



ESCUELA NORMAL No. 3 DE TOLUCA



INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES

El juego como estrategia de aprendizaje en educación preescolar

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

PRESENTA

DANIELA PADILLA ROJAS

ASESOR

DRA. ROCIO PICHARDO FARFÁN

TOLUCA, MÉX.

JULIO DE 2023

DEDICATORIAS

Primero que nada, a Dios, por darme salud y fuerzas para realizar este trabajo, lo que me permitió poder confiar y creer en mí.

A mis padres, por su gran esfuerzo, apoyo y amor incondicional que han sido mi motivación a ser mejor cada día.

A mis hermanos, por su amor y cariño que siempre me dan.

A mi prima Regina, por las risas y las buenas conversaciones motivadoras que compartíamos en cada momento.

A mi asesora, por la dedicación y el tiempo que me brindó para guiarme durante este largo camino.

Y, por último, una dedicatoria especial al cielo, a mi abuela, por siempre estar conmigo, por motivarme y con una sonrisa alentarme a siempre seguir de pie

Gracias a todos los que fueron parte de mi formación profesional y personal.

ÍNDICE

Introducción	5
Autodiagnóstico de competencias genéricas y profesionales	7
Objetivos	10
Plan de Acción	11
a) Problemática	11
b) Diagnóstico.....	14
c) Preguntas de investigación	22
CAPÍTULO I. El aprendizaje, su impacto en la educación y en la sociedad	23
1.1 Definición de aprendizaje	23
1.2 Definición de educación	24
1.2.1 El aprendizaje, su impacto en la educación y en la vida de las personas	25
1.3 Estilos de aprendizaje	26
1.3.1 Visual, auditivo. Kinestésico.....	26
1.4 Teorías del Aprendizaje	28
1.4.1 El Conductismo.....	28
a) Teoría del Condicionamiento Operante de B. F. Skinner.....	29
b) La Teoría de Asociación Estímulo-respuesta de Edward Thorndike	29
1.4.2 El Cognoscitivismo.....	30
a) La Epistemología Genética de Jean Piaget	30
b) La Teoría Sociocultural de Vygotsky	31
c) La Teoría de la Zona de Desarrollo Próximo.....	31
1.4.3 El Constructivismo	32
1.4.4 El Conectivismo	32
a) Redes de Aprendizaje	33
1.4.5 Ensayo y Error	33
1.5 Relación entre aprendizaje y desarrollo	35
1.5.1 La Teoría de Aprendizaje de Jean Piaget	37
1.4.2 La Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky	39
CAPÍTULO II. El juego como estrategia de aprendizaje	41
2.1 Bases teóricas del juego	41
a) Teoría del Excedente energético de Herbert Spencer (1855)	42

b) Teoría de la Relajación de Lazarus (1833)	42
c) Teoría del Preejercicio de Karl Groos (1898)	42
d) Teoría de la Recapitulación Granville Stanley Hall (1904)	43
e) Teoría de la Personalidad de Sigmund Freud (1856-1939)	43
2.2 Concepto de juego	44
2.3 El juego en la infancia	44
2.4 Tipos de juego	45
2.4.1 Juego funcional	45
2.4.2 Juego de construcción	45
2.4.3 Juego simbólico desde la perspectiva teórica de Piaget	46
2.4.4 Juego reglado desde la perspectiva teórica de Piaget	46
2.5 Clasificación de los juegos	46
2.6 El juego según Jean Piaget.....	48
2.6.1 Juego simbólico	49
2.6.2 Juego reglado	50
CAPÍTULO III. Propuesta de intervención	51
a) Propósito de la propuesta de intervención	51
b) Fundamento metodológico de la propuesta de intervención	51
c) Evaluación en la implementación de la propuesta de intervención	52
3.1 Primer momento. Planeación de la propuesta de intervención	52
3.2 Segundo momento. Ejecución de la propuesta de intervención	70
3.3 Tercer momento. Evaluación de la propuesta de intervención	88
Conclusiones	98
Recomendaciones	100
Referencias bibliográficas	101
Anexos.....	103

INTRODUCCIÓN

Hoy en día, existe una gran variedad de técnicas o recursos que se emplean dentro del campo de la enseñanza y aprendizaje. Al momento de que se utilizan dentro del aula cambian relativamente dependiendo de las necesidades de los alumnos. Cuando nos damos cuenta de que los aprendizajes no están siendo favorables, recurrimos a buscar estrategias que nos ayuden a mejorar y a que el aprendizaje sea significativo.

Estas estrategias se componen de acciones que ayudan a tomar decisiones, a conseguir mejores resultados y están orientadas a alcanzar un objetivo para mejorar el proceso educativo. En el Plan y Programa de Estudios 2017 en el nivel de Educación Preescolar, menciona cuatro estrategias que favorecen el aprendizaje en los alumnos: el aprendizaje con otros, el juego, decisiones pedagógicas y las consignas.

El juego es una forma de interacción con objetos y con otras personas que propicia el desarrollo cognitivo y emocional en los niños. Es una actividad necesaria para que ellos expresen su energía, su necesidad de movimiento y se relacionen con el mundo. (SEP, 2017)

También, es considerado como una actividad en donde las personas y niños, se entretienen y divierten. Pero si vemos más allá de lo que es realmente el juego y lo que implica, podemos darnos cuenta de que no solo es jugar por jugar, si no, es aprender con otros de una forma divertida y socializadora. Existen lugares en el que el niño puede jugar e interactuar con las personas, por ejemplo: en su casa, en un parque o hasta en la calle, sin embargo, existe un lugar en el que el niño, aparte de que puede jugar, aprende al mismo tiempo: en la escuela.

La escuela, es un espacio en donde se imparte una educación o un tipo de enseñanza, está integrada por alumnos (niños, adolescentes, jóvenes o adultos) y maestros que, a su vez, desarrollan una interacción social.

Por lo tanto, en el nivel preescolar, dónde asisten niños en un rango de 4 a 6 años, tienen la necesidad de hacer cosas que a ellos les guste o le llamen la atención, la energía que tienen la transmiten por toda la escuela, al grado de que nos contagian su alegría y diversión.

Esa diversión debe verse reflejada en cómo los docentes enseñan y ponen en práctica sus habilidades y destrezas en el aula, y el juego, es una manera divertida de enseñar dentro del preescolar. Por ello, he elegido este tema como una estrategia importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños.

Ahora bien, en el presente informe se da a conocer el jardín de niños donde realicé mis prácticas profesionales, el diagnóstico externo e interno, el diagnóstico del grupo y la problemática identificada dentro del aula. También, se describe el desarrollo de mi tema de investigación, que contiene ampliamente información acerca de conceptos como aprendizaje, educación y juego. Así mismo, se menciona a varios autores que trabajaron en investigaciones y desarrollaron teorías para poder fundamentar mi trabajo.

Por último, se desarrolla mi propuesta de intervención en la práctica docente, que contiene una variedad de actividades basadas en el juego para trabajar y enriquecer el aprendizaje de cada alumno, sin dejar de lado sus necesidades e intereses. Esto, con el propósito de dar a conocer la importancia del juego como una estrategia en el desarrollo del aprendizaje de los niños durante el nivel preescolar y que influya positivamente en su vida cotidiana, fomentando valores, como el respeto, la igualdad, la responsabilidad, la autonomía, la empatía y el desarrollo de habilidades y destrezas. También, desarrollan su creatividad, la imaginación, aprenden a relacionarse con los demás, regulan sus emociones y conocen el mundo que los rodea.

Esta propuesta puede ayudar a docentes en formación o docentes en servicio, ya que es una de las muchas estrategias que se pueden utilizar en el ámbito educativo, facilitando el trabajo y así, poder enseñar de manera lúdica y que sea de interés para los alumnos.

AUTODIAGNÓSTICO DE COMPETENCIAS GENÉRICAS Y PROFESIONALES

A partir de las experiencias obtenidas durante las prácticas profesionales en los diferentes Jardines de Niños, pude desarrollar competencias, habilidades y destrezas que me ayudaron a mejorar cada día mi formación docente. Dentro de la malla curricular del Plan de Estudios 2018 de la Licenciatura en Educación Preescolar se menciona que:

El perfil de egreso constituye el elemento referencial para la construcción y diseño del Plan de Estudios. Éste expresa lo que el egresado será capaz de realizar al término del programa educativo. Señala los conocimientos, habilidades, actitudes y valores involucrados en los desempeños propios de la profesión docente. Está integrado por competencias genéricas y profesionales, así como sus unidades o elementos (DGESPE, 2018).

A continuación, se presenta un cuadro que contiene las competencias genéricas y profesionales que logre desarrollar durante mi formación docente.

COMPETENCIAS GENÉRICAS	
Soluciona problemas y toma decisiones utilizando su pensamiento crítico y creativo.	La importancia de desarrollar un pensamiento crítico nos permite poder entender y dar solución a problemas que se acontecen durante la práctica docente, esta competencia se fortaleció a partir de la experiencia que se adquirió mediante mis prácticas profesionales.
Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación de manera crítica.	El uso adecuado y responsable de las TIC's, facilita la obtención todo tipo de información que influye en el aprendizaje de niños, jóvenes y adultos. Al desarrollar esta competencia, me permitió fortalecer mis habilidades tecnológicas para generar nuevos ambientes de aprendizaje en los niños.

<p>Aplica sus habilidades lingüísticas y comunicativas en diversos contextos.</p>	<p>Esta es una de las competencias que más logré desarrollar durante mi práctica docente y el utilizarla de manera adecuada, permite que la comunicación sea asertiva dentro del contexto educativo; con alumnos, docentes, directivos y padres de familia.</p>
<p>COMPETENCIAS PROFESIONALES</p>	
<p>Detecta los procesos de aprendizaje de sus alumnos para favorecer su desarrollo cognitivo y socioemocional.</p>	<p>Es muy importante que, a partir de las necesidades del grupo, el docente conozca el aprendizaje de sus alumnos, para que así, el diseño de las actividades esté ligadas al desarrollo cognitivo y socioemocional de los niños. Esta competencia logré desarrollarla a partir del desarrollo de mi propuesta de intervención, ya que, mi objetivo era enriquecer el aprendizaje de los alumnos con actividades lúdicas.</p>
<p>Aplica el plan y programas de estudio para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de sus alumnos</p>	<p>El Plan y Programas de estudio es un documento necesario para la práctica docente, es nuestra fuente y guía de información para cumplir con los propósitos educativos, aplicarlos dentro del aprendizaje de los alumnos es contribuir y ofrecer una educación de calidad. Conocer este documento, me permitió crear y diseñar con facilidad, actividades que favorecieron las capacidades de los alumnos, así como sus habilidades y destrezas.</p>
<p>Diseño planeación es aplicando sus conocimientos curriculares, psicopedagógicos,</p>	<p>La planeación didáctica es la organización de un conjunto de ideas y actividades que el docente desarrolla, deben ser incluyentes y de interés para los alumnos y al mismo tiempo, faciliten el</p>

<p>disciplinares, didácticos y tecnológicos para propiciar espacios de aprendizaje incluyentes que respondan a las necesidades de todos los alumnos en el marco del plan y programas de estudio.</p>	<p>proceso de aprendizaje en ellos, sin embargo, logré diseñar actividades que fueron orientadas al máximo logro de los aprendizajes en los alumnos, de acuerdo con sus intereses y necesidades.</p>
<p>Integra recursos de la investigación educativa para enriquecer su práctica profesional, expresando su interés por el conocimiento, la ciencia y la mejora de la educación.</p>	<p>Los recursos tecnológicos, materiales impresos y didácticos, son herramientas que favorecieron mi práctica profesional, porque me ayudaron a ejercer una buena educación y así, fortalecer mi formación docente.</p>

OBJETIVOS

General

Comprender la importancia del juego como estrategia para favorecer y desarrollar el aprendizaje de los niños de educación preescolar.

Específicos

- Conocer el impacto que tiene el juego en la sociedad y en la educación.
- Identificar los tipos juegos que existen para aplicarlos dentro del Jardín de Niños Pastor Velázquez Hernández.
- Identificar qué factores influyen en el aprendizaje de los alumnos del 3º B del Jardín de Niños Pastor Velázquez Hernández.
- Desarrollar actividades a través del juego para enriquecer el aprendizaje de los alumnos del 3º B del Jardín de Niños Pastor Velázquez Hernández.

PLAN DE ACCIÓN

A) PROBLEMÁTICA

Conforme pasa el tiempo, los seres humanos aprenden algo nuevo de acuerdo con lo que observan, investigan y estudian o también, de las experiencias que surgen en la vida cotidiana. El aprendizaje está relacionado con la educación, es un proceso que se va adquiriendo poco a poco y desde que el niño entra a un ambiente escolar va desarrollando nuevas habilidades, sin embargo, se necesitan las herramientas necesarias para adquirirlo.

En la educación preescolar se considera que los niños tienen conocimientos, habilidades y experiencias diversas que son la base para fortalecer sus capacidades. Son sujetos activos, pensantes, con capacidades y potencial para aprender en interacción con su entorno. (SEP, 2017)

Primero, es importante comprender cómo llevar a cabo este proceso, para que se puedan implementar las estrategias adecuadas y así, favorecer el aprendizaje. En segundo lugar, se debe considerar las necesidades particulares de cada alumno, así como sus gustos e intereses, sin dejar a lado el contexto social y familiar en el que se encuentra.

El juego, como se ha mencionado anteriormente, es más que nada una de las muchas formas en las que el niño puede aprender de manera lúdica, sin embargo, autores como Piaget y Vygotsky mencionan que el juego forma parte del desarrollo del niño, ya que contribuye a su maduración psicomotriz, cognitiva y física. Además, crea un vínculo afectivo con sus padres y favorece la socialización. Por lo que, el juego es uno de los medios con mayor impacto en los niños para desarrollar nuevas habilidades y conceptos a través de su propia experiencia.

El juego como estrategia de aprendizaje permite el fortalecimiento de valores, como; respeto, honestidad, amistad, empatía, tolerancia grupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo y seguridad. Todo lo anterior demuestra que la escuela es el ámbito ideal de tener la oportunidad de jugar, ya que el juego no es sólo

un pasatiempo, se debe aprovechar todo el potencial de educar a través de lo lúdico para desarrollar el aprendizaje, adquirir habilidades, destrezas y fomentar los valores.

Para que se puedan favorecer todos estos aspectos, se debe propiciar un ambiente en el que haya una convivencia escolar sana y una educación de calidad, por ejemplo: las reglas y normas regulan el comportamiento de dicha persona, lo que permite que el trabajo sea más fácil de llevar a cabo e implica que el personal docente, no docente, directivos y alumnos, cumplan con estas normas y reglas, con el fin de que el ambiente en el que se labora sea agradable.

Cabe mencionar que, dentro del aula de clases existe un reglamento, que de igual manera contiene normas y reglas que los alumnos deben de respetar, con el objetivo de que la práctica docente y el desarrollo de las actividades sean más eficientes. Sin embargo, cuando los alumnos no atienden estas reglas, afecta en el proceso de aprendizaje de cada uno de ellos, por ejemplo: cuando la maestra está explicando alguna actividad y los alumnos están distraídos o no están poniendo atención a lo que se les está diciendo, no están respetando una regla básica que la mayoría de las docentes utiliza dentro del aula, que es “escuchar con atención a la maestra”, lo que dificulta que las actividades no se lleven a cabo y por ende, que los alumnos no adquieren los aprendizajes. Por tanto, es importante que los alumnos conozcan y comprendan qué es lo que deben y no deben de hacer, antes de iniciar con las clases, con una actividad o con un juego, por eso, la importancia de las reglas dentro del aula, ya que el hecho de marcar límites ayuda a regular la conducta de cada uno de ellos, y así, permitir que el proceso de aprendizaje se favorezca.

En el caso del grupo de 3º “B”, del Jardín de Niños Pastor Velázquez Hernández, el cual me fue asignado para realizar mis prácticas, presentan la dificultad de atender las reglas y normas, pues la mayoría de los alumnos son muy activos y necesitan estar en constante movimiento, mantienen la atención por lapsos sumamente cortos, les cuesta solicitar la palabra para hablar, se levantan de su lugar, entre otras. También, muestran dificultad para controlar sus impulsos y emociones, enojándose con

frecuencia con otros compañeros y en algunos casos llegándolos a agredir físicamente.

En el caso de Mateo, que es el único que tiene diagnóstico de USAER, presenta mayor dificultad para poder controlar sus impulsos, porque en algunas ocasiones ha llegado al punto de agredir a sus compañeros físicamente, ya sea porque lo molestan o se burlan de él. Por otro lado, Santiago, es el alumno que le cuesta trabajo controlar sus emociones, lo que ocasiona que haga berrinches a cada rato y también, ha llegado al punto de agredir verbalmente a sus compañeros.

Así mismo, alumnos como Brandon, Víctor y Paolo, son los que presentan mayor dificultad para respetar las reglas y normas dentro del salón, lo que ocasiona que la ejecución de las actividades no se lleve a cabo de manera ordenada, perjudicando el logro de los aprendizajes. A pesar de ello, son alumnos que socializan con facilidad con diferentes compañeros y adultos, por lo que no se les dificultó interactuar y conversar con sus compañeros del grupo.

Por estas razones, el logro de los aprendizajes en los alumnos no se adquiere de una manera significativa, por lo que, es necesario implementar estrategias que ayuden a resolver estos tipos de problema, ya sea dentro o fuera del aula.

B) DIAGNÓSTICO

El diagnóstico escolar es un proceso en el que se analiza la situación del alumno en la escuela y en el aula, a fin de obtener información que nos ayude a diseñar estrategias para prevenir dificultades, corregir las ya existentes y potenciar sus capacidades (EPDEF, 2017).

Este diagnóstico se crea a partir de las necesidades que tiene la escuela, con el fin de conocer en qué situación se encuentra y así, comenzar a diseñar acciones que ayuden a mejorar el servicio educativo. También, el diagnóstico forma parte del proceso de los aprendizajes, ya que permite al docente conocer los intereses de los alumnos, así como sus habilidades; en qué son buenos, en qué necesitan mejorar, entre otras. Por lo que es necesario conocer el contexto interno y externo de la institución, para que la intervención docente sea favorable tanto para el que aprende, como para quien enseña.

Contexto externo.

“El entorno externo de las escuelas está constituido por entidades tales como los padres de familia y apoderados, las otras organizaciones sociales, la economía que entorna a las escuelas, el sistema legal, el cultural o el político” (Casassus, 2000). Por lo tanto, son características inherentes y pueden ser positivas o negativas que son de gran impacto a la institución, de manera que la relación entre escuela-sociedad tiende a ser de carácter más pasivo que activo.

El Jardín de Niños “Pastor Velázquez Hernández” se encuentra ubicado en la localidad de San Cristóbal Tecolít, en el municipio de Zinacantepec, Estado de México y se caracteriza por ser una localidad semiurbana.

Cuenta con los servicios públicos necesarios como agua potable, luz eléctrica, drenaje, transporte público como taxis y camiones, así como servicios de alimentación, educación, salud, materiales escolares y tecnología, como tiendas de abarrotes, recauderías, carnicerías, pollerías, escuelas desde el nivel inicial hasta el nivel preparatoria, farmacias, papelerías, ciber y un centro de salud cercano. Frente al

Jardín de Niños se encuentra ubicada la Escuela Primaria “Ildefonso Velázquez”, por lo que la calle es muy transitada.

La comunidad destaca por ser en su mayoría de religión católica, resaltando que cuenta con dos iglesias, a las cuales acuden las familias a misas los domingos. Las principales actividades socioeconómicas que se realizan en la comunidad es el comercio ya sea en tienda de abarrotes, ropa y calzado, recauderías, papelerías o ciber, el cuidado de animales de granja como gallinas, caballos, borregos, vacas, puercos, burros y conejos, el cultivo de algunas plantas como el maíz y las habas, el manejo de transportes como taxis y camiones.

Hay una gran diversidad de familias, en donde predominan más las nucleares, extensas y separadas. Por esta razón, existe una diversidad de alumnos con una amplia gama de personalidades, ya que viven dentro de familias extensas, en donde son muy sobreprotegidos por abuelos, porque la mayor parte de los padres son jóvenes, entre una edad de 20 a 25 años, por lo cual recae gran responsabilidad en el cuidado de los hijos a los abuelos o personas diferentes, quienes suelen educarlos con muy escasas limitaciones.

No obstante, son mucho más las circunstancias que pueden hacer que los abuelos se hagan cargo de la educación de sus nietos, pero lo cierto es que, varios estudios internacionales muestran que los niños que crecen en hogares con salto generacional (donde los abuelos cumplen el doble rol de padres y abuelos) tienen más problemas emocionales y de comportamiento, menos años de escolarización y más problemas de aprendizaje (Naslund & Quintero, 2020). Por tal motivo, los padres les dedican menos tiempo a sus hijos en actividades que ayuden a su aprendizaje, como: leer, escribir, hacer la tarea, jugar, etc., por lo que tienen menos oportunidad de estimular su desarrollo cognitivo y emocional.

Contexto interno.

“El contexto interno está constituido por personas, pero solo en cuanto ellas son alumnos, docentes, técnicos, directivos, y no en tanto de seres humanos” (Casassus, 2000). Es decir, que todo lo que hay en el interior de una escuela forma parte del

contexto interno y debe facilitar el desarrollo del aprendizaje de los alumnos, así como sus capacidades intelectuales y físicas.

El Jardín de Niños “Pastor Velázquez Hernández”, se encuentra ubicado en la localidad de San Cristóbal Tecolotitlán y forma parte de la Zona Escolar J096, con C.C.T. 15EJN0136V, es de Turno Matutino y es una escuela de organización completa. Cuenta con 8 docentes, 4 promotores, personal no docente y una matrícula total de 187 alumnos, entre 3 a 6 años, en donde predomina más el género masculino.

Existe una gran variedad de alumnos, donde algunos requieren apoyo de USAER, ya que presentan alguna condición física o intelectual, como, por ejemplo: Trastorno del Espectro Autista, TDA y TDAH o Discapacidad Motriz, el cual, la institución cuenta con las herramientas y los espacios necesarios para atender a estos alumnos. Gran parte de los alumnos, viven cerca de la escuela o alrededor del municipio, sin embargo, hay alumnos que viven en el centro de Zinacantan, por lo que necesitan usar transporte para llegar al jardín.

