la confianza en sí mismos y que los niños desarrollen su capacidad para relacionarse con otros niños de su edad o adultos mayores.

“La Acción incluye el conjunto de estrategias, procedimientos, propuestas y diseños cuyo fin primordial es incidir en la mejora de la práctica y, en consecuencia, en sus resultados. En ella se ponen en juego los conocimientos teórico-metodológicos y didácticos que contribuyen a transformar la práctica profesional del futuro docente. Los datos y evidencias que se recaben, mediante un procedimiento técnico pertinente, propiciarán el análisis y evaluación de cada una de las acciones emprendidas.” (DGESuM, 2018, pág. 10)

El trabajo presentado fue puesto en práctica para fortalecer la autonomía de los menores por medio de la estrategia del juego, logrando en el niño el mejoramiento de manera personal, la capacidad al establecer límites, el desarrollo de sus capacidades y habilidades, un sentido positivo de sí mismos, percatarse de sus logros y la confianza en sí mismos. En el aula se consiguió que los alumnos lograran hacerse cargo de sus pertenencias, involucrarse en las actividades, persistir, compartir responsabilidades, tomar iniciativa, enfrentar desafíos, etc.

(Schön, 2007, pág. 31) menciona que “reflexionar en la acción es también reflexionar, aunque sea de forma fugaz, sobre la acción en curso, su entorno, sus contratiempos y sus recursos.” Por medio de la investigación-acción se llevaron a cabo actividades que favorecían las habilidades y capacidades de los niños.

El juego permitió que los niños transitaran de la heteronomía a la autonomía, mediante diversas actividades que fueron diseñadas para poder fortalecer sus capacidades durante el periodo de intervención en el Jardín de Niños.

Se buscó que los niños a través de la aplicación de actividades con la estrategia del juego alcanzarán el confortamiento de su desarrollo, fomentarán las oportunidades de independencia a través de la transición de la heteronomía, adquiriendo

conocimientos fundamentales desarrollando competencias que permitieron actuar cada vez con mayor autonomía y continuar su propio aprendizaje acerca del mundo que les rodea.

El juego propició a los niños habilidades que permitió explorar realidades nuevas, estar en estados de alerta. Desarrollaron sensibilidad ante las percepciones, destrezas de resolución de problemas, fortalecieron habilidades de toma de decisiones y reacción.

Por lo que, los alumnos por medio de la estrategia mencionada se involucraron en un ambiente participativo dentro del aula y fuera de, aprendiendo a realizar las actividades cada vez con menos ayuda, así mismo, los niños desarrollaron capacidades y habilidades necesarias para seguir aprendiendo, colaborando en actividades, reconociendo y respetando límites, sobre todo sintiéndose orgullosos de lo que pueden hacer, cambiando el “no puedo” con el “yo solito” o “yo puedo”.

El diseño de situaciones de aprendizaje fue interesante, retador y sobre todo llamativo para el alumno, se buscó en todo momento crear el ambiente de aprendizaje más cercano a la realidad para que el alumno pudiera presenciar las actividades desde escenarios que vive día con día; fortaleciendo la autonomía del alumno.

Tabla 3

Acción	Responsable	Temporalidad	Recursos	Evaluación	Evidencias
Diagnóstico de los diversos Campos de Formación Académica y Áreas de Desarrollo	Docente en formación	Agosto Septiembre	Situaciones y material didáctico como: cantos y dinámicas.	Diario de la educadora	Diagnóstico

Personal y Social.					
Diagnóstico de los diversos Campos de Formación Académica y Áreas de Desarrollo Personal y Social					
Planeación didáctica con el enfoque del Área de				Enfoque del campo de formación académica	
Desarrollo Personal y Social de Educación Socioemocional (autonomía)	Docente en formación	Febrero Mayo	, contenido científico y material didáctico como: pelotas y juguetes	Diario de la educadora	Planeamientos
Aplicación de las situaciones didácticas	Docente en formación	Febrero Mayo	Situaciones didácticas, material	Diario de la educadora	Fotografías

planificada s a través de la estrategia del juego			didáctico como: pelotas y juguetes		
Evaluación y seguimient o de las situaciones didácticas implement adas para identificar el avance de los alumnos en la autonomía	Docente en formación	Febrero Mayo	Productos de cada alumno, hojas de trabajo, registros anecdótico s y de observació n en el diario de la educadora	Diario de la educadora	Evalu ación media nte el análisi s y reflexi ón de prácti ca
Análisis y reflexión de lo que aconteció en la ejecución de la propuesta de intervenció n	Docente en formación	Febrero Mayo	Diagnóstic o, planeación	Diario de la educadora	Análisi s y la reflexi ón

Reconsideración de una propuesta nueva a partir del análisis y reflexión de lo recuperado.	Docente en formación	Febrero Mayo	Diagnóstico, planeación, registros en el diario de la educadora.	Diario de la educadora	Reformulación de la propuesta
--	----------------------	-----------------	--	------------------------	-------------------------------

1.3.2 Propuesta de intervención.

El fin primordial de la intervención fue incidir en la mejora de la práctica y en sus resultados, mediante las intervenciones por medio de la estrategia del juego que involucró a los niños a saber manejarse por sí solos, a resolver problemas sin supervisión y ante la falta de un adulto, generando ambientes que favorezcan los aprendizajes de los alumnos.

Las intervenciones fueron puestas en práctica por medio de situaciones didácticas a través de la estrategia del juego implementadas en el Área de Desarrollo Personal y Social, específicamente en Educación Socioemocional para fortalecer la autonomía en los niños de segundo grado grupo “A” y solamente en una actividad se trabajó con transversalidad en el Área de Desarrollo Personal y Social de Artes.

“La transversalidad es una manera de ver la realidad a través de las disciplinas del saber humano, mediante una visión global del conocimiento, con la finalidad de entender el mundo y las relaciones sociales en un contexto específico.” (México G. d., 2012, pág. 23) esto quiere decir que la transversalidad fue incorporada, permitiendo unir disciplinas, unidades de aprendizaje curricular y temas para que toda esto tenga una conexión racional y coherente.

La estrategia del juego permitió que los alumnos de Segundo Grado Grupo “A” fortalecieran su autonomía mediante este proceso de preparación puesto que, el juego fue entendido como una etapa necesaria y de maduración que tuvo como función ejercitar y desarrollar las capacidades necesarias para enfrentarse con éxito a las circunstancias futuras, del mismo modo la docente en formación actuó como mediador diseñando situaciones de aprendizaje centradas en las necesidades de los niños creando situaciones motivantes y significativas, fomentando la autonomía para aprender, desarrollar sus pensamientos, el mejoramiento de sus trabajos y acciones.

El juego se convierte en un gran aliado para los aprendizajes de los niños, por medio de él descubren capacidades, habilidades para organizar, proponer y representar; asimismo, propicias condiciones para que los niños afirmen su identidad y también para que valoren las particularidades de los otros. Durante el juego se desarrollan diferentes aprendizajes, por ejemplo, en torno a la

comunicación con otros, los niños aprenden a escuchar, comprender y comunicarse con claridad; en relación con la convivencia social, aprenden a trabajar de forma colaborativa para conseguir lo que se proponen y a regular sus emociones; sobre la naturaleza, aprenden a explorar, cuidar y conservar lo que valoran; al enfrentarse a problemas de diversa índole, reflexionan sobre cada problema y eligen un procedimiento para solucionarlo. (SEP, 2017, pág. 71)

Las interacciones en los diversos tipos de juegos ayudaron a formar en el menor su identidad personal, aprendiendo a actuar con mayor autonomía, a identificando las diferencias que hay entre la realidad y la ficción y a ser sensibles a las necesidades de las demás personas con las que interactúan. Así como, el desarrollo actitudes positivas hacia lo que desconocen, la búsqueda de soluciones, el trabajo en equipo, alentar su seguridad y favorecer el logro de la autonomía. Fue importante propiciar en los alumnos la autonomía, esto permitió que ellos lograran tener la capacidad de solucionar problemas, así como, la búsqueda de soluciones y la toma de decisiones.

1.3.3 Observación y evaluación.

La Observación y Evaluación implican la utilización de diferentes recursos metodológicos y técnicos que permitan evaluar cada una de las acciones realizadas y/o evidencias obtenidas, con la finalidad de someterlas a ejercicios de análisis y reflexión que conduzcan a su replanteamiento. Es importante destacar que se requiere utilizar los instrumentos más adecuados y pertinentes para dar seguimiento y evaluar permanentemente las acciones que realiza el estudiantado en su práctica profesional. (DGESuM, 2018, pág. 10)

“La observación es la técnica más importante de toda investigación, por lo que se sugiere que se debe desarrollar el gusto y la capacidad.” (Elliott J. , 2008, pág. 11) La observación permitió desarrollar comportamientos de contemplación, de curiosidad, de reflexión, de investigación, de visualización de acontecimiento del mundo exterior y del mundo interior.

“La observación recae sobre la acción, esta se controla y registra a través de esta, implica la recogida y análisis de datos relacionados con algún aspecto de la práctica profesional.” (Torrecilla, 2010, pág. 18) La observación recayó en la propia acción y en la acción de otras personas, se utilizaron técnicas que aportaron evidencias y pusieron de manifiesto derivados de la acción, tanto los buscados como los imprevistos.

Algunas de las acciones que deben supervisarse para generar información es **auto observar la propia acción**, consiste en supervisar intenciones y motivaciones antes de la acción y las reflexiones durante la acción; **supervisar la acción de otras personas**, aquí se intentara persuadir a otras personas a que se involucren en el proyecto de investigación; **supervisar conversaciones críticas sobre la investigación**, esta genera información que puede ser útil para recoger datos sobre el proceso. (Torrecilla, 2010, pág. 18)

La observación fue proporcionar suficientes datos sobre la acción para poder realizar el análisis y obtener las evidencias necesarias para apoyar las afirmaciones sobre lo aprendido o la mejora lograda como resultado de la investigación.