Dentro de la escuela hay un patio cívico, un espacio de juegos con resbaladilla, columpios y un juego mixto, jardinerías, salón de coros, lo que sirve de apoyo para realizar actividades fuera del aula de clases.

Como recursos tecnológicos, la institución cuenta con grabadora, bocina, micrófonos, un proyector y servicio de internet dentro de la dirección, y, por último, materiales para trabajar la motricidad y el ejercicio físico en los alumnos como aros, pelotas grandes, medianas y pequeñas, conos, un túnel de tela, una barra de equilibrio y otros materiales para utilizar en carreras de obstáculos o circuitos.

Es importante destacar que el aula es de grandes dimensiones, por lo que se pueden realizar diversas actividades, también cuenta con un mueble de material didáctico, por ejemplo: plastilina, gises, plumones, colores, crayolas, pintura, pinceles, tijeras, pegamento, palisadas, pinzas, rompecabezas y material de ensamble, los cuales favorecen en los alumnos el interés por manipular y trabajar con materiales concretos, favoreciendo de esta manera los aprendizajes esperados a partir de la etapa preoperacional en la que se encuentran.

Así mismo, se cuenta con una biblioteca de aula con una gran diversidad de libros y cuentos del rincón que permiten favorecer en ellos el interés por la lectura y el aprendizaje, así como los números, lo que permite generar un ambiente armónico y alfabetizador para los alumnos.

Diagnóstico grupal.

“Es proceso de análisis que permite la identificación de problemas, recursos y potencialidades, a partir de los intereses y conocimientos de los alumnos” (Psicodidactica I, 2021).

El diagnóstico inicial permite saber qué manifiesta cada niño en relación con los aprendizajes esperados, sus características y rasgos personales, condiciones de salud física y algunos aspectos de su ambiente familiar (formas de trato, con quién(es) se relacionan y la dinámica en casa; sus gustos o preferencias, temores, entre otras cosas) (EPDEF, 2017).

Esto refiere a que el diagnóstico es el punto de partida para poder realizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, porque nos permite conocer a los alumnos con los que voy a trabajar y así, saber por dónde empezar.

Ahora bien, el grupo que me fue asignado para realizar mis prácticas profesionales es el 3ºB, el cual, está conformado por 22 alumnos, de los cuales 11 son niños y 11 son niñas entre una edad de 4 y 5 años. En su mayoría son alumnos muy inquietos y con mucha energía, mantienen la atención por lapsos sumamente cortos, se distraen con mucha facilidad, se les dificulta seguir reglas y acuerdos a pesar de que las conozcan, la mayoría se muestran interesados en actividades kinestésicas, dinámicas y que implican movimiento constante o manipular materiales concretos como los rompecabezas y materiales de ensamble, así como las actividades al aire libre aunque se les dificulta seguir instrucciones y reglas en juegos organizados.

Hay alumnos que requieren apoyo de USAER, principalmente el alumno Mateo, quien ya tiene un diagnóstico de TDAH, ya que difícilmente centra su atención en las actividades, todo el tiempo se distrae, no termina sus trabajos, y con frecuencia es agresivo con sus compañeros, toma sus pertenencias y hace travesuras con los

materiales al igual que Paolo, Víctor y Brandon, quienes también suelen tener actitudes similares, aunque ellos no tienen un diagnóstico como tal.

De igual manera el alumno de nuevo ingreso Santiago, tiene problemas de comportamiento, difícilmente sigue reglas, tampoco realiza sus trabajos y se le dificulta bastante centrar su atención, además de que tiene problemas de higiene y orden, su madre alude a que tiene un diagnóstico de “síndrome de niño emperador” por parte de un psicólogo que ellos han visitado anteriormente, a consecuencia de problemas frecuentes en otras escuelas en las que estuvo inscrito. Así mismo, otros alumnos presentan problemas de lenguaje como Paolo, Juan José y Yolanda, por todo lo anterior mencionado, si es necesario contar con el apoyo del equipo de USAER, para realizar los procesos necesarios para la canalización y trabajo con los alumnos, a partir de un trabajo individualizado y diversificado, implementando los ajustes curriculares necesarios a las actividades abordadas, sobre todo aquellos que más lo requieren.

De acuerdo al Modelo de la Programación Neurolingüística de Bandler y Grinder de estilos de aprendizaje, también conocido como VAK, se observa mayor predominancia de alumnos kinestésicos, aunque también hay algunos que son auditivos y otros visuales, por lo que es un grupo que aprende principalmente con acciones, con materiales concretos, también observando imágenes y lo que realiza la docente o los demás alumnos, cabe mencionar que pocos atienden con certeza las consignas dadas, debido a que difícilmente pueden centrar su atención.

Cabe mencionar que dentro del Plan y Programas de Estudio 2017, menciona que existen tres componentes curriculares para la Educación Básica (preescolar, primaria y secundaria). El cual, va a permitir que cada escuela busque atender las necesidades educativas de los alumnos y que a continuación, se presentan en el siguiente esquema:

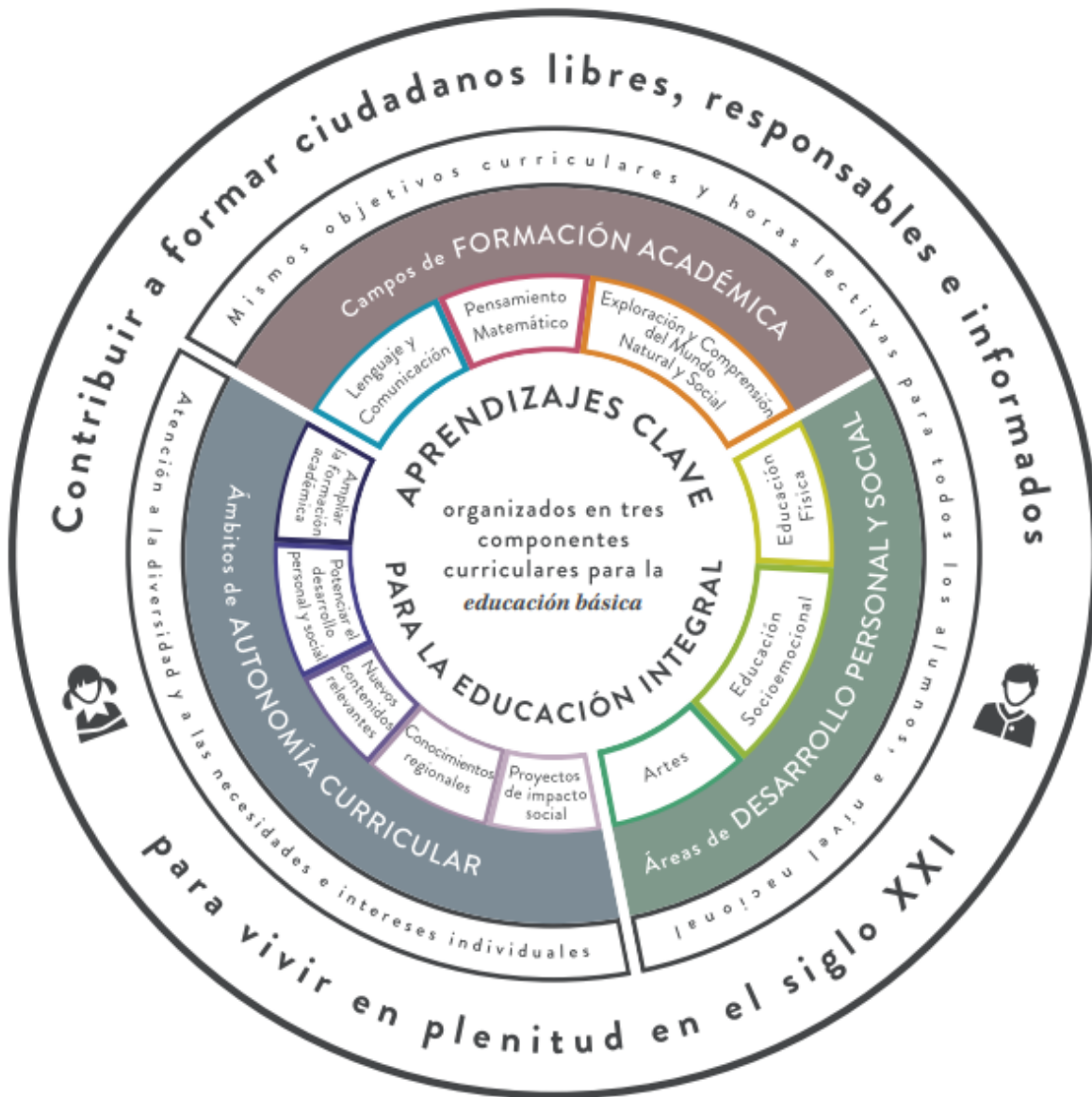


Ilustración 1. Componentes curriculares del Plan y Programas de Estudio 2017. SEP

En Educación Preescolar, los componentes curriculares se dividen en dos; Campos de Formación Académica (Lenguaje y Comunicación, Pensamiento Matemático y Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social) y Áreas de Desarrollo Personal y Social (Artes, Educación Socioemocional y Educación Física).

A continuación, se realiza el diagnóstico grupal del 3º “B” a partir de los dos componentes curriculares de la Educación Preescolar, para identificar sus áreas de oportunidad de los alumnos y sus dificultades.

Lenguaje y Comunicación.

La mayoría de los alumnos conversan entre sí y con la docente, mostrando seguridad al expresarse, aunque se les dificulta esperar su turno para hablar, interrumpen constantemente a quien está hablando y muchos de ellos hablan de temas distintos a la vez sin centrarse en uno solo. Se interesan por la narración de cuentos, aunque sus periodos de atención son muy cortos, y se distraen con facilidad entre sus compañeros, sin embargo, la mayoría responden asertivamente a los cuestionamientos en relación con lo que se leyó.

Por otro lado, la mayoría ya logra reconocer su nombre con tan solo identificar la primera letra de su nombre, en cuanto a la escritura, todavía no logran escribirlo correctamente, es decir, se encuentran en la etapa presilábica de los niveles de lectoescritura de Emilia Ferreiro y Teberosky, porque comienzan a copiar algunas letras de su nombre, pero en diferente orden.

Pensamiento Matemático.

En su mayoría muestran interés por los números y recitan la serie numérica de manera oral hasta el número 10, pocos son los que ya reconocen y cuentan hasta el número 20. Comienzan a poner en práctica algunos principios de conteo al contar pocos elementos en una colección, como es la correspondencia uno a uno y la cardinalidad, aunque aún no tiene noción de la correspondencia entre el símbolo numérico y la cantidad que representa. Algunos alumnos comienzan a identificar figuras geométricas en su entorno, principalmente el círculo, el cuadrado y el triángulo, aunque otros alumnos aun suelen confundirlas entre sí, o bien, no recuerdan sus nombres.

Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social.

Algunos alumnos son capaces de formular inferencias o explicaciones breves sobre lo que sucede a su alrededor a partir de lo que observan o de lo que ya conocen. Responden a preguntas y formulan las propias sobre lo que les interesa saber. Identifican con facilidad a los miembros de su familia como mamá, papá, hermanos, tíos, abuelos y primos, algunos conocen y hablan sobre las actividades que realizan

sus padres, identificando a que se dedican o en que trabaja. Mencionan también, características físicas de algunos animales que conocen, se interesan por ellos al igual que por algunos fenómenos naturales que les resultan interesantes.

Artes.

La mayoría de los alumnos realizan actividades gráficas que implican el uso de recursos y materiales en creaciones propias, a excepción de Mateo y Santiago, quienes difícilmente realizan actividades gráficas; aunque la mayoría muestra interés por materiales como pintura, plumones, acuarelas, gises, crayolas y sobre todo, la plastilina y diversos tipos de masa. En cuanto al baile y la expresión corporal, la mayoría muestran interés por llevarlo a cabo, suelen bailar de forma espontánea al ritmo de la música, sin embargo, hay algunos niños que se les dificulta expresarse corporalmente.

Educación Socioemocional.

Los alumnos se muestran sumamente inquietos e impulsivos, se observa que hay falta de límites y reglas tanto en casa como en la escuela, puesto que se les dificulta bastante seguir acuerdos, al igual que los hábitos de orden e higiene, se les dificulta seguir instrucciones, centrar su atención, culminar sus trabajos, así como respetar a los demás y a los objetos ajenos.

Educación Física.

Los alumnos muestran interés por actividades que implican acciones motoras como correr, gatear, saltar, rodar, girar, lanzar, equilibrarse, etc., aunque muestran una atención bastante dispersa y se les dificulta seguir las instrucciones que se les da, así como hacer uso adecuado de los materiales, a algunos alumnos se les dificulta aún más participar e integrarse en juegos organizados o actividades que implican seguir instrucciones y acuerdos, así mismo, algunos muestran poca habilidad motriz en las actividades que implican movimientos de locomoción, estabilidad, fuerza y coordinación.

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

1. ¿Cuál es la importancia del juego en el proceso de aprendizaje de los niños de Educación Preescolar?
2. ¿Qué estrategias utiliza el docente para afianzar el conocimiento? ¿Tienen conocimiento los estudiantes del uso del juego como una forma de aprender?
3. ¿Qué factores se deben tomar en cuenta cuando se introduce el juego en el aprendizaje?
4. ¿Es necesario tomar en cuenta la edad, los intereses, las necesidades, el ritmo de aprendizaje, los gustos, entre otros, al proponer estrategias que faciliten el aprendizaje?
5. ¿Como favorece el juego en el desarrollo de los niños de Educación Preescolar?
6. ¿Qué importancia tiene el juego en la adquisición del conocimiento en los niños?
7. En la actualidad, ¿el juego es considerado como una estrategia que facilite el proceso de aprendizaje en los niños de educación preescolar?
8. ¿Cuáles juegos, como estrategias de aprendizaje, se adaptan mejor al aprendizaje en la primera etapa de la educación básica?
9. ¿Qué beneficios adquiere el niño a través del juego?

CAPÍTULO I

EL APRENDIZAJE, SU IMPACTO EN LA EDUCACIÓN Y EN LA SOCIEDAD

En este primer capítulo, como primera parte, se presenta una descripción general del concepto de aprendizaje, así como el gran impacto que tiene en la educación y en la sociedad. También, se rescatan algunos conceptos sobre el aprendizaje desde la perspectiva de diferentes autores. En segundo lugar, se reúnen las principales teorías del aprendizaje y se sitúan en uno de los dos enfoques predominantes en el ámbito de la psicología, como son; el enfoque conductista y el enfoque cognoscitivista. Y, por último, se retoman cada uno de los enfoques y se hace una comparación entre las diferentes teorías sobre el aprendizaje, para reflexionar sobre cada una de las características que se presentan.

1.1 DEFINICIÓN DE APRENDIZAJE.

El aprendizaje es clave en el desarrollo de las personas. Si comparamos los comportamientos simples y naturales de un niño, con las de un adulto, podremos observar cómo los sentimientos, habilidades y pensamientos son diferentes y es precisamente el aprendizaje el elemento que marca la diferencia.

Los seres humanos interactuamos de forma continua con el entorno que nos rodea, lo que nos hace adquirir experiencias e ir modificando nuestro comportamiento en función de lo que va sucediendo a lo largo de nuestra vida. Por lo tanto, el aprendizaje supone un cambio en nuestro comportamiento como consecuencia de una determinada experiencia.

A finales del siglo XIX, el estudio del aprendizaje fue considerado uno de los temas más importantes por psicólogos de diferentes escuelas. Durante años, se ha estudiado la forma en la que las personas aprenden y por qué aprenden por medio de la psicología del aprendizaje. Personas como Edward Thorndike, Jean Piaget y Lev Vygotsky, son considerados los más influyentes en el campo de la psicología, gracias a sus aportaciones y estudios que, a lo largo de los años, han logrado que tengamos

una mejor explicación del aprendizaje, y que, además, se refleja en el ámbito educativo.

A continuación, se comparte algunos conceptos desde la perspectiva de varios autores;

El aprendizaje es un cambio relativamente permanente en el comportamiento, que refleja una adquisición de conocimientos o habilidades a través de la experiencia, y que puede incluir el estudio, la instrucción, la observación o la práctica (Ignacio, 2015, p. 118)

Un cambio relativamente permanente en la conducta o en su potencialidad que se produce a partir de la experiencia y que no puede ser atribuido a un estado temporal somático inducido por la enfermedad, la fatiga o las drogas (Hergenhahn, 1976)

El aprendizaje se basa en la categorización o procesos mediante los cuales simplificamos la interacción con la realidad a partir de la agrupación de objetos, sucesos o conceptos. El aprendiz construye conocimiento según sus propias categorías que se van modificando a partir de su interacción con el ambiente (Bruner, 1963)

Entonces, se puede decir que el aprendizaje forma parte de la experiencia humana y se adquiere a partir de la interacción que existe entre cada una de las personas, de manera que, van construyendo sus conocimientos conforme pasan por distintos escenarios.

Ahora bien, es indispensable que, para aprender, se necesita educar, y esta es un derecho que se imparte a las personas de todas partes del mundo. Sin dejar a un lado que la educación viene desde casa, ahora solo se necesita reforzarla.

1.2 DEFINICIÓN DE EDUCACIÓN

La educación es un proceso humano y cultural complejo. Para establecer su propósito y su definición es necesario considerar la condición y naturaleza del hombre y de la cultura en su conjunto, en su totalidad, para lo cual cada particularidad tiene sentido por su vinculación e interdependencia con las demás y con el conjunto. (León, 2007).

Por lo tanto, la educación es un derecho básico que cada ciudadano debe tener y está inscrito en la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; “Toda persona tiene derecho a la educación. El Estado, Federación, Estados, Ciudad de México y Municipios, impartirá y garantizará la educación inicial, preescolar, primaria, secundaria, media superior y superior.” (Congreso de la Unión, 2023).

1.2.1 EL APRENDIZAJE, SU IMPACTO EN LA EDUCACIÓN Y EN LA VIDA DE LAS PERSONAS.

El aprendizaje en la educación es un proceso en el que niños, adolescentes y jóvenes, adquieren y desarrollan habilidades para llevarlas a cabo en su vida diaria. La UNICEF (2018), menciona que la educación les da a niñas, niños y adolescentes las habilidades y conocimientos para alcanzar su máximo potencial y ejercer sus otros derechos.

En la vida de las personas, la educación es necesaria en todos los sentidos y gracias a ella, ha habido grandes cambios dentro de la sociedad y del mundo, incluyendo el proceso que tiene cada individuo, además de crear conocimientos, nos ha ayudado a desarrollar grandes virtudes y valores, a enriquecer nuestra cultura y todo aquello que nos caracteriza como ser humano.

Así como la educación es importante en la vida de las personas, el aprendizaje también lo es. A medida que vamos creciendo y nos vamos desarrollando en el ámbito social, adquirimos información por medio de la percepción y observación sobre las experiencias que se acontecen día a día. La interacción social implica construir las relaciones de manera positiva e ir edificando nuestra identidad para obtener mejores experiencias en el mundo.

En las escuelas aprendemos, pero cada persona es diferente y aprende de diferente manera y a esto se le ha denominado estilos de aprendizaje.

1.3 ESTILOS DE APRENDIZAJE.

Los estilos de aprendizaje tienen que ver con la forma en que aprendemos, en el modo en que cada uno de nosotros empleamos un método o conjunto de estrategias. Sin embargo, “prácticas concretas que utilizamos varían dependiendo de lo que queremos aprender, cada uno de nosotros tiende a desarrollar una preferencia general, lo que significa que utilizamos unas más que otras, y esto constituye nuestro estilo de aprendizaje” (UAA, s.f.). Por lo tanto, los estilos de aprendizaje se refieren a cómo prefieren y les resulta más fácil aprender a las personas, son una mezcla de factores cognitivos, afectivos y fisiológicos característicos que sirven como indicadores relativamente estables de cómo el individuo percibe, interactúa y responde al entorno de aprendizaje.

“El estilo de aprender no es lo mismo que la habilidad para aprender, sino más bien una preferencia o un modo preferido de aprender que se relaciona con las habilidades” (Sternberg 1994).

Existen tres tipos de aprendizaje y cada uno presenta características que definen el cómo aprende cada persona, partiendo de sus habilidades y capacidades.

1.3.1 APRENDIZAJE VISUAL, AUDITIVO Y KINESTÉSICO

En 1978, Rita y Kenneth Dunn propusieron un modelo de estilo de aprendizaje basado en tres grandes sistemas: el visual, el auditivo y el kinestésico.

- **Visual.**

Sucede cuando uno tiende a pensar en imágenes y a relacionarlas con ideas y conceptos. Este sistema tiende a ser el sistema dominante, ya que, la mayoría de las personas son muy observadoras y tienen la capacidad de memorizar algo a través de patrones, imágenes y colores. Su pensamiento y almacenamiento de información la adquieren a través de imágenes y aprenden mejor cuando el material está en formato visual.

- **Auditivo.**

Tienden a recordar mejor la información a través de una explicación oral. Este tipo de sistema de aprendizaje no permite abstraer los conceptos con tanta facilidad como el sistema de aprendizaje visual, pero resulta muy importante para el aprendizaje de idiomas o música. Las personas que tienen este estilo de aprendizaje tienen la capacidad de recordar lo que otra persona le está diciendo sin necesidad de repetirle la información, también, pueden estudiar con música y recordar lo estudiado.

En los niños de edad preescolar se presenta más este tipo de estilo, ya que tienden a deletrear fonéticamente los sonidos, aprenden escuchando y recuerdan los hechos cuando éstos son presentados en forma de cantos, poemas o melodías.

- **Kinestésico.**

Se trata de un aprendizaje relacionado con las sensaciones y movimientos, es decir, se aprende más fácilmente al moverse y manipular los elementos que forman parte de los que se quiere aprender. Este sistema de aprendizaje se desarrolla más lentamente que los anteriores, pero el resultado del aprendizaje tiende a ser más profundo y se asimila con más facilidad.

Las personas prefieren aprender a través de experiencias o casos prácticos, están en constante movimiento por lo que le es difícil concentrarse al momento de hacer algo, necesitan expresarse de forma corporal e involucrarse en lo que están aprendiendo.