En el periodo marcado en los meses de febrero a mayo del año 2023, se llevaron a cabo observaciones por medio del diario de trabajo, con los alumnos de Segundo Grado Grupo “A” del Jardín de Niños “Rosaura Zapata”. Las cuales permitieron identificar criterios de mejora, seleccionar fragmentos de datos que sirvieron como

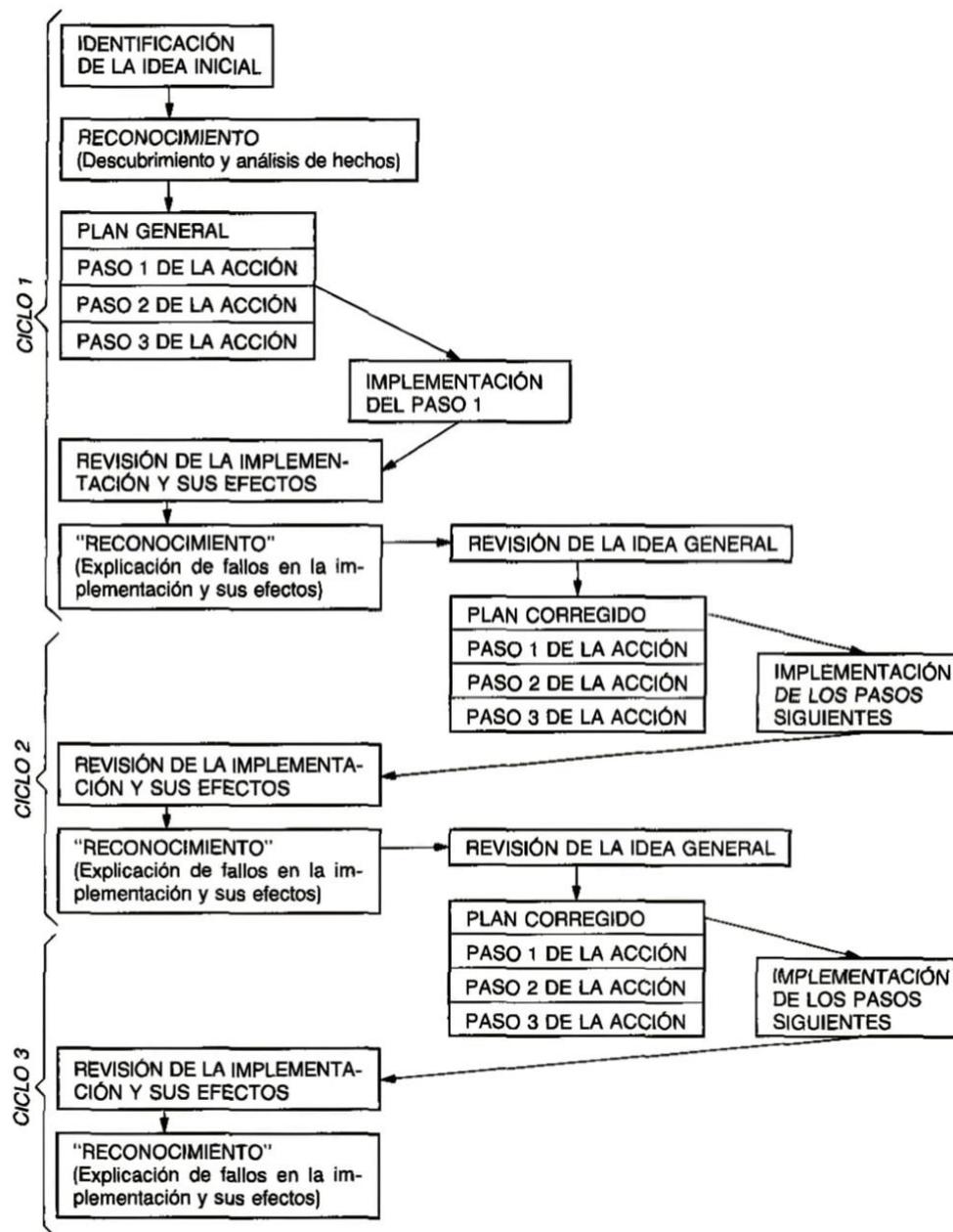
evidencias de la mejora, casar evidencias con la preocupación inicial de investigación y presentar el trabajo a otros para la mejora establecida.

El instrumento para la evaluación fue el diario de trabajo, utilizado para el registro de la práctica de lo sucedido con las interacciones pedagógicas, “este debe contener narraciones sobre las observaciones, sentimientos, reacciones, interpretaciones, reflexiones, corazonadas, hipótesis y explicaciones personales”. (Elliott J. , 2005, pág. 96) este permitió hacer una reflexión de las situaciones didácticas puestas en práctica con los alumnos y el desarrollo de la docente en formación sobre la misma informando sobre los hechos ocurridos en ese momento. Se hicieron notas diarias sobre el trabajo cotidiano, registrando hechos y circunstancias que influyeron en el desarrollo del trabajo, así como la reconstrucción de la práctica y reflexionar sobre ella.

Este instrumento de seguimiento y evaluación permitió con mayor facilidad la recolección de información de los alumnos en las actividades valorando las actividades realizadas.

1.3.4 Reflexión.

El modelo de Lewin implica un “espiral de ciclos”, este consistió en identificar una idea general, desarrollando la primera fase de la investigación, logrando implementarla, evaluando la acción y revisando el plan general.



Modelo de investigación-acción de Kurt Lewin

La Reflexión es el proceso que cierra y abre el ciclo de mejora. Permite el replanteamiento del problema para iniciar un nuevo ciclo de la espiral autorreflexiva. Involucra una mirada retrospectiva y una intención prospectiva que forman conjuntamente la espiral autorreflexiva de conocimiento y acción. Este proceso da paso a la elaboración del informe. (DGESuM, 2018)

Es así, como Lewin explica que el espiral de ciclos de la investigación-acción es construido por cuatro fases: planificar, actuar, observar y reflexionar. La espiral de ciclos es el procedimiento base para mejorar la práctica.

Las cuatro fases fueron puestas en práctica con la intención de hacer un cambio educativo y el mejoramiento en el conocimiento, comprensión y transformación mediante un plan de acción.

Se planearon una serie de situaciones didácticas con la estrategia del juego logrando la transición de la heteronomía a la autonomía en el niño, lo cual permitió solucionar la problemática en el aula, creando cambios que pudieron introducirse a la mejora del proceso educativo como la adquisición de independencia, realizar las cosas por sí solos, ejecutar actividades nuevas, tener un pensamiento crítico y gobernar su conducta.

“La investigación-acción consiste en proporcionar elementos que sirvan para facilitar el juicio práctico en situaciones concretas y la validez de las teorías e hipótesis, la investigación-acción se valida a través de la práctica.” (Elliott J. , 2005) Consistió en perfeccionar la práctica, así como el desarrollo de los alumnos y la docente en formación, mediante las situaciones concretas y complejas.

La noción de práctica reflexiva nos remite a dos procesos mentales que debemos distinguir:

- La **reflexión en la acción** provoca a menudo una reflexión sobre la acción, porque pone «en reserva» cuestiones imposibles de tratar en el momento, pero que el practicante quiere volver a analizar «con más calma»; no lo hace cada vez, pero sin embargo es uno de los recursos de la reflexión sobre la acción.
- La **reflexión sobre la acción** permite anticipar y preparar al practicante, a menudo sin él advertirlo, para reflexionar más rápido en la acción y para prever mejor las hipótesis; los «mundos virtuales», que Schön define como: «mundos imaginarios en los que la cadencia de la acción puede ralentizarse y en los que pueden experimentarse iteraciones y variaciones de la acción»,

son ocasiones de simular una acción por parte del pensamiento; la repetición y la precisión de las acciones posibles en la esfera de las representaciones preparan una aplicación rápida de los aspectos más sencillos y liberan la energía mental para hacer frente a lo imprevisible. (Schön, 2007, pág. 31)

Reflexionar en la acción es también reflexionar, aunque sea de forma fugaz, sobre la acción en curso, su entorno, sus contratiempos y sus recursos.

“Los procesos de reflexión-sobre y de reflexión-en-la-acción surgen a causa de que la situación presente desafía las categorías habituales de problemas y de soluciones a los problemas que el práctico ha utilizado de forma implícita en el pasado al actuar y reaccionar ante las situaciones espontáneamente.” (Schön, 2007)

Son procesos que presumen, en oposición a la racionalidad técnica, que los contextos de la acción no siempre son estables y que los problemas prácticos que surgen a partir de esos contextos pueden ser originales y únicos en determinados aspectos.

Hay tres pistas complementarias en la formación de practicantes reflexivos, por ejemplo:

- Desarrollar, más allá de lo que cada uno hace espontáneamente, la capacidad de reflexionar en plena acción.
- Desarrollar la capacidad de reflexionar sobre la acción en el recorrido previo y posterior de los momentos de compromiso intenso con una tarea o una interacción.
- Desarrollar la capacidad de reflexionar sobre el sistema y las estructuras de la acción individual o colectiva. (Schön, 2007, pág. 32)

De acuerdo con la información anterior se pudo explicar cómo elaborar la espiral de actividades para el fortalecimiento de la autonomía en los niños de Segundo Grado Grupo “A” y el mejoramiento de la práctica docente.

La reflexión de las actividades se realizó con ayuda del diario de trabajo, esto permitió saber qué funcionó, qué reforzaremos o cómo saber si la estrategia funcionó correctamente. Tomándose en cuenta la manera en la que los alumnos desarrollaron la actividad y se desarrollaron a través de ella, las opiniones que dan de las situaciones didácticas y la estrategia implementada. En conjunto con el desenvolvimiento de la docente en formación.

Esto permitió tener una mejor noción de la problemática, saber qué se pudo cambiar para favorecer y fortalecer la autonomía en el alumno por medio de la estrategia del juego, permitiendo iniciar un nuevo ciclo.

2. DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA

2.1 Descripción y análisis de la ejecución del plan de acción

“El propósito de la formación es adquirir la capacidad de reflexionar sobre la propia experiencia, de reelaborarla. La teoría aporta nuevos elementos a la reflexión sobre la experiencia, lo que permite hacer nuevas interpretaciones de las situaciones y problemas de la práctica” (Fortoul, 2018)

Realizar una reflexión de la práctica docente permitió tener un mejor juicio de lo que se hace en el momento, permitiendo hacer una evaluación que logre hacer conciencia de lo que se ha desarrollado con la finalidad de que se atienda a las problemáticas motivo de este plan de acción.