Ahora bien, si nos enfocamos en las diferentes teorías que existen sobre el aprendizaje, podemos tener un conocimiento más amplio sobre el aprendizaje y entender como funciona su proceso.

A continuación se rescatan las principales teorías.

1.1 TEORÍAS DEL APRENDIZAJE.

Existen diversas teorías que hablan del comportamiento del ser humano, las teorías sobre el aprendizaje tratan de explicar los procesos internos cuando aprendemos, por ejemplo, la adquisición de habilidades intelectuales, la adquisición de información o conceptos, las estrategias cognoscitivas, las destrezas motoras o actitudes.

Conforme se fueron dando las transformaciones económico, sociales y culturales entre los siglos XV y XVII, la preocupación por el aprendizaje se fue constituyendo en materia de estudio, en el mundo académico.

En el nuevo contexto histórico-social, surgió el interés por conocer el cómo y el para qué se aprende, lo que permitió que a partir del siglo XVII se comenzara a modelar teorías, más o menos sistemáticas, acerca del fenómeno del aprendizaje. Esas teorías vinieron a ser contrastadas con las existentes, y se generó más que la superación de un enfoque antiguo por uno nuevo, la coexistencia de diversos enfoques.

En el campo de la psicología educativa es en donde ha tenido mayor desarrollo teórico y metodológico el estudio del proceso del aprendizaje.

1.1.1 EL CONDUCTISMO

La teoría conductista se desarrolla principalmente a partir de la primera mitad del siglo XX y permanece vigente hasta mediados de ese siglo, cuando surgen las teorías cognitivas. Esta corriente explica el proceso de aprendizaje en función de las reacciones o respuestas de las personas antes determinados estímulos. Es decir, cada estímulo genera una respuesta y esa respuesta se encuentra condicionada por las consecuencias

En este enfoque nos encontramos con el conjunto de teorías conocidas como teorías del condicionamiento estímulo-respuesta, la teoría de la asociación estímulo-respuesta de E. Thorndike, la teoría del condicionamiento sin reforzamiento, cuyo referente psicológico es el conductismo y su máximo exponente es J. B. Watson y la teoría del condicionamiento por reforzamiento, cuyo punto de vista psicológico es el

reforzamiento con L. Hull y B.F. Skinner como representantes. Dentro de este enfoque, las teorías más conocidas son la teoría conexionista de Thorndike y la teoría del condicionamiento por reforzamiento de B.F. Skinner.

A) Teoría del Condicionamiento Operante de B. F. Skinner

Para Skinner, el aprendizaje es un proceso que puede y debe ser dirigido desde afuera, pues no considera que existan facultades innatas en los individuos. De acuerdo con su planteamiento, el aprendizaje debe ser manejado a través de una planificación mecánica, acerca de lo que los individuos deben aprender.

Según Skinner, el conductismo es una rama experimental de la ciencia natural, donde es posible controlar y predecir la conducta si se hace bajo una observación directa y en condiciones experimentales de estímulo-respuesta. Por lo que él, es el descubridor de condicionamiento operante.

Uno de sus inventos más famosos fue el de “La caja”, en ella dispondría de una palanca que el sujeto (una rata) puede apretar; y de un dispositivo para administrar el refuerzo (comida) cuando el sujeto apriete la palanca. Con este invento, pudo observar que las conductas operantes son respuestas voluntarias, no producidas de manera automática por algún estímulo, sino por reforzamientos positivos (recompensas) o negativos (castigos).

B) La Teoría de Asociación Estímulo-respuesta de Edward Thorndike

Thorndike, fue otro de los pioneros del conductismo, mencionaba que el aprendizaje se componía de una serie de conexiones entre un estímulo y una respuesta, que se fortalecían cada vez que generaban un estado de cosas satisfactorio para el organismo. Sus estudios de condicionamiento instrumental consistían en colocar animales en situación de solución de problemas, el cual implicaba el uso de principio del condicionamiento y del reforzamiento para enseñar métodos de solución de problemas u otras conductas que fueran instrumentales para el logro del objetivo.

La experimentación realizada por Thorndike con animales le produjo buenos resultados a nivel del aprendizaje y, a partir de ese momento, decidió transferir sus experiencias al campo del aprendizaje humano.

La mecanicidad que observó en ciertos fenómenos desarrollados a nivel del aprendizaje animal le demostró similitud con los procesos llevados a cabo por los humanos, de ahí que estableciera un conjunto de principios y leyes, en el que se destaca la importancia de la naturaleza original del ser humano, la particularidad de la vida humana que consta de situaciones y respuestas, y la selectividad que existe en el proceso de aprendizaje humano.

1.1.2 EL COGNOSCITIVISMO

En este enfoque encontramos un gran número de teorías, dentro de las que podemos mencionar: la epistemología genética de J. Piaget, la teoría sociocultural de L. Vygotsky, la teoría del aprendizaje significativo de D. Ausubel y la teoría de las inteligencias múltiples de H. Gardner.

A) La Epistemología Genética de Jean Piaget

De acuerdo con su teoría, el aprendizaje se produce cuando tiene lugar un desequilibrio o un conflicto cognitivo, el cual se da gracias a dos procesos complementarios, a los que denominó asimilación y acomodación. Con ellos, la teoría de Piaget no sólo buscaba explicar cómo los sujetos entienden el mundo, sino también cómo cambia el conocimiento que se tiene respecto de él.

De esta manera, en su teoría, el aprendizaje pasaba a ser conceptualizado como un proceso constructivo interno. Esto es, como un proceso en el que las propias actividades cognitivas de los individuos determinan sus reacciones ante el estímulo ambiental.

Su teoría da una concepción del aprendizaje, a partir del procesamiento de información, lo cual lleva, necesariamente, a la exploración y al descubrimiento.

A) La Teoría Sociocultural de Vygotsky

Esta propuesta se fundamenta en el principio de que las funciones superiores del pensamiento tienen su origen en las relaciones sociales, mediada por el uso de las herramientas psicológicas en su relación con los objetos. En esta teoría, la cultura proporciona al individuo las herramientas necesarias para modificar su entorno, sin embargo, también está constituida, principalmente, de sistemas de signos o símbolos que median en nuestras acciones.

En este sentido, comprender la importancia que Vygotsky le brinda al entorno, es fundamental para entender su teoría, ya que, para él, el medio histórico-social es el que proporciona los instrumentos de mediación.

B) Teoría de la Zona de Desarrollo Próximo

Una teoría de los principios de Vygotsky en la educación es la Zona de Desarrollo Próximo, es una manera de concebir la relación entre aprendizaje y desarrollo, que refiere al espacio entre las habilidades que posee el alumno y lo que puede llegar a aprender a través del apoyo brindando por otra persona, ya sea el padre de familia o el maestro. En esta perspectiva, el alumno es considerado como un ente social, protagonista y producto de múltiples interacciones.

“La Zona de Desarrollo Próximo define aquellas funciones que todavía no maduran, sino que, se hallan en procesos de maduración” (Vygotsky, 1931). En pocas palabras, representa un lazo entre lo que el niño puede hacer por sí mismo y lo que puede hacer con ayuda.

Incluye el concepto de acción pedagógica, en donde menciona la importancia del docente como responsable de construir estrategias didácticas de interacción entre el alumno y el medio sociocultural.

Con base a lo anterior, la educación debe servir para influir los procesos de desarrollo del niño o de la niña y ocuparse no sólo del actual nivel de desarrollo de éstos, sino estimularlos para que desarrollen actividades en la Zona de Desarrollo Próximo, con el fin de impulsar su proceso de desarrollo.

1.1.3 EL CONSTRUCTIVISMO

Piaget sugirió que, a través de procesos de acomodación y asimilación, los individuos construyen nuevos conocimientos a partir de las experiencias. “La asimilación ocurre cuando las experiencias de los individuos se alinean con su representación interna del mundo. Asimilan la nueva experiencia en un marco ya existente” (Romero, 2009)

El constructivismo se centra en cómo los datos obtenidos mediante la percepción se organizan mediante construcciones mentales que cada persona ya posee con anterioridad como consecuencia de su interacción con las cosas, con las personas y con el entorno. (EECS, 2018).

En referencia a lo anterior, las personas van construyendo nociones en función de su experiencia, y esas nociones cambian a medida que pasa el tiempo debido a las nuevas experiencias que se viven y que modifican la forma de comportarnos.

Desde la concepción constructivista en el contexto educativo, se asume que en la escuela los alumnos aprenden y se desarrollan en la medida en que pueden construir significados adecuados en torno a los contenidos que configuran el currículum escolar. Es decir, el aprendizaje surge cuando el alumno procesa la información y construye sus propios conocimientos.

1.4.4 EL CONECTIVISMO

“La revolución de la tecnología de la información ha transformado los modos de hacer negocios, la naturaleza de los servicios y productos, el significado del tiempo en el trabajo, y los procesos de aprendizaje” (Fenwick, 2001: 4).

Según Siemens, esta teoría de aprendizaje se contextualiza en la era digital, la cual se caracteriza por la influencia de la tecnología en el campo de la educación. “El aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de un ambiente nebuloso de elementos cambiantes, los cuales no están enteramente bajo el control del individuo” (Siemens, 2004; 2006). Por esta razón, es que el aprendizaje es un proceso que se construye en diferentes escenarios, ya sea en comunidades de prácticas, redes personales, escuelas y contextos sociales.

Cabe mencionar que, la tecnología ha cambiado progresivamente durante los últimos años, siendo así una de las herramientas más importantes, ya que, permite al hombre crear, innovar y construir numerosos recursos que son indispensables para la vida del ser humano. Este avance tecnológico también ha tenido un gran impacto en el campo de la educación, la cual ha facilitado el desarrollo de un nuevo escenario para las experiencias de aprendizaje.

A) Redes de Aprendizaje

Las redes de aprendizaje constituyen la infraestructura de comunicación para el aprendizaje en red y permiten fomentar el conocimiento, propiciando diferentes formas de interactuar y relacionarse en nuevos espacios creados para estos intercambios de formación, preparación y perfeccionamiento, en que, los individuos construyen su propio conocimiento y emplean nuevos métodos de aprendizaje (Carrillo, 2019).

Es decir, la incorporación de esta red constituye la estructura de aprendizaje, entonces cada red personal es mejorada añadiendo nuevos nodos y conexiones y de esta manera se va construyendo la experiencia de aprendizaje.

Desde esta perspectiva, el aprendizaje no es una experiencia aislada, sino que, en cambio, es una experiencia que combina y conecta nodos de conocimiento.

1.4.5 ENSAYO Y ERROR

Los seres humanos están acostumbrados a pensar en la inteligencia como el poder de disponer y controlar las ideas y de la capacidad de aprender como sinónimo de capacidad de tener ideas. Pero aprender por tener ideas es realmente uno de los eventos más raros y aislados en la naturaleza (Thorndike, 2002)

Thorndike sostenía que los animales no razonan ni avanzan, sino, que aprenden de una manera más o menos mecánica, partiendo de un método de ensayo y error. Las conductas que les resultan fructíferas y gratificantes se "imprimen" en el sistema nervioso, para él, el aprendizaje se compone de una serie de conexiones entre un estímulo y una respuesta, que se fortalecen cada vez que generan un estado de cosas satisfactorio para el organismo. Entonces, podemos decir que, la teoría aprendizaje por ensayo y error se da por medio de la exploración y el tanteo hasta que se encuentra

una respuesta por la que se recibe un reforzamiento positivo o negativo. Un ejemplo claro es cuando empezamos a caminar, ya que nos lleva a buscar la forma de dar un seguimiento de pasos que nos serán útil para la vida.

Durante el aprendizaje cada persona hace muchos intentos y se entiende que cuantos más intentos se realicen más disminuirá la probabilidad de error. La psicología del aprendizaje y las teorías que se ha analizado brevemente con anterioridad nos muestran cómo aprendemos, cómo incorporamos conocimientos, y es precisamente ese elemento el esencial para saber cómo enseñar.

En el siguiente cuadro se resumen las diferentes teorías que se basan en el aprendizaje.

Tabla 1.

Teorías del Aprendizaje

TEORIA	DEFINICION
Teoría Conductista	El aprendizaje se logra cuando se demuestra o se exhibe una respuesta apropiada después de la presentación de un estímulo ambiental específico.
Psicología Cognitiva	El aprendizaje es entendido como la adquisición de conocimientos, el niño absorbe y procesa información llevando a cabo operaciones cognitivas en el desarrollo, para después almacenarlas en la memoria.
Constructivismo	El aprendizaje lo construye el propio sujeto al interactuar con el ambiente.
Constructivismo social	El aprendizaje lo construye el propio sujeto al interactuar con otras personas en contextos funcionales, significativos y auténticos.
Aprendizaje experiencial	El aprendizaje se logra cuando el individuo participa en experiencias significativas y útiles para él.

<p>Conectivismo (Teoría del aprendizaje para la era digital)</p>	<p>El conocimiento reside en el ser humano y fuera de él, por lo que el aprendizaje es un proceso de conexión entre diversas fuentes de información.</p>
---	--

Tabla 1 Recuperado de TEORÍAS DEL APRENDIZAJE MÁS IMPORTANTES: RESUMEN E IDEAS PRINCIPALES, de Guerrero, J. A. 2020. Docentes al día.

Por consiguiente, conocer a fondo cada una de las teorías del aprendizaje, así como sus características, permite a los docentes entender sobre los procesos de aprendizaje y cómo aplicarlos dentro del aula, para beneficio de los alumnos y de la escuela.

El aprendizaje forma parte del desarrollo del niño, ya que, cuando el ser humano crece y se reproduce, se desarrolla física y mentalmente, lo que genera una estrecha relación que conlleva a la formación de nuevas habilidades.

1.6 RELACIÓN ENTRE APRENDIZAJE Y DESARROLLO.

La relación que existe entre aprendizaje y desarrollo sigue siendo un tema difícil de entender, ya que los estudios que se han realizado no han tenido un resultado verídico, con ideas vagas y no evaluadas, por lo que genera una variedad de errores.

Sin embargo, las teorías mencionadas anteriormente, tienen una concepción acerca de la relación entre aprendizaje y desarrollo, pero solamente tres son las más importantes en este apartado.

La primera de ellas se centra en que los procesos del desarrollo del niño son independientes del aprendizaje.

En investigaciones experimentales acerca del desarrollo del pensamiento en los niños de edad escolar, se ha partido de la suposición de que:

Los procesos tales como la deducción y la comprensión, la evolución de nociones acerca del mundo, la interpretación de la causalidad física y el dominio

de formas lógicas de pensamiento y lógica abstracta se produce por si solos, sin influencia alguna del aprendizaje escolar (Vygotsky, s.f.)

De este modo, Vygotsky plantea que los niños adquieren el aprendizaje por si solos, sin necesidad de algo o alguien que les ayude a entender o experimentar, simplemente se basan en lo que observan en su alrededor y lo deducen a su manera de entender el mundo.

En los clásicos de la literatura psicológica, como las obras de Binet, presupone que el desarrollo es un requisito previo para el aprendizaje y que, si las funciones mentales de un niño no han madurado lo suficientemente como para poder aprender un tema determinado, toda instrucción resultara inútil. Por lo tanto, se hace un hallazgo para poder hacer un determinado tipo de aprendizaje. Para resumir esta posición: el aprendizaje constituye una superestructura por encima del desarrollo, dejando a este último esencialmente inalterado.

La segunda posición más importante es que el aprendizaje es desarrollo, es decir, el proceso de aprendizaje está completamente unido al proceso de desarrollo. William James redujo esta noción a que el proceso de aprendizaje es la formación de hábitos, identificándolo como desarrollo.

“La mejor descripción que puede darse de la educación es definirla como la organización de los hábitos adquiridos y tendencias del comportamiento” (James, 1958, pp. 36-37). El desarrollo se reduce a la acumulación de todas las respuestas posibles, ya que se considera una forma más completa de la después innata.

La tercera y última posición acerca de la relación entre aprendizaje y desarrollo trata de cambiar las afirmaciones anteriores entre sí. El proceso de aprendizaje estimula y hace avanzar al proceso de maduración, por lo que el atribuye un papel importante en el desarrollo del niño.

Estas tres posiciones determinan que el aprendizaje surge a través del desarrollo, por lo que podemos deducir que el aprendizaje y desarrollo no coinciden.

1.6.1 LA TEORÍA DE APRENDIZAJE DE JEAN PIAGET

Jean Piaget fue un psicólogo constructivista nacido en Suiza, que realizó aportaciones al estudio de la infancia, entre ellas la más reconocida e importante, la Teoría del Aprendizaje.

Es importante tomar en cuenta los aspectos fundamentales que influyen en el aprendizaje de la infancia. Piaget no solo se enfocaba principalmente en el niño como un ente social y activo, si no que, sus investigaciones proporcionaban estudios empíricos en el campo de la psicología evolutiva y en el desarrollo cognitivo del niño.

Piaget consideraba que los niños son pequeños científicos exploradores que buscan dar sentido al mundo que los rodea y los cambios que presentan al momento de crecer no solo son cuantitativos, también está la forma en cómo ven e interpretan al mundo con su realidad, es decir, construyen una comprensión del mundo y experimentan entre lo que saben y lo que descubren en su entorno. Con base a ello, podemos decir que para que un niño aprenda, es indispensable que conozca el entorno en el que vive y se desarrolla.

En su teoría, afirma que el desarrollo cognitivo está dentro del organismo humano, que el lenguaje depende del conocimiento y la comprensión adquiridos a través del desarrollo cognitivo y cada etapa supone la consistencia de todas las funciones cognitivas con relación a un determinado nivel de desarrollo.

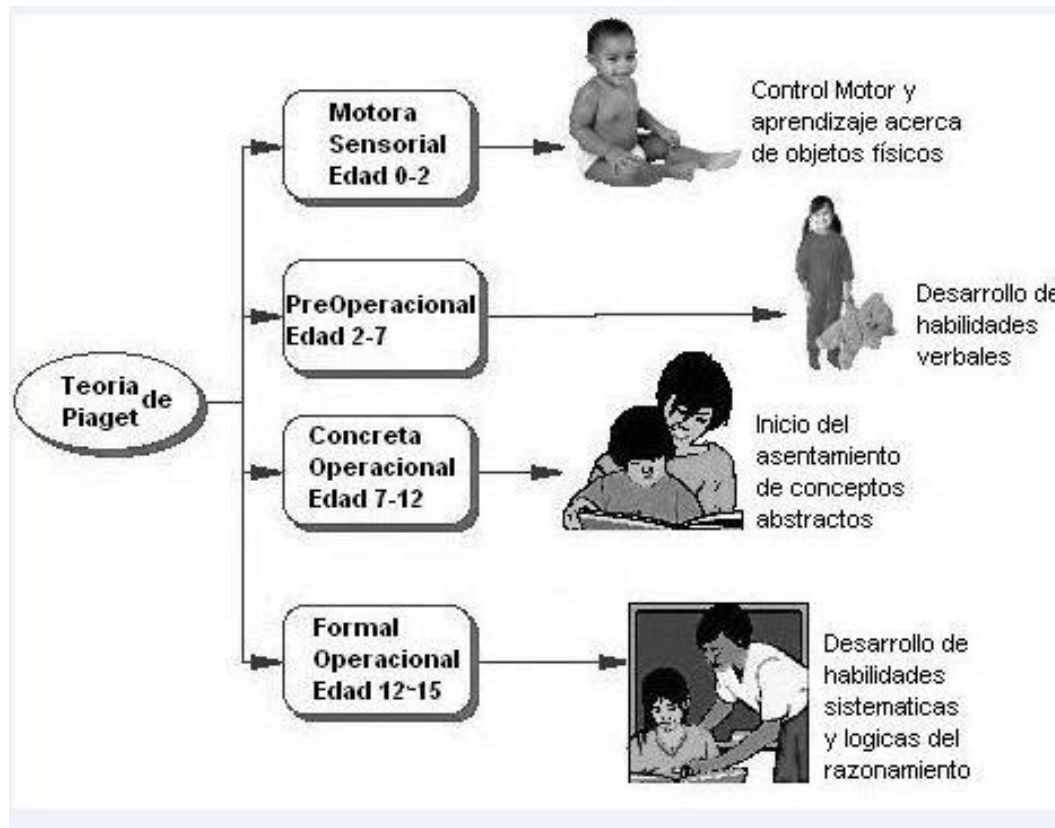


Ilustración 2. Teoría del Desarrollo Cognoscitivo. de Montano, X. 2015. Psicología Evolutiva

1. La etapa sensomotriz va de los 0 a los 2 años, los niños tienen la capacidad de representar y entender el mundo a través de las actividades, la exploración y manipulación constante de objetos.
2. La etapa preoperativa va de los 2 a los 6 años, aquí el niño representa el mundo a su manera, ya sea por medio del juego, las imágenes, el lenguaje o el mundo fantástico.
3. La etapa operativa o concreta va de los 6 a los 11 años; en esta etapa, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos a la hora de ofrecerle algún material para que lo pueda manipular y clasificar.
4. La etapa del pensamiento operativo, que es a partir de los 12 años en adelante; a partir de este momento, tienen la capacidad para razonar de manera lógica, formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física y la experiencia, es por ello, que a través de estas experiencias los niños adquieren el conocimiento y lo entienden a su manera.

Ahora bien, retomando la etapa operativa o concreta, la cual se caracteriza por el juego, los niños tienen su primer acercamiento a la escuela, desarrollan habilidades, destrezas y tienen una mejor interacción con sus compañeros. El concepto de juego hoy en día es visto como un pasatiempo o una actividad que sirve para entretener, cuando la realidad es otra. De hecho, el juego está relacionado con el aprendizaje, ya que, los niños crean una serie de especulaciones con respecto a la vida y realizan representaciones de lo que observan a su alrededor, llamado juego simbólico.

En la Declaración de los Derechos del Niño de 1959, menciona que el niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades se esforzarán por promover el goce de este derecho. (FE, 2010).

Por consiguiente, el derecho al juego es una de las maneras más eficientes en el que los niños pueden disfrutar de su infancia, porque les facilita la interacción con el entorno que los rodea.