“En diferentes formas de investigación-acción, de investigación-formación, de desarrollo organizativo, de innovación, de asesoramiento a equipos y a proyectos de centro, la reflexión sobre las prácticas es ya algo fundamental, incluso si no hablamos explícitamente de la práctica reflexiva o del análisis de las prácticas” (Perrenoud, 2001)

La reflexión posibilitó dar inicio al proceso del ciclo de la espiral reflexiva de las actividades planteadas y replanteadas.

Este ejercicio de autogestión, autocrítica, autovaloración que propone la investigación-acción permitió tomar distancia respecto de lo que se hace en el aula al intervenir con los niños, para después volver a ella al replantear la situación didáctica con otra perspectiva producto del análisis y la reflexión, situación que logró que la práctica se enriqueciera.

La evaluación sólo tiene sentido si la información y las conclusiones obtenidas sirven de base para generar la reflexión de la educadora, modificar aquellos aspectos del proceso escolar que obstaculizan el logro de los propósitos educativos, fortalecer aquellos que lo favorecen, o diseñar y experimentar nuevas formas de trabajo si con las formas usuales no se han alcanzado los propósitos fundamentales previstos o deseables. Del mismo modo, los resultados de la evaluación deben ser uno de los elementos principales para la reflexión colectiva del personal docente en el Jardín de Niños y para la comunicación con las madres y los padres de familia. (SEP, 2004, pág. 132)

La evaluación de la intervención docente posibilitó que la estudiante tomara en cuenta lo que hace falta mejorar en las situaciones didácticas diseñadas, de ese periodo, manifestando el perfeccionamiento personal y profesional.

Al haber realizado una autoevaluación de lo sucedido en el aula durante la intervención, se pudo dar comienzo con las reflexiones de los trabajos presentados. Conociendo qué se pudo cambiar para favorecer y fortalecer la autonomía en el alumno por medio de la estrategia del juego, permitiendo iniciar un nuevo ciclo.

El ciclo espiral es el procedimiento básico para mejorar la práctica docente, este ciclo espiral de investigación acción consta de cuatro etapas de planificación, acción, observación y reflexión, puestas en práctica, visando el cambio educativo y la mejora del conocimiento, la comprensión y la transformación a través de planes de acción.

A continuación, se presenta la primera actividad puesta en práctica que abre con las actividades para el fortalecimiento de la autonomía en los niños de segundo grado grupo "A" y el mejoramiento de la práctica docente. Este ciclo de actividades puestas en práctica durante las jornadas de intervención consistió en identificar una idea general de lo que se observó en el salón de clases, desarrollando la primera fase de la investigación, implementándola por medio de situaciones didácticas y evaluando la acción en la práctica por medio del instrumento del diario de trabajo.

Iniciando así la reflexión de la actividad puesta en práctica en la segunda semana de febrero del año 2023 donde se trabajó el Área de Desarrollo Personal y Social de Educación Socioemocional para Preescolar en el Organizador Curricular 1 Autonomía y el Organizador Curricular 2 de Iniciativa Personal con el aprendizaje esperado "Reconoce lo que puede hacer con ayuda y sin ayuda. Solicita ayuda cuando la necesita" específicamente en "Reconoce lo que puede hacer con ayuda y sin ayuda."

"Cada Aprendizaje esperado define lo que se busca que logren los estudiantes al finalizar el grado escolar, son las metas de aprendizaje de los alumnos, con el fin de poner al estudiante en el centro del proceso." (SEP, 2017, pág. 114)

Actividad 1: “La peluquería”

En la situación didáctica aplicada el día 20 de febrero llamada “La peluquería” al momento de hacer el análisis de la práctica se reflexionó y cayó en cuenta de que no se trabajó el aprendizaje esperado porque no fue entendido, debido a que se colocaron dos aprendizajes en la situación didáctica: “Reconoce lo que puede hacer con ayuda y sin ayuda” y “Solicita ayuda cuando la necesita”, queriendo trabajar con ambos al mismo tiempo. Reconociendo que la actividad puesta en práctica no tuvo relación con estos aprendizajes esperados y, por ende, no se pudo trabajar.

La actividad de “La Peluquería” inicio con algunos cuestionamientos para los alumnos como: ¿Quién los peina para venir a la escuela o salir a otro lado?, ¿Saben cómo peinarse?, haciendo una lluvia de ideas con la información recabada en ese momento y poder comenzar de lleno con la actividad.

Acto seguido, se mencionó a los niños que jugarían a la peluquería, pero primero escucharían un cuento llamado “La niña que no quería cepillarse el cabello” contado por la docente en formación en la biblioteca escolar. Al momento de contar el cuento los niños mantenían atención y entusiasmo, porque les llamó la atención el nombre de la actividad en conjunto con el texto.

Al salir de la biblioteca escolar, los alumnos y la docente se dirigieron al salón de clases en donde se hicieron algunos comentarios acerca de lo que habían escuchado sobre el cuento, para que posteriormente se dieran las consignas y realizan la actividad.

Las consignas no fueron claras, lo que provocó que los alumnos no tomarán interés en el trabajo como se tenía planeado, lo mismo paso con el material, puesto que, solo era una hoja de papel que tenía impresa una persona con el cabello representado en líneas punteadas para ser recortado y solo se mencionó que recortarían el cabello de una persona y hacerle el corte que más les gustará.

La situación didáctica “La peluquería” debió llevar a que el alumno planteara el reconocimiento de lo que puede hacer con ayuda y sin ayuda, porque el Plan de

Estudios 2017 hace mención de que ellos “reconozcan que son capaces de emprender acciones por sí mismos, que tengan confianza en sus capacidades, reconozcan sus límites y que identifiquen a quién pueden acudir en caso de necesitar ayuda y tengan confianza para hacerlo.” (SEP, 2017, pág. 308)

La actividad puesta en práctica en el aula de segundo “A” no cumplió con lo que pide el aprendizaje esperado “Reconoce lo que puede hacer con ayuda y sin ayuda. Solicita ayuda cuando la necesita” porque la situación didáctica no estuvo diseñada para atender el aprendizaje con aspectos comunes y habituales como, por ejemplo: el lavado de manos, abotonar los botones de su camina/suéter, lavado de manos, atarse las agujetas, hacerse cargo de sus pertenencias, entre otras.

Asimismo, se tenía como propósito implementar la estrategia del juego, sin embargo, nunca se trabajó y solo se anunció, porque la situación didáctica no supuso una actividad donde el niño interactuara con la realidad e imaginación, no se logró una meta determinada que produjera satisfacción al ejecutarla y tampoco se especificó qué tipo de juego se pondría en práctica impidiendo que el trabajo en el aula no fuera placentero y divertido para los alumnos.

Actividad 2: “Yo puedo...”

La situación didáctica “Yo puedo...” aplicada el día 29 de marzo dirigida hacia el Área de Desarrollo Personal Y Social de Educación Socioemocional para Preescolar con el Organizador Curricular 1 de Autonomía y el Organizador Curricular 2 de Iniciativa Personal con el Aprendizaje Esperado “Reconoce lo que puede hacer con ayuda y sin ayuda. Solicita ayuda cuando la necesita.” comenzó con algunos cuestionamientos: ¿Saben cómo abotonar una camisa?, ¿Quién sabe atar sus agujetas?, ¿Necesitan ayuda para ponerse sus zapatos/tenis?, ¿Saben colocar/guardar sus cosas (mochilas, loncheras, chamarras, etc.) en el lugar asignado dentro del aula de clases? Recabando las respuestas que los alumnos fueron mencionando.

Por consiguiente, se explicó a los niños que trabajarían con un juego llamado “Yo puedo...” en el cual realizarían diferentes actividades como abotonar una camisa, quitarse y ponerse sus tenis/zapatos, atarse las agujetas, guardar sus pertenencias y colgar sus chamarras/suéteres.

“Conforme los niños vivan experiencias de este tipo e incorporen elementos que les ayuden a pensar acerca de sí mismos, descubrirán nuevas cualidades. Saberlo les ayudará a tener confianza en sus capacidades.” (SEP, 2017, pág. 320) el objetivo de las situaciones didácticas propuestas para la intervención en las jornadas diarias tuvo como propósito que los alumnos fueran capaces de realizar actividades de la vida cotidiana las cuales aún no lograban realizar por sí solos.

Se inició con el primer juego el cual fue “abotonar una camisa” en donde se pidió a los alumnos ponerse una camisa y comenzar a abotonarla de arriba hacia abajo para al finalizar se la quitaran. Los niños sacaron la camisa que fue pedida con anterioridad para poder trabajar, sin embargo, siete alumnos no llevaron camisa, pero se buscó la manera de trabajar y realizaron la actividad con su sudadera por lo que se modificó la actividad para ellos haciendo que utilizaran su propia sudadera y que subieran el cierre de esta. Al principio se observó a los alumnos preocupados por realizar la actividad, pero al momento de ponerla en práctica se percató que la mayoría de los alumnos lograron abotonar correctamente los botones, pero en desorden, a excepción de Regina, Rodrigo, Yaret y Omar quienes no pudieron abotonar la camisa, pero no solicitaban ayuda. Llego un momento en que los niños que ya había acabado solicitaron su ayuda para atender a los alumnos que se les dificultaba realizar la actividad.

El segundo juego “Quitarse y ponerse sus tenis/zapatos” se realizó fuera del aula de clases, en el jardín de la institución. La primera indicación que se dio a los niños fue buscar un lugar para sentarse y así pudieran quitarse los tenis/zapatos. Cuando los niños estaban descalzos se les pidió caminar por el pasto mientras se cantaba la canción “busco un lugarcito chiquitito para mi...” de este modo los alumnos se motivaron a moverse de su lugar. Finalmente, se les solicitó que encontrarán su par de tenis/zapatos y se los pusieran correctamente identificando izquierda y derecha.