1.6.2 LA TEORÍA SOCIOCULTURAL DE LEV VYGOTSKY

Este autor es otro de los teóricos más importantes, ya que sus aportaciones hablan de dos líneas de cambio evolutivo del humano; una dependiente de la biología y otra de manera sociocultural. También habla de la socialización del niño y la manera en cómo influye en su desarrollo cognitivo y personal.

“Los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social; van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognoscitivas como proceso lógico de una inmersión en un modo de vida” (Vygotsky, 1934). Es decir, que su teoría se centra en la importancia del entorno social de los individuos y la adquisición de la cultura.

También, desarrolló un estudio que involucran la participación de niños entre 3 a 4 años, denominado “la metáfora de andamiaje”, que consistía en que el infante

recibía apoyo por parte de los adultos durante su proceso de aprendizaje, es decir, el objetivo era que el niño sea capaz de realizar alguna tarea sin ayuda externa.



Ilustración 3. Psicología del Desarrollo. Teoría Sociocultural. Recuperado de; El Rincón del Loquero. Pablo Estrella. 2017

Como se muestra en la imagen, la Teoría del Desarrollo Próximo está ligado con el concepto de andamiaje, porque las tareas que se les asignan a los niños deben ser retadoras y el docente asume el rol de guía para apoyarlo.

Ahora bien, la relación que establece Vygotsky entre aprendizaje y desarrollo se fundamenta en la Ley Genética General, donde se establece que: “toda función en el desarrollo cultural del niño aparece dos veces, o en dos planos. Primero aparece en el plano social y luego en el plano psicológico” (Carrera, 2001). De este modo, se considera que el aprendizaje estimula y activa una variedad de procesos mentales en la interacción con otras personas. A medida que se reproducen esas formas de interacción social, se ven reflejados en el proceso del aprendizaje social.

CAPÍTULO II

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE

En este segundo capítulo, se enfoca principalmente en el juego, su concepto e importancia en la sociedad, especialmente en el desarrollo de los niños con relación al aprendizaje y a la adquisición de conocimientos, así como las diferentes teorías que hablan sobre este. También, se habla de las características, tipos, y beneficios del juego en los niños de preescolar.

Personas como Piaget y Vygotsky, fueron los más influyentes en este tema, en donde sus estudios fueron enfocados especialmente en los niños y en su proceso de aprendizaje, y en esta parte, se describe un poco sobre sus investigaciones y aportaciones.

Como primera parte, es importante conocer cómo surgió la palabra “juego” y cómo ha ido cambiando su definición desde los últimos años, gracias a varios estudios e investigaciones.

2.1 BASES TEÓRICAS DEL JUEGO.

Hoy en día, el juego es considerado como una actividad que está relacionada con la diversión y el descanso. Pero no solo es eso, el juego es mucho más que solo diversión, es cultura. A través del juego se transmiten valores y normas de conductas, se resuelven conflictos y se desarrollan habilidades y destrezas en cada individuo.

El juego se ha abordado desde diferentes puntos de vista teóricos que simplemente se centran de lo imaginario a lo real, pero lo cierto es que, a medida que pasa el tiempo, existen diversas explicaciones sobre el papel que ha desempeñado en la vida humana, por lo que nos permitirá entender sobre su significado y cómo podemos aprovecharlo como una de las muchas estrategias de aprendizaje en los niños.

A continuación, se presentan las primeras teorías psicológicas del juego, que surgieron durante la segunda mitad del siglo XIX.

A) TEORÍA DEL EXCEDENTE ENERGÉTICO DE HERBERT SPENCER (1855)

En 1855, Spencer creó la teoría del excedente energético en donde menciona que el sujeto posee más energía debido a los cambios sociales que existe en una sociedad. La teoría de Spencer manifiesta que, en la infancia y la niñez, el niño al no llevar a cabo ninguna tarea de supervivencia puede emplear el exceso de energía en el juego. (Gallardo López, García Lázaro, & Gallardo Vázquez, 2019).

De acuerdo con lo anterior, por medio del juego, los niños descargan toda su energía propiciando un equilibrio interior. Aunque esta teoría tiene fundamentos, no se cumple del todo, ya que el juego no solo sirve para liberar el excedente de energía, sino también para recuperarse, descansar y liberarse de las tensiones que se viven en la vida diaria.

B) TEORÍA DE LA RELAJACIÓN DE LAZARUS (1833)

“Esta teoría del descanso o de la recuperación, contempla el juego como una posibilidad para relajarse y reponer fuerzas al haber realizado otras actividades laboriosas” (Gallardo López, García Lázaro, & Gallardo Vázquez, 2019)

En 1833, Lazarus desarrolla la teoría de la relajación, en donde señala que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más útiles. Afirmando lo anterior, el juego es visto como una de las actividades en el que el niño dedica gran parte de su tiempo y en él gasta toda su energía.

C) TEORÍA DEL PREEJERCICIO DE KARL GROOS (1898)

En 1898, Groos propone la denominada teoría del Preejercicio o del Ejercicio Preparatorio.

“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, 1898). En su teoría destaca el papel fundamental del juego, en donde el niño desarrolla esas habilidades para desenvolverse con autonomía y por ello, es importante que cuando comienza a socializar con las demás personas, sus experiencias sean guiadas por medio del juego como estrategia en la educación.

D) TEORÍA DE LA RECAPITULACIÓN DE GRANVILLE STANLEY HALL (1904)

En 1904, Hall formuló la teoría de la recapitulación, en la que menciona que el desarrollo del niño es una recapitulación breve de la evolución de la especie. Manifiesta que el juego es una singularidad de la conducta ontogenética que reúne el ejercicio de la evolución filogenética de la especie. (Gallardo López, García Lázaro, & Gallardo Vázquez, 2019).

Desde este planteamiento, el juego forma parte desde las primeras formas de vida del ser humano, siendo un proceso que controla el comportamiento.

E) TEORÍA DE LA PERSONALIDAD DE SIGMUND FREUD (1856-1939)

Entre 1856-1939, Freud desarrollo una teoría llamada el Psicoanálisis que se basa en la personalidad de cada individuo, en donde menciona que el niño se encuentra frente a poderosas fuerzas biológicas y sociales sobre las cuales ejerce poco dominio.

Para Freud (1926), el juego tiene un carácter simbólico, análogo al sueño, que permite la expresión de la sexualidad y la realización de deseos que, en el adulto encuentra expresión a través de los sueños y, en el niño, se llevan a cabo a través del juego.

Como estas y otras teorías sobre el juego, se enfocan principalmente en el desarrollo del niño, lo que viene siendo desde la infancia hasta la vida adulta y sus relaciones que tiene con el exterior, creando así, la necesidad de socializar mediante actividades lúdicas que potencialicen su aprendizaje, es decir, que sean capaces de conocerse a sí mismo y a los demás, de crear vínculos afectivos con las personas de su alrededor, de poder controlar sus emociones y saber manejarlas en diferentes situaciones, entre otras.

En función de lo anterior, los niños en edad preescolar tienden a socializar por medio del juego libre, que es otra manera de favorecer la madurez del pensamiento creativo, así como incrementar sus capacidades motoras y cognitivas. Pero, antes que nada, debemos entender el significado del concepto de juego.

2.2 CONCEPTO DE JUEGO

“El juego resulta de una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma. Tanto para el ser humano como para el animal, el juego es una función necesaria y vital” (Meneses Montero & Monge Alvarado, 2001)

La palabra juego proviene del latín *iocus*, que quiere decir “broma”, es una actividad desarrollada por uno o más individuos, cuyo propósito es entretener y divertir. Sin embargo, varios autores lo han definido como una actividad universal que ha estado presente a lo largo de la humanidad y de las sociedades, pero, como cada autor toma diferentes referencias para definir el término, aun no existe una definición real del concepto de juego.

Existen varias investigaciones que definen al juego desde un enfoque pedagógico y/o psicológico, ya que es considerado parte de la experiencia humana y su socialización. A pesar de ello, se toman en cuentas varias definiciones para restar las ideas principales y afirmar que:

“El juego es la actividad fundamental del niño, que se da de forma innata, libre y placentera, en un espacio y un tiempo determinados, y favorece el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales” (RE, s.f.)

Entonces, el juego es una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje en las primeras etapas, porque aprenden formas de socialización y adquieren habilidades necesarias para la supervivencia en su respectivo hábitat, ya que actúa como un estímulo para la actividad mental y el sentido práctico.

2.3 EL JUEGO EN LA INFANCIA.

Como se había mencionado anteriormente, el juego en la etapa infantil es una actividad fundamental y clave para el desarrollo del niño, ya que es el escenario perfecto para que pueda practicar su experiencia y medir sus propias posibilidades. Poniendo en marcha sus habilidades cognitivas, el niño es capaz de comprender lo que le rodea y desarrollar su propio pensamiento.

Con el paso del tiempo, el juego permite al niño desarrollar su imaginación, explorar su medio ambiente, expresar su visión del mundo, desarrollar su creatividad y desarrollar habilidades socioemocionales entre pares y adultos. De esta forma, el juego contribuye a su maduración psicomotriz, cognitiva y física, además, afirma el vínculo afectivo con sus padres y favorece la socialización. Por lo que, el juego es uno de los medios con mayor impacto en los niños para desarrollar nuevas habilidades y conceptos a través de su propia experiencia.

2.4 TIPOS DE JUEGO

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

Jean Piaget describió los principales tipos de juego de acuerdo con el desarrollo del niño, cada uno de los cuales se va perfeccionando conforme éste va creciendo.

2.4.1 Juego funcional

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

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

2.4.2 Juego de construcción

Surge a partir del primer año de vida y permanece durante todo el desarrollo del niño a la par del juego funcional. A través de este tipo de juego se promueve la

creatividad, la motricidad fina (coordinación óculo-manual), la solución de problemas y la ubicación tiempo-espacio.

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

2.4.3 Juego Simbólico desde la perspectiva teórica de Piaget

El niño simula situaciones y representa personajes de la vida cotidiana y de su entorno. A través de este juego el niño comprende y asimila lo que observa, escucha y siente, desarrolla su creatividad, imaginación, fantasía y convivencia con sus iguales.

2.4.4 El Juego Reglado desde la perspectiva teórica de Piaget.

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

2.5 CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

En el siguiente cuadro se presenta la clasificación de los juegos.

Tabla 2.

Clasificación de los juegos

Criterios de clasificación del juego	Definición
INTERVENCIÓN DE UN ADULTO	

Juego libre	El niño juega libremente; mientras, el adulto ejerce un papel de control sin participación directa.
Juego dirigido	El adulto propone, dirige y anima el juego que desarrollan los participantes.
Juego presenciado	El adulto observa el desarrollo del juego e interviene en momentos puntuales, para facilitar recursos, motivar a los participantes, etc.
EL ESPACIO FÍSICO	
Juegos de interior	Ocurre en espacios cerrados, como el aula.
Juegos de exterior	Se desarrolla en espacios abiertos. Requiere lugares amplios, como el patio.
LA DIMENSIÓN SOCIAL	
Espectador	El niño observa el juego de otros, pero no participa de forma activa.
Juego solitario	El niño juega solo
Juego paralelo	Los niños juegan en compañía, pero sin interactuar unos con otros.
Juego asociativo	Varios niños juegan juntos al mismo juego e interactúan, pero el juego no depende de la participación continuada de ninguno de ellos.
Juego cooperativo	Los niños juegan juntos y se produce una verdadera interacción
Socializado con adultos	Cuando el niño juega con una persona adulta.
EL NÚMERO DE PARTICIPANTES	
Juego individual	El niño juega sin interactuar con otros, aunque compartan el mismo espacio físico.
Juego en parejas	Se realiza en grupos de dos.

Juego en equipos	Se hace en grupos de más de dos niños y la participación de todos se considera necesaria para el desarrollo del juego
EL MATERIAL QUE SE UTILIZA	
Con soporte material	Los juegos requieren recursos materiales para su desarrollo.
Sin soporte material	Los juegos no precisan recursos materiales para su desarrollo.

Tabla 2 Clasificación de los juegos, Teorías del juego. Actividades lúdicas 2012

Como se puede observar en la tabla, la clasificación de los juegos depende de varios factores; la intervención de un adulto (mamá, papá, abuelos, hermanos mayores o maestros), el espacio físico (casa, patio, escuela, aula de clases), la dimensión social, el número de participantes (individual, pares, equipos, grupal) y el material que se utiliza (juegos de mesa, bloques, legos, rompecabezas, etc.). Cada factor repercute en las necesidades de cada persona y en su manera de jugar, lo que implica que tome decisiones al momento de cómo, con quién y con qué juega.

Ahora, uno de los autores que más se dedicó al estudio del desarrollo de los niños, muestra una perspectiva más a fondo de lo que conocemos sobre el juego y la relación con el aprendizaje de los niños.

2.6 EL JUEGO SEGÚN JEAN PIAGET

Para Piaget, el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según a cada etapa evolutiva del individuo y lo asocia con tres estructuras básicas en las fases evolutivas del humano; el juego es simple ejercicio, el juego simbólico y el juego reglado. (F.E,2010).

También señala que los niños menores de dos años se ven envueltos solo en juegos de práctica, no siéndoles posible participar en juegos de simulación o de dramatización porque no tienen aún las habilidades cognoscitivas necesarias para las representaciones simbólicas. Desde esta perspectiva, se plantea que lo lúdico no hace

más que reflejar el nivel de desarrollo cognoscitivo, así como su desenvolvimiento en el niño.

En relación con lo anterior, Piaget menciona que el juego es una necesidad vital que contribuye al equilibrio humano, siendo a la vez, una actividad que permite explorar aventuras y obtener así nuevas experiencias; también es un medio de comunicación. Por lo tanto, el juego es un proceso de educación indispensable para el desarrollo físico, intelectual y social del niño, porque aporta alegría y potencializa su imaginación.

Piaget asocia dos estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego simbólico y el juego reglado.

2.6.1 EL JUEGO SIMBÓLICO

Piaget señala que la capacidad de pensar en objetos, hechos o personas ausentes marca el comienzo de la etapa preoperacional. El niño demuestra una mayor habilidad para emplear símbolos, gestos, palabras, números e imágenes, con los cuales representar las cosas reales de su entorno.

Lo que distingue este juego, es el empleo de los símbolos que permiten ser o hacer. “Es imaginativo, dado que el niño, mediante actividades lúdicas simbólicas puede ser cualquier persona o cosa y realizar cualquier actividad” (Sánchez, 1998)

Con base a ello, los niños utilizan su capacidad de representación mental para recrear todo un escenario de juego; es decir que son capaces de combinar hechos reales e imaginarios recreando situaciones ficticias como si estuvieran pasando realmente, ellos se convierten en personajes y los objetos cobran vida en su imaginación. Por ejemplo, cuando los niños imaginan y juegan con un palo de escoba podemos observar cómo convierten una escoba en un caballo o un palo en una varita mágica. Es ese tipo de juego en el que los niños hacen como si fueran papás, mamás u otras personas o personajes reales o imaginarias.

El juego simbólico les permite vivir otros mundos, poner en marcha su creatividad y su imaginación, superar miedos y ganar confianza, permite también la exteriorización de conductas aprendidas mediante la observación, pero también

estimula el aprendizaje de nuevas. Asimismo, facilita la expresión de sentimientos y la activación de habilidades y competencias socioemocionales, lo que aporta grandes beneficios en el proceso madurativo de los niños.

2.6.2 EL JUEGO REGLADO

Los juegos reglados necesitan de comportamientos de resolución que surgen de la organización del sistema de acciones afectivas y concretas. Las estrategias que se van logrando durante el desarrollo del mismo juego expresan la organización estructural del pensamiento, resaltando la importancia para el desarrollo psicológico de los sujetos, aquellos juegos reglados que proponen una mayor interacción entre el sujeto y el objeto, y de esquemas.

Las reglas son las que definen explícitamente los límites en los que el juego va a tener lugar con la aceptación de lo que se puede hacer y de lo que no. Jugando, los niños aprenden reglas que les posibilitan coordinar sus acciones con las de otros jugadores y regular la competición con otro equipo. Por otro lado, este juego de reglas posibilita una reflexión consciente sobre su naturaleza, su origen y su posible modificación.

El juego reglado funciona como una puesta de límites en donde los niños experimentan en su mundo de juegos. Para ellos, respetar las reglas de juego es parte de éste, les divierte, los desafía y a veces, los puede hacer enojar en un determinado momento, ya sea al perder una partida y hasta pueden llegar a no respetar alguna regla. Los conflictos que puedan llegar a ocurrir dentro del juego reglado facilitan la reflexión de lo que pueden y no pueden hacer.

CAPÍTULO III

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

En este último capítulo, se presenta mi propuesta de intervención, que consiste en el diseño de actividades a través del juego como alternativas para la solución de la problemática identificada en el grupo de 3° “B” del Jardín de Niños “Pastor Velázquez Hernández”, lo cual, están divididas en tres momentos: planificación, ejecución y evaluación.

A) PROPÓSITO DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

El principal propósito de esta propuesta de intervención es favorecer el juego como estrategia de aprendizaje en la educación preescolar con la implementación de actividades que mejoren la práctica profesional y fortalezcan las competencias que se desarrollaron durante la elaboración de este trabajo.

B) FUNDAMENTO METODOLÓGICO DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

La metodología que se utilizó para llevar a cabo este trabajo fue la de investigación-acción, el cual, “es un estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma” (Elliot, 1990). Esto conlleva a obtener una mayor comprensión y reflexión de alguna problemática, ya sea, en un contexto social o educativo. Sin embargo, en este proceso se involucran y participan activamente personas de un grupo o de una comunidad.

Dentro del contexto educativo, el docente es quien realiza la investigación al mismo tiempo que interviene, ya que, a partir de la situación o problemática que haya identificado en su práctica, busca las alternativas para darle solución. Por tal razón, se partió de un diagnóstico para identificar la problemática dentro del grupo, lo que me permitió desarrollar un mejor pensamiento crítico al momento de recopilar y analizar la información.

Lewin (1946) describió la investigación-acción como ciclos de acción reflexiva, en donde cada ciclo se compone de una serie de pasos: planificación, acción y evaluación. Se inicia con una idea sobre un tema de interés, en el que se elabora el plan de acción, se hace un reconocimiento de sus posibilidades y limitaciones, se lleva a cabo el primer paso de la acción y al final se evalúa el resultado.

C) EVALUACIÓN EN LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

En este sentido, la evaluación es otra de las herramientas fundamentales de la práctica docente ya que nos permite registrar los avances que han tenido los alumnos, así como el logro de los aprendizajes. Dentro del ámbito educativo, existen los instrumentos de evaluación, pero el que más se utiliza en la Educación Preescolar es el guion de observación. Por tal razón, las evaluaciones se realizaron por medio de la observación y rubricas, para registrar el nivel de desempeño de los alumnos y que se muestran al final de cada actividad.

A continuación, se presenta el primer paso de la investigación-acción.

3.1 PRIMER MOMENTO

Planificación

Una de las herramientas fundamentales de los docentes es la planeación, ya que nos permite realizar las actividades de acuerdo con los aprendizajes que queremos que logren los alumnos.

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

“La planeación es un instrumento que diseña el docente, en el que desarrolla sus intenciones educativas, de carácter académico-administrativas que pretende compartir con sus estudiantes en un determinado ciclo académico” (Jarquín, 2021).

Durante este proceso, se toman en cuenta algunas variables a contemplar para desarrollar las actividades, como la evaluación, el ambiente, el espacio y lo más importante, la motivación. También es muy importante que, al momento de planear, el tiempo de la ejecución de las acciones o estrategias sean guiadas al objetivo, que es lo que quiero que logren mis alumnos.

La importancia de la planificación curricular radica en la necesidad de organizar de manera coherente lo que se quiere lograr con los estudiantes en el aula. Esto implica tomar decisiones previas a la práctica sobre qué es lo que se aprenderá, para qué se hará y cómo se puede lograr de la mejor manera. (Carriazo, 2020).

Estas decisiones se deben ver reflejadas en las acciones que el docente realiza dentro del aula, así como la motivación para satisfacer las necesidades del grupo.

Según el Modelo Educativo 2017, los factores que se deben de tomar en cuenta para la realización de la planeación son los siguientes;

- Tiempo
- Espacio
- Características y necesidades particulares del grupo
- Materiales y recursos disponibles
- Experiencia profesional del docente
- Principios pedagógicos del Modelo Educativo
- Evaluación

Diagnóstico

Ahora bien, antes de realizar la planeación, se parte de un diagnóstico grupal, en donde se rescatan lo que saben y pueden hacer los alumnos, lo me permitió conocer los intereses, las necesidades y las áreas de oportunidad de los alumnos, así como sus habilidades y destrezas.

“El objetivo del diagnóstico es predecir cuál es la situación actual y, a partir de ahí, conocer el futuro próximo de los estudiantes, del proceso E-A o de la institución misma” (Jarquín, 2021). Para realizar este proceso, se necesita registrar los datos por

medio de la observación al inicio del ciclo escolar, esto nos permite entender en qué nivel de aprendizaje están los alumnos actualmente, lo que hay que reforzar y lo que se debe trabajar más. Sin embargo, es importante recalcar que dentro del grupo existen alumnos con barreras de aprendizaje y diagnóstico de TDAH, para ello, con el apoyo de equipo de USAER, se adaptaron estas actividades

A) Actividades de diagnóstico

Antes de realizar los diferentes juegos, se realizó un diagnóstico inicial con algunas actividades en relación con las reglas y normas, esto con el objetivo de identificar si el alumno conoce y respeta las reglas y normas. Sin embargo, pude observar que la mayoría de los alumnos no logran poner atención al momento de explicar las consignas de las actividades y se distraen fácilmente, ya sea con sus compañeros o con juguetes que ellos mismos han llegado a traer de su casa, por lo que se realizaron diferentes juegos al aire libre, de mesa, de motricidad, etc., para poder captar su atención y donde se respete las reglas y normas, por ejemplo; guardar silencio, levantar la mano para solicitar la palabra, respetar turnos, entre otros.

ACTIVIDAD DE DIAGNÓSTICO No. 1

Nombre del juego: ¡Simón dice...!

☺ **Área de Desarrollo Personal y Social:** Educación Socioemocional

Propósito: Respetar reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella, actuando con iniciativa, autonomía y disposición para aprender.

Descripción del juego: El objetivo de este juego es lograr captar la atención de los alumnos de una manera divertida y rápida, para que escuchen y hagan lo que la docente diga. Esto nos va a permitir mantener el control del grupo y a desarrollar un ambiente en donde los alumnos comiencen a respetar las reglas. Por lo que, la docente actúa siendo Simón y los alumnos realizan las acciones que la docente diga.

Desarrollo: Les pedí a los alumnos que tomaran un aro y que, de manera ordenada, saliéramos al patio a colocar los aros sobre el piso y se ubicaran a un lado de su aro. Comencé a mostrarles algunas tarjetas a los alumnos para que observaran las acciones que se ilustraban, tomé una tarjeta y en voz alta mencioné lo que quería que hicieran, planteé diferentes acciones, por ejemplo: ¡Simón dice que todos se deben parar de cojito!, ¡Simón dice que todos deben dar una vuelta!, ¡Simón dice que las niñas deben bailar como bailarinas y los niños como robot!, ¡Simón dice que todos deben sentarse, guardar silencio y poner atención a la maestra! ¡Simón dice que todos deben estar dentro de un aro!

RESULTADOS



Foto 1. Los alumnos se encuentran dentro del salón de clases. Algunos se muestran atentos a los que la docente decía, mientras que otros estaban sentados o distraídos con sus compañeros.

Al principio de la actividad, algunos alumnos no mostraban el interés por participar, por lo que se puede observar en la imagen que varios están sentados y jugando con sus compañeros. Además, para realizar este juego, se necesita el espacio adecuado, por lo que el salón es un poco pequeño y los alumnos no pueden desplazarse muy bien. Con base a esto, podemos comprobar que los espacios en donde se adquiere el aprendizaje son muy importantes.

El ambiente es un lugar específico donde existen y se desarrollan condiciones de aprendizaje, propiciando un clima que se origina para entender a los estudiantes que están aprendiendo, donde se consideran los espacios físicos o virtuales como condiciones que van a estimular las actividades del pensamiento de los alumnos. (Rodríguez, s.f.).

Por tanto, generar un ambiente de aprendizaje influye en cómo los alumnos van a adquirir el aprendizaje.



Foto 2. Juego de ¡Simón dice...! Los alumnos se encuentran ubicados dentro del aro, porque fue la acción que Simón les dijo que hicieran.

Cuando salimos al patio a realizar el juego, se logró observar que los alumnos se mostraron más participativos y atentos. Cada uno se ubicó dentro de un aro, que fue la acción que Simón les dijo. Por lo tanto, el objetivo de este juego fue captar su atención de una manera fácil y rápida.

También, se pudo observar que el espacio es muy amplio y los alumnos pudieron desplazarse sin ningún problema, lo que afirma que se generó un buen ambiente de aprendizaje significativo y que me permitió tener un mayor control de grupo para que la actividad se llevara a cabo de manera fluida y eficaz.

A continuación, en la siguiente rúbrica se aprecia el nivel de desempeño de cada uno de los alumnos durante la realización del juego, con respecto a cómo captan su atención de manera rápida.

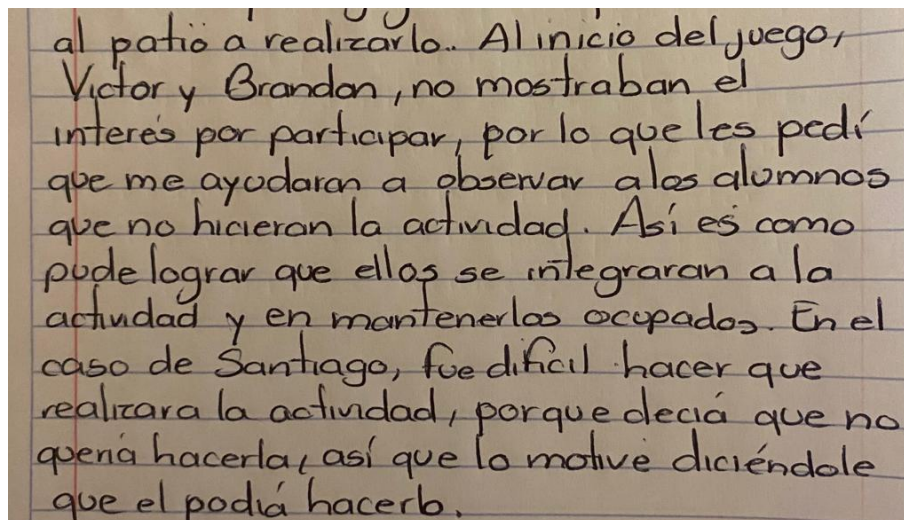
EVALUACIÓN

Nombre del juego: ¡Simón dice...!

☺ Área de Desarrollo Personal y Social: Educación Socioemocional.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN/RÚBRICA			
NOMBRE DEL ALUMNO	SATISFACTORIO: El alumno logra mantener su atención y se integra a la realización de las actividades.	EN DESARROLLO: El alumno mantiene su atención por lapsos muy cortos y se integra a la realización de las actividades.	REQUIERE APOYO: Al alumno se le dificulta mantener su atención e integrarse a la realización de las actividades.
Mateo Alonso			
Mateo			
Santiago			
Lían Santiago			
Sebastián			
Isaac Daniel			
Fernando León			
Gibran Paolo			
Juan José			
Víctor Veysel			
Brandon Taylor			
Lucía Alexia			
Anell Yuridia			
Keyla Samara			
Yaretzi Guadalupe			
Sofía Yolanda			
Frida Sophia			
Yatziri Itzayana			
Erandy			
Valeria Yesenia			
Alexa Samara			
Vania Montserrat			

Al obtener estos resultados, se puede decir que el aprendizaje fue enriquecedor para algunos alumnos, sin embargo, hay alumnos que aún les cuesta trabajo mantener la atención y a su vez.



al patio a realizarlo. Al inicio del juego, Victor y Brandon, no mostraban el interés por participar, por lo que les pedí que me ayudaran a observar a los alumnos que no hicieran la actividad. Así es como pude lograr que ellos se integraran a la actividad y en mantenerlos ocupados. En el caso de Santiago, fue difícil hacer que realizara la actividad, porque decía que no quería hacerla, así que lo motivé diciéndole que él podía hacerla.

Foto 3. Recuperado del Diario del Trabajo. Fecha: 11 de noviembre de 2022.

La motivación es un aspecto muy importante que también influye en el aprendizaje, porque funciona como impulso y esfuerzo para satisfacer un objetivo, por lo tanto, para motivar es fundamental conocer sus necesidades, saber qué es lo que le mueve.

ACTIVIDAD DE DIAGNÓSTICO No. 2

Nombre del juego: Semáforo de reglas

☺ **Área de Desarrollo Personal y Social:** Educación Socioemocional

Propósito: Conocer e identificar las reglas que permiten la convivencia dentro del aula o fuera de ella, en actividades que impliquen el trabajo colaborativo, ya sea en equipos o entre pares por medio del juego.

Descripción del juego: En este juego, los alumnos conocerán las reglas de convivencia por medio del semáforo de reglas, el cual; el rojo significa lo que no deben hacer y el verde lo que si pueden hacer.

Desarrollo: Los alumnos conocen las reglas de convivencia que se deben de respetar dentro del salón al momento de realizar alguna actividad con ayuda de imágenes, posteriormente se clasificaron de acuerdo con el semáforo, qué reglas son buenas y qué reglas son malas.

Les pedí que formaran una fila para salir al patio a realizar la actividad, donde les expliqué cómo se iba a jugar. Se dibujó un círculo rojo y uno verde, mientras los alumnos van caminando alrededor de los círculos, se va cantando la canción; “busco un lugarcito chiquitito para mí, sin molestar a nadie voy a quedarme aquí”. Al momento de que se termina la canción, los alumnos escogen en qué círculo quedarse y mencionan una regla de acuerdo con el color que hayan elegido.

RESULTADOS



Foto 4. Juego "Semáforo de reglas". Los alumnos corren alrededor del patio mientras escuchaba la canción de "Busco un lugarcito chiquitito para mi..."

Se pudo observar que los alumnos van corriendo alrededor de los círculos mientras escuchaban la canción. Cuando dejaban de escucharla, ellos tenían que escoger el círculo que querían para que así, me pudieran decir una regla buena o mala.

“Cuando los niños ingresan a la educación preescolar, aprenden que las formas de comportarse en casa y en la escuela son distintas y están sujetas a ciertas reglas que deben atenderse para convivir como parte de una sociedad” (SEP, 2017).

Este juego, aparte de que les hace reflexionar sobre la importancia de conocer y respetar las reglas, también les ayuda a convivir y a trabajar en equipo, ya que, si un compañero no logra mencionar una regla, otro compañero puede apoyarlo. De igual manera, ayuda a que se ubiquen en el espacio al momento de que se colocaban dentro del círculo.

Con relación a lo que mencionó Yatziri, se puede afirmar que, cuando los padres de familia se involucran en la educación de sus hijos, el aprendizaje es más significativo.

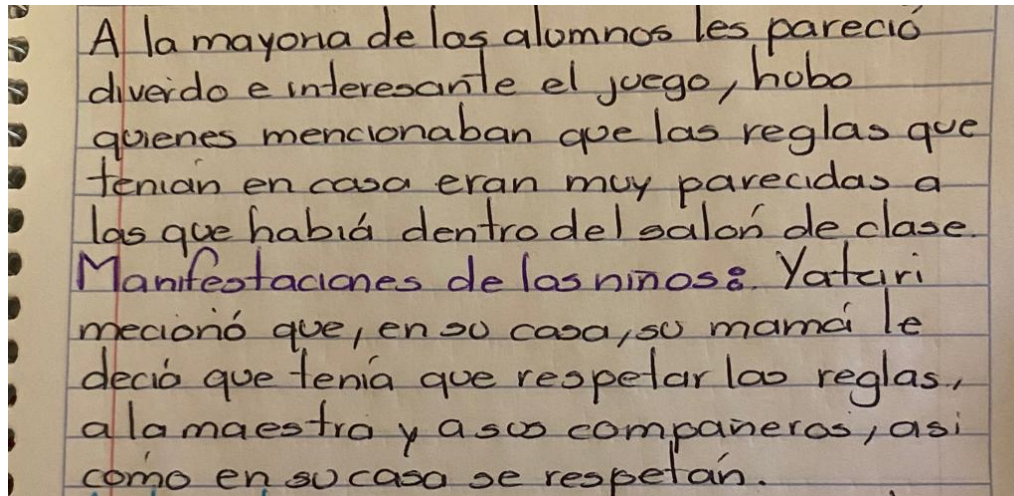


Foto 5. Recuperado del Diario de Trabajo. Fecha: 14 de noviembre de 2022.

En la siguiente rúbrica de evaluación, se puede identificar a los alumnos que reconocen las reglas de convivencia y quienes no la reconocen.

Reglas de convivencia escolar:

Buenas

1. Escuchar con atención a la maestra.
2. Respetar a la maestra y a sus demás compañeros.
3. Mostrar el interés por las actividades que se propongan en clase.
4. Mantener una actitud positiva al momento de realizar las actividades.
5. Respetar turnos.

Malas

1. No poner atención a la maestra.
2. Gritar y correr dentro del salón de clases.
3. Tomar las cosas sin pedir prestado.
4. No compartir los materiales o los juguetes del salón de clases.

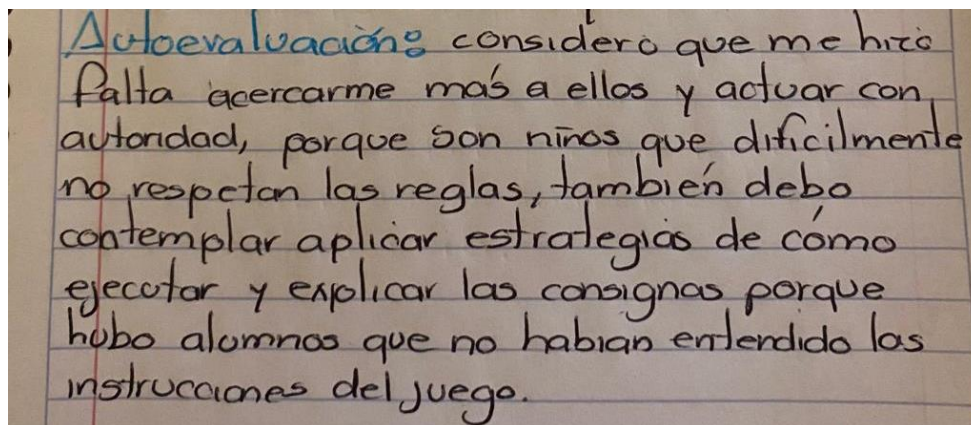
EVALUACIÓN

Nombre del juego: Semáforo de reglas

☺ **Área de Desarrollo Personal y Social:** Educación Socioemocional

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN/RÚBRICA			
NOMBRE DEL ALUMNO	SATISFACTORIO: El alumno logra reconocer e identificar las reglas que son buenas y malas para tener una sana convivencia.	EN DESARROLLO: El alumno reconoce las reglas que son buenas y malas para tener una sana convivencia.	REQUIERE APOYO: Al alumno se le dificulta reconocer e identificar las reglas que son buenas y malas para tener una sana convivencia.
Mateo Alonso			
Mateo			
Santiago			
Lían Santiago			
Sebastián			
Isaac Daniel			
Fernando León			
Gibrán Paolo			
Juan José			
Víctor Veysel			
Brandon Taylor			
Lucia Alexia			
Anell Yuridia			
Keyla Samara			
Yaretzi			
Guadalupe			
Sofía Yolanda			
Frida Sophia			
Yatziri Itzayana			
Erandy			
Valeria Yesenia			
Alexa Samara			
Vania			
Montserrat			

Como se logra observar en la rúbrica, hay alumnos que no reconocen cuáles son las reglas de convivencia. En el caso de Paolo, Brandon y Víctor, ellos si las identifican, pero no las respetan, porque cuando les estaba explicando cuales eran las reglas del juego, no estaban poniendo atención y estaban jugando.



Autoevaluación considero que me hizo falta acercarme más a ellos y actuar con autoridad, porque son niños que difícilmente no respetan las reglas, también debo contemplar aplicar estrategias de cómo ejecutar y explicar las consignas porque hubo alumnos que no habían entendido las instrucciones del juego.

Foto 6. Recuperado del Diario de Trabajo. Fecha: 14 de noviembre de 2022.

Dentro del Plan y Programas de Estudio 2017, nos dice que las consignas deben ser claras y precisas para que los alumnos sepan que es lo que van a hacer y como lo van a hacer, que materiales se van a utilizar.

Al final, los alumnos realizaron una actividad gráfica en donde identificaran las reglas de convivencia escolar y para saber cuánto habían aprendido durante el juego.

Actividad "Las reglas de convivencia escolar"

NOMBRE: Fernando Leh Fecha _____

Aprendizaje Esperado: Atiende reglas de seguridad y evita ponerse en peligro al jugar y realizar actividades en la escuela.



~ | | | | | ~

Foto 7. Actividad gráfica de "Las reglas de convivencia escolar". Alumno: Fernando León Hernández Jaramillo. Edad: 5 años.

ACTIVIDAD DE DIAGNÓSTICO No. 3

Nombre del juego: El Juego de las Sillas

☺ **Área de Desarrollo Personal y Social:** Artes

Propósito: Usar la imaginación y la fantasía, la iniciativa y la creatividad para expresarse por medio de los lenguajes artísticos (artes visuales, danza, música y teatro).

Descripción del juego: Este juego es una de las maneras más divertidas en que los alumnos pueden bailar y expresarse de forma corporal, también les permite conocer diferentes géneros de música.

Consiste en poner en línea recta varias sillas, una menos al número total de participantes, los jugadores van dando vueltas alrededor de las sillas mientras suena la música. Cuando la música se detiene debe sentarse una persona en cada silla. La persona que no consigue sentarse queda eliminada. En cada ronda se retira una silla y continúa el juego. Gana el juego la persona que se sienta en la última silla cuando quedan tan solo dos personas jugando.

Desarrollo: Les pedí a los alumnos que tomaran su silla y formaran una línea recta en el centro del salón, en la bocina les puse algunos villancicos para que los bailaran y cantaran, entre ellos, “Los Pastores a Belén, “Los Peces en el Río, Burrito Sabanero, etc. Les pregunté si ya habían jugado este juego y posteriormente, les expliqué las reglas del juego.

Regla: Cuando la música se detiene debe sentarse una persona en cada silla. La persona que no consigue sentarse queda eliminada. En cada ronda se retira una silla y continúa el juego. Gana el juego la persona que se sienta en la última silla cuando quedan tan solo dos personas jugando.

RESULTADOS



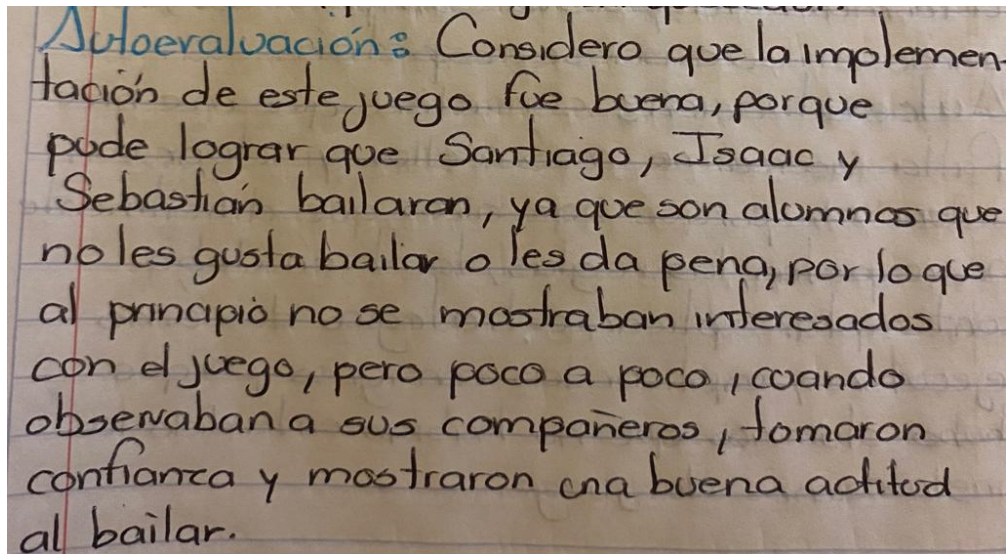
Foto 8. Los alumnos realizan "El Juego de las Sillas" con música navideña (villancicos).

Tradicionalmente este juego se utiliza mucho en fiestas familiares o infantiles, porque aparte de que se entretienen, bailan y se divierten entre todos. En este caso, se utilizaron los villancicos más populares, ya que el juego se realizó durante la época navideña, lo que permitió al alumno conocer algunos de estos cantos y aprendérselos.

Antes de iniciar con la actividad, le pedí a los alumnos que me mencionaran que villancicos conocían; Alonso, Fernando, Paolo, Anell, Erandy y Yatziri, eran los que más villancicos conocían, porque decían que en sus casas hacían posadas y las cantaban.

Durante el juego, pude observar que los alumnos se mostraban muy contentos y participativos, ya que, uno de sus intereses, es que le gusta mucho bailar diferente tipo de música y también los mantiene concentrados. El baile es una actividad que favorece la relación entre personas, así como el mejoramiento del desarrollo físico, porque se practica el sentido rítmico y la psicomotricidad.

En la siguiente rúbrica se muestra el desempeño de cada uno de ellos durante la actividad y así, identificar a los alumnos que requieren apoyo para expresarse de manera corporal con diferentes géneros de música (navideña, pop, disco, etc.)



Autoevaluación: Considero que la implementación de este juego fue buena, porque pude lograr que Santiago, Isaac y Sebastián bailaran, ya que son alumnos que no les gusta bailar o les da pena, por lo que al principio no se mostraban interesados con el juego, pero poco a poco, cuando observaban a sus compañeros, tomaron confianza y mostraron una buena actitud al bailar.

Foto 9. Recuperado del Diario de Trabajo. Fecha: 14 de diciembre de 2022.

EVALUACIÓN

Nombre del juego: El Juego de las Sillas

☺ Área de Desarrollo Personal y Social: Artes

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN/RÚBRICA			
NOMBRE DEL ALUMNO	SATISFACTORIO: El alumno logra escuchar e identificar diferentes géneros de música y se expresa de manera corporal con diferentes movimientos.	EN DESARROLLO: El alumno escucha, pero no identifica diferentes géneros de música, le cuesta expresarse de manera corporal con diferentes movimientos	REQUIERE APOYO: Al alumno se le dificulta escuchar e identificar diferentes géneros de música, al igual que expresarse de manera corporal con diferentes movimientos.
Mateo Alonso			
Mateo			
Santiago			
Lían Santiago			
Sebastián			
Isaac Daniel			
Fernando León			
Gibran Paolo			
Juan José			
Víctor Veysel			
Brandon Taylor			
Lucia Alexia			
Anell Yuridia			
Keyla Samara			
Yaretzi			
Guadalupe			
Sofía Yolanda			
Frida Sophia			
Yatziri Itzayana			
Erandy			
Valeria Yesenia			
Alexa Samara			
Vania			
Montserrat			

3.2 SEGUNDO MOMENTO.

Ejecución

EL JUEGO REGLADO

Durante las jornadas de prácticas realizadas en el Jardín de Niños Pastor Velázquez Hernández, se llevaron a cabo actividades por medio del juego, para que los alumnos del 3º “B” atendieran las reglas, lo cual les permitiría respetarlas, así como, lograr un aprendizaje más significativo y a la vez divertido.

En 1932 Piaget nombró a este tipo de juegos, “juego de reglas”, el cual lo definió como el conjunto de actividades socialmente transmitidas, que sacralizan, un conjunto de normas que los jugadores consideran que hay que obedecer. Estas reglas se presentan antes de llegar a la etapa de las operaciones concretas que va de los 6 a 7 años, ya que desde pequeños los niños ya saben lo que no pueden hacer cuando juegan con su juguete favorito, como chuparlo, lanzarlo o golpearlo.