Los niños lograron encontrar su par de tenis/zapatos y se los pusieron correctamente a excepción de tres niñas quienes se pusieron los tenis al revés y dos niños no lograron quitarse sus zapatos, pero tampoco hacían el esfuerzo por hacerlo. Se les pidió a los alumnos que hicieran un círculo para interactuar entre todos pidiéndole a los niños que agacharan su cabeza para poder ver sus zapatos y observarán si los pusieron correctamente; una de las tres niñas ya antes mencionadas sí se percató de que tenía los tenis al revés y los cambio, las otras dos niñas no distinguían que sus tenis estaban chuecos hasta que un compañero se los dijo y así fue como se los cambiaron.

Seguido de eso se realizó el tercer juego llamado “Atar las agujetas” donde con ayuda del siguiente cuento se apoyó a los niños para hacerles una demostración:

“Una tarde el conejito salió a buscar zanahorias en la pradera. Caminaba hacia la izquierda y también hacia la derecha. Mientras buscaba zanahorias escucho un ruido y rápidamente una de sus orejas levanto, luego otro ruido escucho y su otra oreja levanto. Debo esconderme, dijo conejito. Junto sus orejas para volverse más pequeño y entrar en el primer hueco que viera. ¡Allá hay uno! El conejito da un pequeño salto para poder entrar. ¡Oh! El hueco es muy pequeño, debo encogerme más si quiero entrar. Luego de unos momentos el conejo asomo su carita y vio que podía volver a saltar.” (Pequepapis, 2020)

De este modo los niños entendieron con mayor facilidad como amarrar sus agujetas, porque con ayuda de la imaginación las agujetas simulaban ser las orejas del conejo. Cuando se mencionaba que las orejitas realizaban algún movimiento los alumnos y la docente lo imitaban, pero con las agujetas de sus tenis.

Al realizar la actividad solo tres niños lograron atarse las agujetas correctamente, sin solicitar ayuda y haciéndolo por sí solos; los demás niños no podían y sí solicitaban ayuda puesto que entre ellos se comenzaron a trabajar en equipo y pedían permiso para apoyar a sus compañeros, fue así como lograron concluir correctamente el juego.

Finalmente, los últimos juegos fueron descolgar e identificar sus chamarras/suéteres mencionando a los niños que deberían pasar ordenadamente al perchero y así pudieran tomar sus pertenencias. Los resultados fueron que la mayoría de los niños lograron identificar lo que les pertenecía, sin embargo, dos de los alumnos

confundieron entre ellos sus suéteres y a pesar de que sabían que la prenda no era de ellos no la devolvían o preguntaban quién era el dueño, fue así como la docente titular y la docente en formación tuvieron que intervenir y ayudarlos a cambiar las chaquetas.

Por otro lado, debían guardar en su lonchera los contenedores que llevaban para comer, así como vasos de agua y su kit de limpieza, solo un niño llamado Omar no pudo guardar sus cosas teniendo su mochila abierta y con sus pertenencias dispersas en la mesa, se mencionaba al alumno que guardará las cosas, pero a pesar de que lo intentaba no podía y se desesperaba.

En las actividades diarias los niños pueden asumir gradualmente mayor autonomía en la realización de tareas básicas y en algunas formas de organización que se van acordando en el grupo. Ellos necesitan aprender a ser más responsables de sí mismos y de sus acciones, pues esto les ayuda a resolver sus problemas y les provoca satisfacción de sí mismos. (SEP, 2017, pág. 322)

Al terminar las actividades se reflexionó sobre lo que paso durante la clase con ayuda del diario de trabajo, dando cuenta que sí se logró trabajar con el Aprendizaje Esperado mediante las actividades puestas en práctica las cuales fueron: atar agujetas, quitarse y ponerse sus tenis/zapatos, abotonar, guardar sus pertenencias y colgar sus chamarras/suéteres.

Actividad 3: “Cómo lo hago”

La actividad realizada para el Área de Desarrollo Personal y Social con el Aprendizaje Esperado de Educación Socioemocional con el Organizador Curricular 1 de Autonomía y el Organizador Curricular 2 de Iniciativa Personal con el Aprendizaje esperado “Reconoce lo que puede hacer con ayuda y sin ayuda. Solicita ayuda cuando la necesita” y con la misma Área De Desarrollo Personal Y Social, así como los mismos Organizadores Curriculares del Aprendizaje Esperado “Realiza por sí mismo acciones de cuidado personal, se hace cargo de sus pertenencias y respeta las de los demás” especialmente en “Se hace cargo de sus pertenencias” puesta en práctica el día 30 de

marzo del presente año con la actividad “Cómo lo hago” tuvo como fin involucrar activamente a los alumnos en actividades colectivas y en asumir responsabilidades.

Al momento de realizar la reflexión de la actividad se percató que no se atendió correctamente el aprendizaje esperado, porque las actividades no fueron puestas en práctica adecuadamente, no se explicó el porqué del juego y la organización no fue la adecuada.

La actividad dio inicio cuestionando a los niños ¿Saben cómo es trabajar en equipo?, ¿Les gusta trabajar en conjunto con otros compañeros?, ¿Alguna vez han cuidado algo de valor para ustedes o para alguien más? Fue así, como comenzó el siguiente juego el cual consistía en armar un rompecabezas en equipos y cuidar un pompón.

Se explicó a los alumnos que jugarían a cuidar una bolita (pompón) durante todo el día, la cual sería su amigo durante toda la clase, por lo que no deberían prestarla, regalarla, ensuciarla, mucho menos dejarla en cualquier lugar, puesto que deberían traerla consigo todo el día.

Es fundamental enseñar a los niños a ser responsables con sus cosas, por un lado, evitar conflictos, pero, por otro lado, existen beneficios para el desarrollo de los niños:

- Fomentamos el desarrollo de la autonomía. Es fundamental que los niños sean autónomos y aprendan a hacer las cosas por sí mismos.
- Ganar confianza y seguridad en sí mismos.
- Desarrollar su responsabilidad e independencia. Es muy importante que aprendan a ser responsables e independientes.
- Favorecer una personalidad madura y su bienestar. Poco a poco ganarán confianza, seguridad, creerán en sí mismos, tendrán una sana autoestima y no dependerán de nadie. (Fuentes, 2022)

Al terminar de repartir las bolitas los alumnos se formaron en orden para salir al patio de juegos, indicando que trabajarían en equipos para poder armar un rompecabezas. En el patio de juegos se dispersaron siete rompecabezas para que los niños escogieran cuál querían armar y así ellos podrían trabajar en conjunto sin necesidad de asignarles un equipo fijo.

Al no organizar los equipos se reconoció que el orden no fue el adecuado y no hubo una consigna que indicará que se trabajaría en conjunto, fue así como no se integraron correctamente los niños para realizar la actividad porque los equipos quedaron incompletos, porque el número de integrantes no fue el mismo para todos provocando que ellos cambiaran y se dispersaran constantemente a otros grupos de trabajo para armar otros rompecabezas que fueran de su interés.

Del mismo modo, no se trabajó el Aprendizaje Esperado porque en ningún momento se propició que los alumnos reconocieran lo que saben hacer con ayuda y sin ayuda desde la situación didáctica debido a la falta de organización para la realización del trabajo, las consignas acordadas por la docente hacia los alumnos y el material que no fue otorgado de manera individual para identificar con mayor certeza el desempeño de los niños y observar su tenacidad.

Sin embargo, al jugar con los rompecabezas menos de la mitad lograba concentrarse, armarlo, tener la paciencia para hacerlo y mantenerse en un lugar fijo, puesto que no hubo una buena organización en los equipos y de preferencia hubieran trabajado de manera individual para observar a cada niño.

A pesar de la desorganización de equipos los niños se integraron muy bien con sus compañeros y se les miraba convivir de manera sana, se observó que tres equipos armaron adecuadamente los rompecabezas, dos equipos no lograron armarlo porque insertaban las piezas con las que no correspondían y armaban por armar su rompecabezas, el último equipo se tardó en armarlo y, sin embargo, lo lograron.

En la realización de la actividad se observó que los varones se entienden mejor y trabajan adecuadamente con sus compañeros, pero las mujeres tuvieron más conflictos porque querían tomar el papel de líderes.

De igual manera, durante todo el transcurso del día los niños acudían a la docente en formación para querer darle la bolita y la cuidará por ellos, o hacían cuestionamientos como: ¿Ya me cansé de cuidarla?, ¿En dónde a puedo dejar?, ¿Me la puedes cuidar?, ya no la quiero.

Al final del día, los alumnos debieron pasar a dejar su bolita en una caja para saber quién sí cumplió con su responsabilidad de cuidarla y quién perdió el pompón. Solo doce alumnos de veintiuno que asistieron lograron mantener su bolita intacta y pudieron entregarla al final de la clase.

Se llegó a la conclusión que al menos la mitad de los alumnos pudieron cuidar su bolita sin perderla o maltratarla, asumiendo su responsabilidad. Para seguir mejorando esta actividad se replanteará en otra situación didáctica.

Actividad 4: “Adoptando a una mascota”

La actividad replanteada que lleva por nombre “Adoptando a una mascota” se trabajó con el Área De Desarrollo Personal Y Social de Educación Socioemocional con el Aprendizaje Esperado “Realiza por sí mismo acciones de cuidado personal, se hace cargo de sus pertenencias y respeta las de los demás” trabajando específicamente en “Se hace cargo de sus pertenencias” puesta en práctica el día 17 de abril del presente año con el objetivo de que el niño logrará hacerse cargo de sus pertenencias.

La clase inició mencionando que jugarían a adoptar una mascota y realizando una serie de cuestionamientos a los alumnos como: ¿Han adoptado una mascota?, ¿Qué tipo de mascota fue? ¿Por qué motivo la adoptaron?, ¿Cómo la cuidaban?, del mismo modo realizando una lluvia de ideas con las respuestas que daban los niños, puesto que mencionaban que al adoptar una mascota debían cuidarla, alimentarla, abrazarla, etc.