Durante el pensamiento preescolar y escolar, la regla reemplaza al símbolo, es decir, estos juegos tienen una combinación de destrezas que incluyen la capacidad sensoriomotora e intelectual, lo que permite al niño tener una mayor concentración y atención a lo que esté realizando.

Por medio de este tipo de juego, como ya se ha mencionado anteriormente, los niños aprenden a respetar las reglas, lo cual les posibilitan el aceptar lo que pueden hacer y lo que no pueden hacer. También, funciona como una puesta de límites que los niños experimentan en su mundo de juegos. Cuando los niños tienen que respetar reglas, es un aspecto que los divierte, los desafía, o quizás, los puede hacer enojar en un algún momento, perder una partida y, en ocasiones, pueden llegar a no respetarlas haciendo “trampa”. Este conflicto surge como consecuencia del juego reglado, lo que permite la reflexión de lo que no deben hacer dentro del juego.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO No. 1

Nombre del juego: ¡HEDBANZ!

☺ **Campo de Formación Académica:** Lenguaje y Comunicación

Propósito: Utilizar y recrear el lenguaje para participar en actividades lúdicas y literarias.

Descripción del juego: Los alumnos participan colocándose una tarjeta en su cabeza y ellos tiene que adivinar qué es lo que son, ya sea un animal, objeto o comida. Con el apoyo de los demás compañeros, deben ayudarlos a adivinar.

Desarrollo. Se les mostró el ejemplo de una adivinanza en el pizarrón; “agua pasa por mi casa, cate de mi corazón, el que no adivine será un burro cabezón”. Algunos alumnos lograron adivinarla porque ya la habían escuchado en sus casas, sin embargo, los demás no se la sabían.

Después se trabajo en el libro “Mi álbum”, donde vienen algunas adivinanzas, el cual, se realizó de manera grupal, mientras yo les iba leyendo en voz alta y mostrando las imágenes de la adivinanza, esto, con el fin de reforzar la actividad. .

Al término de la actividad, se llevó a cabo la realización del juego, les expliqué cómo se jugaba y cuáles eran las reglas.

Regla: Escoger una tarjeta sin ver y colocársela en la diadema. Se tienen que realizar varias preguntas que ayudan a identificar la imagen que tienen en la cabeza. Este juego va en contra reloj por lo que tienen el tiempo contado para poder adivinar la imagen. El jugador que adivine más cartas es el ganador.

RESULTADOS



Foto 10. Juego de "HEDBANZ". Los alumnos tenían puesto en su cabeza la tarjeta que habían escogido, el cual, tenían que adivinarlo con el apoyo de sus demás compañeros.

Las adivinanzas son juegos de palabras para descubrir algo oculto. También, son considerados como ejercicios mentales para mejorar el razonamiento y la lógica en los niños.

El HEDBANZ es un juego de mesa que consiste en adivinar la imagen que tienes puesta en la cabeza haciendo preguntas a otros jugadores. Este juego además de divertido ofrece una oportunidad educativa. Ayuda a los niños a desarrollar razonamiento deductivo, lógica y memoria. Además, es una gran oportunidad de desarrollar destrezas de comunicación e interacción social y tolerancia. Para algunos niños puede ser frustrante no adivinar la imagen por lo que supone, una buena oportunidad para desarrollar paciencia y consistencia.

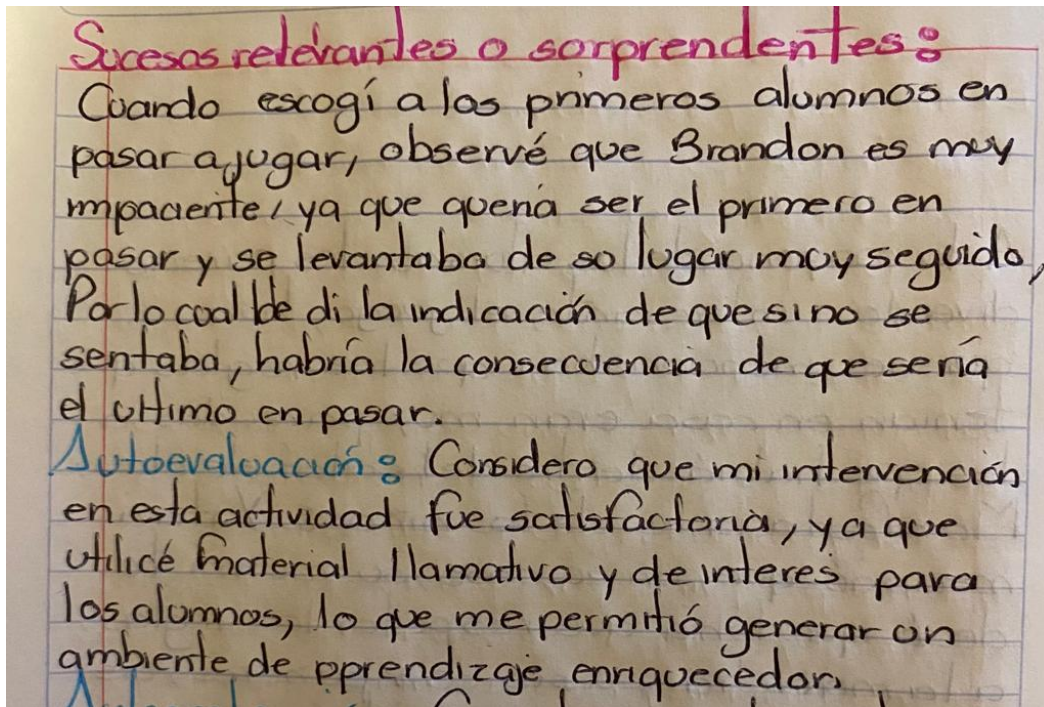


Foto 11. Recuperado del Diario de Trabajo. Fecha: 13 de febrero de 2023.

En la siguiente rúbrica, se logra observar a los alumnos que logran comunicarse de manera oral y corporal y a los que se encuentran en desarrollo.

EVALUACIÓN

Nombre del juego: ¡HEDBANZ!

☺ **Campo de Formación Académica:** Lenguaje y Comunicación

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN/RÚBRICA			
NOMBRE DEL ALUMNO	SATISFACTORIO: El alumno logra utilizar el lenguaje para comunicarse de manera lúdica, con juegos que pongan en práctica la expresión corporal (mímica) y oral.	EN DESARROLLO: El alumno utiliza el lenguaje para comunicarse de manera lúdica, con juegos que pongan en práctica la expresión corporal (mímica) y oral.	REQUIERE APOYO: Al alumno se le dificulta utilizar el lenguaje para comunicarse de manera lúdica, con juegos que pongan en práctica la expresión corporal (mímica) y oral.
Mateo Alonso			
Mateo			
Santiago			
Lían Santiago			
Sebastián			
Isaac Daniel			
Fernando León			
Gibran Paolo			
Juan José			
Víctor Veysel			
Brandon Taylor			
Lucia Alexia			
Anell Yuridia			
Keyla Samara			
Yaretzi			
Guadalupe			
Sofía Yolanda			
Frida Sophia			
Yatziri Itzayana			
Erandy			
Valeria Yesenia			
Alexa Samara			
Vania			
Montserrat			

Como se muestra en la rúbrica, hay alumnos que se encuentran en desarrollo para comunicarse de manera oral o corporal. Paolo y Yolanda son los únicos alumnos que

aún no se comunican oralmente porque algunas palabras no se le entiende, pero para la expresión corporal son muy buenos.

De igual forma, hubo alumnos que se les facilitó realizar los movimientos por medio de la mímica, por lo que los alumnos adivinaban muy rápido la imagen que les había tocado.

ACTIVIDAD DE DESARROLLO No. 2

Nombre del juego: Resorte

☺ **Área de Desarrollo Personal y Social:** Educación Física

Propósito: Emplear su creatividad para solucionar de manera estratégica situaciones que se presentan en el juego, establecer formas de interacción motriz y convivencia con los demás, y fomentar el respeto por las normas y reglas.

Descripción del juego: La intención de este juego es que los alumnos pongan en práctica y fortalezcan sus capacidades motrices, como: la psicomotricidad gruesa, la coordinación y el equilibrio. También, mejora el trabajo en equipo y fomenta el respeto de reglas.

Desarrollo. Los alumnos salieron al patio y primero formaron un círculo para trabajar en equipo, solo algunos sabían cómo se jugaba este juego, pero los demás no sabían de que se trataría, se les dio la indicación de que todos debían participar para que el juego fuera más divertido.

Para jugar en grupo, todos los alumnos debían formar un círculo y tomar el resorte con las dos manos, se cuenta hasta el número tres y todos deben soltar el resorte, pierde el alumno que se haya quedado con el resorte. También jugaron con los pies, se colocaron el resorte detrás de un pie y a la cuenta de tres todos debían levantar el pie, perdía a quien se le quedara el resorte atorado entre los pies.

Regla: Todos deben de tomar el resorte con las dos manos, no se puede dejar el resorte antes de contar hasta el número tres.

RESULTADOS



Foto 12. Juego "Resorte". Los alumnos formaron un círculo para jugar en grupo.



Foto 13. Juego "Resorte". Los alumnos jugaron en tercios.

El resorte es un juego tradicional en el que dos personas se posicionan en un extremo de una liga de unos 4 metros de largo, dejando espacio suficiente para que una o dos personas puedan hacer saltos rítmicos. Estos saltos pueden ser sobre, adentro o fuera del resorte, siempre siguiendo una rutina.

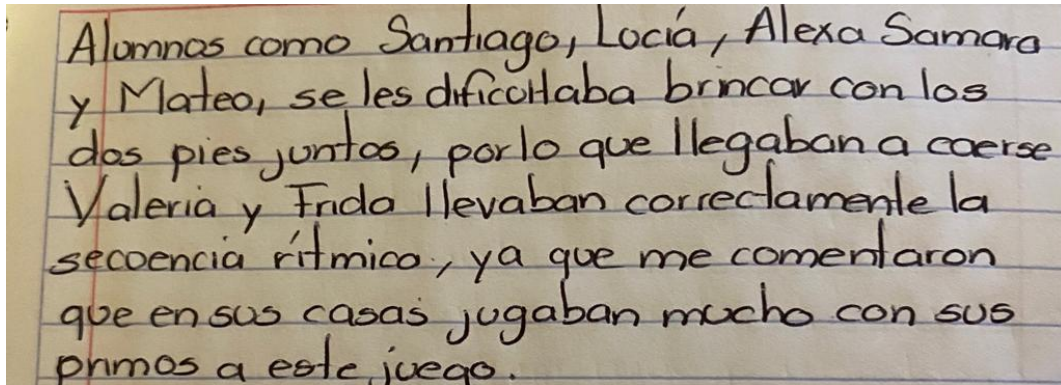
Como se menciona en el libro de Aprendizajes Claves para la Educación Integral, en el Área de Educación Física:

Las situaciones deben ser diseñadas con el propósito de que los niños participen en juegos y actividades que impliquen acciones combinadas y niveles complejos de coordinación, como saltar con un pie, caminar sobre líneas rectas, pedalear un triciclo, brincar obstáculos, brincar y atrapar, entre otras (SEP, 2017).

Se realizaron dos formas diferentes para jugarlo, en grupo y en tercios, a la mayoría les gustó más jugar en equipo, porque decían que era más divertido que todos

participaban y contaran al mismo tiempo. Sin embargo, cuando jugaron en tercios, tenían que esperar su turno para que pudieran brincar entre los resortes, llevando una secuencia rítmica que les había mostrado con mis pies.

La siguiente rúbrica, se puede observar qué alumnos les cuesta mantener la coordinación y el equilibrio. Cuando se formaron los equipos, al equipo de Lucía y Santiago les hacía falta un integrante, por lo que yo trabajé con ellos.



Alumnas como Santiago, Lucía, Alexa Samara y Mateo, se les dificultaba brincar con los dos pies juntos, por lo que llegaban a caerse. Valeria y Frida llevaban correctamente la secuencia rítmica, ya que me comentaron que en sus casas jugaban mucho con sus primos a este juego.

Foto 14. Recuperado del Diario de Trabajo. Fecha: 17 de febrero de 2023.

EVALUACIÓN

Nombre del juego: Resorte

☉ Área de Desarrollo Personal y Social: Educación Física

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN/RÚBRICA			
NOMBRE DEL ALUMNO	SATISFACTORIO: El alumno logra convivir y jugar de manera grupal y/o en parejas en actividades que pongan en práctica sus habilidades motrices como la coordinación y el equilibrio.	EN DESARROLLO: El alumno convive y juega de manera grupal y/o en parejas en actividades que pongan en práctica sus habilidades motrices como la coordinación y el equilibrio	REQUIERE APOYO: Al alumno se le dificulta convivir y jugar de manera grupal y/o en parejas en actividades que pongan en práctica sus habilidades motrices como la coordinación y el equilibrio.
Mateo Alonso			
Mateo			
Santiago			
Lían Santiago			
Sebastián			
Isaac Daniel			
Fernando León			
Gibran Paolo			
Juan José			
Víctor Veysel			
Brandon Taylor			
Lucia Alexia			
Anell Yuridia			
Keyla Samara			
Yaretzi			
Guadalupe			
Sofia Yolanda			
Frida Sophia			
Yatziri Itzayana			
Erandy			
Valeria Yesenia			
Alexa Samara			
Vania			
Montserrat			

ACTIVIDAD DE DESARROLLO No. 3

Nombre del juego: Congelados

☺ **Área de Desarrollo Personal y Social:** Educación Socioemocional

Propósito: Conocer e identificar las reglas que permiten la convivencia dentro del aula o fuera de ella, en actividades que impliquen el trabajo colaborativo, ya sea en equipos o entre pares por medio del juego.

Descripción del juego: En este juego, los alumnos aprenden a convivir de una manera divertida, ya sea individual o en parejas, también se pone en práctica el respeto de reglas y acuerdos durante el desarrollo del juego, el cual consiste en que una persona es el encargado de congelar a los demás, mientras ellos corren, el que congela debe de alcanzarlos para congelarlos con la mano, cuando logre tocar a la otra persona, se debe quedar quieto sin moverse hasta que otro compañero lo ayude a descongelar pasando por debajo de sus pies.

Desarrollo: Les pedí a los alumnos que de manera ordenada salieran al patio y formaran un círculo para explicarles en qué consiste el juego y cuáles son las reglas que deben seguir. Se escogió a la primera persona que iba a congelar, todos levantaban la mano porque querían participar, así que se escogió al que estuviera atento y callado. Todos comenzaron a correr por el patio para que no fueran congelados. Se realizaron cinco rondas cada 5 minutos, por lo que fueron cinco personas quienes congelaron.

Regla: No deben moverse si los tocan, cuando los congelen deben de quedar con los pies abiertos para que un compañero pueda pasar por debajo de ustedes y los descongelen, quien ya lo hayan congelado y siga corriendo se sale del juego.

RESULTADOS



Foto 15. Los alumnos juegan a los "Congelados" en el patio central de la escuela.

Este es otro de los juegos tradicionales más populares, en donde los niños ponen a prueba su astucia y practican el respeto de reglas. Así mismo, se puede observar en la imagen que los alumnos se muestran contentos y entusiasmados cuando practican este juego.

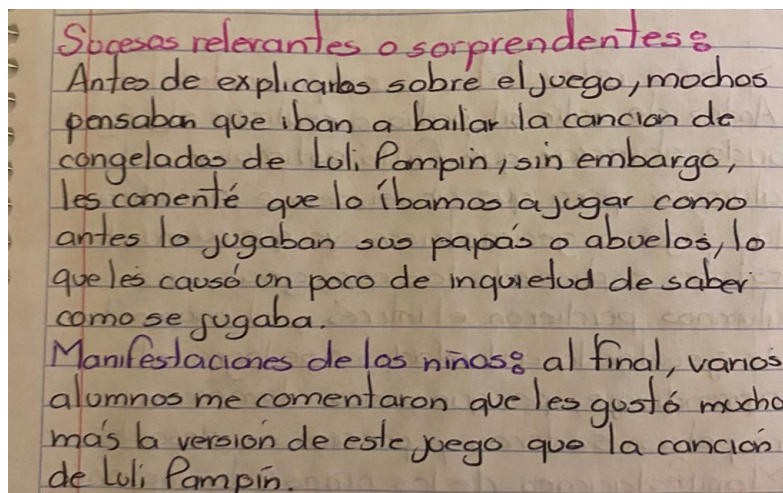


Foto 16. Recuperado del Diario de Trabajo. Fecha: 27 de febrero de 2023.

EVALUACIÓN

Nombre del juego: Congelados

☺ Área de Desarrollo Personal y Social: Educación Socioemocional

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN/RÚBRICA			
NOMBRE DEL ALUMNO	SATISFACTORIO: El alumno logra escuchar con atención, seguir instrucciones y respetar las reglas que hay dentro del aula, así como fuera de ella y en actividades lúdicas como el juego.	EN DESARROLLO: El alumno escucha con atención, sigue algunas instrucciones y respeta las reglas que hay dentro del aula, así como fuera de ella y en actividades lúdicas como el juego.	REQUIERE APOYO: Al alumno se le dificulta escuchar con atención, seguir instrucciones y no respeta las reglas que hay dentro del aula, así como fuera de ella y en actividades lúdicas como el juego.
Mateo Alonso			
Mateo			
Santiago			
Lían Santiago			
Sebastián			
Isaac Daniel			
Fernando León			
Gibran Paolo			
Juan José			
Víctor Veysel			
Brandon Taylor			
Lucia Alexia			
Anell Yuridia			
Keyla Samara			
Yaretzi			
Guadalupe			
Sofía Yolanda			
Frida Sophia			
Yatziri Itzayana			
Erandy			
Valeria Yesenia			
Alexa Samara			
Vania			
Montserrat			

Autoevaluación: Considero que la implementación de este juego fue buena, mi intervención al momento de explicar cuáles eran las reglas, hizo que varios alumnos como Mateo, Santiago y Lián las respetaran. En el caso de Víctor y Brandon, es importante seguir fortaleciendo la autoridad como docente.

Foto 17. Recuperado del Diario de Trabajo. Fecha: 27 de febrero de 2023.

Este juego también sirve como una estrategia para poder captar la atención de los alumnos rápidamente en el salón de clases, porque al momento de que escuchan la palabra “congelados”, se quedan quietos, sin hacer ningún movimiento y así, poder continuar con la actividad planeada.

ACTIVIDAD DE DESARROLLO No. 4

Nombre del juego: Twister Geométrico

☺ **Campo de Formación Académica:** Pensamiento Matemático

Propósito: Razonar para reconocer atributos, comparar y medir la longitud de objetos y la capacidad de recipientes, así como para reconocer el orden temporal de diferentes sucesos y ubicar objetos en el espacio.

Descripción del juego: El objetivo de este juego es que primero, reconozcan las figuras geométricas básicas (triángulo, rectángulo, círculo y cuadrado) e identificarlos en su vida cotidiana.

Desarrollo. Antes de salir al patio a realizar el juego, se les explicó sobre la importancia de las figuras geométricas en nuestra vida cotidiana, se les entregó algunas lupas en forma de cuadrado, círculo, rectángulo y triángulo para que buscaran dentro del salón objetos que tuvieran la misma forma que las figuras.

Posteriormente, salimos al patio a jugar el *twister*, les mencioné cómo se iba a jugar y las reglas del juego.

Reglas: Formar dos filas, una de niñas y la otra de niños, los primeros dos de cada fila son los que pasaran primero, los demás tienen que esperar su turno y respetar los lugares. Girar la ruleta y decir en voz alta los movimientos. Los jugadores deben mover esa parte del cuerpo a la figura de color tan rápido como puedan. Si apoyas una rodilla o un codo en el tapete, o si te caes, estás eliminado y el último jugador de los cuatro que quede en pie es el ganador.

RESULTADOS

El Twister era un juego de mesa muy fácil de montar, se trataba de una “sábana” o tapete de plástico que se estiraba en el suelo. Dicho tapete estaba lleno de círculos de colores alineados en cuatro filas de 6 círculos. Cada fila de círculos consta de un color: el rojo, azul, verde y amarillo.

Este juego se adaptó para el tema de las figuras geométricas, por lo que, en vez de que tuviera círculos se diseñó con las cuatro figuras geométricas básicas. Para los niños conocer estas figuras, como son: cuadrados, rectángulos, círculos y triángulos, supone para ellos el poder establecer relaciones con su entorno más cercano e inmediato. Cuando observan a su alrededor, se percatan que todos los objetos tienen diferentes formas y crean esa curiosidad de conocer más.



Foto
18.
Los

alumnos observan e identifican qué forma tiene la lapicera que tengo en las manos.

Sucesos relevantes o sorprendentes:
Antes de salir al patio a realizar el juego pude observar que faltó estimular a los alumnos para que observaran e identificaran las figuras geométricas, ya que cuando les estaba explicando las consignas, los alumnos perdieron el interés y al momento de ejecutar la actividad, no se logró el aprendizaje, porque varios alumnos no respetaron su turno y pasaron en desorden.

Manifestaciones de los niños: la mayoría reconoce las figuras geométricas, solo que Paolo, Sebastián, Erandy, Yarecki confunden el rectángulo con el cuadrado y viceversa.

Foto 12. Recuperado del Diario de Trabajo. Fecha: 01 de marzo de 2023.

EVALUACIÓN

Nombre del juego: Twister Geométrico

☺ **Campo de Formación Académica:** Pensamiento Matemático

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN/RÚBRICA			
NOMBRE DEL ALUMNO	SATISFACTORIO: El alumno logra reconocer e identificar las figuras geométricas básicas (cuadrado, rectángulo, círculo y triángulo) en diferentes juegos lúdicos que impliquen la coordinación y la concentración.	EN DESARROLLO: El alumno reconoce e identificar algunas figuras geométricas básicas (cuadrado, rectángulo, círculo y triángulo) en diferentes juegos lúdicos que impliquen la coordinación y la concentración.	REQUIERE APOYO: Al alumno se le dificulta reconocer e identificar las figuras geométricas básicas (cuadrado, rectángulo, círculo y triángulo) en diferentes juegos lúdicos que impliquen la coordinación y la concentración.
Mateo Alonso			
Mateo			
Santiago			
Lían Santiago			
Sebastián			
Isaac Daniel			
Fernando León			
Gibran Paolo			
Juan José			
Víctor Veysel			
Brandon Taylor			
Lucia Alexia			
Anell Yuridia			
Keyla Samara			
Yaretzi Guadalupe			
Sofia Yolanda			
Frida Sophia			
Yatziri Itzayana			
Erandy			
Valeria Yesenia			
Alexa Samara			
Vania Montserrat			

Ahora bien, la ejecución de las actividades se hizo con el objetivo de fortalecer el respeto de reglas. Piaget menciona que el juego reglado es una forma de socializar con los demás, en donde están presentes las fases del juego funcional, simbólico y de construcción, pero de una forma más compleja, como en los juegos de deporte o de mesa. Por otro lado, se favoreció el desarrollo de nuevas habilidades y destrezas, que implican la motricidad y el trabajo individual o en equipos.

Pese a las diferentes circunstancias que se presentaron durante los juegos, los resultados fueron buenos, en las rúbricas de evaluación se puede observar que algunos alumnos que se encontraban en rojo ahora están a amarillo, por lo que se puede deducir que hubo un gran avance en cuanto al respeto de reglas.

3.3 TERCER MOMENTO

Evaluación

Las actividades que se implementaron en este tercer momento permitieron identificar los avances en los aprendizajes de los alumnos, así como el desempeño de cada uno de ellos. De igual forma, se realizaron rúbricas y registros a partir de lo observado durante el desarrollo de las actividades.

Es importante que, al momento de evaluar, se registran los sucesos relevantes o sorprendentes que hayan pasado durante el día o en las actividades, No obstante, las actividades deben cumplir con el objetivo planeado.

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN No. 1

Nombre del juego: Huevo en cuchara

- ☉ **Campo de Formación Académica:** Pensamiento Matemático

Propósito: Usar el razonamiento matemático en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y los primeros números.

- ☉ **Área de Desarrollo Personal y Social:** Educación Física

Propósito: Desarrollar su motricidad mediante la exploración y ajuste de sus capacidades, habilidades y destrezas al otorgar sentido, significado e intención a sus acciones y compartirlas con los demás, para aplicarlas y vincularlas con su vida cotidiana.

Descripción del juego: El objetivo de este juego es que los alumnos usaran su razonamiento matemático para realizar el conteo y al mismo tiempo, su equilibrio, ya que tenían que llevar de un lado a otro, un huevo sobre una cuchara que colocaban en su boca.

Desarrollo. Antes de salir al patio, realizamos el conteo oralmente del 1 al 20, para identificar cuál es el rango de conteo de los alumnos. Después, les pedí que formaran dos equipos, una de niñas y otro de niños. Cada equipo se formó detrás de un aro y les expliqué cómo se iba a jugar y las reglas del juego.

Cada equipo tenía que lograr llevar 10 huevos al otro extremo, realizando un recorrido con una cuchara en la boca y un huevo. Comenzaron desde un extremo y caminaron hacia el otro para dejar el huevo dentro de un recipiente o aro, sin utilizar las manos.

Se realizaron tres rondas de juego, ya que los equipos habían empatado, por lo que la última ronda era la definitiva para desempatar.

Regla: Colocar el huevo en la cuchara, no utilizar las manos. Si se les cae el huevo podrán levantarlo y colocarlo en la cuchara de nuevo para que continúen con el recorrido. Al final, colocan el huevo dentro del aro, esperar a que el compañero termine de pasar para que pueda salga.

RESULTADOS

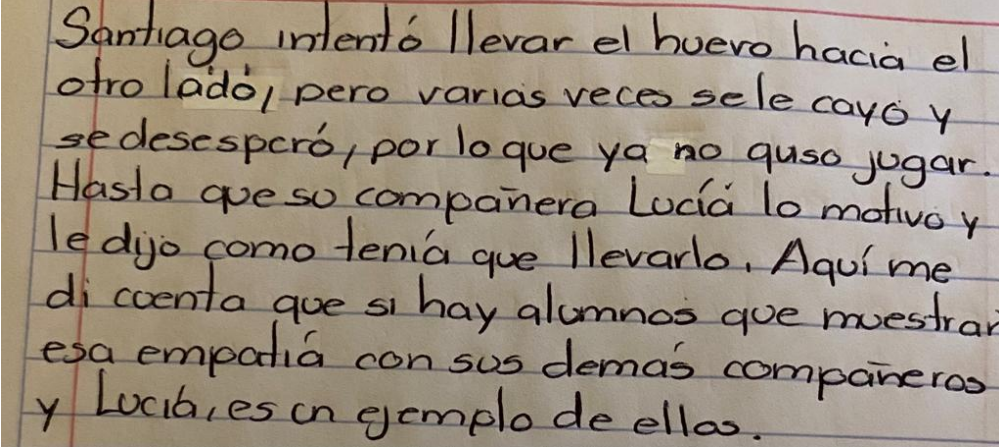


Foto 20. Juego "Huevo en cuchara". Los alumnos formaron equipos para competir.

Este juego implica mucho la concentración, el equilibrio y la rapidez. A los niños les gusta mucho los juegos de competencia, por lo que esta actividad les ayuda a saber ganar o perder. También, es un juego en dónde realizan el conteo de una colección, en este caso los huevos.

Durante el juego pude lograr observar que los niños tienen más equilibrio, porque caminaban muy rápido sin que se les cayera el huevo, sin embargo, las niñas fueron más cuidadosas y atentas para que no se les cayera el huevo, por lo que caminaban muy despacio. Con base al conteo, la mayoría de los alumnos contaron los objetos de la colección, estableciendo la correspondencia entre el objeto y el número de la secuencia numérica, lo que se define como la correspondencia uno a uno.

Al final, el equipo de los niños fueron los ganadores de este juego, porque en dos ocasiones lograron terminar rápido el recorrido.



Santiago intentó llevar el huevo hacia el otro lado, pero varias veces se le cayó y se desesperó, por lo que ya no quiso jugar. Hasta que su compañera Lucía lo motivó y le dijo como tenía que llevarlo. Aquí me di cuenta que si hay alumnos que muestran esa empatía con sus demás compañeros y Lucía, es un ejemplo de ellas.

Foto 21. Recuperado del Diario de Trabajo. Fecha: 24 de marzo de 2023.

EVALUACIÓN

Nombre del juego: Huevo en cuchara

☺ **Campo de Formación Académica:** Pensamiento Matemático

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN/RÚBRICA			
NOMBRE DEL ALUMNO	SATISFACTORIO: El alumno logra usar el razonamiento matemático en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y los primeros números.	EN DESARROLLO: El alumno usa el razonamiento matemático en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y los primeros números.	REQUIERE APOYO: Al alumno se le dificulta usar el razonamiento matemático en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y los primeros números.
Mateo Alonso			
Mateo			
Santiago			
Lían Santiago			
Sebastián			
Isaac Daniel			
Fernando León			
Gibran Paolo			
Juan José			
Víctor Veysel			
Brandon Taylor			
Lucia Alexia			
Anell Yuridia			
Keyla Samara			
Yaretzi			
Guadalupe			
Sofia Yolanda			
Frida Sophia			
Yatziri Itzayana			
Erandy			
Valeria Yesenia			
Alexa Samara			
Vania			
Montserrat			

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN No. 2

Nombre del juego: Gallitos

☺ **Área de Desarrollo Personal y Social:** Educación Física

Propósito: Emplear su creatividad para solucionar de manera estratégica situaciones que se presentan en el juego, establecer formas de interacción motriz y convivencia con los demás, y fomentar el respeto por las normas y reglas.

Descripción del juego: La intención del juego es que los alumnos desarrollen su psicomotricidad y fomenten el respeto de reglas y normas.

Desarrollo. Cada alumno trajo dos globos y se les amarró en su pie, después salimos al patio en orden y con cuidado para que no se ponchara su globo. Primero formamos un círculo para dar las instrucciones del juego y la regla. Una vez dadas las indicaciones, se dio inicio al juego. Todos comenzaron a correr en el patio intentando ponchar le globo de sus compañeros. Al final lograron quedar 4 con su globo y para que se premiara al ganador, entre los demás realizamos un círculo y los cuatro que quedaron comenzaron a jugar entre ellos dentro del círculo.

Regla: Se deben ponchar los globos con los pies, no con las manos, y deben correr para que no les ponchen su globo. El ganador es el que queda con su globo sin ponchar.

RESULTADOS

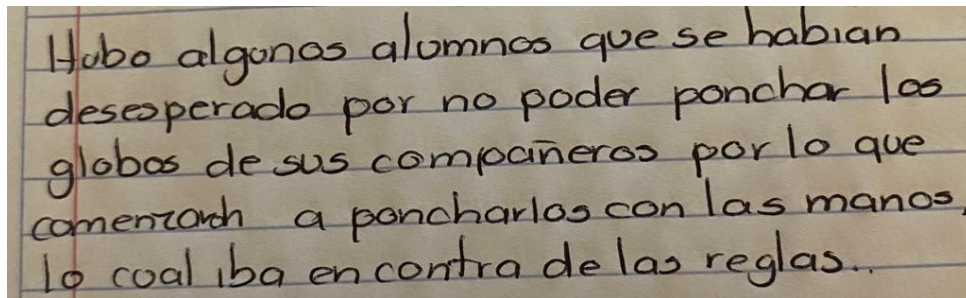


Foto 22. Juego "El Gallito". Los alumnos juegan a poncharse el globo entre ellos, utilizando únicamente los pies.

Otro de los juegos más populares es “El Gallito”, que consiste en que todos los jugadores deben de amarrarse un globo en su pie, mientras corren deben de intentar ponchar el globo de los demás, pero no dejar que les ponchen el suyo.

En la etapa preoperacional de Piaget, menciona que los niños ya desarrollan la lateralidad y este conocimiento hace posible la orientación del cuerpo en el espacio, sin embargo, este juego les ayuda a estimular la psicomotricidad: la conciencia corporal, la postura y la lateralidad.

Durante la primera ronda del juego, varios alumnos lograron ponchar muy rápido los globos de sus compañeros y muchos no se habían dado cuenta que ya no tenían el globo, porque solo se estaban concentrando en ponchar el de un compañero sin cuidar su propio globo.

A photograph of a piece of lined paper with handwritten text in Spanish. The text is written in black ink and describes a situation where students were frustrated because they couldn't pop balloons with their hands, which went against the rules of the game.

Hubo algunos alumnos que se habían desesperado por no poder pinchar los globos de sus compañeros por lo que comenzaron a pincharlos con las manos, lo cual iba en contra de las reglas.

Foto 23. Recuperado del Diario de Trabajo. Fecha: 20 de abril de 2023.

Con base a lo anterior, se les volvió a dar la indicación que la regla del juego es que deben pinchar el globo con los pies, por lo que volvimos a jugar de nuevo.

También pude observar que, los niños tienen más habilidad para correr y desplazarse por el patio, mientras que las niñas, les costaba trabajo correr, entonces, los niños aprovechaban ese momento y les pinchaban más rápido sus globos.

EVALUACIÓN

Nombre del juego: Gallitos

☺ Área de Desarrollo Personal y Social: Educación Socioemocional

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN/RÚBRICA			
NOMBRE DEL ALUMNO	SATISFACTORIO: El alumno logra desarrollar su psicomotricidad: la conciencia corporal, la postura y la lateralidad, así como el fomento de reglas y actividades lúdicas como el juego.	EN DESARROLLO: El alumno desarrolla su psicomotricidad: la conciencia corporal, la postura y la lateralidad, así como el fomento de reglas y actividades lúdicas como el juego.	REQUIERE APOYO: Al alumno se le dificulta desarrollar su psicomotricidad: la conciencia corporal, la postura y la lateralidad, así como el fomento de reglas y actividades lúdicas como el juego
Mateo Alonso			
Mateo			
Santiago			
Lían Santiago			
Sebastián			
Isaac Daniel			
Fernando León			
Gibran Paolo			
Juan José			
Víctor Veysel			
Brandon Taylor			
Lucia Alexia			
Anell Yuridia			
Keyla Samara			
Yaretzi Guadalupe			
Sofía Yolanda			
Frida Sophia			
Yatziri Itzayana			
Erandy			
Valeria Yesenia			
Alexa Samara			
Vania Montserrat			

En estos juegos se trabajó la colaboración, el trabajo en equipo y el respeto de reglas, como se puede lograr observar en las rúbricas de evaluación, hubo un mayor avance, a excepción de Mateo, con él hubo acompañamiento por parte USAER durante las actividades, el cual, hubo adecuaciones que favorecieran su aprendizaje, como; generar en él, un mayor interés con material llamativo para que se involucre en las actividades, motivarlo con una actitud positiva, apoyarlo en las actividades que más le cueste trabajo.

Alumnos como Brandon, Paolo y Víctor a pesar de no tener un diagnóstico en USAER, no logran tener un avance, sin embargo, se seguirá trabajando con ellos, platicando con el padre de familia de que trabajen las reglas y los límites en el hogar.

CONCLUSIONES

Con la propuesta desarrollada en el presente informe, se pretende dar a conocer y entender al juego como una actividad de carácter socializador que favorece el aprendizaje y el desarrollo de valores, como: el respeto, la tolerancia, la empatía, el autoconocimiento, la regulación de emociones y así, el juego constituye una estrategia y un medio para distraer y recrear al niño, en donde se estimula su interés y necesidad de aprender y hacer de este proceso una actividad placentera.

Cabe destacar que, las estrategias lúdicas tienen un gran impacto en los estudiantes, ya que despierta el interés por participar en un juego didáctico para comprender mejor un tema. El juego, es una actividad lúdica innata para los niños y es reconocida por varios autores como un elemento esencial en el desarrollo integral del niño, desde que nace hace que llegue a su madurez. Jugar y aprender son términos que están relacionados entre sí y ambos sugieren superar obstáculos, deducir, avanzar, mejorar, superarse, entre otras.

Autores como Piaget y Vygotsky, fueron los primeros en estudiar la importancia del juego en el desarrollo cognitivo, motivacional y social del niño. Lo que permitió que varios autores se interesaran por investigar más a fondo sobre este tema.

Como se ha expuesto en el presente informe, se puede afirmar que para que el aprendizaje sea enriquecedor en los niños de preescolar, se necesitan las herramientas necesarias para poder brindarla, lo que con lleva a generar ese gusto e interés por aprender.

La importancia de brindar una educación de calidad en el nivel preescolar crea en el niño; conocimientos, habilidades y capacidades que, en un futuro, los pondrá en práctica durante su vida diaria. La educación debe estar basada en actividades lúdicas, para que los niños adquieran un aprendizaje significativo y a su vez, facilite la exploración del contexto en el cual se está desarrollando.

Por tal razón, en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos del 3º “B” del Jardín de Niños Pastor Velázquez Hernández, se aplicó una estrategia lúdica para potencializar y adquirir el aprendizaje, y que el docente puede utilizarlo para lograr

objetivos de aprendizaje, así como desarrollar habilidades, destrezas en los estudiantes, y también, el respeto de las reglas y normas por medio de juegos estructurados y guiados.

Por último, conocer los intereses de los niños, permite al docente entender su manera de aprender y las actividades escritas en la propuesta se enfocan principalmente en las necesidades e intereses de los alumnos. No obstante, también puede servir como un material de apoyo para reforzar y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro y fuera del aula de clases.

RECOMENDACIONES

De acuerdo con el proceso de mi trabajo, es importante resaltar que la sociedad, los docentes e incluyendo los padres de familia, deben conocer más fondo la importancia del desarrollo del infante desde que nace hasta que se forma como adulto.

A continuación, se enumeran una serie de recomendaciones cuya implementación son vitales para mejorar el proceso de aprendizaje en los alumnos de educación preescolar.

1. Conocer las necesidades o intereses de los alumnos.
2. Identificar cuáles son los estilos de aprendizaje que predomina más en el aula de clases.
3. Implementar las estrategias adecuadas para enriquecer el aprendizaje de los alumnos.
4. Utilizar el juego, como una actividad lúdica que potencialice el aprendizaje de los alumnos.
5. Analizar a profundidad, investigaciones de los autores más importantes de la psicología en los niños: Jean Piaget y Lev Vygotsky.

Para finalizar, hago una gran invitación a docentes que van iniciando su servicio social, a revisar este trabajo, que les será de gran ayuda para brindar una educación de calidad y mejorar el aprendizaje de los alumnos, así como implementar las estrategias adecuadas de acuerdo con las necesidades del grupo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Britton, L. (2017). *Jugar y aprender con el método Montessori*. España: PAIDOS Educación .
- Campos, L. G. (2012). *Conectivismo como Teoría de Aprendizaje: conceptos, ideas y posibles limitaciones*. Chile: Revista Educación y Tecnología.
- Carmen, M. T. (2002). *El juego: una estrategia importante*. Venezuela : Educere.
- Casassus, J. (2000). *Problemas de la gestión educativa en América Latina*. Santiago de Chile : UNESCO.
- Dongo, M. A. (2008). *La teoría de Aprendizaje de Piaget y sus consecuencias para la praxis educativa*. Brasil: IIPSI.
- Educativo, M. (2017). *Elementos de la Planeación Didáctica y Evaluación*. México.
- Elliot, J. (1990). *La investigación-acción en educación*. Morata, S. L.
- Enseñanza, F. d. (2009). *Aprendizaje; definición, factores y clases*. Andalucía: Federación de Enseñanza .
- Gallardo López, J. A., García Lázaro, I., & Gallardo Vázquez, P. (2019). *Análisis de las principales teorías del juego en el ámbito educativo*. Sevilla, España.
- Itzel Jazmin Zetina Lopez, M. G. (2021). *Teorías del Aprendizaje que sustentan la educación preescolar y la formación docente*. Hermosillo, Sonora: Escuela Normal de Ixatapan de la Sal.
- Jarquín, P. A. (2021). *La planificación didáctica*. Managua: UNAN.
- Jury Carla Medina Uribe, Godofredo Jorge Calla Colana, Phill Arnold Romero Sánchez. (2019). *Las teorías de aprendizaje y su evolución adecuada a la necesidad de la conectividad*. Peru: LEX.
- Kröyer, Muñoz, Ansorena. (2012). *Normativa y reglamentos de convivencia escolar, ¿una oportunidad o una carga para la escuela?* Mérida, Venezuela: Educere.

- Margarita, P. R. (2004). *Revisión de las teorías del aprendizaje más sobresalientes del siglo XX*. Toluca, México: Tiempo de Educar.
- Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. d. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica: Revista Educación.
- Modelo Educativo. (2017). *Elementos de la Planeación Didáctica y Evaluación*. México.
- Pablo, J. V. (s. f). *Teorías del Aprendizaje*. Chimbote, Perú.
- Padilla, D. (2023, agosto-junio). *Diario de Trabajo. Jornada de Intervención*. Licenciatura en Educación Preescolar 2023. Séptimo y Octavo semestre. Escuela Normal No. 3 de Toluca. Toluca, Edo. Méx.
- Psicodidáctica I*. (2021).
- SEP. (2017). Aprendizajes Clave para la Educación Integral. En SEP, *Aprendizajes Clave para la Educación Integral* (pág. 163). Ciudad de México: SEP.
- SEP. (2017). *Elementos de la Planeación didáctica y Evaluación formativa en el aula de los aprendizajes clave*.
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. Nueva York : United Nations Plaza.
- Unión, C. d. (2023). *Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos*. México.
- Vygotsky, L. S. (2009). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* . España : Biblioteca del bolsillo .

ANEXOS

¡SIMÓN DICE...!		
Área de Desarrollo Personal y Social	Organizador Curricular 1	Organizador Curricular 2
Educación Socioemocional	Colaboración	Inclusión
Aprendizaje Esperado		Propone acuerdos para el juego, la convivencia o el trabajo, explica su utilidad y actúa con apego a ellos
INICIO		
<ul style="list-style-type: none"> • Saludar a los alumnos preguntado cómo se encuentran el día de hoy para conocer que emoción les genera al llegar a su salón. • Realizar activación física para empezar el día con mucha energía. • Preguntar a los alumnos; ¿Conocen el juego de “Simón dice...” ?, ¿Cómo se juega? ¿Cuáles son las reglas del juego? 		
DESARROLLO		
<ul style="list-style-type: none"> • Explicar a los alumnos en qué consiste el juego y las reglas. • Pedir a los alumnos que, de manera ordenada, salgan al patio a colocar su aro en el piso y se ubiquen a lado de él. • Mostrar algunas tarjetas con las diferentes acciones que deben hacer los alumnos para decirlas en voz alta. • Plantear diferentes acciones cómo: ¡Simón dice que todos deben sentarse, guardar silencio y poner atención a la maestra! ¡Simón dice que todos deben estar dentro de un aro! • Preguntar a los alumnos que otras acciones o acuerdos pueden hacer y mencionarlas en voz alta. 		
CIERRE		
<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionar a los alumnos; ¿Les gusto el juego? ¿Cómo se sintieron con la actividad? • Pedir a los alumnos que en su libreta registren lo que más les haya gustado del juego. 		
Tiempo	Materiales o recursos	Evaluación
40 min	<ul style="list-style-type: none"> - Aros - Tarjetas con diferentes acciones ilustrativas. - Patio de la escuela 	Observación y rúbrica
Contenido Científico		
El objetivo es que los niños comprendan que a través del juego se pueden mejorar diversos ámbitos sociales como lo es la convivencia, también, que se pueden tomar acuerdos para llevar a cabo un juego o actividad y que entiendan lo útil que es trabajar con ellos.		