Algunos de los consejos para conseguir que los niños sean responsables con sus cosas son:

- Dejar que se ocupen de sus cosas. Se puede supervisar como lo hacen, pero es muy importante que sean ellos.
- Conocer su edad y su etapa de desarrollo e informarse de que cosas pueden hacer solos.
- Evitar la sobreprotección, implica dejar que lo hagan solos, pero no abandonarlos. La supervisión del adulto es fundamental.
- Cuando olvide o extravíe algo, o lo deteriore, hablar con él o ella. No se trata de reñir al niño o la niña, ya que generamos una tensión innecesaria

y no entenderá el mensaje. El objetivo es hacerle comprender que las cosas cuestan conseguir las requiere esfuerzo que es importante entre todos cuidar de las cosas. En cualquier caso, tenemos que diferenciar entre accidentes (todos podemos perder o estropear algo) y falta de responsabilidad.

- Aportar pautas para ocuparse de sus cosas, por ejemplo: cuando saques algo de la mochila acuérdate de volver a guardarlo, antes de venir a casa comprueba que lleves todo, etc. (Fuentes, 2022)

Los niños mostraron entusiasmo y a algunos se les observó haciendo gestos de “otra vez...” al saber que ellos iban a adoptar una mascota, se les mencionó también que la dinámica sería diferente, deberían llenar un certificado de adopción que los comprometía a ser unos dueños responsables. El certificado debía tener escrito el nombre de la mascota, el nombre del adoptante y su firma que en este caso fue su huella digital.

Se pidió a los niños que se formaran ordenadamente para que pudieran pasar por el certificado de adopción y en seguida pudiera darles su pompón quien simularía ser la mascota. Los alumnos pasaban con la docente, le decían su nombre y el nombre de su nuevo compañerito para después ponerles un poco de pintura amarilla en su pulgar derecho y así pudieran firmar.

Fue así como se les recordó a los niños las reglas como: llevar la mascota consigo a todos lados, no prestarla, no tirarla, no ensuciarla y al momento de retirarse de clases colocarla en un espacio específico, puesto que no podrán llevarla a casa. Teniendo presente que si perdían su bolita no podrían seguir cuidándola y de este modo se quedarían sin mascota durante el resto de la semana y no ganarían su medalla que representa ser buenos cuidadores de su mascota.

“A través del juego los niños exploran y ejercitan sus competencias físicas, idean y reconstruyen situaciones de la vida social y familiar, en las cuales actúan e intercambian papeles.” (SEP, 2004, pág. 36) Los niños desarrollaron un rol que les ayudó a sentirse responsables al cuidar lo que es de ellos con lo que ya saben y han observado al momento de cuidar algo más que es de valor para ellos.

Cuando se les otorgó el certificado de adopción los niños se sintieron más comprometidos y se les observó con mayor interés, porque no había quejas de llevar

consigo a su mascota a cualquier lado al que fueran, estaban atentos a ella y no dejaban que la tocará otro compañero.

Por lo que, al finalizar la clase los alumnos pusieron su mascota en el lugar acordado y la entregaron en buenas condiciones a excepción de Axel quien no regresó a su mascota porque la extravió.

Mediante la reflexión en el diario de trabajo se determinó que los alumnos lograron cumplir con el Aprendizaje Esperado, logrando cuidar a su mascota y siguiendo las reglas del juego para mantenerla en buenas condiciones.

De esta manera se llegó a la conclusión de que a treves de la puesta en práctica de las situaciones didácticas con la estrategia del juego se logró ayudar a los niños en el fortalecimiento de su autonomía, habiendo una transición de la heteronomía a la autonomía. Al mismo tiempo, el fortalecimiento de las competencias profesionales de la docente en formación a través del desarrollo del plan de acción, que permitió transformar las prácticas.

Actividad 5: “Izquierda-Derecha”

La actividad “Izquierda-Derecha” puesta en práctica el 19 de abril del presente año se trabajó con el Área de Desarrollo Personal y Social de Educación Socioemocional con el Organizador Curricular 1 de Autonomía y el Organizador Curricular 2 de Iniciativa Personal en el Aprendizaje Esperado “Reconoce lo que puede hacer con ayuda y sin ayuda. Solicita ayuda cuando la necesita”

La clase inició cuestionando a los niños: ¿Quién sabe ponerse sus zapatos?, ¿Saben cuál es el pie izquierdo?, ¿Cuál es el pie derecho?, ¿Recuerdan cómo atar las agujetas de sus zapatos?

Acto seguido se les pidió a los niños que observaran las muñecas de sus manos, porque en la clase anterior se les solicitó a los padres de familia que en la muñeca

derecha del alumno deberían ponerles una pulsera color rojo hecha de listón o estambre para facilitar el reconocimiento de las manos y pies izquierda-derecha.

Se mencionó a los alumnos que la mano en la que tenían la pulsera se llamaba “derecha” y la mano que no tenía nada de accesorios es la mano “izquierda”, pasaba lo mismo con los pies, el pie que estaba del mismo lado de la mano que tenía puesto el listón rojo se llama “pie derecho” y por el contrario estaba el “pie izquierdo”.

Los alumnos entendieron al instante la dinámica con la que trabajaríamos, fue así como salieron del aula y se dirigieron al salón de coro en donde hay más espacio para trabajar y movernos con facilidad sin chocar con mesas o sillas. Antes de explicar la actividad los alumnos y la docente en formación realizaron algunos ejercicios para fortalecer lo que se analizó minutos antes, consistían en decirles a los niños que por momentos levantarían la mano derecha, después la mano izquierda, el pie derecho y el pie izquierdo, darían brincos hacia enfrente, hacia atrás, de lado derecho y de lado izquierdo.

Al terminar de hacer estos ejercicios para calentar, se procedió a poner una canción llamada “izquierda derecha”, mencionando que debían bailarla y seguirla de acuerdo con lo que dice. Los niños se veían entusiasmados, les gustaba estar bailando e interpretando la canción.

Después de bailar, nos dirigimos a la parte trasera de la institución en donde se les solicitó a los niños que se dispersaran por el jardín jugando con una canción llamada “busco un lugarcito” para facilitar la movilidad de los niños y los espacios que ocuparíamos porque deberíamos tener una distancia entre todos.

La docente menciona que al estar en un lugar fijo empezaríamos con la segunda actividad en la que los alumnos debían quitarse los zapatos y nuevamente caminar por todos lados mientras cantábamos la misma canción. Después de jugar tres rondas, procedimos a buscar el lugar donde se encontraban sus zapatos para así ponérselos de nuevo para irnos al salón.

Los niños se colocaron los tenis recordando que cada zapato debía ir puesto en el pie correcto, guiándose de la pulsera que tenían puesta y de la actividad que anteriormente habían hecho.

En esta ocasión los alumnos pudieron ponerse los zapatos correctamente, a excepción de dos niños quienes les costó trabajo colocárselos. Finalmente, llegó la hora de atarse las agujetas, se pudo observar que los niños tomaron una actitud diferente, se les miraba con entusiasmo al atar sus agujetas porque ellos decían que ya sabían y ya podían hacerlo.

Diez niños lograron atarse las agujetas correctamente, cuatro solo hicieron nudos, pero mencionaron que lo lograron, tres no lograron atarlas por sí solos y solicitaron ayuda a sus compañeros.

Fue así como la situación didáctica “izquierda-derecha” permitió hacer noción de que los niños aprenderán a pedir orientación y ayuda y a ofrecerla. Se darán cuenta de que al actuar y tomar decisiones es posible fallar o equivocarse, sin que eso devalúe su trabajo ni afecte su confianza. A medida que avanzó la actividad los mismos alumnos se dieron cuenta de las capacidades que tenían, pensando en qué sí podían hacer, en qué necesitaba ayuda o cómo pedirla.

Mediante el instrumento del diario de trabajo se pudo reflexionar que los alumnos reconocieron lo que pueden hacer con ayuda y sin ayuda, percatándose por sí solos que consiguieron ponerse sus zapatos identificando cual zapato correspondía al pie adecuado para que no quedaran al revés. Del mismo modo, tuvieron la confianza para solicitar ayuda cuando creían necesitarla, en este caso tres alumnos los cuales no pudieron atarse sus agujetas y solicitaron ayuda a los compañeros que ya tenían sus agujetas con el nudo correspondiente; finalmente, cuatro restantes quienes solo hicieron nudos, pero mencionaban lo habían logrado, solo se preguntaban entre ellos si estaban correctamente atadas y se respondían mutuamente que sí o, por el contrario, si veían algo inusual se ayudaban.

La actividad se aprobó correctamente por los niños, haciendo que la vieran como un juego que les permitiría aprender, convivir con sus compañeros y divertirse, al mismo tiempo dándose cuenta de lo que lograron en esta actividad.

“Es así como se logró el objetivo de la sesión al fortalecer la autoconfianza y la capacidad de elegir a partir de la toma de decisiones fundamentadas” (SEP, 2017, pág. 305) por medio de las actividades puestas en práctica y con ayuda del material que ayudo a facilitar el proceso para la identificación de izquierda-derecha en los alumnos. Dando como resultado que los niños convivieran entre ellos, tomando la decisión de poderse ayudar entre ellos, en brindar soluciones y tenerse confianza para solicitar ayuda.

Es decir, el juego ayudó que de manera autónoma los alumnos de Segundo “A” potenciaron el reconocimiento de lo que pueden hacer con ayuda y sin ayuda; solicitan ayuda cuando la necesitan, siendo conscientes de las acciones que pueden hacer por sí solos, su confianza aumente en sus capacidades, reconozcan límites e identifiquen a quienes pueden recurrir en caso de necesitar ayuda y tengan confianza para hacerlo.

“El juego es una estrategia útil para aprender y en esta área de manera especial, porque propicia el desarrollo de habilidades sociales y reguladoras por las múltiples situaciones de interacción con otros niños y con los adultos de la escuela.” (SEP, 2017, pág. 310) por estas razones, es que esta estrategia implementada en la situación didáctica ayudó al logro de la autonomía en las expresiones ideas, la resolución de problemas y al hacerse cargo de sí mismos.

En relación con la actividad realizada se percató que los niños pudieron asumir el desarrollo de prácticas de cuidado personal, guardar material que usa, recoger y mover su silla de acuerdo con las actividades en forma independiente, es decir, los niños pudieron asumir gradualmente mayor autonomía en la realización de tareas básicas y en algunas formas de organización que se van acordando en el grupo.

La esencia de la autonomía es que los niños lleguen a ser capaces de tomar sus propias decisiones porque cuanta más autonomía adquiera un niño, mayores posibilidades tiene de llegar a ser más autónomo y actuar con responsabilidad en sus acciones y decisiones. (Palacios, 2017, pág. 5)

El logro de la autonomía en los niños de segundo grado grupo “A” tuvo un avance significativo en los alumnos, al demostrar sus capacidades e independencia, asumir sus responsabilidades, la socialización y trabajo en grupo, valoración de opiniones, así como el desarrollo de sus competencias, entre otros.

Actividad 6: “¿A qué vamos a jugar?”

El día 24 de mayo del presente año se trabajó con una actividad llamada “¿A qué vamos a jugar?” en el Área de Desarrollo Personal Y Social de Educación Socioemocional con el Aprendizaje Esperado “Elige los recursos que necesita para llevar a cabo las actividades que decide realizar” ubicado en el Organizador Curricular 1 de “Autonomía” y el Organizador Curricular 2 “Iniciativa Personal”.

La clase inició haciendo cuatro cuestionamientos a los niños: ¿Les gusta jugar?, ¿Qué juegos se saben?, ¿Qué tipo de juegos les agradan?, ¿Con quién suelen jugar en sus casas?

Luego de realizar las preguntas y hacer una lluvia de ideas, se propuso a los alumnos salir al patio de juegos en donde podríamos jugar a gusto y para tener más espacio que el que tenían en el salón, por lo que los alumnos aceptaron.

Al salir del salón de clases los alumnos y la docente en formación se dirigieron a un espacio que esta al fondo de la escuela, esto con la intención de ocuparlo todo sin molestar a nadie, porque había promotores y maestras trabajando en el patio principal de juego y cerca de ellos. Ahí mismo se encontraban tres cajas grandes de cartón llena de diversos materiales, pero antes de comenzar con la actividad se les explicó a los alumnos qué había dentro de estas cajas para que trataran de comenzar a relacionarse.

Los materiales eran envolturas de alimentos, como cajas de cereal, galletas, leche, agua, papas, entre otras, así como, pelotas, juguetes de plástico con relación a la cocina, una caja registradora, dinero de mentiras, muñecos, peluches, fruta de plástico ropa, telas, bolsas, etc.

Mencionándoles que jugaríamos con los materiales que estaban dentro de las cajas y ser cuidadosos con ellos. En poco rato se dio la indicación de que los niños comenzaran a jugar y fue así como cada uno decidió acercarse a la caja que quiso, porque se mencionó si debían jugar a algo en específico, la intención era que ellos comenzaran a idear juegos con los recursos que tenían.

“Un aspecto importante del juego es la capacidad de acción de los niños y su control de la experiencia. Por capacidad de acción se entiende la iniciativa de los niños, su proceso de toma de decisiones y su nivel de decisión propia en el juego” (UNICEF, 2018, pág. 7) A pesar de haber pelotas ningún varón mencionó que quería jugar un juego básico como fútbol, basquetbol u otro tipo de juego, sin embargo, como había muchos juguetes de cocina los varones comenzaron a mencionar que jugarían a la cocinita, las niñas optaron por jugar a la mamá con los muñecos y peluches, así como otros alumnos decidieron jugar a la tiendita.

Al principio los niños comenzaron a jugar por sí solos, o en grupos pequeños, pero conforme paso el tiempo comenzaron a jugar entre todos haciendo un juego grupal que tenía relación entre todo lo que habían encontrado para jugar. Ya que, los varones que tenían la cocinita comenzaban a comprar cosas en la tiendita para llevarla en donde ellos estaban cocinando, las niñas a comprar comida para los muñecos bebés y entre ellos a unir sus juguetes para seguir con el juego.

“El niño actúa en forma positiva el aspecto social al compartir; en el afectivo porque se conoce más a sí mismo y a los demás y en el cognoscitivo pues desarrolla su intelecto y destrezas.” (Monge, 2001, pág. 121) para el niño jugar es una necesidad que hace que el alumno necesite de alguien más para poder llegar a ser autónomo permitiendo que tome sus propias decisiones, desarrolle su personalidad, sus deseos y necesidades, entre otros.

“La capacidad de tomar decisiones debe ser fomentada desde el principio de la infancia, por que cuanto más autónomo se hace el niño más posibilidades tiene de hacerse aún más autónomo.” (Piaget, 1982) fue importante que el niño tuviera la facultad de tomar decisiones, por ejemplo, al elegir los recursos con los que quiere jugar, con quien quiere jugar, a que quiere jugar, entre otros, sin necesidad de esperar a que alguien más le diga lo que tiene que hacer. De este mismo modo el aprendizaje esperado favoreció la autonomía de los alumnos, porque al saber elegir recursos

propició la resolución de problemas, la localización de los mismos y selección, seguridad, tener decisiones propias, responsabilidad, etc. De lo contrario, no se puede pedir al niño que elija algo, si al final se termina impidiendo su decisión, e imponiendo las decisiones de otras personas, lo que propicia que el niño no pueda transitar de la heteronomía a la autonomía.

“La evolución en la actividad lúdica del niño: juego funcional, juego de autoafirmación, juego simbólico, juego presocial etc., permite al niño estructurar su personalidad.” (Monge, 2001) el juego permitió y ayudó al fortalecimiento de la autonomía, en la toma de decisiones, tener confianza en sí mismo y con otros, el favorecimiento de su autonomía, la autorregulación, iniciativa personal, etc.

Finalmente, los niños guardaron los juguetes y los colocaron en el espacio correspondiente para dar por terminada la actividad y así llegar a la reflexión en el diario de trabajo. Se pudo llegar a la conclusión de que los alumnos lograron el aprendizaje esperado “Elige los recursos que necesita para llevar a cabo las actividades que decide realizar” puesto que “los recursos desempeñan un papel importante en el desarrollo de las capacidades de los niños, porque les permiten tener experiencias concretas para experimentar, poner a prueba sus ideas, etcétera.” (SEP, 2017, pág. 248) en este caso, jugar con los recursos que tuvieron presentes, ideando maneras de utilizarlos. Los recursos ayudaron a afrontar las cosas, a ser capaces de disfrutar y a utilizar la capacidad imaginativa e innovadora.

“Autonomía significa ser gobernado por uno mismo. Es lo opuesto de heteronomía, que significa ser gobernado por algún otro.” (Piaget, 1982) El niño al tener autonomía sabrá elegir con libertad y seguridad la dirección a la que desea llegar, gobernándose a sí mismo y no por conformismos. Al momento de que el alumno tomó sus propias decisiones él se permitirá ser más feliz, tendrá seguridad y confianza al dar su propia opinión, tener decisión propia, validar sus gustos y desarrollar su personalidad.

“La autonomía como objetivo de la educación intenta no imponer valores arbitrarios, sino desarrollar una tendencia natural de base biológica que existe en todos

los niños.” (Piaget, 1982) La esencia de la autonomía es que los niños lleguen a ser capaces de tomar decisiones por sí mismos.

Al trabajar el aprendizaje esperado “Elige los recursos que necesita para llevar a cabo las actividades que decide realizar” posibilitó en el niño mayor autonomía porque al hacer elecciones con libertad existió la posibilidad de que el menor tomará sus propias decisiones, lo cual le dio seguridad y confianza de saber si los recursos que elije le benefician o no, sintiéndose capaz de hacer muchas cosas que aumentarán su autoestima en la toma de decisiones.

Que los alumnos tomaran decisiones sobre lo que quieren jugar, que prendas quieren usar para vestirse, con quien quieren trabajar, que materiales desean utilizar, el color de ropa que quieren usar, que quieren comer, etc., propició que el niño se gobierne a sí mismo, esto significa que él tuvo autonomía, a diferencia de los niños heterónomos que solo esperan a que alguien decida por ellos y terminan siendo gobernados por otros.

“Por medio del juego, el niño progresivamente aprende a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común; también aprende a protegerse a sí mismo y defender sus derechos.” (Monge, 2001) en el momento en que al niño se le enseña a ver por sí mismo, es cuando se da cuenta de que lo más importante es su bienestar y sus necesidades, así como la importancia de los valores que tiene, de su opinión y libertad de ser ellos mismos. El juego permitió desarrollar en los niños habilidades durante la puesta en práctica del mismo, por ejemplo, la autonomía, por lo que el juego es importante, por ello poner en práctica esta estrategia en los niños posibilita el fortalecimiento de la autonomía.

La actividad permitió reforzar la primera competencia endeble “Aplica sus habilidades lingüísticas y comunicativas en diversos contextos” ayudando al fortalecimiento de la expresión oral, siendo clara y congruente en el momento de dar consignas para la realización del juego.

Así como, en la segunda competencia endeble “Evalúa el aprendizaje de sus alumnos mediante la aplicación de distintas teorías, métodos e instrumentos

considerando las áreas, campos y ámbitos de conocimiento, así como los saberes correspondientes al grado y nivel educativo” se logró comprender y hacer la evaluación del aprendizaje mediante la aplicación del instrumento del diario de trabajo, permitiendo facilitar la valoración de los conocimientos y habilidades de la docente en formación, recuperando la evaluación como lo plantea el programa de educación de Aprendizajes Clave para la Educación Integral 2017 en donde se menciona que “La evaluación ocupa un lugar protagónico en el proceso educativo para mejorar los aprendizajes de los estudiantes y la práctica pedagógica de los docentes, especialmente cuando se hace de manera sistemática y articulada con la enseñanza y el aprendizaje.” (SEP, 2017, pág. 127) Esta misma permitió mejorar el trabajo docente al reflexionar y analizar la práctica por medio de la autoevaluación.

Finalmente, en la última competencia “Utiliza los recursos metodológicos y técnicos de la investigación para explicar, comprender situaciones educativas y mejorar su docencia” se favorecieron las deficiencias que había dentro del uso de recursos metodológicos y técnicos de la investigación para explicar, comprender y mejorar la docencia, vigorizando la escritura, facilitando la descripción, transcripciones y argumentaciones empeladas como una herramienta de construcción.

Actividad 7: “Somos artistas”

La actividad realizada el día 30 de mayo del presente año se trabajó con el Área De Desarrollo Personal Y Social de Educación Socioemocional con el Organizador Curricular 1 de Autonomía y el Organizador Curricular 2 de Iniciativa personal con el Aprendizaje Esperado “Elige los recursos que necesita para llevar a cabo las actividades que decide realizar”.

Así mismo, se utilizó la transversalidad en el Área De Desarrollo Personal Y Social de Artes con el Organizador Curricular 1 llamado Expresión artística y el Organizador Curricular 2 que tiene como nombre Familiarización con los elementos

básicos de las artes con el Aprendizaje Esperado “Reproduce esculturas y pinturas que haya observado”.

La actividad dio comienzo con algunos cuestionamientos hacia los niños como ¿Qué es una obra de arte?, ¿Cómo crees que eran las primeras obras de arte?, ¿Con que hacen o hacían las primeras obras de arte?, ¿Quiénes hacen las obras de arte?, ¿Qué obras de arte conocen?

Al terminar de cuestionar a los alumnos se les mostraron diversas imágenes de pinturas como “La noche estrellada”, la pintura de Frida Kahlo, la Monna Lisa y la del beso, así como, dos esculturas más como lo son “La estatua de la libertad” y “El pensador”; de igual manera se mostró y mencionó a los artistas de estas pinturas y esculturas.

Seguido de esto, se les mencionó a los alumnos que jugarían a ser artistas por lo que debíamos imitar una pintura o una escultura de las que ya se había platicado antes, por lo que, se le repartió a cada alumno un mandil que permitiría tener mayor interacción con la dinámica y con el artista que ellos quisieran representar de acuerdo con la obra que imitarían.

La actividad continuó en el aula de clases, en donde al frente del salón en una mesa se colocaron los recursos para poder trabajar como pinturas, acuarelas, colores, gises y plastilina. Los materiales fueron elegidos para hacer las obras de arte con diversos recursos, de acuerdo con los que ellos eligieron, porque antes de comenzar con la actividad los alumnos mencionaron que recurso quería utilizar y que obra querían realizar.

“El juego es una actividad espontánea, voluntaria y libremente elegida, el juego no admite imposiciones externas, el niño debe sentirse libre para actuar como quiera, libre para elegir el personaje a representar, los medios con que quiere realizarlo.” (Piaget J. , pág. 4) de tal modo, permitió que el niño lograra decidir por sí solo los recursos que necesita y desea utilizar, sintiéndose libre, en confianza y con seguridad propia.

Antes comenzar a pintar se platicó acerca de cómo se utilizan los recursos, así como las acuarelas, las pinturas, los colores y los gises. Mencionando que con las acuarelas podemos utilizar un pincel con un poco de agua; al igual que las pinturas, siendo la diferencia que el pincel no debe estar mojado para tomar pintura, pero sí, podemos enjuagarlo para utilizar otro color, por otro lado, a los colores solo se les saca punta, los gises se ocupan normal y para la escultura podríamos ocupar plastilina.

Al momento de tomar los recursos para realizar la actividad la mayoría de los alumnos tomo pinturas y acuarelas, solo un alumno tomó colores y gises, únicamente utilizaron esos recursos en conjunto con pinceles, agua y una tela para limpiar los pinceles. Las pinturas que realizaron los niños se basaron en la pintura de “La noche estrellada” y Frida Kahlo, a la Mona Lissa solo un niño trato de imitarla, pero la obra de arte de “El beso” a nadie le intereso.

Cuando los niños terminaron de hacer sus pinturas los alumnos que decidieron participar pasaban al frente del pizarrón y mencionaban el recurso que utilizaron para pintar, lo que pintaron y el nombre de la obra de arte.

“La seriedad del juego infantil tiene su origen en afirmar su ser, proclamar su autonomía y su poder”. (Piaget J. , pág. 5) así mismo, el niño va construyendo su autonomía en situaciones positivas para él, tener la seguridad de afrontar experiencias difíciles o desagradables que se le presenten de manera que pueda elegir lo que le beneficia para su interés y necesidad.

Se pudo observar que los recursos proporcionados a los niños fueron útiles para realizar su pintura, facilitando el trabajo y anulando algunas dificultades. A excepción de las esculturas en donde hubo confusiones, porque nadie ocupó plastilina para realizar alguna como las que se les mostro, pero sí las pintaron con algun otro recurso como pintura o acuarela, por ende, las esculturas no se trabajaron. Los alumnos escogieron sus propios recursos para poder pintar, utilizándolos, dependiendo qué necesitaban en ese momento, así como materiales extras como pinceles, agua, sacapuntas, toalla, etc.

“El desarrollo de la autonomía, significa llegar a ser capaz de pensar por sí mismo con sentido crítico, teniendo en cuenta muchos puntos de vista, tanto en el ámbito moral como en el intelectual.” (Piaget J. , 1932, pág. 1) al tener puntos de vista propios, la toma de decisiones para el niño será menos difícil, esto ayudó a que el niño sea gobernado por el mismo, sin necesidad de esperar a que alguien más tome decisiones por él.

Con relación en la actividad y el instrumento de evaluación como el diario de trabajo se pudo identificar que los niños lograron elegir recursos que necesita para llevar a cabo las actividades que decide realizar, reforzando la toma de decisiones en conjunto con la estrategia del juego en donde el alumno conquistó una mayor habilidad que le dio confianza en sus propios medios, métodos, autonomía e iniciativa personal.

“La esencia de la autonomía es que los niños lleguen a ser capaces de tomar sus propias decisiones”. (Piaget J. , 1932, pág. 4) Al adquirir confianza en sí mismo, permitió que el niño pudiera tomar decisiones propias que le permitieron elegir recursos que le beneficiaran a sus gustos y necesidades, así como las acciones que debe seguir, porque cuanta más autonomía adquiere un niño, mayores posibilidades tiene de transitar de la heteronomía a la autonomía.

2.2 Conclusiones y Recomendaciones

2.2.1 Conclusiones.

El desarrollo del trabajo de investigación-acción “Relevancia del juego para fortalecer la autonomía en los niños preescolares” desarrollado a partir de octubre de 2022 a junio de 2023 en el Jardín de Niños “Rosaura Zapata” permitió llegar a las siguientes conclusiones, mencionando que es una visión como estudiante y que aquí se expresan las posibilidades de hacer investigación y reflexión adquiridas durante la formación.

La autonomía de los niños se fortaleció cada que se propiciaba en ellos el enfrentamiento a los retos que vivieron diariamente en la escuela, por medio de la resolución de problemas, al fomentar que los niños solicitarán ayuda, actuarán con responsabilidad, realizarán actividades que les provocarán satisfacción de lo que lograron hacer y se sintieran reconocidos por cosas que hacían.

El juego fue una estrategia que favoreció la transición de la heteronomía a la autonomía del niño, porque le permitió al niño resolver retos, acatar reglas, responsabilidades con otros y sobre sí mismo, de sus objetos, asumir roles, retos, ser tenaces, dialogar, elegir, entre otros.

Se dedujo a partir de este trabajo de investigación-acción los juegos que se deben implementar con los niños para transitar de la heteronomía a la autonomía deben tener: reglas, retos, acuerdos, cooperación, participación y dar posibilidades de que el niño elija.

No todos los tipos de juego permiten que el niño transite de la heteronomía a la autonomía, los tipos de juegos que sí permiten el logro de la autonomía, son entre otros el juego funcional, juego de construcción, juego simbólico y juego reglado.

La estrategia del juego que fue utilizada en el preescolar posibilitó que el niño tuviera que tomar decisiones propias, elegir recursos, solicitar ayuda, persistir, reconocer al otro y descubrir sus propias capacidades y habilidades ante los demás, situaciones que provocaron que el niño logrará su autonomía.

Los niños que son hijos únicos, los más pequeños, los primeros nietos, presentaron mayor dificultad para transitar de la heteronomía a la autonomía porque no consiguieron tomar decisiones propias, resolver retos, ser independientes, etc.

La investigación-acción permitió a la docente en formación fortalecer las competencias endebles por medio de la práctica docente y la reflexión de esta. Porque posibilitó la apropiación de saberes que enriquecieron la formación docente.

El análisis y reflexión de la práctica fueron importantes para el proceso de formación de las docentes, porque permitió revalorar la calidad de la intervención, repensar como participan los niños y el desempeño docente.

Para poder intervenir se requieren contar con el dominio de Planes y Programas de Estudio de la Educación Preescolar, de otra manera las situaciones didácticas que se organizan no atienden a los propósitos y fines de esta propuesta.

Es importante que el docente evalúe su intervención a partir de reflexionar su propia práctica porque es el único mecanismo que permitirá analizarla para mejorarla, modificarla, replantearla y así poder avanzar con el trabajo.

2.2.2 Recomendaciones.

A partir de las conclusiones redactadas anteriormente se presentan algunas sugerencias que como docente en formación se pueden exponer para enriquecer este trabajo de investigación.

Que las situaciones didácticas que se presentan a los niños propicien que se resuelva problemas, que el niño tenga que solicitar ayuda, que actúe con responsabilidad, que realice actividades que le provoquen sentirse satisfacción y reconocimiento con lo que hace.

Para favorecer la transición de la heteronomía a la autonomía de los niños preescolares se debe implementar el juego funcional, de construcción, simbólico y reglado, porque son estrategias que sí funcionan siempre y cuando promuevan retos, el respeto a las reglas, responsabilidades con otros, sobre sí mismos y de sus objetos, asumir roles, retos, ser tenaces, dialogar, elegir, entre otros.

Se debe trabajar con los padres de familia para concientizarlos del papel que tienen para que sus hijos logren ser autónomos, y de la trascendencia que esta tiene sobre su vida futura.

Hacer investigación-acción de manera permanente debe ser una actividad cotidiana en la formación de los docentes.

El análisis y reflexión de la práctica a través del diario de la educadora se convierta en una estrategia que esté presente en toda la formación de los futuros docentes porque solo esta permitirá repensar lo que se hace, como se hace, para que se hace, cuando se hace y de esa manera replantearla para poder corregirla.

Es importante que los Planes y Programas de Estudio de la Educación Preescolar sean analizados y utilizados en todos los cursos que se trabajan en la Escuela Normal.

Es necesario que durante la formación docente se propicie la evaluación de las intervenciones de las estudiantes, a través del análisis y reflexión de la práctica con lo registrado en el diario de la educadora.

REFERENCIAS

- Aguado, M. J. (s.f.). *Piaget y el desarrollo cívico y moral*. Obtenido de <https://journals.copmadrid.org/psed/archivos/1996/vol2/arti5.htm#:~:text=La%20moral%20aut%C3%B3noma%2C%20por%20el,una%20decisi%C3%B3n%20libre%20y%20racional>.
- Bidegain, N. U. (2011). *El desarrollo psicológico del niño de 3 a 6 años*. Gobierno de Navarra Departamento de Educación.
- Bisquerra, R. (2003). Educación emocional y competencias básicas para la vida. 18.
- DGESuM. (2018). *Orientaciones académicas para la elaboración del trabajo de titulación*. México: DGESuM.
- Durán, C. M. (2009). La inteligencia emocional. 8.
- Educación, I. E. (12 de julio de 2019). *La psicología evolutiva y el desarrollo infantil*. Obtenido de <https://ieeducacion.com/psicologia-evolutiva/>
- Elliott, J. (2005). *El cambio educativo desde la investigación-acción*. Madrid: Morata.
- Elliott, J. (2008). La observación, discusión y demostración: técnicas de investigación en el aula. 11.
- Fortoul, B. (2018). *Transformando la práctica docente. Una propuesta basada en la investigación-acción*. México, Buenos Aires, Barcelona: Paidós.
- Fuentes, Á. S. (21 de octubre de 2022). *Educapeques*. Obtenido de <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/responsabilidad-infantil.html>
- Fuentes, Á. S. (2022). *Educapeques: Portal de educación infantil y primaria*. Obtenido de <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/responsabilidad-infantil.html>
- García, A. R. (25 de agosto de 2014). *Scielo*. Obtenido de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412014000300003
- Garvey. (2007). *Teorías y desarrollo del juego*. Obtenido de <https://online-psicologia.blogspot.com/2007/11/teoras-y-desarrollo-del-juego.html>
- Groos, K. (2008). El juego como escuela de vida: Karl Groos. 11.
- Groos, K. (12 de noviembre de 2012). *Teoría del Juego Como Anticipación Funcional*. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Groos, K. (2018). Teoría del preejercicio de Karl Groos. *Teorías del juego como recurso educativo*, 6-7.
- Groos, K. (2020). Las diferentes teorías explicativas del Juego de los siglos XIX y XX. 3.
- Groos, K. (s.f.). *Karl Groos y la teoría del preejercicio*. Obtenido de <https://recursosmateriales18.jimdofree.com/teor%C3%ADa-del-juego/>

- IDEP, I. (2017). *Sistematización de experiencias de acompañamiento in situ 2016*. Colombia: Investigación IDEP.
- J.Heller, J. y. (1968). La autonomía en la escuela. 1-4.
- López, A. P. (2019). *¿Es importante desarrollar la autonomía en los niños?* Obtenido de Psicoimagina: <https://psicoimagina.com/es-importante-desarrollar-la-autonomia-en-los-ninos/>
- Marin, L. R. (2021). La educación de la autonomía en niños y niñas del subnivel inicial 2 de la escuela Gabriela Mistral.
- Martínez, A. G. (2019). Autorregulación emocional y procesos de aprendizaje. 159.
- México, G. d. (2012). Trabajo colegiado por medio de la transversalidad. 23.
- México, M. d. (2022). *La escuela Preescolar Rosaura zapata*. Obtenido de <https://www.los-municipios.mx/escuela-rosaura-zapata-san-miguel-zinacantepec.html>
- Monge, M. y. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Costa Rica: Revista educación.
- Municipal, P. d. (marzo de 2022). *Ayuntamiento de Zinacantepec*. Obtenido de <https://zinacantepec.gob.mx/pdf/Plan%20Definitivo.pdf>
- Palacios, C. M. (2017). *El rol del docente como favorecedor del desarrollo de la autonomía en los niños de tres años de una I. E. de Miraflores*. Perú: PUCP.
- Peña, B. R. (2019). El sustento de la idea de autonomía en la educación moral: Kant y Piaget.
- Pequepapis. (26 de junio de 2020). Cómo enseñar a atarse los cordones de una forma divertida.
- Perrenoud, P. (2001). *Desarrollar la práctica reflexiva en el oficio de enseñar*. París: GRAÓ.
- Piaget. (1982). *La autonomía como objetivo de la educación: implicaciones de la teoría de Piaget*. Chicago Circle: Fundación Infancia y Aprendizaje.
- Piaget, J. (1932). *La Autonomía como Finalidad de la Educación*. Chicago: Universidad de Illinois.
- Piaget, J. (2010). ¿Qué es el juego? *Revista digital para profesionales de la enseñanza*.
- Piaget, J. (2012). Sobre la noción de autonomía en Jean Piaget.
- Piaget, J. (s.f.). *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil*. Madrid: UNIR.
- Rodriguez, G. (20 de mayo de 2017). *Nedea*. Obtenido de <https://neuroinfantilgranada.com/autonomia-ninos/>
- Schön. (2007). *Desarrollar la práctica reflexiva en el oficio de enseñar*. México: Graó.
- SEGOB. (2018). *Acuerdo 14/07/18*. México: SEGOB.
- SEP. (2004). *Programa de educación preescolar 2004*. México: SEP.
- SEP. (2017). *Aprendizajes clave para la educación integral*. México: SEP.

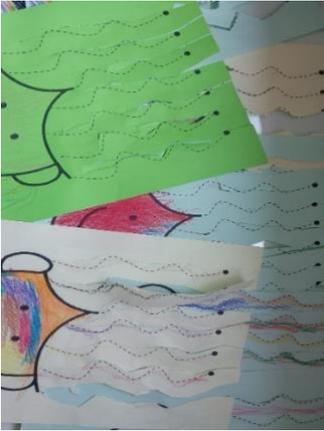
Torrecilla, F. J. (2010). Investigación Acción. 18.

UNICEF. (2018). *Aprendizaje a traves del juego*. New York: UNICEF.

Zinacantepec, A. d. (2022). Pilar económico. *Plan de desarrollo municipal*.

ANEXOS

Actividad 1 “La peluquería”



Anexo 1
Evidencias de los alumnos de 2° “A”

Actividad 2 “Yo puedo”



Anexo 2

Alumno de 2° “A” abotonando una camisa



Anexo 3

Roberto atando las agujetas de sus tenis



Anexo 4

Yaret colgando sudaderas en el perchero

Actividad 3 “Cómo lo hago”



Anexo 5
Alumnos de 2° “A” armando un rompecabezas



Anexo 6
Alumnos de 2° “A” trabajando en equipo



Anexo 7
Alumnos de 2° “A” jugando a armar un rompecabezas

Actividad 4 “Adoptando a una mascota”



Anexo 8

Alumno de 2° “A” con pintura amarilla para colocar su huella



Anexo 9

Alumno de 2° “A” colocando su huella en una hoja de papel para la adopción de su mascota



Anexo 10

Alumno de 2° “A” con su mascota adoptada

Actividad 5. “¿A qué vamos a jugar?”



Anexo 11
Alumno de 2° “A” jugando a la cocinita



Anexo 12
Alumno de 2° “A” jugando al supermercado



Anexo 13
Alumnas de 2° “A” jugando a ser mamás

Actividad 6. “Izquierda-Derecha”



Anexo 14
Alumno de 2° “A” atando agujetas



Anexo 15
Alumno de 2° “A” poniéndose sus zapatos en el pie correcto

Actividad 7 “Somos artistas”



Anexo 16
Alumnos de 2° “A” eligiendo recursos



Anexo 17
Alumno de 2° “A” pintando con acuarela la
pintura llamada “La noche estrellada”



Anexo 18
Alumno de 2° “A” jugando a ser artista

Instrumento Diario de Trabajo

DIARIO de trabajo

COMPONENTES CURRICULARES

Campo de Formación Académica			Área de Desarrollo Personal y social		
LYC	PM	ETCM	ART	EF	ES

Fecha: 20 / feb / 2023

Asistencia H: 8 m: 9 Total:

La Jornada Fue:

Exitosa
 Buena
 Regular
 Puede Mejorar

EN RELACION A LO PLANEADO	SI	NO
¿El desarrollo de las actividades Fue en tiempo y forma?	✓	
¿Se llevó a cabo todo lo planeado?	✓	
El material Fue adecuado y de interés para los alumnos		✓
Salieron a sus clases de educación Física o música	✓	

Situación de Aprendizaje:
"La peluquería"

MI PRÁCTICA DOCENTE	SI	NO
¿Mi intervención Fue la adecuada dando consignas claras?		✓
¿Logré el proposito de la actividad planeada?		✓
¿Favorecí el logro de los aprendizajes esperados?		✓
¿La forma de relacionarme con los alumnos Fue la adecuada?	✓	

¿Cómo Fue la organización del grupo?
 Grupal
 Equipo
 Binás
 Individual

Los Alumnos: Todos Mayoría Pocos

¿Se interesaron e involucraron en las actividades?

¿Culminaron las actividades propuestas en tiempo?

MI alumno más relevante Fue

¿Cómo atendí a los alumnos que requirieron la atención personalizada?

En esta ocasión todos los alumnos trabajaron por sí solos.

¿Cómo lo hice? ¿Qué me faltó? ¿Qué debo modificar?

Mi trabajo resultó un poco confuso, porque me puse nerviosa, no logré dar consignas claras. Debo trabajar en mi confianza y seguridad.

LOGROS

Logré concluir con la actividad a pesar de no cumplir con el Aprendizaje Esperado.

DIFICULTADES (ÁREA DE OPORTUNIDAD)

Dificultad al dar consignas, en el material presentado y la actividad para lograr el propósito.

Observaciones

Diario de trabajo a 20 de febrero de 2023 redacta la actividad 1 que lleva por nombre "La peluquería"

Anexo 19