SEMÁFORO DE REGLAS		
Área de Desarrollo Personal y Social	Organizador Curricular 1	Organizador Curricular 2
Educación Socioemocional	Colaboración	Inclusión
Aprendizaje Esperado		Convive, juega y trabaja con distintos compañeros
INICIO		
<ul style="list-style-type: none"> • Saludar a los alumnos preguntado cómo se encuentran el día de hoy para conocer que emoción les genera al llegar a su salón. • Preguntar a los alumnos; ¿Saben que son las reglas?, ¿Cuáles conocen?, ¿En su casa hay reglas y cuáles son? • Reflexionar con ellos sobre; ¿Creen que debemos conocer y seguir normas o reglas para poder convivir o jugar? 		
DESARROLLO		
<ul style="list-style-type: none"> • Dar a conocer cuáles son las reglas de convivencia para que los alumnos las atiendan al momento de jugar o realizar actividades dentro o fuera del salón. • Salir al patio a jugar “Semáforo de reglas”, el cual el verde significa “reglas buenas” y el rojo; “reglas malas”. • Solicitar a los alumnos que se desplacen en el patio sin chocar con alguien más, mientras se canta o se recita “busco un lugarcito chiquitito para mí, sin molestar a nadie voy a quedarme aquí”, y cuando se mencione “aquí” cada uno correrá y se colocará sobre un círculo del semáforo, dependiendo del color que cada uno escoge, deberá mencionar lo que se le pide, es decir si está en verde mencionará una regla que se buena y si está en rojo, mencionará una regla que es mala. 		
CIERRE		
<ul style="list-style-type: none"> • Solicitar a los alumnos que, por medio de un dibujo, representen algunas ideas de lo aprendido durante el día. • Realizar un collage con los dibujos de los alumnos para colocarlo en el salón de clases. 		
Tiempo	Materiales o recursos	Evaluación
50 min	<ul style="list-style-type: none"> - Reglas de convivencia - Círculo verde y rojo - Patio 	Observación y rúbrica
Contenido Científico		
Se busca que el niño conozca las reglas que se siguen en el aula y en su escuela, para que le ayude a prevenir y a evitar ponerse en riesgo o peligro cuando esté realizando actividades en el interior de su salón o en algún espacio de su escuela, fomentando de esta manera una cultura de respeto y cuidado.		

EL JUEGO DE LAS SILLAS		
Área de Desarrollo Personal y Social	Organizador Curricular 1	Organizador Curricular 2
Artes	Expresión Artística	Familiarización con los elementos básicos de las artes
Aprendizaje Esperado		Baila y se mueve con música variada, coordinando secuencias de movimientos y desplazamientos
INICIO		
<ul style="list-style-type: none"> • Saludar a los alumnos preguntado cómo se encuentran el día de hoy para conocer que emoción les genera al llegar a su salón. • Mencionar a los alumnos que vamos a realizar un juego llamado “el juego de las sillas” con villancicos. • Preguntar a los alumnos: ¿Sabes como se juega? ¿Lo han jugado? ¿Con quién? 		
DESARROLLO		
<ul style="list-style-type: none"> • Explicar en que consiste el juego y cuáles son las reglas. • Pedir que tomen su silla y la coloquen en el centro del salón formando una fila. • Preguntar a los alumnos: ¿Qué villancicos conocen? ¿Cuál es su favorito? • Realizar dos rondas de juego para darles premios a los dos ganadores. 		
CIERRE		
<ul style="list-style-type: none"> • Preguntar a los alumnos; ¿Les gustó el juego? ¿Cómo se sintieron al realizarlo? ¿Cuál fue su parte favorita? ¿Cuál fue el villancico que más les gustó bailar o cantar? 		
Tiempo	Materiales o recursos	Evaluación
40 min	-Sillas - Música de villancicos -Bocina	Observación y rúbrica
Contenido Científico		
El baile y el movimiento al que invita la música mejora el rendimiento físico y favorece el equilibrio y el desarrollo muscular de los niños al adaptar su movimiento corporal a los ritmos, contribuyendo a potenciar el control rítmico del cuerpo y a mejorar su coordinación y su sentido espacial.		

¡HEDBANZ!		
Campo de Formación Académica	Organizador Curricular 1	Organizador Curricular 2
Lenguaje y Comunicación	Oralidad	Conversación
Aprendizaje Esperado		Expresa con eficacia sus ideas acerca de diversos temas y atiende lo que se dice en interacciones con otras personas.
INICIO		
<ul style="list-style-type: none"> • Saludar a los alumnos preguntado cómo se encuentran el día de hoy para conocer que emoción les genera al llegar a su salón. • Preguntar a los alumnos; ¿Sabes que es la mímica? ¿Dónde han escuchado esta palabra? ¿Conocen el juego de Hedbanz? ¿Cómo se juega? • Mencionar a los alumnos que van a jugar al Hedbanz en donde utilicen la mímica para expresar lo que observan. 		
DESARROLLO		
<ul style="list-style-type: none"> • Mostrar a los alumnos el juego y leer cuales son las instrucciones para jugarlo. • Escoger a los primeros 7 jugadores y pedirles que pasen al frente, escojan una tarjeta sin ver y se la coloquen en su cabeza. Los demás deben estar sentados en su lugar y ayudarles a sus compañeros por medio de la mímica para que adivinen que es lo que son. • Realizar varias rondas de juego hasta que todos pase, al frente. 		
CIERRE		
<ul style="list-style-type: none"> • Preguntar a los alumnos; ¿Cómo les pareció el juego? ¿Se les hizo difícil adivinar qué eran? ¿Por qué es importante conocer o saber expresarse por medio de la mímica? ¿Para que nos sirve? • Dejar que se expresen. 		
Tiempo	Materiales o recursos	Evaluación
50 min	<ul style="list-style-type: none"> - Juego de mesa HEDBANZ - Salón de clases 	Observación y rúbrica
Contenido Científico		
La expresión en los niños está relacionada con su cuerpo como instrumento de comunicación, así como el lenguaje corporal permite transmitir sentimientos, actitudes y sensaciones, del que se desarrollan otros lenguajes como el verbal y el escrito, lo que permite desarrollar la sensibilidad, la imaginación, la creatividad, y la comunicación humana.		

RESORTE		
Área de Desarrollo Personal y Social	Organizador Curricular 1	Organizador Curricular 2
Educación Física	Competencia Motriz	Desarrollo de la motricidad.
Aprendizaje Esperado		Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos
INICIO		
<ul style="list-style-type: none"> • Saludar a los alumnos preguntado cómo se encuentran el día de hoy para conocer que emoción les genera al llegar a su salón. • Realizar activación física para motivar a los alumnos. • Preguntar a los alumnos: ¿A quién le gusta correr, saltar, caminar? ¿Han escuchado del juego del resorte? ¿Cómo creen que se juega? 		
DESARROLLO		
<ul style="list-style-type: none"> • Pedir a los alumnos que de manera ordenada hagan una fila para salir al patio. • Formar un círculo entre todos y explicar en qué consiste el juego y cuáles son las reglas. Tomar el resorte y no soltarlo hasta contar al número 3, pierde el que se quede con el resorte al final • Pedir que formen equipos de 3 integrantes y repartir a cada uno, un resorte. Mencionar que dos integrantes del equipo van a colocarse el resorte en los pies, mientras que el otro integrante estará brincando de un lado a otro por encima del resorte. Realizar varias rondas para que todos participen en los saltos. 		
CIERRE		
<ul style="list-style-type: none"> • Preguntar a los alumnos; ¿Les gusto el juego? ¿De qué forma les gustó más jugarlo, grupa o en equipos de tres? ¿Se les dificultó realizar los saltos? ¿Por qué? 		
Tiempo	Materiales o recursos	Evaluación
40 min	<ul style="list-style-type: none"> - Resortes - Patio 	Observación y rúbrica
Contenido Científico		
<p>Las habilidades motoras gruesas son importantes para permitir que los niños realicen funciones cotidianas, como caminar, correr, saltar, así como habilidades de juego (por ejemplo, escalada) y habilidades deportivas (por ejemplo, atrapar, lanzar y golpear una pelota). También son cruciales para las habilidades cotidianas de autocuidado, como vestirse (donde debe poder pararse sobre una pierna para colocar la otra pierna en la pernera del pantalón sin caerse).</p>		

CONGELADOS		
Área de Desarrollo Personal y Social	Organizador Curricular 1	Organizador Curricular 2
Educación Socioemocional	Colaboración	Inclusión
Aprendizaje Esperado		Convive, juega y trabaja con distintos compañeros
INICIO		
<ul style="list-style-type: none"> • Saludar a los alumnos preguntado cómo se encuentran el día de hoy para conocer que emoción les genera al llegar a su salón. • Realizar actividades de gimnasia cerebral para captar la atención de los alumnos. • Preguntar a los alumnos: ¿Conocen el juego de congelados? ¿Dónde y con quién han jugado? 		
DESARROLLO		
<ul style="list-style-type: none"> • Explicar a los alumnos que el juego lo vamos a realizar en el patio y que van a jugar la versión original, el cual consiste en que un alumno es el encargado de congelar a sus compañeros tocándolo con la mano mientras corren, los que están congelados no se tienen que mover hasta que un compañero lo descongele pasando por debajo de él, entre sus piernas. • Realizar varias rondas de juego para que la mayoría le toque congelar. • Preguntar a los alumnos: ¿De que otra forma podemos congelar o descongelar a los demás? • Regresar al salón e identificar que alumnos no cumplieron con las reglas para ponerles un castigo 		
CIERRE		
<ul style="list-style-type: none"> • Preguntar a los alumnos; ¿Cuál versión les gusta más? ¿Con música o en el patio corriendo? ¿Le gustaría volver a jugarlo? ¿Por qué? 		
Tiempo	Materiales o recursos	Evaluación
40 min	<ul style="list-style-type: none"> - Patio de la escuela - Bocina 	Observación y rúbrica
Contenido Científico		
El juego no sólo les da bienestar y felicidad, sino que tiene una función muy importante para ellos en su desarrollo armónico, físico, social y ético-moral. Se aprende a respetar las normas, a ponerse en el lugar del otro y a contar con los demás.		

TWISTER GEOMÉTRICO		
Campo de Formación Académica	Organizador Curricular 1	Organizador Curricular 2
Pensamiento Matemático	Forma, espacio y medida	Figuras y cuerpos geométricos
Aprendizaje Esperado		Reproduce modelos con formas, figuras y cuerpos geométricos.
INICIO		
<ul style="list-style-type: none"> • Saludar a los alumnos preguntado cómo se encuentran el día de hoy para conocer que emoción les genera al llegar a su salón. • Preguntar a los alumnos; ¿Saben que son las figuras geométricas?, ¿Cuáles conocen?, ¿Dónde las han visto? • Mencionar a los alumnos que van a realizar un pequeño juego para que identifiquen las figuras geométricas básicas y las relacionen con diferentes objetos 		
DESARROLLO		
<ul style="list-style-type: none"> • Explicar la importancia que tiene las figuras geométricas y observar en el salón con lupas de figuras, objetos que tengan la misma forma a ellas. • Mostrar el material para que los alumnos jueguen y explicar en qué consiste la actividad. • Hacer un espacio en el centro del salón para colocar el twister geométrico para que los alumnos jueguen. 		
CIERRE		
<ul style="list-style-type: none"> • Realizar la actividad “tripas de gatos”, para que los alumnos identifiquen las figuras geométricas. • Pedir a los alumnos que realicen diferentes formas con la plastilina. • Preguntar a los alumnos; ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cuántos objetos lograron identificar que tengan las mismas formas que las figuras? 		
Tiempo	Materiales o recursos	Evaluación
40 min 30 min	<ul style="list-style-type: none"> - Twister geométrico - Lupas de figuras geométricas. - Plastilina 	Observación y rúbrica
Contenido Científico		
Para los niños conocer las figuras geométricas básicas, como son: cuadrados, rectángulos, círculos y triángulos, supone para ellos el poder establecer relaciones con su entorno más cercano e inmediato		

HUEVO EN CHUCHARA		
Campo de Formación Académica	Organizador Curricular 1	Organizador Curricular 2
Pensamiento Matemático	Número, algebra y variación	Número
Aprendizaje Esperado		Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos.
INICIO		
<ul style="list-style-type: none"> • Saludar a los alumnos preguntado cómo se encuentran el día de hoy para conocer que emoción les genera al llegar a su salón. • Realizar ejercicios de gimnasia cerebral con apoyo de música para captar la atención de los alumnos. • Realizar el conteo numérico con apoyo de imágenes para identificar el rango numérico. • Mencionar a los alumnos que van a realizar un juego en donde utilicen su equilibrio. 		
DESARROLLO		
<ul style="list-style-type: none"> • Pedir a los alumnos que de forma ordenada salgan al patio y formen dos equipos, uno de niñas y otro de niños. • Mencionar que van a formar una fila y se van a colocar detrás del aro. Explicar las instrucciones del juego. • Cada equipo tiene que lograr llevar 10 huevos al otro extremo, realizando un recorrido con una cuchara en la boca y un huevo. • Mencionar las reglas del juego. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Colocar el huevo en la cuchara, no utilizar las manos. Si se les cae el huevo podrán levantarlo y colocarlo en la cuchara de nuevo para que continúen con el recorrido. Al final, colocan el huevo dentro del aro, esperar a que el compañero termine de pasar para que pueda salga. ✓ Contar cuantos huevos tiene cada equipo. 		
CIERRE		
<ul style="list-style-type: none"> • Preguntar a los alumnos; ¿Les gustó el juego? ¿Se les dificultó realizarlo? ¿Por qué? 		
Tiempo	Materiales o recursos	Evaluación
50 min	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aros ✓ Huevos de plástico ✓ Cuchara sopera de metal 	Guion de observación y rúbrica
Contenido Científico		
Las actividades de conteo son esenciales para que los niños puedan ir desarrollando una buena inteligencia lógica-matemática y se les facilite la realización de diferentes clases de operaciones matemáticas como adición, sustracción, multiplicación, entre otras.		

GALLITOS		
Área de Desarrollo Personal y Social	Organizador Curricular 1	Organizador Curricular 2
Educación Física	Competencia Motriz	Integración de la corporeidad
Aprendizaje Esperado		Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espaciotemporal, lateralidad, equilibrio y coordinación.
INICIO		
<ul style="list-style-type: none"> • Saludar a los alumnos preguntado cómo se encuentran el día de hoy para conocer que emoción les genera al llegar a su salón. • Realizar ejercicios de gimnasia cerebral con apoyo de música para captar la atención de los alumnos • Preguntar a los alumnos; ¿Alguna vez han jugado el juego de “Los gallitos” ?, ¿Con quien lo han jugado? ¿Cómo se juega? • Mencionar a los alumnos que vamos a salir a realizar un juego, en donde practiquen la psicomotricidad y el respeto de reglas. 		
DESARROLLO		
<ul style="list-style-type: none"> • Pedir a los alumnos que en orden van a sacar su globo de la mochila para que se los amarre en el tobillo de lado derecho de su pie. • Mencionar que en orden y con mucho cuidado vamos a salir al patio para que no se ponchen los globos. • Explicar las instrucciones del juego mientras forman un círculo para comenzar a jugar y mencionar la regla del juego: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se deben ponchar los globos con los pies, no con las manos, y deben correr para que no les ponchen su globo. El ganador es el que queda con su globo sin ponchar. 		
CIERRE		
<ul style="list-style-type: none"> • Preguntar a los alumnos; ¿Por qué es importante cumplir con las reglas?, ¿Les gustó el juego?, ¿Cómo se sintieron al jugarlo? ¿Qué otros juegos o actividades podemos realizar para respetar las reglas? 		
Tiempo	Materiales o recursos	Evaluación
40 min	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Globos ✓ Patio 	Guion de observación y rúbrica
Contenido Científico		
A través de nuestra motricidad y corporalidad convivimos y nos comunicamos con quienes nos rodean, creando vínculos y experiencias enriquecedoras en común. Además, permite visualizar el mundo interior, los sentimientos, emociones, necesidades de las personas.		

CARTA RESPONSIVA DE AUTORIA INTELECTUAL

Toluca México 30 de junio de 2023.

**C.DRA. MA. DEL CARMEN SALGADO ACACIO
PRESIDENTA DE LA COMISION DE TITULACIÓN DE LA
ESCUELA NORMAL No. 3 DE TOLUCA
P R E S E N T E:**

Quien suscribe Daniela Padilla Rojas estudiante de octavo semestre de la Licenciatura en Educación Preescolar, Plan de Estudios 2018, que se identifica con número de matrícula: 191502330000 y credencial de elector número: 2028659042 por medio de la presente manifiesta que es voluntad propia otorgar a la Escuela Normal, la liberación más amplia que en derecho proceda, respecto de la responsabilidad que pudiera derivarse los actos realizados para la integración del trabajo de titulación, que construyó en la modalidad de: informe de prácticas profesionales y denominó: "El juego como estrategia de aprendizaje en educación preescolar".

Por consiguiente, asume de manera consciente toda la responsabilidad que imponen la Ley Federal de Derecho de Autor y el Código Penal Federal. Así también, declara no haber realizado ningún acto fraudulento o ilícito en la obtención de información para la elaboración de su trabajo de titulación, liberando de esta manera al asesor(a) académico, a la Comisión de Titulación tanto como a la Escuela Normal No. 3 de Toluca de la responsabilidad que pudiera surgir por incumplimiento de su parte a lo establecido en los ordenamientos legales ya señalados e inclusive a la normatividad institucional.

Firma a los 30 días del mes de junio del año 2023.

A t e n t a m e n t e



Daniela Padilla Rojas

Anexo. - Copia de identificación Oficial



MÉXICO

INSTITUTO NACIONAL ELECTORAL CREDENCIAL PARA VOTAR



NOMBRE
PADILLA
ROJAS
DANIELA

SEXO M

DOMICILIO
PRIV JESUS REYES HEROLES 100
COL SAN BUENAVENTURA 50110
TOLUCA, MEX.



CLAVE DE ELECTOR PDRJDN01090115M500

CURP
PARD010901MMCDJNA6

AÑO DE REGISTRO
2020 00

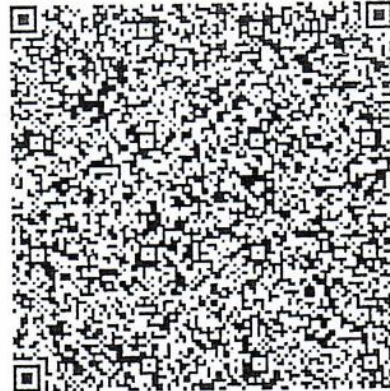
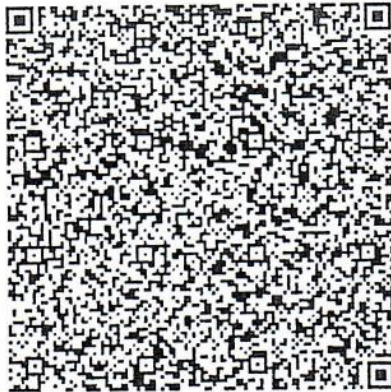
FECHA DE NACIMIENTO SECCIÓN
01/09/2001 5330

VIGENCIA
2020 - 2030



ELECCIONES FEDERALES

LOCALES Y EXTRAORDINARIAS



E004419

EDMUNDO JACOBO MOLINA
SECRETARIO EJECUTIVO DEL
INSTITUTO NACIONAL ELECTORAL

IDMEX2028659042<<5330125897279
0109017M3012316MEX<00<<05191<9
PADILLA<ROJAS<<DANIELA<<<<<<<<<



"2023. Año de Septuagésimo aniversario del Reconocimiento del Derecho al Voto de las Mujeres de México"

Toluca, Méx., a 12 de junio de 2023

**C. DRA. MA. DEL CARMEN SALGADO ACACIO
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN
PRESENTE**

La que suscribe Dra. Rocio Pichardo Farfán Asesor de la estudiante Daniela Padilla Rojas matrícula 191502330000 de 8° semestre de la Licenciatura en Educación Preescolar quien desarrolló el **Trabajo de Titulación** denominado El juego como estrategia de aprendizaje en educación preescolar en la modalidad de informe de prácticas profesionales; se dirige a esta Comisión a su digno cargo para informar que este documento ha sido concluido satisfactoriamente de acuerdo con lo establecido en los documentos del Plan de Estudios 2018 rectores del proceso de titulación.

Resalto que se solicitó a la estudiante una carta responsiva de autoría intelectual en la que la estudiante libere de forma amplia que en derecho proceda, a mí persona y a la Comisión de Titulación de la responsabilidad que pudiera derivarse de los actos en la realización de los trabajos de mi titulación profesional.

Sin otro particular, le envío un atento y cordial saludo.

ATENTAMENTE

Dra. Rocio Pichardo Farfán

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y NORMAL
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL
SUBDIRECCIÓN DE ESCUELAS NORMALES
ESCUELA NORMAL No. 3 DE TOLUCA



“2023. Año del Septuagésimo Aniversario del Reconocimiento del Derecho al Voto de las Mujeres en México”.

ESCUELA NORMAL No. 3 DE TOLUCA

No. de oficio: 548-1-2/2022-2023

ASUNTO: Autorización del Trabajo de Titulación

Toluca, Méx., a 28 de junio de 2023

C. PADILLA ROJAS DANIELA
DOCENTE EN FORMACIÓN
P R E S E N T E

Por este medio, la **Comisión de Titulación** de la Institución, tiene a bien informarle que la estructura del trabajo que presentó se apega en lo general a las condiciones establecidas en el documento de **Orientaciones Académicas para la Elaboración del Trabajo de Titulación**, publicado por la DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR PARA EL MAGISTERIO, DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA.

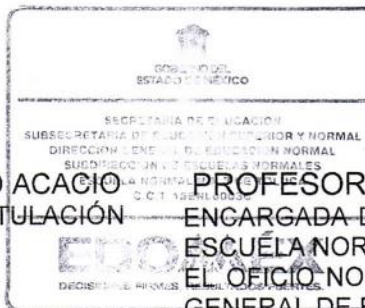
Con sustento en la aprobación emitida a su trabajo de titulación por parte del Asesor Académico, y una vez que ha cubierto los requisitos académico-administrativos (cubrir la totalidad de créditos del plan de estudios, constancia de servicio social y oficio de aprobación del trabajo por parte del asesor académico), se hace de su conocimiento que ha sido **AUTORIZADO** el documento denominado: El juego como estrategia de aprendizaje en educación preescolar en la modalidad de: **INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES**.

Por lo que puede proceder a la realización de los trámites correspondientes para la sustentación del Examen Profesional.

Se informa a usted para su conocimiento y fines consiguientes.

ATENTAMENTE

DRA. MA. DEL CARMEN SALGADO ACACIO
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN



PROFESORA LORENA LILA MÁRQUEZ IBÁÑEZ
ENCARGADA DEL DESPACHO DE LA DIRECCIÓN DE LA ESCUELA NORMAL NO. 3 DE TOLUCA DE ACUERDO CON EL OFICIO NO. 21013002L/2490/2021, DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL