



# NORMAL DE ECATEPEC



## INFORME DE PRÁCTICAS

### EL JUEGO, UN RECURSO PARA AUTORREGULAR LAS EMOCIONES EN PRIMER GRADO DE PREESCOLAR

### QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN INCLUSIÓN EDUCATIVA

PRESENTA

**IRAN AYLIN ELIZALDE ROMERO**

ASESOR

**BELEN HERNÁNDEZ VILLEGAS**

ECATEPEC DE MORELOS, MÉXICO

JULIO 2022

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

## ESCUELA NORMAL DE ECATEPEC

FOLIO: 1590 /2021-2022  
ASUNTO: SE AUTORIZA  
OPCIÓN DE TITULACIÓN

Cd. Ecatepec, Méx. a 13 de Julio de 2022.

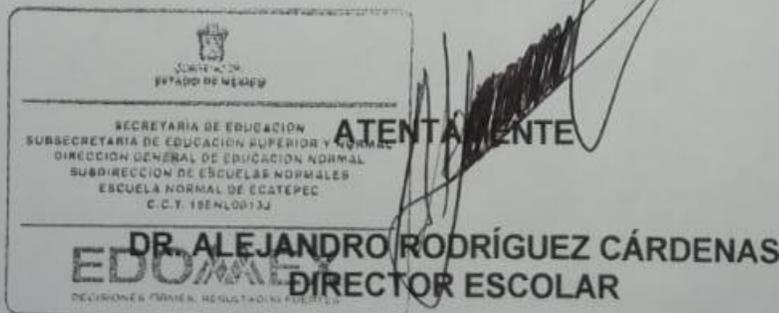
C. IRAN AYLIN ELIZALDE ROMERO  
P R E S E N T E

La Dirección de La Escuela Normal de Ecatepec, se permite comunicar a usted, que ha sido autorizado su trabajo por la Comisión de Titulación con la modalidad de **Informe de Prácticas Profesionales** que presenta para sustentar el **EXAMEN PROFESIONAL** de la **LICENCIATURA EN INCLUSIÓN EDUCATIVA**. Con el Título:

**El juego; un recurso para autorregular las emociones en primer grado de preescolar.**

Por lo que puede proceder con la reproducción de su trabajo y los trámites correspondientes.

Lo que se informa para su conocimiento y fines consiguientes.



ARC/XAVO/pfg

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

## **Agradecimientos**

A Dios doy gracias por darle la fortaleza a mi alma, en los momentos más difíciles de mi vida siempre encontré consuelo en tus brazos y me regocijé en tus palabras. Doy gracias por guiarme, por mostrarme el camino aun cuando todo era oscuridad, siempre guio con amor mis pasos, por no dejar que viviera mi vida sin dirección. Gracias Dios, por darme la sabiduría de elegir la profesión que desempeñare el resto de mi vida. Gracias, por aceptarme tal cual soy, por darme una vida llena de buenos y malos momentos, por dejarme llegar hasta el día de hoy, te doy gracias por los padres, hermanos, familiares, maestros, amigos y compañeros que pusiste en mi camino, de todos ellos aprendí y soy lo que hasta ahora.

A mis padres doy gracias, por cada noche de desvelo, por cada abrazo que me dieron en mis momentos más tristes y difíciles, por estar en cada logro que he obtenido.

A ti papá, te doy gracias por ser el hombre que me enseñó a creer en mí, a amarme tal cual soy, por enseñarme un poco de historia, leerme cuentos y jugar conmigo, por cargarme en tus brazos cuando me quedaba dormida, te doy gracias por tu amor incondicional, por darme la oportunidad de cumplir mis sueños, gracias por ser mi súper papá, el amor de mi vida y mi príncipe, gracias por cada sacrificio que has hecho por mí, por las largas horas de trabajo para que todo esto sea posible, te amo y te estaré agradecida eternamente.

A ti mamá, que aun que ya no estés te doy gracias, por enseñarme a ser la mujer que soy, por enseñarme a ser valiente, siempre he pensado que eres la definición de fortaleza, gracias por enseñarme a aferrarme a mis ideales, a mis sueños y lograr mis objetivos, gracias te doy, por todas

esas noches de desvelo que pasaste para cuidarme, por hacerme comida rica, por guiarme en mis estudios y ser exigente conmigo. Gracias por enseñarme que el amor limpio y sincero existe, por tus consejos, por las largas horas de pláticas escuchando tu música favorita. Por enseñarme a leer y escribir, gracias por enseñarme los valores del respeto, responsabilidad, trabajo, honestidad, etc. Sé que donde quiera que estés, estas orgullosas de lo que soy.

Todo esto es gracias a ustedes, por el esfuerzo que dieron día a día, por darme todo lo que siempre necesite, gracias les doy papás, jamás habrá palabras para expresar el sentimiento que tengo en estos momentos, me siento muy bendecida y orgullosa de ustedes tenerlos a ustedes como mis papás y mi guía en la vida. Este logro se los dedico a ustedes, es más suyo que mío.

A mis hermanos, gracias les doy a cada uno de ustedes, han aportado mucho a mi persona y mi formación, les doy gracias por no dejarme sola en ningún momento, ustedes son un pilar fundamental en mi vida. Gracias por alegrar mi vida con su compañía.

A Moy, mi hermano mayor, gracias por enseñarme a levantarme después de cada caída, por enseñarme a esforzarme cada día más y más, a nunca rendirme, porque me demuestras con tu existencia que siempre tenemos una segunda oportunidad para lograr nuestros sueños. Gracias por cuidarme y guiar mis pasos. Te amo.

A Julia, mi cómplice, mi confidente, mi alma gemela, gracias por inspirarme, por ser mi maestra, por luchar con convicción por tus sueños, por demostrarme que todo es posible gracias al esfuerzo que le pongamos a las cosas, gracias por ser mi

compañera de vida, le pido a dios que nos alcance la vida para regresarte un poco de lo mucho que me has dado, gracias por creer en mí, por siempre impulsarme a dar más de mí para que logre todos mis objetivos, te amo infinitamente.

A Alan, mi hermano pequeño gracias por ser un rayo de luz en mi vida, sin duda alguna cuando llegaste a mí fue para bien, te amo con todo mi ser mi pequeño, gracias por enseñarme a ver la vida de una forma distinta, sin duda alguna te admiro demasiado por ser tan valiente y sabio a tu corta edad haz dejado perplejos a todo los que te conocen por el brillo que tiene tu alma, gracias mi niño, por ser mi compañero, por cuidarme y ser mi motor más grande para seguir adelante día a día. Te amo.

A mis gemelas, por ser la alegría de mi vida, por llenar de amor y ternura con sus risas mi alma, gracias por darme y enseñarme a ser tía, enseñarme que el amor puro e incondicional existe, no cabe duda que son mi adoración más grande en este universo, ustedes son una de mi más grande motivación para seguir adelante, por enseñarme el valor de los momentos, atesorar los instantes, las risas. Las amo, les agradezco por amarme igual.

A mis maestros, por tener el don, la paciencia, la vocación y sobre todo el amor por enseñar. Gracias a todos los maestros que creyeron en mí y también gracias a los que no, porque hoy puedo demostrarles que parte de la constancia, esfuerzo y dedicación que puse día a día se ven reflejados en este momento, gracias queridos maestros, ahora colegas, porque en su momento de estar frente a mí, pude ver lo que quería para mi futuro, me inspiraron a elegir esta profesión, ahora parte de mi ser docente lleva su esencia, misma que será repartida y recordada de generación en generación. Gracias maestros y

maestras que tocaron mi corazón y mi alma con cada una de sus palabras, por sentir empatía hacia mí, por apoyarme en mis momentos más duros, por seguir motivándome a seguir con este sueño. Gracias, por ser el peldaño para ejercer esta profesión basada en los principios, con ética y profesionalismo.

A mis amigos, a mis tíos y tías que siempre han estado motivándome, inspirándome y creyendo en mí, esto también es de ustedes:

Tía Wendy gracias por su apoyo y amor incondicional, por sus consejos, por su tiempo y paciencia, gracias por vivir conmigo mis alegrías, mis tristezas, mis logros y mis fracasos:

Tía Isabel gracias por guiar mis pasos al amor de Dios, por creer en mí, por dedicarme tiempo, por sus consejos, gracias por su amor y cariño hacia mí, a mí:

tía Beatriz y tío Edmundo: son un gran ejemplo a seguir, el amor y cariño hacia ustedes es grande, les agradezco por sus cuidados, su cariño y su tiempo dedicado a nosotros, gracias.

Gracias amigas:

Janeth gracias por compartir 7 años de nuestras vidas, gracias por ser mi amiga incondicional, por amarme y aceptarme tal cual soy,

A Donají, por ser incondicional, por enseñarme el valor de la amistad, la ternura, la nobleza y el amor de verdad en la amistad.

A Daira, por escucharme, regalarme un montón de carcajadas e inspirarme, por enseñarme que el amor de una madre es único e infinito.

A Vane e Ingrid, porque a pesar del corto tiempo de conocernos, se siente que llevamos una vida de amistad, me enseñaron que el tiempo es relativo, que nuestra amistad va más allá del tiempo y del espacio, la ternura y el amor incondicional está ahí, gracias por los abrazos y estar en mis peores momentos.

A Gaby, gracias por ser un ser de luz en mi vida, gracias por compartir tu vida conmigo, por hacer locuras, enseñarme el lado divertido de la vida, por ser incondicional para mí, por tus consejos y todas las aventuras, gracias por estar en mi vida, por echarme porras y confiar en mí, gracias a todos por todo.

Gracias a todas las personas que han formado parte de mi vida, todos han aportado un granito de arena, para que este sueño sea posible.

No hay palabras que describan todo lo que quiero decirles, solo ¡Gracias por todo y por tanto!

## **Introducción**

El presente trabajo comparte experiencias de las prácticas profesionales que se llevaron a cabo dentro de los servicios de Educación Especial e Inclusión Educativa y las Escuelas de Educación Básica, específicamente las de 6°, 7° y 8° semestre de la Licenciatura en Inclusión Educativa, que se realizaron en el preescolar Prof. José Severiano Reyes en el cual se encuentra la Unidad de Servicio de Apoyo a la Escuela Regular (USAER) 109, conformada por un equipo interdisciplinario (directora, psicóloga, trabajadora social, docente especialista en lenguaje y docente de apoyo, las cuales se encargan de dar asesoría, acompañamiento y modelamiento dentro de la institución, con el fin de eliminar y/o disminuir las Barreras para el Aprendizaje y la Participación (BAP) a las cuales se pueda enfrentar el alumnado.

Se determinó necesario implementar el trabajo docente dentro del grado 1° grupo A del preescolar, debido a las características de la población, debido a las condiciones de salud a nivel mundial a causa de la pandemia de COVID-19, se vieron afectados por la falta de interacción con niños de su edad y personas adultas. Ocasionando de esa forma que los niños disminuyeran sus momentos de juego solos y en colectivo.

El tema resulta relevante, en la actualidad, debido al incremento de dispositivos móviles y electrónicos a los cuales con facilidad tienen acceso los alumnos, la falta de

lugares recreativos en buenas condiciones, la organización actual de las familias, todos estos factores denotan una carencia de estimulación a través del juego, el cual es un elemento que potencializa habilidades básicas en niñas y niños.

Debido a eso, se implementaron actividades que involucran el juego como una estrategia didáctica, para lograr que los alumnos autorregulen sus emociones ante diferentes problemáticas, sigan las consignas dadas, respeten turnos, etc.

Como docente de Inclusión Educativa, dentro del proceso de formación académica se implementó un proyecto, con el fin de desarrollar habilidades, actitudes y disposiciones profesionales, que servirán para lograr los objetivos planteados de este mismo.

Para seleccionar el tema de investigación, se realizó un análisis de las competencias del perfil de egreso, tanto las genéricas como las profesionales que se deben de adquirir durante el proceso de formación, a continuación, se mencionan:

- Lograr la colaboración dentro de los diferentes contextos y actores, con el fin de desarrollar proyectos que sean innovadores y que tengan un impacto social y educativo; además de hacer uso de tecnologías de una manera crítica.
- Profesionalmente, se busca que el docente sea capaz de detectar las necesidades de aprendizaje de los alumnos con discapacidad, con dificultades severas de

aprendizaje, conducta o de comunicación, o bien con aptitudes sobresalientes para favorecer su desarrollo cognitivo socioemocional.

- Además de establecer relaciones entre los principios, conceptos disciplinarios y contenidos del plan y programa de estudios en función de las necesidades educativas de los alumnos.

Dentro del trabajo se encontrarán los capítulos que lo conforman, a continuación, se describirán de que trata cada uno:

Capítulo I: Explorando mi escuela: ¿Qué tan inclusivo es el "Severianito"?

Conocer que hay alrededor de la escuela, cómo es por dentro y cómo se lleva a cabo la organización de trabajo en esta, es fundamental, ya que es un parteaguas, en este se detectan las BAP que hay en los diferentes contextos, de esa forma se determinan las necesidades de intervención y cómo le puede favorecer a los alumnos.

Capítulo II: ¡Ay! Tenemos un problema

Se hablarán de las problemáticas que se detectaron dentro de los contextos y las BAP a las que se enfrentan los alumnos. Además, el cómo es que se localizaron y porqué se focalizaron como un problema.

Capítulo III: ¡Aprendamos más sobre el juego!

Este capítulo es muy importante, pon mucha atención, ya que se definirá ¿Qué es el juego? Con base a algunos autores y a la experiencia que se vivió dentro del

Severiano, además de sus características, si estas aplican dentro del preescolar.

Capítulo IV: La importancia del juego en mi cerebro.

En este capítulo aprenderemos más sobre las funciones que tiene el cerebro de los niños de preescolar y cómo el juego ayuda a que este se desarrolle.

Capítulo V: ¡Ven, ven, juguemos para prender!

En este capítulo se hablará sobre cómo es que los niños solucionan problemas a través del juego, qué uso le dan para aprender nuevos conceptos, además de como aprenden a través del juego y cómo este les sirve para autorregular sus emociones.

Capítulo VI: ¿A qué vamos a jugar? Plan de acción

Se destacan las acciones a realizar mediante las cuales se pretende minimizar las BAP a las cuales se puedan enfrentar los alumnos, esto durante el período de prácticas profesionales.

Capitulo VII: Reflexionemos cómo se vive la Inclusión en el Severiano

En este capítulo de abordar la metodología de investigación que se utilizó para realizar el presente trabajo, además de definirla y explicarla.

Capitulo VIII: Ciclo de Smith El primer día en la escuela, después de la pandemia.

Capitulo VIIII: Ciclo de Smith Master Chef Inclusive

Capitulo X Ciclo de Smith El Hospital	
Capitulo XI: Ciclo reflexivo La Cosecha	
Capitulo XII: Ciclo de Smith La exploración	
Capitulo XIII: Ciclo de Smith "Listones de la Granja	

## ÍNDICE

<b>Capítulo I: Explorando mi escuela: ¿Qué tan inclusivo es el Severiano?</b> .....	13
1.1 Contexto Externo .....	13
1.2 ¿Cómo es el Severiano?.....	17
1.3 Conociendo el grupo 1° A.....	20
1.3.1 ¿Cómo son las familias del Severiano?.....	22
<b>Capítulo II: ¡Ay! Tenemos un problema</b> .....	23
<b>¿Qué vamos a resolver?</b> .....	26
<b>Capítulo III: ¡Aprendamos más sobre el juego!</b> .....	27
3.1 ¿Qué es el juego?.....	28
3.2 Tipos de juegos.....	29
3.3 Solucionemos problemas a través del juego.....	31
<b>Capítulo IV: La importancia del juego en el desarrollo del cerebro en niños de 3 años</b> .....	35
<b>Capítulo V: ¡Ven, ven, juguemos para aprender!</b> .....	39
El DUA: aprendizaje y juego basado en la inclusión.....	42
<b>Capítulo VI: ¿A qué vamos a jugar? Plan de acción</b> .....	46
<b>Capítulo VII: Reflexionemos cómo se vive la inclusión en el Severiano</b> .....	57
<b>Capitulo VIII: Ciclo de Smyth El primer día en la escuela, después de la pandemia</b> .....	60
<b>Capítulo VIIIII: Ciclo de Smith "Master Chef Inclusive"</b> .....	64

<b>Capitulo X: Ciclo Reflexivo de Smith el hospital</b> .....	68
<b>Capitulo XI: Ciclo reflexivo de Smith la cosecha</b> .....	70
<b>Capitulo XII: Ciclo Reflexivo de Smith "La Exploración"</b> .....	72
<b>Ciclo de reflexivo de Smith "Listones de animales de la granja" ....</b>	75
<b>Conclusión:</b> .....	77
<b>Anexos</b> .....	79
planeación master chef inclusive .....	79
Planeación el hospital.....	81
Planeación la cosecha.....	83
Planeación la selva.....	85
<b>Bibliografía</b> .....	89

## **Capítulo I: Explorando mi escuela: ¿Qué tan inclusivo es el Severianito?**

### 1.1 Contexto Externo

El Jardín de Niños "José Severiano Reyes se encuentra ubicado en la calle Pedro Moreno en San Cristóbal, Ecatepec de Morelos, CP. 55000, Estado de México, de acuerdo a datos del INEGI se considera un al lugar urbano, por la cantidad de personas que habitan y los servicios que posee la comunidad, esto es de suma importancia, ya que de esto depende y deriva la organización que existe dentro de la comunidad y escuela, gracias a esto, los alumnos que viven en zonas aledañas tienen acceso a servicios básicos y al transporte público que ayuda a movilizarse a la institución.

San Cristóbal Ecatepec, destaca por tener servicios públicos fundamentales como: luz, agua, teléfono, internet, transporte público, drenaje, alumbrado, calles pavimentadas,

tiendas de autoservicio y escuelas de educación básica alrededor de la zona, así como servicios de recreación.

Todo esto favorece y beneficia a los estudiantes del preescolar, ya que al contar con estos servicios podrán realizar (tareas y actividades) sin ninguna dificultad, impactando positivamente en el aprendizaje, contando con estos espacios los alumnos podrán desarrollar habilidades básicas fundamentales para su vida diaria.

El preescolar se encuentra en una zona bastante accesible para lograr la movilidad, es transitable para estudiantes y maestros, el transporte colectivo que brinda servicio a los mismos son: taxis, moto taxis, camiones y combis, estos son fáciles de encontrar la escuela se encuentra en avenidas principales.

Sin embargo, aunque todo lo anterior mencionado es fundamental para el desarrollo y aprendizaje del alumnado, todos esos elementos carecen de características que puedan decir que el contexto es favorable e inclusivo para todos, analizando la infraestructura de los alrededores de la institución, se observa que las rampas no tienen las características específicas para que sean funcionales, esto según los Criterios para el Ordenamiento del Espacio Público de la Ciudad de México, en el apartado de Accesibilidad del peatón. "El desvanecimiento debe estar contenido en el área generada por el paso cebra, así como estar libre de cualquier obstáculo". P.p 7

En la cuadra del preescolar las rampas que están, no son funcionales, no cuentan con los criterios establecidos, además de que deben de existir guías podo-táctiles, de las cuales no hay ninguna en la zona, esto afectando la movilidad

de personas con discapacidad visual. Cerca de la escuela, el semáforo auditivo peatona más cercano a esa zona se encuentra a dos cuadras, este semáforo emite sonidos cuando en cruce de vehículos se encuentra el alto, suena cuando indica al peatón su turno de cruzar la calle. Esto nos indica que el Municipio aún no realiza ajustes arquitectónicos que se requieren en la zona para ser inclusivo.

Cerca de la institución existen diversos establecimientos que brindan atención a las personas con discapacidad, en San Cristóbal Centro, existe una asociación "Kexi Mitani", en la cual se realizan diversas actividades, entre ellas: coro de Lengua de Señas Mexicana (LSM), terapias de lenguaje, terapia psicológica a padres de familia y alumnos, clases de canto, etc., en el parque "Ehecatl" se ofrece servicio de Equino terapia, asisten niñas y niños del municipio que tienen discapacidad, esto con el fin de promover la inclusión a través de sus actividades.

Actualmente existen políticas que sustentan los procesos de inclusión en la Educación a nivel internacional y nacional. En el ámbito Internacional la Declaración de los derechos humanos establece que "Todos somos iguales ante la ley, sin distinción y en contra de toda discriminación" (artículo 7). Esto ha generado que los diferentes países integren estos derechos en sus legislaciones para promover prácticas inclusivas.

En la Agenda Mundial 2030 para el Desarrollo Sostenible, dentro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, se considera a la equidad e inclusión un pilar fundamental en este en donde se busca "Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todas y todos".

En las políticas a nivel Nacional, dentro de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, en su artículo 1, establece que

*"todas las personas gozaran de los derechos humanos reconocidos en la constitución y en los tratados internacionales de los que el Estado Mexicano forma parte, así como de las garantías para su protección, cuyo ejercicio no podrá restringirse ni suspenderse. Prohíbe toda discriminación motivada por origen étnico o nacional, el género, la edad, las discapacidades, la condición social, las condiciones de salud, la religión, las opiniones, las preferencias sexuales, el estado civil o cualquier otra que atente contra la dignidad humana y tenga por objeto anular o menoscabar los derechos y libertades de las personas".*

Asimismo, el artículo 3° establece que

*"toda persona tiene derecho a recibir educación; la enseñanza que imparta el Estado tenderá a desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano, luchará contra la ignorancia y sus efectos, las servidumbres y los prejuicios, contribuirá a una mejor convivencia humana, a fin de fortalecer el aprecio y respeto por la diversidad cultural, la dignidad, los ideales de fraternidad e igualdad de derechos de todos. El Estado garantizará la calidad en la educación obligatoria, de*

manera que los materiales y métodos educativos, la organización escolar, la infraestructura educativa y la idoneidad de los docentes y los directivos garanticen el máximo logro de aprendizaje de los educandos. Además, el Estado (Federación, Estados, Ciudad de México y Municipios), impartirá educación preescolar, primaria, secundaria y media superior y también promoverá y atenderá todos los tipos y modalidades educativas, incluyendo, entre otras, la educación superior, necesarias para el desarrollo de la nación.” (Estrategias de Equidad e Inclusión, pág. 12)

Dichas políticas buscan impactar en los procesos de equidad e inclusión en los diferentes contextos, aceptando la diversidad como parte de la sociedad, generando así ambientes sin Barreras para el Aprendizaje y la participación, creando sociedades más sensibles, capaces de respetar las diferencias y la aceptación de las personas con discapacidad.

## 1.2 ¿Cómo es el Severiano?

El jardín de niños José Severiano Reyes con CCT. 15EJN0019F, Turno Matutino, incorporado a la zona escolar J033.

El jardín de niños es ampliamente reconocido por la comunidad ya que brinda servicios desde el año de 1969.

La plantilla del personal docente está conformada por una Directora, subdirectora, las cuales ejercen su función con liderazgo y democracia, 11 docentes, 1 promotor de

educación artística y una promotora de Educación Física, el servicio de la USAER 109. La maestra de apoyo que va durante 5 días y el equipo que asiste los días martes (psicóloga, trabajo social, docente de comunicación y directivo).

La matrícula total de alumnos es de 331, de los cuales 165 son hombres y 166 son mujeres, los alumnos están divididos en 5 grupos de segundo, 5 de tercero y 1 primero.

La escuela trabaja con el calendario de 200 días, debido a la situación de pandemia de SARS-CoV-2 (Síndrome respiratorio agudo coronavirus 2, la cual, debido a la rápida propagación de la enfermedad, los alumnos en marzo del 2020 tuvieron que resguardarse en sus casas con el fin de disminuir contagios, por lo cual durante 1 año y 8 meses se llevaron a cabo las clases en línea de forma diaria, los horarios variaban según la organización de cada docente.

Para el mes de octubre se llevó a cabo una organización diferente, con el fin de favorecer el regreso seguro a las aulas con las medidas sanitarias adecuadas.

La escuela realizó encuestas dentro de sus grupos para saber el total de alumnos que regresarían de forma presencial y aquellos que decidieran permanecer en casa. El 70% de los padres de familia decidieron que sus hijos debían regresar a clases de forma presencial por lo cual quedó organizado de la siguiente manera:

Se dividió el grupo en 3 equipos, el equipo 1 asiste los días lunes y viernes (viernes cada 15 días) acudiendo la primera semana el equipo 1 dos días y el segundo uno de

tal forma que se intercalan, equipo 2 martes y viernes (viernes cada 15 días) y los días miércoles y jueves se trabaja en línea con aquellos alumnos que no quisieron regresar.

Los alumnos que van de manera presencial asisten en un horario de 9:00 am a 12:00 hrs.

El cuerpo docente se caracteriza por mantener una comunicación y organización eficaz, fomentando y favoreciendo el trabajo en equipo, de esta forma llegan a acuerdos que impactan de manera positiva en los procesos de enseñanza aprendizaje. Las docentes organizaron el trabajo por academia según el grado, de esta forma planean juntas y se establecen acuerdos sobre el trabajo en las aulas y en la escuela; con el fin de observar las competencias, el seguimiento, la evaluación y el rendimiento académico de las y los niños de preescolar.

Se observó que el colectivo docente a pesar de no estar consciente del trabajo inclusivo que realizaban en sus planeaciones, al hacer un análisis, implementaban los principios del DUA en estas, mismo que tenía un impacto enriquecedor en el aprendizaje de los alumnos.

#### Infraestructura

La escuela cuenta con 11 aulas, tres de ellas son muy pequeñas, dos baños para docentes y padres de familia, un auditorio, sanitarios para alumnos, una bodega de materiales de educación física, dirección escolar y la oficina de USAER.

La escuela fue construida hace muchos años, debido a esto, es una escuela que no cuenta con la infraestructura

para recibir alumnos con algún tipo de discapacidad motriz o visual.

Requiere que se le hagan ajustes arquitectónicos basados en el DUA: barandales, rampas, guías podotáctiles, etc.

### 1.3 Conociendo el grupo 1° A

El grado 1° grupo A, a cargo de la docente Dulce María, está conformado por un total de 12 alumnos, 7 hombres y 5 mujeres. Dentro del grupo hay un niño detectado evaluado por el equipo de USAER con problemas de lenguaje, además de 3 alumnos con posible Aptitud Sobresaliente (AS).

El aula cuenta con una pantalla de plasma en la cual se proyectan videos y canciones (de uso didáctico) a los

alumnos, además de que cuenta con material didáctico a los alrededores (bloques, fichas, pinzas, aserrín, etc.)

El salón es grande, cuenta con mesas individuales, cada mesa tiene una distancia de 1.5 metros, respetando la sana distancia. Todos los alumnos deben de llevar un cubre bocas extra, un trapo y sanitizante para limpiar su mesa cada que se requiera, además de gel anti-bacterial individual.

La organización del grupo se acordó a través de una entrevista realizada por la docente titular a los padres de familia, en donde se le preguntó la modalidad en que preferían trabajar, debido a esto, no todos regresaron, la mayoría (13 alumnos) regresaron a las aulas de forma presencial y el resto en línea (8 alumnos).

La docente planea en conjunto con la academia de 1° y 2° grado, se planean proyectos quincenales, cada uno tiene una temática, en la que se trabajan aprendizajes esperados.

La dinámica que se lleva dentro del grupo es la siguiente:

Se generan rutinas, durante el día se siguen los mismos horarios para actividades establecidas

1. Saludo
2. Pase de lista
3. Ir al sanitario
4. Inicio de actividades, desarrollo y cierre tema principal.
5. Desayuno
6. Recreo

7. Trabajo de maduración motriz / ingles

8. Despedida.

Fortalezas de la docente:

- Propicia la participación de todos en el aula.
- Genera diversos ambientes de aprendizaje.
- Propicia actividades basadas en el DUA.
- Control de grupo

Áreas de oportunidad de la docente:

- En algunas ocasiones los aprendizajes esperados son elevados para los alumnos, lo cual propicia la falta de comprensión e interés por las actividades por parte de los alumnos.

Dentro del grupo hay dos alumnos con problemas de lenguaje y 3 alumnos posibles Aptitud Sobresaliente (AS), sus compañeros muestran empatía y colaboran para ayudarse entre sí. No se observó alguna conducta exclusiva hacia ellos como compañeros.

#### 1.3.1 ¿Cómo son las familias del Severiano?

Con base a un formulario de google aplicado en una fecha del 13 de octubre de 2021 se pudieron recabar datos acerca del desarrollo de los alumnos, su contexto socio familiar, aspectos del desarrollo y habilidades socioemocionales. Los cuales arrojan lo siguiente:

En cuanto a aspectos socio familiares el 68.1% de los alumnos son apoyados por su mamá en cuestiones de tareas,

jugar, platicar, etc., el 13.5% por ambos padres el 9% por sus abuelos y el 9% por toda la familia (hermanos y padres).

El 58% de las familias son nucleares conformada por ambos padres e hijos, el 31% son extendidas conformada por ambos padres, hijos y abuelos y el 11% son familias monoparentales solo el padre o la madre se hacen cargo de los hijos.

Esto es fundamental, ya que gran parte de la población del alumnado, su contexto socio familiar ha sido de gran ayuda para tener habilidades básicas en el desarrollo, teniendo impacto en su desempeño académico.

## **Capítulo II: ¡Ay! Tenemos un problema**

El problema surge a partir de la contextualización realizada en el preescolar Profesor José Severiano Reyes, al observar que, los alumnos de preescolar se enfrentan a BAP, esto se observa en la forma en que se dan las

consignas (tono de voz, consignas largas, descontextualizadas para los alumnos), además de que al analizar qué estrategias didácticas se llevan usando el juego , se encontró que son pocos los momentos de juego con un fin pedagógico, dentro del grado 1° grupo "A", generando que los alumnos no desarrollen habilidades lingüísticas, socioemocionales y conductuales, esto afectado en la capacidad de los niños para la resolución de problemas, la participación, seguimiento de reglas y turnos.

Las actividades implementadas dentro del aula limitan la participación activa de todos los alumnos, en especial, de aquellos que tienen dificultades para regular sus conductas, seguir consignas, estas no son de su interés, además de que en las planeaciones se plantean aprendizajes esperados elevados, que a las habilidades que poseen los alumnos de esta edad, son complicadas de ejecutar y llevarse a cabo.

En el momento en el que los alumnos han ingresado al preescolar, siendo de primer grado, a esta edad los infantes están desarrollando habilidades básicas; como el control de esfínteres, habilidades de socialización, autonomía, la experimentación de distintos roles dentro de la sociedad. En ese sentido, el mayor problema que se vive dentro del aula, es el seguimiento de reglas e indicaciones.

A partir del tema de estudio se pretende que, mediante diversas estrategias didácticas y pedagógicas, los alumnos del 1°A, los cuales se enfrentan a Barreras para el Aprendizaje y la Participación) BAPs pedagógicas tales como aprendizajes esperados elevados para su edad, además de un

escaso uso e implementación de actividades que desarrollen, estimulen y favorezcan las habilidades socioemocionales dentro del grupo, además de que la docente carece del conocimiento sobre las formas de aprendizaje de los alumnos (ritmos, estilos y canales de aprendizaje).

Dentro del contexto socio familiar, se presentan BAP'S, estas son la falta de interés e importancia que le dan el nivel preescolar, asumiendo que las actividades implementadas en este, solo son en forma de "juego", sin ningún objetivo e impacto en el aprendizaje de sus hijos.

De tal forma, se diseñarán e implementarán actividades que, a través del juego favorezcan el lenguaje, la regulación de sus emociones y conducta, mediante el seguimiento de roles, turnos, dinámicas y reglas, de esta manera se espera que el alumno manifieste lo que le agrada, desagrada o las emociones que le producen diversas situaciones lúdicas, con el fin de que las niñas y los niños puedan resolver problemas de la vida cotidiana y en la escuela.

Con base a la problemática identificada al inicio del ciclo escolar, se plantean los siguientes propósitos generales y específicos:

Propósitos generales:

- Los alumnos aprenderán a autorregular sus emociones.

- Se minimizarán las BAP, para favorecer los procesos de enseñanza-aprendizaje con actividades que involucren el juego.

#### Propósitos específicos

- Se utilizarán metodologías pertinentes, que permitan promover el aprendizaje en alumnos que se enfrenten a BAP.
- Se implementarán los contenidos de los planes y programas de estudio vigentes, para asesorar, acompañar y modelar a los docentes de educación básica.

**¿Qué vamos a resolver?**

1. ¿Cómo solucionan problemas y autorregulan sus emociones los niños de preescolar a través del uso del juego?
2. ¿Cómo funciona el juego en el desarrollo del cerebro en niños de 3 años de preescolar?
3. ¿Qué importancia tiene el juego y como contribuye en los procesos de enseñanza-aprendizaje?

### **Capítulo III: ¡Aprendamos más sobre el juego!**

Todas las sociedades, desde las más antiguas, han desarrollado habilidades mediante el juego, este es utilizado como un recurso, gracias a este se transmiten conocimientos y saberes previos sobre un tema en específico.

### 3.1 ¿Qué es el juego?

El juego dentro del preescolar es fundamental, Montiel (2008) señala que: "el juego es una forma de adaptación inteligente del niño al medio, es de gran utilidad para el desarrollo y progreso de las estructuras cognitivas puesto que permite adaptarse a los cambios de medio, y supone una expresión lógica a través de sus reglas con las que los niños creen que deben regirse los intercambios entre las personas" (p.94).

Se retoman aspectos que se viven durante los momentos de prácticas profesionales dentro del preescolar, en estas se observan a los niños y a las niñas que se adaptan mejor a situaciones a través del juego, este se convierte en el medio con el cual se sienten más identificados y a través de este pueden expresar sus emociones y pensamientos.

"El juego como una forma de cultura permite que se exterioricen otras facetas de esta (ritual, derecho, salud, política, amor etc.). El juego es niño, adolescente, adulto, viejo el juego recorre las etapas evolutivas, nace, viaja, acompaña y muere con el ser humano". (Moreno, 2002, p.25)

El juego es parte de la vida del ser humano, este podría ser la expresión más clara del comportamiento, este les permite a los sujetos expresarse y así, dar con el resultado de sus emociones, frustraciones, pensamientos, ideas y conductas, se observa que en los actos que el niño preescolar realiza en el

juego se observa todo lo anterior, etapas y procesos que definen y los caracterizan.

Este es por su naturaleza libertad, de forma espontánea se muestra la expresión cognitiva de los niños, lo juegos de alguna manera tienen sus reglas y simbolizan los contenidos socialmente transmitidos.

A su vez, el juego produce emociones, en ese instante, los niños pueden experimentar e inspeccionar en su sentir, además de que aprenderá a autocontrolarse, esto indica que el juego debe ser libre, pero al mismo tiempo, debe ser controlado y guiado con herramientas para brindarle a los niños estrategias con el fin de reconocer sus habilidades emocionales.

Piaget establece tres fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es un simple ejercicio; el juego simbólico (este es abstracto, imaginativo y ficticio) y el juego reglado (es en colectivo, pues un grupo de personas ha establecido las reglas, se han llegado a acuerdos), a través del desarrollo del niño, este va incorporando elementos de la etapa anterior.

### 3.2 Tipos de juegos

- 1. Juego de ejercicio:** este se da en el periodo sensorio motor. Se caracteriza por realizar y repetir actividades motrices, con el objetivo de lograr la adaptación en los alumnos, mismas que sirven para lograr consolidar todo lo aprendido. Muchas actividades sensoriales y motrices, tienen un objetivo lúdico, terminan convirtiéndose en un juego pedagógico.

Etapa fundamental en el desarrollo del niño, la motricidad es el pilar número uno, ya que es el primer elemento mediante el cual el niño se comunica y aprende, resulta crucial y de alto impacto para desarrollar habilidades lingüísticas, cognitivas y sociales. Niños del grupo cuando ingresaron, mayormente tenían 2 años 6/12 meses, por lo cual este tipo de juego ya lo tenía consolidado, sin embargo, este era de forma individual y no en colectivo.

2. Juego simbólico: este se da de los dos años a los siete años, se caracteriza principalmente de utilizar el simbolismo, este se da a través de la imitación. Está compuesto por acciones de la vida real, el niño las adapta según lo requiera. En este juego, el niño lleva a cabo diferentes roles y papeles de la sociedad, actuando como bombero, maestra, mamá, etc., además de que a juguetes u objetos les asigna alguna función, modifica su uso verdadero al que él necesite en ese momento para cubrir sus necesidades. Este juego, dentro del preescolar es el que más se ve, debido a las características de los alumnos (edad, habilidades motrices, lingüísticas, cognitivas y socioemocionales), prefieren jugar a través de juegos que sean vivenciales, a través de este expresan situaciones internas que posiblemente de forma verbal directa a un adulto no serían capaces de hacer.
3. Juego de reglas: este se da a partir de los seis años a la adolescencia, las características principales de este, es que es meramente social, además de regirse a través de reglas que todos los jugadores deber respetar y llevar a cabo, además de fomentar el trabajo en equipo, la colaboración, la empatía y resolución de

conflictos. A través de él, se puede disminuir la conducta egocéntrica ya que se desarrollan habilidades sociales, lo cual le permite al alumno involucrarse en su entorno.

Si bien es cierto, debido a las características grupales con respecto en edad, lenguaje, motricidad, etc., este tipo de juego fue posible llevarse a cabo, sin embargo, la complejidad que implica en los alumnos para comprender aspectos como lo son ganar y perder resultaron complicadas, ocasionando conflictos.

A su vez se tomaron acuerdos y estrategias que sirvieran para poder regular esas problemáticas que surgían durante las diversas actividades.

### 3.3 Solucionemos problemas a través del juego

Para comenzar y comprender mejor de lo que se hablara es necesario entender qué es un problema: un problema es una situación, la cual busca ser solucionada o resuelta.

Durante su estancia en el preescolar, los niños se encuentran aun desarrollando el lenguaje, la autonomía, conceptos de espacio-tiempo, la relación con el otro, entre otras habilidades y la autorregulación.

Kopp (1982, p.199) define la autorregulación como "la habilidad para acatar una demanda, iniciar y cesar actividades de acuerdo a las demandas sociales, para modular la intensidad, frecuencia y duración de los actos verbales y motores en contextos sociales y educativos".

La auto-regulación es una capacidad que desarrolla el ser humano, este les exige a los niños, tomar conductas

intencionadas y pensadas, de esta forma los niños controlan los impulsos.

Cada experiencia en la que los alumnos están implícitos, impacta totalmente en la adquisición y ampliación de dichas habilidades.

A través del juego, son capaces de comunicar ideas, experiencias, emociones, conocimientos y pensamientos.

Durante la formación académica y en la vida diaria, los niños se enfrentan a problemas, hechos o circunstancias que dificultan la consecución de algún fin u objetivo, cada problema tendrá su grado de dificultad, ante eso, el niño deberá buscar alguna estrategia que le permita solucionarlo.

La edad preescolar es una etapa en la cual los niños presentan grandes avances, en especial en la parte socioemocional, en esta etapa los niños son más verbales y reflexivos y son capaces de autocontrolarse mejor.

Además de que son más empáticos con los niños de su edad y sus relaciones o tiempo que comparten son más duraderas, aunque, también son capaces de identificar sus emociones y de los demás, tienen problemas para controlar emociones que generan estrés como miedo, ira y la frustración (Bronson, 2000).

Contrastando lo que Bronson nos dice, se ve reflejado en los alumnos de primer grado de preescolar que aún no consolidan la identificación de sus emociones, es preciso decir que ante emociones como lo son el miedo, ira y frustración, la resolución de los problemas se ven interrumpidos, debido al bloqueo que los alumnos sufren, se

concentran en sentir y vivir la emoción, esto es el resultado de la poca autorregulación y control que tienen sobre ellas.

Por lo tanto, podemos decir que esta se convierte en una habilidad, gracias a que la sociedad exige ciertos tipos de comportamientos para ser aceptados, involucrados y tomados en cuenta en actividades de su interés.

En la teoría del excedente nos habla del contenido energético que posee el ser humano, actualmente los sujetos poseen mayor energía debido a las mejoras y calidad que ha habido en la sociedad; anteriormente, estos se dedicaban exclusivamente en gastar sus energías en la supervivencia. A diferencia de la actualidad, en donde el sujeto busca liberar sus energías a través de tareas lúdicas, ya que mediante este los sujetos logran alcanzar un equilibrio mental.

En este sentido se observa como los alumnos de preescolar por las características de su edad liberan energía a través del juego, este les ayuda a mejorar su atención.

Spencer, manifiesta que, en la infancia y la niñez, el niño al no llevar a cabo ninguna tarea de supervivencia, puede emplear exceso de energía en el juego. Por lo tanto, el juego sirve para reparar, además de liberar tensión y angustia, especialmente en niños de edad preescolar, gracias a él logran autorregular sus emociones.

Lazarus (1833) en la teoría de la relajación, nos dice que después de actividades que requieren un esfuerzo o sacrificio, el juego se presenta ante este agotamiento, este genera un descanso y/o recuperación de energías.

Además de que es relajante, después de actividades que generan estrés y son laboriosas. Dentro del grupo, se observa, que después de la realización de las actividades programadas dentro de la planificación, los alumnos piden su recreo, en este momento los alumnos olvidan sus responsabilidades, liberan el estrés y el cansancio que les generan las actividades.

A esta edad los niños de preescolar incrementan su capacidad de las regulaciones internas, a través de reglas y planes para guiar su comportamiento. En esta etapa se comienza a dar un rasgo muy característico, que es el pensamiento y lenguaje, usan el lenguaje como una técnica para controlar las acciones como el pensamiento.

Debido a la interacción y aceptación que pretenden conseguir de sus semejantes, se ven obligados a mejorar sus habilidades de regulación de emociones y conductas para interactuar con otros de una manera satisfactoria, estas acciones permiten y llevan al niño lograr la autorregulación.

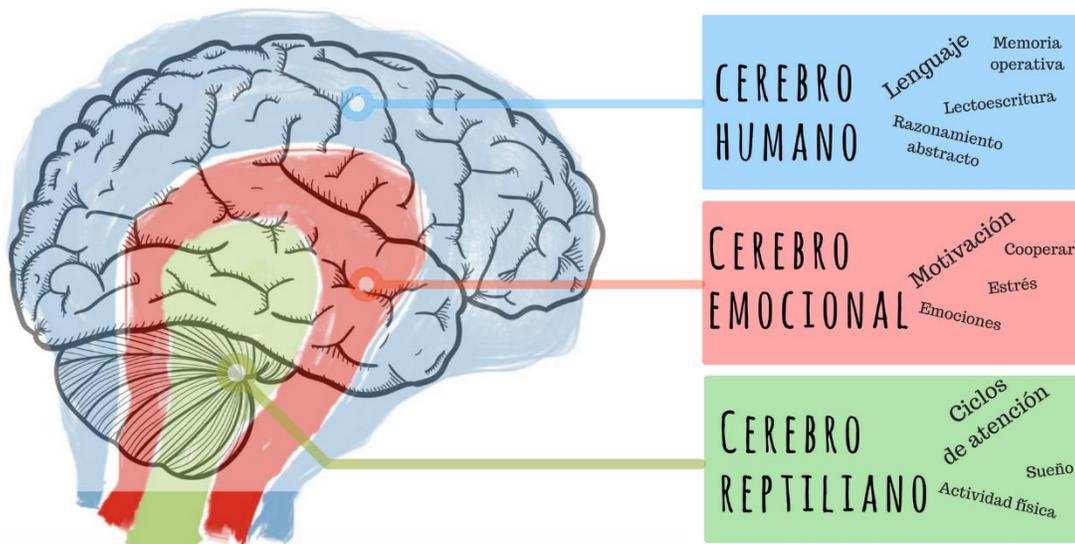
## **Capítulo IV: La importancia del juego en el desarrollo del cerebro en niños de 3 años**

La importancia del juego es grande, este es un proceso fundamental, en esta etapa, se llevan a cabo biológicamente a nivel cerebral conexiones neuronales, que constituirán los procesos neurocognitivos para el aprendizaje en preescolar Y en las demás etapas escolares.

Según Mora (2012), los mecanismos cerebrales de la curiosidad se ponen ya en funcionamiento a los pocos meses de nacer el niño. El juego en el niño se produce utilizando esos mecanismos de la curiosidad que están conjuntados con la emoción, la recompensa y el placer. Así, a través del juego el niño realiza casi todos los aprendizajes posibles.

A nivel cerebral, las neuronas tienen conexiones entre sí, denominadas sinapsis, estas conexiones pueden llevarse a cabo en solo dos segundos. Cada una de esas sinapsis, (Felten et al, 2016) pueden traducirse como momentos de aprendizaje que los niños han llevado a cabo.

El cerebro se encuentra dividido en tres según el médico y pseudocientífico Paul D. MacLean (MacLean, 1973 y 1990): el racional o neo córtex, el emocional o límbico y el reptiliano.



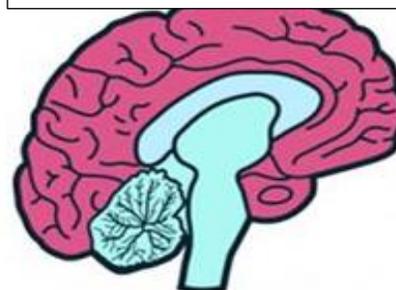
## TRES CEREBROS EN UNO DENTRO DEL AULA (PAUL MACLEAN)

EDUforics

Se explicará con brevedad, que función tiene cada uno de estos cerebros:

El cerebro racional o neo córtex, encefálico o neo mamífero que es el cerebro pensante y creativo. El neo córtex es esa parte del cerebro que nos hace seres racionales, la elaboración del yo, la conciencia de nosotros mismos, de nuestras emociones y de nuestro entorno” (Braidot, 2014:67). Básicamente la información recabada proveniente de los cinco sentidos (olfato, gusto, tacto, vista y oído, la información obtenida, es procesada, clasificada y organiza, otorgando así la capacidad intelectual y cognitiva.

Figura. 2



El Neocórtex

Por otra parte, tenemos el cerebro límbico que es emocional, este término fue introducido por el neurólogo Paul Broca en 1878, este cerebro se encarga de la capacidad de memoria, de sentir, se le atribuyen los estados de ánimo, la motivación y es el sustrato biológico de la esfera vital de la personalidad (Morillo, 2015).

figura. 3



Figura. 4

Y, por último, tenemos el cerebro reptil o reptiliano (instintivo), es básicamente el sistema primitivo de defensa, su objetivo es preservar la vida del ser humano. En situaciones normales, se encarga de monitorear y controlar las necesidades básicas, en situaciones de peligro o estrés, este es capaz de inhibir a los otros dos cerebros (límbico y el neo córtex).



Para realizar la solución de algún problema, se activan diversas áreas del cerebro, principalmente el racional y emocional, sin embargo, cuando el sujeto se encuentra ante

alguna situación que merece alguna solución rápida, es la parte emocional o límbico el que se encarga de tomar las decisiones de una forma rápida, de esta forma, el cerebro busca situaciones y experiencias que con anterioridad se han vivido para resolver dicho problema.

Gran parte del aprendizaje humano se produce en la corteza cerebral, tanto por estímulos internos como externos; es aquí donde se originan muchos comportamientos lúdicos y emotivos que permiten al ser humano sobrevivir en diferentes ambientes, incluso en aquellos que son amenazantes, y dar sentido al sentido.

El cerebro humano es un órgano biológico y social encargado de todas las funciones y procesos que tienen que ver con el pensamiento, la acción, la intuición, la imaginación, la lúdica, la escritura, la emoción, la conciencia y otra infinidad de procesos cuya plasticidad cerebral le permite al cerebro ser un sistema creativo y renovador, encargado de elaborar y reelaborar cosas nuevas a partir de las experiencias que tienen los sujetos con su entorno físico-social-cultural. (Jiménez Vélez, 2007, p. 32

## **Capítulo V: ¡Ven, ven, juguemos para aprender!**

En esta intersección el nivel educativo preescolar se convierte en un elemento preponderante para que los niños y las niñas potencialicen sus capacidades de simbolización, reflexión, independencia y comunicación (González, Solovieva y Quintanar, 2014).

Parte de que el juego es una forma de asimilación. Desde la infancia y a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene.

El autor Jean Piaget menciona que: "el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas; contribuye a que el niño realice una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros" (Calero, 2003, p.26).

De esa forma se van involucrando con su contexto, desde los primeros años de vida, aprenden a desenvolverse a través de este, aumentando su capacidad social y reguladora.

Dentro del grupo, se observó cómo es que lograron adaptarse de una forma más rápida al entorno de preescolar, durante los primeros días, en los momentos de juego que tenían en colectivo ellos fueron adoptando posturas acordes a su personalidad, a su cultura y a lo que a ellos les gusta, de esa forma fueron creando una comprensión del mundo que les rodea.

A través de las experiencias que se vivían con los objetos de uso cotidiano, los niños y las niñas lograban aprender sus funciones en la sociedad, además de que ellos inventaban sus propios juegos, esto implicaba poner sus

propias reglas, plasmar sus propios intereses y desarrollar sus ideas.

Por otra parte, el juego involucra dimensiones biológicas como culturales, este es singular, ficticio y se basa en la irrealidad, a través de él, los niños y las niñas se introducen en la sociedad, es el vehículo de la comunicación, además de que amplía la capacidad imaginativa y creativa, realizando así la representación simbólica de la realidad.

Para Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Es decir, de acuerdo a las capacidades que el sujeto posea (motrices, simbólicas o de razonamiento) será el origen y la evolución del juego.

Desde una perspectiva pedagógica, el juego pretende desarrollar en los alumnos 3 habilidades, las cuales son: lo corporal, lo emocional y lo racional,

Dentro del grupo 1° A se implementaron actividades desde una dimensión lúdica del juego, esto con el fin de estimular distintos aspectos, como el aprendizaje, la adaptación a la sociedad, además de brindarles una manera de transformar su cultura en la que se encuentra cada niño.

Además de que las metodologías y estrategias didácticas que se implementen en el aula, les permite a los alumnos relacionarse y crear experiencias, consolidar miradas éticas de cómo funciona la sociedad, los valores (respeto, tolerancia, empatía, solidaridad, etc.), que están involucrados en situaciones lúdicas.

Mediante estrategias lúdicas, los alumnos se ven involucrados en la clase, pues se les está motivando, mediante un escenario que toma importancia en ellos, de esta manera ellos comienzan a participar de una manera activa, generando de así interacciones y con ello la construcción del conocimiento llegando a la reflexión que dentro del juego se produce.

Karl (1898) establece en su teoría del ejercicio preparatorio o preejercicio que los primeros años de vida (infancia) es el momento en el cual los sujetos se capacitan para llegar a la adultez, es mediante el juego por donde se prepara para ello.

También nos dice que, el juego es una oportunidad para desarrollar habilidades y destrezas, las cuales les serán útiles a los niños cuando lleguen a la adultez. Además de que el juego proporciona un preejercicio de tareas mentales, cognitivas y el control de impulsos (Ajuriaguerra, 1997).

Dejando de lado la parte biológica, es importante recalcar, que, visto desde una perspectiva social, este nos genera la necesidad de interacciones tempranas, esto beneficiara al infante, gracias a el se empapara de experiencias, visto el juego como una herramienta pedagógica y educativa.

Vygotsky (1924) nos dice que el juego surge como una necesidad en la sociedad de reproducir el contacto con los demás, además de que este va más allá de los instintos individuales.

El juego es el modelaje de la organización cultural de un grupo social, ya que, a través de la socialización, los niños son capaces de adquirir roles y/o papeles dentro de una sociedad.

Si bien es cierto, los niños realizan la interpretación de su mundo a través del juego, en este plasman las experiencias que han vivido, y a través de este, son capaces de resolver problemas. Principalmente lo hacen a través del juego simbólico, en este los niños transforman objetos y los convierten en otro distinto, pues en su mente tiene otro significado.

El juego de acuerdo a cada autor puede ser visto desde un enfoque sociocultural, en el que el niño asocia situaciones imaginarias que es la capacidad simbólica del niño (Vygotsky) o una teoría más cognitiva, pues este sirve más para potencializar los procesos cognitivos como es la lógica y la racionalidad (Piaget).

Los niños deben de jugar en sociedad, es decir con niños de su edad, esto les permitirá desarrollarse, socializar y compartir diversos aspectos.

El DUA: aprendizaje y juego basado en la inclusión.

El DUA 2.2 es el Diseño Universal Para el Aprendizaje, este modelo busca que a través del diseño de materiales y actividades didácticas se alcancen los objetivos establecidos en planes y programas de estudio, esto independientemente de las características del alumnado, el objetivo principal es disminuir y/o eliminar las BAP, desarrollando así los contenidos, las evaluaciones y las evaluaciones de manera flexible dentro de los diferentes contextos.

Este está conformado por tres principios proporciona múltiples medios de compromiso, proporciona múltiples medios de representación y múltiples medios de acción y expresión, a su vez está conformado por directrices de las cuales se desprenden puntos de control, se definirán de la siguiente manera:

### Pautas de UDL



	Proporciona múltiples medios de <b>Compromiso</b> ➔ Redes Afectivas El "POR QUÉ" del aprendizaje	Proporciona múltiples medios de <b>Representación</b> ➔ Redes de reconocimiento El "QUÉ" del aprendizaje	Proporciona múltiples medios de <b>Acción y Expresión</b> ➔ Redes Estratégicas El "CÓMO" del aprendizaje
Acceso	<b>Proporcionar opciones para Reclutamiento de interés (7) ➔</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Optimizar la elección individual y la autonomía (7.1) ➔</li> <li>Optimice la relevancia, el valor y la autenticidad (7.2) ➔</li> <li>Minimice las amenazas y las distracciones (7.3) ➔</li> </ul>	<b>Proporcionar opciones para percepción (1) ➔</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ofrecer formas de personalizar la visualización de la información (1.1) ➔</li> <li>Ofrecer alternativas de información auditiva (1.2) ➔</li> <li>Ofrecer alternativas de información visual (1.3) ➔</li> </ul>	<b>Proporcionar opciones para Acción física (4) ➔</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Varie los métodos de respuesta y navegación (4.1) ➔</li> <li>Optimizar el acceso a herramientas y tecnologías de asistencia (4.2) ➔</li> </ul>
Construir	<b>Proporcionar opciones para Mantener el esfuerzo y la persistencia (8) ➔</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Aumentar la prominencia de las metas y objetivos (8.1) ➔</li> <li>Varie las demandas y los recursos para optimizar el desafío (8.2) ➔</li> <li>Fomentar la colaboración y la comunidad (8.3) ➔</li> <li>Aumentar la retroalimentación orientada al dominio (8.4) ➔</li> </ul>	<b>Proporcionar opciones para Lenguaje y Símbolos (2) ➔</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Aclarar el vocabulario y los símbolos (2.1) ➔</li> <li>Aclarar la sintaxis y la estructura (2.2) ➔</li> <li>Admite la decodificación de texto, notación matemática y símbolos (2.3) ➔</li> <li>Promover la comprensión entre idiomas (2.4) ➔</li> <li>Ilustrar a través de múltiples medios (2.5) ➔</li> </ul>	<b>Proporcionar opciones para Expresión y Comunicación (5) ➔</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizar múltiples medios de comunicación (5.1) ➔</li> <li>Use múltiples herramientas para la construcción y composición (5.2) ➔</li> <li>Desarrolle fluidez con niveles graduados de apoyo para la práctica y el desempeño (5.3) ➔</li> </ul>
Interiorizar	<b>Proporcionar opciones para Autorregulación (9) ➔</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Promover expectativas y creencias que optimicen la motivación (9.1) ➔</li> <li>Facilitar habilidades y estrategias personales de afrontamiento (9.2) ➔</li> <li>Desarrollar la autoevaluación y la reflexión (9.3) ➔</li> </ul>	<b>Proporcionar opciones para Comprensión (3) ➔</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Activar o suministrar conocimientos previos (3.1) ➔</li> <li>Resalte patrones, características críticas, grandes ideas y relaciones (3.2) ➔</li> <li>Gula de procesamiento y visualización de la información (3.3) ➔</li> <li>Maximizar la transferencia y la generalización (3.4) ➔</li> </ul>	<b>Proporcionar opciones para Funciones ejecutivas (6) ➔</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gular el establecimiento de metas apropiadas (6.1) ➔</li> <li>Apoyar la planificación y el desarrollo de estrategias (6.2) ➔</li> <li>Facilitar la gestión de la información y los recursos (6.3) ➔</li> <li>Mejorar la capacidad para monitorear el progreso (6.4) ➔</li> </ul>
Meta	<b>Útil y Motivado</b>	<b>Ingenioso y bien informado</b>	<b>Estratégico y dirigido a objetivos</b>

Figura. 4

Fuente. cast.org/engagement

- Compromiso: este es el por qué del aprendizaje, se detonan las redes afectivas, en la cual está implícita la forma en la que se motiva al alumno, de esta forma los alumnos participan para aprender.

Hay diversos aspectos que influyen en cada individuo, desde la cultura hasta la neurología, mismos que impactan directamente en el aprendizaje del niño.

- Representación: es el qué del aprendizaje, en este se dan las redes de reconocimiento, mediante el cual se da a conocer la información, es decir son los medios y recursos lingüísticos que se utilizan.
- Acción y expresión: es el cómo del aprendizaje, son los recursos que se emplean para simplificar el aprendizaje, a través de estrategias que permitan acceder a la información.

El DUA es una herramienta que sirve a los docentes para simplificar el aprendizaje, realizar planeaciones que consideren estos aspectos tiene un alto impacto en el rendimiento y aprendizaje de los alumnos, dentro del preescolar Prof. José Severiano Reyes, se logró observar que a partir de la implementación de actividades (con ayuda de la docente de aprendizaje de las USAER 109) que fueran curricularmente flexibles, dinámicas e interesantes los niños se notaban más animados y participativos, además de tener más disposición para trabajar, dando así resultados y avances en los aprendizajes.

El juego como estrategia didáctica basado en los principios, directrices y puntos de control del DUA tuvo un impacto muy alto en los alumnos, debido a la

flexibilidad curricular que estos implicaban, hablando específicamente de las habilidades que los alumnos de primer grado de preescolar presentaban, lograr que se motivaran a través de diversos juego, resultado de gran beneficio, ya que al momento de ir implementando las actividades los alumnos desarrollaban más habilidades socioemocionales, mismas que impactan en la autorregulación de su sentir y actuar.

Además de estar relacionado con los cerebros que el autor McLean propone, se menciona el sistema límbico y el neo córtex, hablando específicamente del DUA, las áreas que están relacionadas con estos dos son el compromiso que se encuentra dentro del sistema límbico, este regula las emociones el DUA lo implementa como "redes afectivas" mismas que implican la motivación, la autorregulación, la persistencia, esfuerzo y el interés.

Por otro lado, tenemos el neo córtex que es la parte racional del cerebro, encargado de procesar la información el DUA nos dice que es el qué del aprendizaje son las "redes de reconocimiento", se procesa la información a través de la decodificación de símbolos, conocimientos previos, la comprensión y la percepción.

## **Capítulo VI: ¿A qué vamos a jugar? Plan de acción**

Actualmente, como lo sustentan las políticas a nivel internacional y nacional, se busca que dentro de las escuelas se implementen las prácticas, culturas y políticas inclusivas, teniendo eso en cuenta, la inclusión busca asegurar la equidad, a través de dar respuesta a las necesidades de todos y cada uno de los alumnos, a partir de un currículo flexible, esto significa que las prácticas, los métodos, los recursos empleados y los ambientes deben ajustarse a las necesidades que el contexto requiera.

Dentro del plan de acción, se identifican tres BAP, la actitudinal (actitud de rechazo, segregación. Exclusión, sobre protección, etc.), pedagógicas (acciones de enseñanza aprendizaje no corresponden al ritmo, estilo de aprendizaje de los alumnos), organización (estabilidad, rutinas, aplicación de normas y distribución del espacio y mobiliario). De esta forma se considera que las barreras están en los diferentes contextos y no se les atribuyen a los alumnos, por ende, los alumnos no tienen barreras, sino que se enfrentan a estas.

A través de las actividades, se busca que todas y todos los niños del salón logren participar, las actividades se basan en el Diseño Universal del Aprendizaje, en el cual se deben aplicar tres principios básicos:

1. Múltiples formas de compromiso: es el porqué del aprendizaje, esto implica tomar en cuenta los gustos e intereses de los alumnos es fundamental, esto tendrá un gran impacto en el compromiso y motivación que pueda presentar un alumno y por supuesto en el aprendizaje.
2. Múltiples formas de representación: este principio nos permite comprender y concebir la manera en la que los alumnos recaban la información, es decir cómo, puede ser a través de elementos visuales, auditivos, táctiles, olfativos, etc.
3. Múltiples formas de acción y expresión: este consiste en permitirles a los alumnos a accionar y expresar lo que saben a través de la forma en la que ellos se sienten más cómodos al hacerlo (cantar, dibujar, escribir, etc.)

Gracias a la información recabada a través de los diferentes instrumentos aplicados, se plantean las diferentes acciones que puedan favorecer a los alumnos impactando en los diferentes contextos para así, eliminar o minimizar las Barreras para el Aprendizaje y la Participación.

El juego se convierte en una "herramienta de la mente que habilita a los niños para regular su conducta" (Vygotsky, 1966-1977). El juego permite a los niños desarrollar diferentes habilidades cognitivas, sociales y emocionales, de tal forma que tiene impacto en la autorregulación y conducta.

Se plantean desarrollar las siguientes actividades en plan de intervención, mismas que tendrán impacto en diferentes áreas y campos de formación académica:

<b>PLAN DE ACCIÓN</b>		
<b>CICLO ESCOLAR 2021-2022</b>		
<b>GRADO:</b> 1°	<b>GRUPO:</b> A	<b>DOCENTE TITULAR:</b> Dulce María
<b>CAMPOS FORMATIVOS:</b>	<b>OBJETIVO GENERAL</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lenguaje y comunicación</li> <li>• Educación Socioemocional.</li> </ul>	Desarrollar y favorecer en los alumnos habilidades y conocimientos sobre sus emociones a través del juego.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	<b>DOCENTE EN FORMACIÓN: ELIZALDE ROMERO IRAN AYLIN</b>	
<b>Aprendizaje esperado:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa sus ideas. Participa y escucha las de sus compañeros</li> <li>• Identifica sus cualidades y reconoce las de otros</li> <li>• Muestra Autonomía al proponer estrategias para jugar y aprender de manera individual y en grupo</li> <li>• Experimenta satisfacción al cumplir logros</li> <li>• Identifica sus rasgos, cualidades físicas, y reconoce las de otros</li> <li>• Recanaliza actividad física a partir del juego motor y sabe que es buena para</li> </ul>		

la salud.

SEMANA	ACTIVIDADES	OBJETIVO
1º Fechas	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lectura del cuento "El Monstruo de Colores" para que los alumnos tengan acercamiento sobre qué emociones existen</li><li>• Sensibilización a padres de familia sobre el reconocimiento de las emociones de sus hijos.</li><li>• Sensibilización a padres de familia sobre la importancia e {impacto del juego en la edad preescolar.</li><li>• Acompañamiento en las aulas.</li><li>• Asesoría a docentes</li></ul>	Reconocer las emociones y la importancia del juego en la vida del alumno, a través de juegos y estrategias
2º	<ul style="list-style-type: none"><li>• Realizar pintura experimental, dentro de los juegos sensoriales, en el cual se pone a prueba la creatividad e</li></ul>	Promover la participación entre pares, respetar turnos y reglas

	<p>imaginación de los alumnos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El juego simbólico: la tiendita</li> <li>• El juego simbólico: la cocinita</li> <li>• El juego simbólico: la escuelita.</li> <li>• Compartir infografías sobre qué es el juego simbólico y que impacto tiene en los niños</li> </ul>	
3°	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tablas de liso-áspero y frasco con olores.</li> <li>• La madriguera</li> <li>• Juego del menor: tarjetas de cartulina en la que están representados los números del 1 al 10 por medio de grafías y gomets, en equipos realizaran la actividad, promover que todos los alumnos participen y respeten los turnos.</li> </ul>	<p>Implementación de diferentes juegos de iniciación matemática, en donde los alumnos de primer grado desarrollen habilidades matemáticas a través de los diferentes juegos, además de favorecer la autorregulación de sus emociones.</p>

4°	<p>Juegos motrices; fina y gruesa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desplazamientos: indicaciones de movimientos arriba, abajo, a un lado a otro.</li> <li>• La balsa de agua: regula la conducta a través de diferentes movimientos simulando una barca</li> </ul>	Favorecer la creatividad e imaginación de los niños, a través de la socialización entre pares
5°	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego con paracaídas: trabajo en equipo, los niños sostienen una manta se coloca una pelota al centro y deben coordinarse para que esta no se caiga</li> <li>• Juego de la decantación con solidos</li> <li>• El juego de la decantación con líquidos</li> </ul>	Favorecer el juego en equipo con sus compañeros

6°	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de exploración</li> <li>• La mesa de la naturaleza: buscar diferentes objetos que hay en la naturaleza (piedras, plantas, ramas, insectos, etc.)</li> <li>• Asesoría a padres de familia</li> <li>• Acompañamiento a docente titular</li> </ul>	Estimular su interés por la naturaleza y la indagación a través de la búsqueda de objetos que están en su alrededor.
7°	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de bolos serie de botellas del 1 al 9, lanzar pelotas y derribar las botellas.</li> <li>• Juego del bingo, papeleta o tablero en donde los alumnos deberán de ir tachando el objeto que la docente vaya diciendo.</li> <li>• Juego de la pizarra de arena: dibujar diferentes formas, números en la arena o aserrín</li> </ul>	Desarrollar habilidades matemáticas en los alumnos a través de juegos, en donde resuelvan problemas

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Difusión de trípticos, sobre el desarrollo de las habilidades motrices, sociales, lingüísticas cognitivas a través del juego.</li> </ul>	
8°	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Difusión del impacto que tiene el juego a nivel emocional en los alumnos</li> <li>• Asesoría a docentes</li> <li>• Acompañamiento en aula</li> <li>• Técnica mindfunless</li> </ul>	Que los padres de familia y docentes reconozcan la importancia del juego en la edad preescolar a través de asesorías y videos donde se comparta esta información
9°	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Boliche: equipos deberán derribar las botellas llenas de arena</li> <li>• Aros musicales: los niños deberán mover el aro con la cadera dependiendo el ritmo musical</li> <li>• La orquesta loca con diferentes instrumentos musicales se seguirá el ritmo musical que este</li> </ul>	Favorecer el trabajo en equipo a través de juegos en donde se respeten reglas y turnos.

	sonando.	
10°	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Secuencia de patrones a través de la motricidad gruesa, saltos, rodar, gatear en equipos</li> <li>• Transportar objetos: con un cono de papel de baño y una pelota en equipos deberán de transportar de un lado a otro las pelotas.</li> <li>• Transportar pelotas según su clasificación de color y tamaño con los pies</li> <li>• Sentarse un forma de tren y pasar los objetos hacia atrás</li> </ul>	Favorecer el seguimiento de indicaciones y la regulación de emociones través de juegos en equipo e individuales.
11°	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asesoría</li> <li>• Acompañamiento</li> <li>• Modelamiento</li> <li>• Yoga para niños</li> <li>• Actividades para iniciar las clases: juegos de memoria visual en donde los</li> </ul>	Disminuir las BAP dentro de los grupos, a través de brindar sugerencias o estrategias que ayuden a esto.

	<p>alumnos realicen los diferentes movimientos en patrones organizados.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Infografía de los tipos de juegos y como implementarlos dentro de la familia</li> </ul>	
12°	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Animales fantasmas se colocan 5 animales diferentes en la mesa, los niños observan los animales detenidamente y después de voltean los alumnos de tal forma que no puedan ver que animal se quitó, deberán adivinar cuál animal fue eliminado.</li> <li>• Bailes libres y guiados</li> </ul>	Favorecer el trabajo en equipo, que los alumnos desarrollen habilidades memorísticas a través de formas específicas.
13°	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adivinanzas de los animales</li> <li>• Juego de funciones ejecutivas y orientación espacial</li> </ul>	Estimular el lenguaje e imaginación de los alumnos a través de adivinanzas.

14°	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Yoga para niños</li> <li>• Sensorama</li> <li>• Técnica mindfunless</li> </ul>	Promover la regulación de conductas en los alumnos a través de actividades sensoriales y motrices.
14°	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Técnica de Relajación Muscular de Koeppen para Niños</li> <li>• Como fortalecer el autocontrol en los niños (platica a padres de familia)</li> <li>• Modelamiento</li> </ul>	Identificación de sus emociones a través de técnicas de relajación.
15°	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Importancia del juego en familia para mantearla unida</li> <li>• La técnica del globo (video)</li> <li>• Asesoría</li> <li>• Juego libre</li> </ul>	Promover la importancia del juego en familia
16°	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adivina cuanto te quiero (cuento) (juego de abrazos en familia)</li> <li>• Técnica del semáforo para el autocontrol de las emociones</li> <li>• Acompañamiento en el aula</li> <li>• Construcción con</li> </ul>	Concientizar a los padres de familia sobre la importancia de compartir tiempo con sus hijos y el impacto que tienen para la regulación de sus emociones.

	bloques	
--	---------	--

## **Capítulo VII: Reflexionemos cómo se vive la inclusión en el Severiano.**

Con base a lo investigado de los métodos de investigación, el trabajo de titulación se realizará a través del método Analítico, ya que este está basado en la experimentación directa y lógica empírica. Se utilizan herramientas como las estadísticas, la observación de fenómenos y la recopilación experimental. Además de realizar los análisis a través de la reflexión-acción, mediante el Ciclo reflexivo de Smith.

La reflexión del profesor es una acción fundamental dentro de la práctica docente, este proceso es capaz de favorecer directamente en las técnicas y experiencias que se implementan dentro de un salón de clases.

La reflexión surge a partir de la necesidad de resolver un problema, se da a través de la descripción de secuencias dinámicas mismas que tienen relación entre sí.

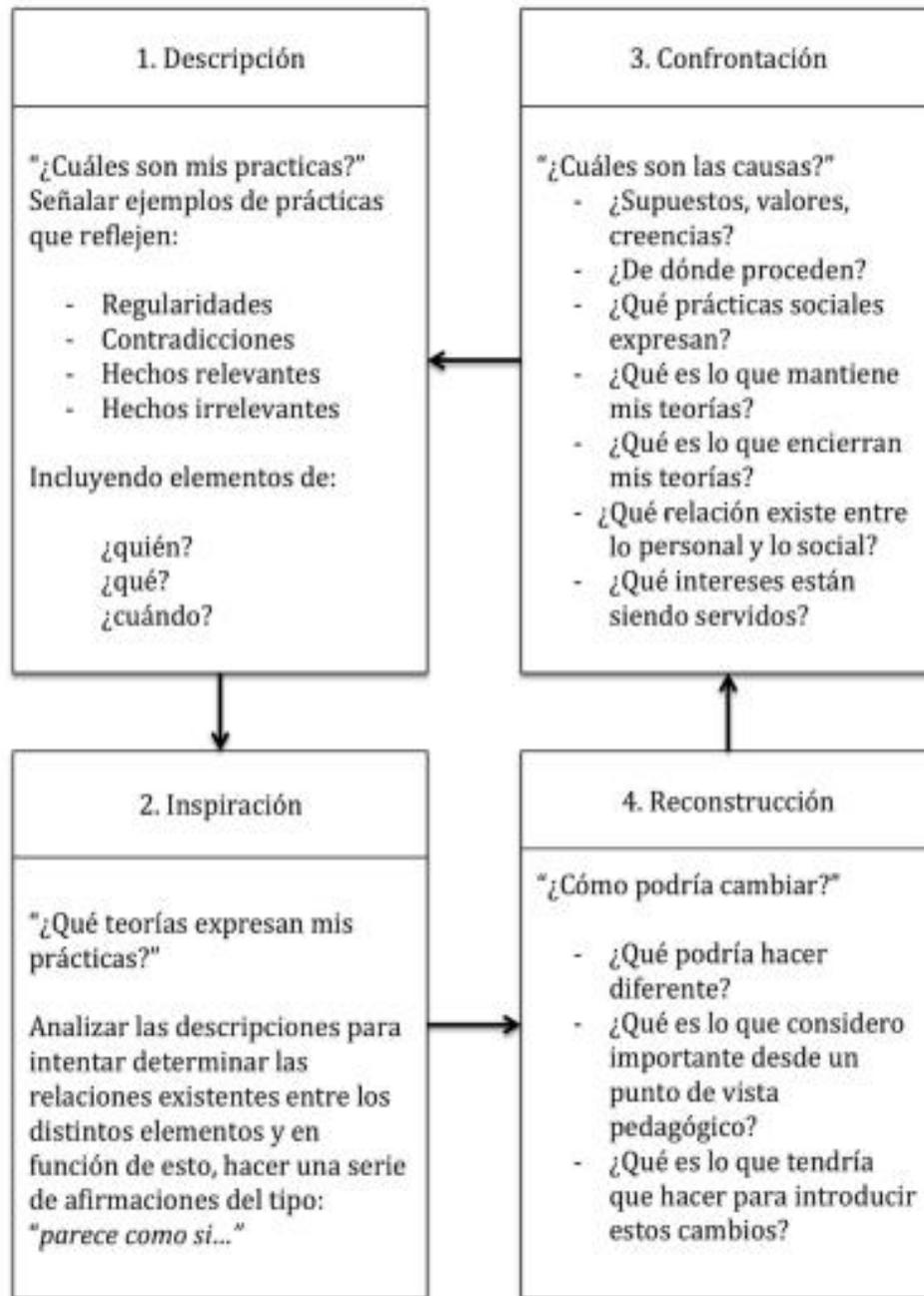
Para Smith era necesario generar cambios que impactaran de manera positiva dentro de las escuelas, es

por eso que surge el proceso reflexivo, en cada una de las fases, la forma en la que actúa el profesorado, es fundamental.

Para llevar a cabo procesos de reflexión se han propuesto numerosos modelos. Uno de ellos es el elaborado por Smith (1991) y que consta de 4 fases o etapas.

Se describen las fases o etapas del ciclo de Smith:

Figura. 5



Fuente. Ciclo reflexivo ( Smith, 1991, p.280)

## **Capitulo VIII: Ciclo de Smyth El primer día en la escuela, después de la pandemia**

### 1. Descripción

El día lunes 11 de octubre se dio el regreso a clases de forma presencial después de un año y medio de estar en línea debido a la pandemia por COVID-19, esto generó nuevas formas de organización dentro de las aulas.

Para esta nueva normalidad y regreso seguro a las aulas, se implementaron diversas actividades y estrategias dentro de la institución para evitar la propagación del virus, dentro de ellas:

- Kit de limpieza personal por alumno (gel antibacterial, sanitizante, trapito).
- Uso obligatorio de cubre bocas.
- Se redujo la cantidad de alumnos al 50% de la capacidad.

Se observó la dinámica en la entrada, en donde los alumnos pasan por un filtro, el cual lo llevan a cabo los padres de familia, aplican gel y toman la temperatura, los grupos ingresan en diferentes horarios.

Terceros 8:45, segundos 9:00 y primero 9:15, esto con el fin de evitar aglomeraciones afuera de la escuela y se aprovechen los espacios para mantener la sana distancia.

Una vez que terminaron de ingresar a la institución los alumnos, nos incorporamos a grupos para realizar observación de estos, lograr recabar información para el contexto áulico. En mi caso, la docente con la que fui asignada no asistió, por lo cual ingresé al grupo 2 D con la docente Tessy.

La clase inicio con la promotora de educación física, los alumnos debían llevar previamente material (pelota de vinil), salieron al patio, el cual está ubicado en frente del salón. En el piso del patio hay diferentes marcas pintadas en el suelo, la promotora prosiguió a acomodar a los niños en cada marca, dándoles la consigna de no moverse del lugar, esto lo hizo hasta terminar de acomodarlos a todo en cada espacio, la actividad inicio con un coro motriz, posteriormente se utilizaron los materiales haciendo diferentes movimientos corporales apoyados de la pelota (sostener con ambas manos por detrás en la espalda, por delante, con una mano, arriba de la cabeza, entre las rodillas, etc.) posteriormente les dio unas cuerdas que ella llevaba para la actividad, la colocaron en el suelo de forma recta y por ella debían de caminar haciendo los movimientos ayudados con la pelota

(los anteriores).

Terminaron la actividad y regresaron al salón de clases, en donde la maestra inicio las actividades cantando una canción alusiva al uso correcto del cubre bocas, esto con el fin de evitar que los niños se quiten el cubre bocas, posteriormente, retroalimentó el tema el cual es el de los sentidos, para eso me pidió que le ayudara a pegar unas imágenes en el pizarrón (sol, uvas, serpiente, ventana, sandía, perro), les pedía a los alumnos que dieran una breve explicación de lo que podían observar ya que el sentido que tocaba ver ese día era el de la vista. Participaron algunos alumnos, y después de eso les pidió que sacaran su rompecabezas de los sentidos, armaron el rompecabezas y prosiguieron a hacer una copia, en donde de igual forma debían observar los dibujos y encontrarlos para encerrarlos. Siguió la hora de la comida, previo a esto, los alumnos

debían de desinfectar y limpiar su lugar nuevamente. Algunos alumnos se mostraban ansiosos, pues era su primer día de clase de forma presencial, les costaba trabajo acatar reglas y seguir los acuerdos de convivencia.

Para terminar la clase la maestra colocó videos en la televisión del salón, los cuales eran del sentido de la vista.

Algunos incidentes que ocurrieron durante las actividades, fueron de forma actitudinales ´por parte de dos alumnos que se encuentran en observación por parte del equipo de USAER, se salían del salón corriendo hacia los patios de la escuela, no ponían atención a las indicaciones, presentaban dificultades para prestar atención. Etc.

## 2. Explicación

De acuerdo a la teoría del desarrollo de Jean Piaget, los alumnos de segundo grado se encuentran en el Periodo pre operativo en el cual los alumnos están desarrollando la capacidad de representación. El niño está creando imágenes mentales de su realidad, en este proceso los alumnos imitan las acciones de los adultos y sus iguales, muestra claros signos del juego simbólico, es por eso que todas las actividades en preescolar se llevan a cabo de juegos didácticos, los cuales ayudan a favorecer la motricidad y el lenguaje en ellos.

Lev Vygotsky en su teoría nos habla acerca del andamiaje y sus zonas de desarrollo real y próximo de los niños, en estos momentos podemos observar la Zona de Desarrollo Real con la

que están ingresando los alumnos, de igual forma se pretende llegar a una ZDP a través de diversas actividades y que funciones como un andamiaje para fortalecer su desarrollo.

### 3. Confrontación

Las causas de todo este nuevo proceso es sin duda alguna la pandemia, esta llevo a adaptar los procesos de enseñanza aprendizaje, generando así en las aulas brechas en las cuales se pretenden trabajar.

El uso de diferentes herramientas que les permita a los docentes poder interactuar con sus alumnos, nos alejó de las aulas de forma presencial, de tal forma que los alumnos generaron habilidades en el uso de la TICS pero en el aula presencial se ve reflejado todas las carencias, seguir indicaciones, adaptación, respetar turnos, etc. Esto propicia que se generen nuevas estrategias dentro del aula.

### 4. Reconstrucción

Analizar y reflexionar la práctica docente es fundamental, ya que a través de esta retroalimentación, podemos identificar las áreas de oportunidad que como docentes tenemos, en primer lugar la introspectiva que tengo es que este es un proceso total de adaptación para todos, como para padres de familia, alumnos y docentes, la sugerencia es que se respeten los ritmos de adaptación que cada miembro está viviendo, pero al mismo tiempo motivar e implementar estrategias en las que se pueda favorecer esa adaptación de toda la población. Crear ambientes de aprendizaje diseñados en los contextos en los que los niños se vean beneficiados.

## **Capítulo VIII: Ciclo de Smith "Master Chef Inclusive"**

### 1. Descripción:

El día 2 de diciembre de 2021 se realizó la actividad "Master Chef Inclusive" por motivo de la semana de la discapacidad en el preescolar Prof. José Severiano Reyes con las docentes titulares de los grupos de 1°, 2° y 3°.

La actividad comenzó a las 12:00pm, las docentes fueron citadas frente al tren en donde tenían que tener listo el material previo que se les pidió (audífonos para evitar escuchar y vendas para cubrir los ojos e inmovilizarse las manos y brazos).

Se les dio un recorrido por la escuela y ellas ya estaban dentro del papel de la discapacidad que les toco, de esta forma debía de haber comunicación (corporal, visual y auditiva), para que pudieran llegar al salón sin caerse ni lastimarse debían trabajar en equipo.

La actividad del desarrollo la cual era la preparación del cuernito, se realizó en el salón de 2°B el cual no es utilizado por la docente debido a las dimensiones de tamaño del salón que es muy pequeño y la cantidad de alumnos que asisten a ese grupo son muy altas. Se instalaron tres tablonces en dos se acomodaron los 4 equipo de 3 personas cada uno y la tercera mesa se utilizó para poner todos los ingredientes.

Tenían 10 minutos para preparar y decorar su cuernito, con temática a la inclusión, además de eso cada equipo debía de ponerse un nombre y ponerle un nombre a su cuernito.

Para esta actividad se utilizaron materiales comestibles para preparar un cuernito (jamón, queso amarillo, cuernitos, aceitunas, mayonesa, chiles, lechuga, platos, cucharas). Las docentes debían de preparar el cuernito en equipo, la dificultad comienza cuando a cada docente se le asignó una discapacidad (auditiva, visual y motriz), de tal forma que se dificulta interrumpe el canal de comunicación entre ellas.

El objetivo de esta actividad era sensibilizar a las docentes de la escuela sobre la discapacidad, que fueran capaces de sentir empatía por los alumnos y personas con discapacidad en general.

Además de promover el trabajo en equipo y la creatividad de decorar el cuernito.

Para finalizar, se les pidió a las docentes que compartieran su experiencia, cómo se sintieron y que aprendieron. Algunas de ellas sintieron demasiada empatía, pues se imaginaron estar realmente en una situación de discapacidad.

Algunas han convividos con alumnos o personas que tienen alguna discapacidad y creen que es fundamental que se sensibilicé a la población escolar sobre la importancia de respetar, pero sobre todo la importancia de conocer más sobre estas, ya que consideran que es un área de oportunidad de las docentes, porque carecen de conocimiento sobre estrategias y herramientas que se puedan implementar para disminuir o minimizar las BAP.

Las docentes todo el tiempo mostraron interés por las actividades planeadas y realizaron algunas sugerencias de mejora para esta.

## 2. Explicación:

De acuerdo con los planes y programas de estudio vigentes 2017 Aprendizajes Clave para la Educación integral, es fundamental desarrollar e implementar actividades en donde se promueva la inclusión, pues en el artículo 3° se establece que la educación es laica, gratuita, inclusiva y de calidad.

Dentro de las teorías, basándonos en la de Lev Vygotsky retomando la importancia del contexto como proporcionado de estímulos, denotamos que la zona de desarrollo real de las docentes es que conocen poco sobre el tema de la discapacidad, siguen utilizando términos que son integradores, la zona de desarrollo próximo es que las docentes titulares sean expertas en inclusión para que así, puedan disminuir o minimizar las BAP a las que se pueden enfrentar sus alumnos, eso a través del andamiaje que es el equipo de USAER y las docentes en formación que estamos en la escuela realizando el servicio social.

## 3. Confrontación

La causa de todo este nuevo proceso es sin duda, las reformas a favor de la inclusión que se han venido implementando, sin embargo, la formación académica de las docentes carece de conocimiento sobre cómo atender a los alumnos con alguna discapacidad, generando brechas en los procesos de enseñanza aprendizaje.

El uso de diferentes herramientas y metodologías les permitirá a las docentes poder tener intervenciones más exitosas en un futuro, además de que considerando que esas planeaciones deben ser diversificadas con los tres principios que establece el DUA (Diseño Universal del Aprendizaje) que son: múltiples formas de representación, múltiples formas de acción y expresión y múltiples formas de implicación. Esto propiciara que todos los alumnos se favorezcan y aprendan, generando así diferentes ambientes de aprendizajes a través de diversas estrategias.

#### 4. Reconstrucción:

Analizar y reflexionar la práctica docente es fundamental, ya que a través de esta se pueden observar nuestras áreas de oportunidad y las fortalezas que obtuvimos en nuestra intervención.

Dentro de todo este cambio que se está viviendo sobre temas de inclusión es de impacto en la sociedad, pues los directivos, docentes, padres de familia y alumnos, deben reformular que, las personas con discapacidad no tienen la barrera, sino que se están enfrentando a una. Lo importante de esto es que a través de diversas estrategias que se implementan para sensibilizar sobre este tema tan importante es que cada miembro de la comunidad escolar, se sienta motivado para aprender sobre este.

Además, crear ambientes de aprendizaje, que les sean favorables en los distintos contextos en los que viven los alumnos.

## **Capitulo X: Ciclo Reflexivo de Smith el hospital**

### 1. Descripción

El día 07 de marzo de 2022 se llevó a cabo la actividad de "el hospital" este fue trabajado en conjunto con la academia de 1°, 2° y 3° grado, como parte de la planificación y de unos talleres, ya que se estaban trabajando los oficios y profesiones a través del juego simbólico, de tal forma que los alumnos podían vivenciar los roles, e identificar de una manera más explícita y que tuviera impacto en su vida diaria.

Las diferentes maestras instalaron diferentes talleres sobre oficios y profesiones como: la panadería, la sandwichería, el hospital, etc. En donde los niños jugaban un juego simbólico, en donde desarrollaban diferentes roles, como comprador, vendedor, medico, enfermero, recepcionista, enfermo, etc.

La actividad se llevó a cabo con todos los grupos de la escuela. La biblioteca escolar fue acondicionada de tal forma que pareciera un hospital, se colocaron medicamentos, y objetos que usan en preescolar, una recepción y sala de espera, se les otorgaron los roles de médicos, enfermeros, recepcionista y enfermos, además de proporcionarles monedas para que pudieran realizar las compras.

### 2. Explicación:

El juego proporciona a los alumnos el razonamiento y la evolución, es una forma de adaptación a su medio, a través de interpretaciones que producen el desarrollo y progreso de estructuras cognitivas, pues a través de este genera una expresión lógica de su entorno, pues comprende que hay reglas, además de intercambiar culturas entre personas.

El juego es un derecho fundamental de todos los niños; tarea que no ha sido sencilla de asegurar y salvaguardarlo

“Jugar acelera el ritmo del desarrollo temprano de un 33 al 67 por ciento, mejorando la adaptación y el lenguaje y reduciendo los problemas sociales y emocionales” (Asociación Española de Fabricantes de Juguetes, 1997).

### 3. Confrontación:

El diseño de las actividades, surge a partir de analizar y observar las áreas de oportunidad de los alumnos, debido a la pandemia de COVID -19N la cual propicio en los alumnos carencias en cuanto a lenguaje, motricidad y socialización. Se pretende que mediante las estrategias diversificada con base a los principios fundamentales del DUA, los alumnos desarrollen diferentes habilidades. De pasar de una zona de desarrollo Real a una Zona de Desarrollo Próximo, esto mediante las estrategias, materiales, organización y participación de la comunidad escolar.

### 4. Reconstrucción:

El impacto que tuvo la actividad dentro de la comunidad escolar fue grande, ya que gracias a que los alumnos pudieron vivir lo que es cada oficio y profesión de una manera explícita, logro que los objetivos fueran alcanzados.

Gracias a la motivación y compromiso, la representación y la acción y expresión que tuvieron al realizar sus actividades, lograron que los alumnos estuvieran decididos y motivados, además de que fueran ingeniosos y conocedores, por otra parte, fueron usados de manera estratégica y dirigidos a la meta.

## **Capítulo XI: Ciclo reflexivo de Smith la cosecha**

### 1. Descripción

El día 16 de marzo se llevó a cabo la actividad "La cosecha" como parte de una feria didáctica de las matemáticas (transversalidad con mundo natural y social) con la academia de 1° y 2° grado. La actividad se diseñó bajo los principios, pautas, directrices del DUA, con el fin de tener beneficios dentro de la comunidad escolar.

La actividad consistía en que los niños vivenciaran el pensamiento matemático de una manera lúdica, a través del juego con materiales reales (zanahorias, rábano, cebollas) además de tierra, de esta manera se les explico ¿Qué es la cosecha? ¿Qué es sembrar? Se retomaron algunas participaciones de los niños, de esta manera se podían reconocer los saberes previos de los alumnos.

Posteriormente, se acomodaron a los niños en binas, trinas, etc., esto dependía del número de alumnos que se presentaran en ese momento, se les proporcionaba una canasta en equipos, para que ahí hicieran la recolección de las verduras.

La actividad estaba diseñada para trabajar el conteo y la clasificación, pues se les pedían a los alumnos que recolectaran 10 verduras, posteriormente se les daba la consigna que los separaran, esto con el fin de observar que

alumnos logran clasificar y entender la consiga de esta manera y quienes requerían que se les diera otra consiga diferente, hasta el apoyo para solucionarlo.

## 2. Explicación

Tal y como lo establece el artículo tercero y la ley general de educación, así como la ley general de las personas con discapacidad, establece que la inclusión debe de darse en los diferentes entornos, basándonos en eso, las planificaciones docentes deben de mantenerse bajo un marco normativo, es decir, que dentro de estas este implícito los derechos de las niñas, niños y adolescentes, además de que sus aprendizajes sean basados dentro de planes y programas de estudios bajo el DUA. De esta manera se fortalecerán esas áreas de oportunidad, mediante estímulos que den respuesta a las actividades.

## 3. Confrontación:

La actividad fue realizada debido a la importancia que las docentes le han dado al aprendizaje de los alumnos, pero sobre todo tomar en cuenta el DUA dentro de sus panificaciones, con el fin de proporcionar a los alumnos un currículo flexible, el cual les permita a toda la población involucrase, pero, sobre todo, participar activamente dentro de todas las actividades, optimizar el aprendizaje, con base a las características del alumnado.

## 4. Reconstrucción:

A través del análisis y la reflexión de la práctica, se identifica la importancia de tomar en cuenta a todo el

alumnado, a través de actividades de su interés, pero sobre todo que tengan impacto en su vida diaria, es decir que los aprendizajes sean interiorizados a tal punto de que puedan resolver problemas.

## **Capitulo XII: Ciclo Reflexivo de Smith "La Exploración"**

### 1. Descripción:

El día lunes 4 de abril de 2022 se realizó la actividad "La exploración", la cual fue transversalizada con los proyectos y temáticas de 1°, 2° y 3° grados (en 1° y 2° se trabajó con el proyecto quincenal de reconocimiento de las letras de su nombre y en 3° el proyecto era con relación a la selva) de tal manera que la actividad podía ser implementada en los diferentes grados, ya que tenía la flexibilidad curricular para cada etapa.

Se realizó la actividad en el salón de ritmos, cantos y juegos, el cual es amplio. La actividad que consistía en cruzar diferentes lugares guiados por un mapa (1. Rio para pescar, 2. Cueva, 3. Pantano con cocodrilos, 4. Recolección de plátano y 5. Encontrar el tesoro) el objetivo de la actividad era encontrar el nombre de una muñeca a la cual se le habían perdido las letras (también era el nombre de la maestra de su grupo), cada letra se encontraba en alguna de las ya mencionadas estaciones. Al finalizarse canto alrededor de una fogata (de fomi).

El grupo del cual se realizó este ciclo reflexivo es de 1° A, el cual está conformado por 12 alumnos, durante la

realización de dicha actividad los niños mostraban interés por participar, además de lograr resolver la problemática antes planteada.

En la estación uno, que era pescar, los niños se enfrentaban a un reto, que era lograr insertar un clip (el de la caña de pescar) con otro (el que estaba sujetado a la boca del pez) se desafió la motricidad fina y gruesa, procesos de atención y percepción de espacios, además del apoyo que recibieron por parte de sus compañeros, en la segunda estación los alumnos debían pasar a través de una cueva gateando (gusano) , algunos se sentían temerosos de cruzar por dentro de este, pasaban más lento y otros más rápido, de esta forma se evaluó motricidad gruesa en el gateo, coordinación ojo mano, fuerza, tono muscular al igual que en el pantano, que consistía en cruzarlo brincando sobre unas rocas de papel, a través de saltos para no caer a este, y por último la recolección de plátano, los cuales estaban insertados con clips, de esta forma trabajaron igual motricidad fina de pinza.

Como todo, hay alumnos que están en proceso de lograrlo, sin embargo, mostraban una actitud positiva e interés por pasar a la siguiente estación.

## 2. Explicación:

De acuerdo con los planes y programas vigentes Aprendizajes Clave para la Educación Integral 2017, es fundamental desarrollar e implementar actividades en donde se promueva la inclusión a partir del DUA (Diseño Universal para el Aprendizaje, pues en el artículo 3° se establece que la educación debe de ser inclusiva.

Basándonos en las diferentes teorías, comenzando por la de Lev Vygotsky, podemos observar la importancia del contexto, ya que este nos brinda diferentes estímulos, los cuales son la zona de desarrollo real de nuestros alumnos, ya que reconocen algunas letras y eso es lo que saben sobre el tema, la zona de desarrollo próximo es que los alumnos identifiquen todas las letras de su nombre, de esta manera sentirán identidad.

### 3. Confrontación:

La causa de la realización de esta actividad, es sin duda alguna, implementar actividades que sean flexibles ante cualquier situación y circunstancia, demostrar que es un proceso que se debe llevar a cabo en las escuelas, además de que es importante que las docentes sigan reconociendo que el DUA se encuentra dentro de estas actividades, ya que están inmersas las tres pautas de este, que son: múltiples formas de representación, múltiples formas de acción y expresión y múltiples formas de compromiso. Esto propiciara que los alumnos a través de diferentes experiencias, consigan obtener el aprendizaje a través de diversas estrategias.

### 4. Reconstrucción:

Al analizar y reflexionar la práctica docente se reconocen las diferentes áreas de oportunidad y fortalezas es fundamental ya que se reconstruyen los hechos e incidentes que surgieron en la actividad, de esta manera, se pueden analizar los diferentes factores que ayudaron a que la

actividad saliera como se planeó o se hayan hecho algunas modificaciones durante la intervención.

Lo importante de esto es que, a través de estrategias diversificadas que se implementan, las docentes puedan retomar las características que deben de tener, con el fin de que todo el alumnado aprenda, se sienta motivado. Además de que en esto está implícito los diferentes ambientes de aprendizaje

## **Ciclo de reflexivo de Smith "Listones de animales de la granja"**

### 1. Descripción

La actividad se llevó a cabo el día miércoles 4 de mayo en el grado 1° grupo A, durante la quincena se planifico sobre los animales de la granja, el objetivo principal de la actividad era recapitular aquellos animales, a través del juego.

Se jugó los listones de animales de la granja, con los alumnos en el jardín, se les dio la indicación de cómo debían de hacerlo, en donde había un comprador y un vendedor, a los alumnos restantes se les asigno el nombre de un animal, de esa manera los alumnos debían de seguir el rol asignado, además de respetar su turno, seguir las consignas.

Se fueron rotando los roles durante el juego, con el fin de que todos los alumnos participaran.

### 2. Explicación

Con el objetivo de desarrollar en los alumnos habilidades motrices, cognitivas, lingüísticas y sociales, se realizó la actividad, bajo las características de una planeación inclusiva, además de tomar en cuenta los derechos

de las niñas y niños de preescolar, su derecho a la educación y a jugar de manera libre para recrearse.

Además de cumplir con un enfoque humanista, se realizan las planeaciones retomando aprendizajes esperados de los planes y programas de estudios. Identificando de esa manera las fortalezas y áreas de oportunidad de los alumnos.

### 3. Confrontación

Esta actividad fue planeada para incidir en las áreas de oportunidad de los alumnos, así como de la maestra, sin embargo, hubiera hecho algunos ajustes para que fuera o tuviera más impacto en los alumnos, como a través proporcionar a los alumnos un gafete con los animales de la granja para que estuviera ese apoyo visual, además de realizar onomatopeyas y con la ayuda de una bocina ir reproduciendo los sonidos respectivos, en la compra y venta de los animales, hubiera utilizado monedas para hacer más significativo el conteo.

Sin embargo, tuvo un impacto en los alumnos y se cumplió con el objetivo, el cual era que los alumnos atendieran las indicaciones, respetaran turnos y aprendan a perder y ganar.

### 4. Reconstrucción:

Es fundamental tener momentos de reflexión y análisis de la práctica, ya que este momento es crucial en nuestras prácticas pedagógicas, de esta manera, pude reconocer las debilidades, áreas de oportunidad y las fortalezas que poseo.

El que esta actividad tenga impacto en el desarrollo de los alumnos, en algún área de desarrollo, es importante y tiene impacto en mi formación docente.

Si bien es cierto que la actividad se desarrolló de manera satisfactoria, hubo algunos elementos que habría agregado o cambiado en la práctica, tales como material didáctico, el espacio, estos hubieran permitido un mejor resultado en el aprendizaje de los alumnos.

## **Conclusión:**

Las causas de todo este nuevo proceso es sin duda alguna la pandemia, esta llevo a adaptar los procesos de enseñanza aprendizaje, generando así en las aulas brechas en las cuales se pretenden trabajar.

El uso de diferentes herramientas que les permita a los docentes poder interactuar con sus alumnos, nos alejó de las aulas de forma presencial, de tal forma que los alumnos generaron habilidades en el uso de la TICS, pero en el aula presencial se ve reflejado todas las carencias, seguir indicaciones, adaptación, respetar turnos, etc. Esto propicia que se generen nuevas estrategias dentro del aula.

Derivado de esto, las estrategias didácticas fueron mediante el juego, este visto desde una perspectiva lúdica, el cual impacto directamente en el desarrollo de diversas habilidades, sin duda alguna, el juego trae consigo beneficios que sirven para el desarrollo de niños que en un futuro serán adultos.

Se observó que, derivado del trabajo realizado e implementado dentro de las prácticas profesionales, una evolución en cuanto a aprendizajes en los alumnos, puesto que se desarrollaron habilidades que debido a la pandemia de COVID-19 se habían visto poco favorecidas.

La mayoría de los alumnos logran a través del juego, expresar sus ideas, autorregularse, respetar normas, reglas, turnos, etc.,

Se observó que, derivado a las diferentes actividades planeadas y aplicadas dentro de los diferentes grados y grupos, las docentes muestran interés por conocer más sobre el Diseño Universal para el Aprendizaje, generando así ambientes inclusivos dentro de la escuela, ya que las planeaciones del cuerpo docente se basan en los principios y tienen flexibilidad curricular.

El trabajo realizado dentro de la escuela fue desarrollado satisfactoriamente, casi en su totalidad, generando así un alto impacto, más allá del juego, sobre la concientización sobre la importancia de la inclusión y el impacto que tiene en el aprendizaje de los alumnos.

Gracias a la participación de los padres de familia en talleres como "El arte del juego", se pudo observar el interés que los padres de familia tienen sobre la formación académica de sus hijos, además de tener como docente la experiencia de mantener una comunicación directa y asertiva con los padres de familia.

## Anexos

planeación master chef inclusive

ESTRATEGIA DE APOYO		CONTEXTO		GRADO Y GRUPO	PROPOSITO
Observación		Escolar		Docentes	Identifiquen la importancia de implementar actividades que sean inclusivas, para favorecer la participación de todos los alumnos.
Intervención con docentes	x	Familiar			
Intervención individual		Áulico	X		
Reunión		Dirigido a alumnos			
acompañamiento					
CAMPO FORMATIVO / APRENDIZAJES ESPERADOS		DESARROLLO DE ACTIVIDADES		RECURSOS DIDACTICOS	
<p>Convive, juega y trabaja con distintos compañeros.</p> <p>Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.</p>		<p>Se inició la actividad en el patio, a través de un recorrido por la escuela, en el cual las docentes debían de tener los ojos tapados, audífonos, manos amarradas y uno sin un pie, con el objetivo de sentir empatía por las personas con discapacidad.</p> <p>Posteriormente, se hizo la actividad de master chef</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• humanos</li> <li>• pan de cuernitos</li> <li>• queso amarillo</li> <li>• lechuga</li> <li>• jamón</li> <li>• chiles</li> <li>• platos</li> <li>• servilletas</li> <li>• mayonesa</li> </ul>	

inclusive, en donde tenían que hacer sus cuernitos de la misma manera (con alguna discapacidad).

Se cerrará la actividad realizando una reflexión, de ¿Cómo se sintieron? ¿Por qué es importante fomentar la inclusión? Y algunas vivencias de las docentes.

- jitomate



Planeación el hospital

ESTRATEGIA DE APOYO		CONTEXTO		GRADO Y GRUPO	PROPOSITO
Observación		Escolar		1° A	Fortalecer en los alumnos habilidades para la vida diaria, que les permita resolver problemas en los diferentes contextos a través del uso de las matemáticas.
Intervención grupal	x	Familiar			
Intervención individual		Áulico	X		
Reunión		Dirigido a alumnos			
Acompañamiento					
CAMPO FORMATIVO / APRENDIZAJES ESPERADOS		DESRROLLO DE ACTIVIDADES			RECURSOS DIDACTICOS
<p><b>Pensamiento matemático:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos.</li> <li>Comunica de manera oral y escrita los primeros 10 números en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional.</li> </ul> <p>Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones de compra y venta</p>		<p>Inicio:</p> <p>Pasaron los alumnos de primer grado a la actividad de "El hospital" se dividieron a los alumnos para que cada uno tuviera un rol:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>enfermeros</li> <li>doctores</li> <li>repcionista</li> <li>farmacia</li> <li>enfermos.</li> </ul> <p>Desarrollo:</p> <p>Tenían que pasar a recepción a pagar su consulta, ellos debían pagar \$5 pesos, así fueron pasando todos con los doctores, posteriormente los médicos realizaban un chequeo de los alumnos, les hacían preguntas como: ¿Qué te duele? ¿Cómo te llamas?</p>			<p>imágenes de hospital</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lista de precios de productos de farmacia</li> <li>Instrumentos de médicos y enfermeros (estetoscopio)</li> </ul>

	<p>En una papeleta con imágenes de medicamentos y productos de farmacia el medico iba determinando que medicamento debía tomar el paciente.</p> <p>Pasar a farmacia a comprar el medicamento.</p> <p>Cierre:</p> <p>Para finalizar la actividad se bailó la canción "a mi burro"</p>	
--	--	--



Hospital a escala hecho de carton y papel



Alumnos realizando revision medica

Planeación la cosecha.

ESTRATEGIA DE APOYO		CONTEXTO		GRADO Y GRUPO	PROPOSITO
Observación		Escolar	X	1° A	Fortalecer en los alumnos habilidades para la vida diaria, que les permita resolver problemas en los diferentes contextos a través del uso de las matemáticas.
Intervención grupal	x	Familiar			
Intervención individual		Áulico			
Reunión		Dirigido a alumnos			
acompañamiento					
CAMPO FORMATIVO / APRENDIZAJES ESPERADOS		DESARROLLO DE ACTIVIDADES			RECURSOS DIDACTICOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>Pensamiento matemático: Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Cuenta a colecciones no</li> </ul> </li> </ul>		<p>Inicio: se iniciará la actividad contextualizando y recabando saberes previos de los alumnos como: ¿saben que es cosechar? ¿Qué observan a su alrededor? ¿Qué verduras son esas?</p> <p>Desarrollo: se colocará a los alumnos en parejas, en trinas, equipos, según el número de alumnos que pasen a la actividad, se les proporcionará una canasta según sea el caso</p>			<ul style="list-style-type: none"> <li>Tierra</li> <li>Zanahorias</li> <li>Rábanos</li> <li>Papa</li> <li>Cebollas</li> <li>Bolsas</li> <li>semillas</li> </ul>

<p>mayor es a 20 elementos.</p>	<p>(equipo, binas etc.) se les dará la indicación que cosechen 10 verduras de todas, posteriormente tienen que hacer el conteo para ver si lograron tener 10, además se les pedirá que clasifiquen las verduras.</p> <p>Para finalizar se sembrarán semillas de maíz, las cuales serán cuidadas de manera grupal hasta obtener un resultado.</p>	
---------------------------------	--	--



Planeación la selva

ESTRATEGIA DE APOYO		CONTEXTO		GRADO Y GRUPO	PROPOSITO
Observación		Escolar		1° A	Conviva y respete turnos, reglas e indicaciones en juegos que sean en colectivos.
Intervención grupal	X	Familiar			
Intervención individual		Áulico	X		
Reunión		Dirigido a alumnos			
Apoyamiento					
CAMPO FORMATIVO / APRENDIZAJES ESPERADOS		DESARROLLO DE ACTIVIDADES			RECURSOS DIDACTICOS
<p>Convive, juega y trabaja con distintos compañeros.</p> <p>Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.</p> <p>Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos.</p>		<p>Estación 1 el río: los alumnos en esta estación deberán de pescar los peces con ayuda de una red, deberán encontrar la primera letra del nombre de su maestra,</p> <p>Estación 2 el tronco: en esta estación deberán cruzar por adentro del tronco gateando, ahí también encontrarán otra letra.</p> <p>Estación 3 el pantano con cocodrilos: tendrán que cruzar el pantano brincando las rocas, también habrá una letra.</p> <p>Estación 4 recolección de bananas: con ayuda de sus dedos índice y pulgar tomaran una banana en la</p>			<p><b>Cocodrilos</b></p> <p><b>Cueva de gusano</b></p> <p><b>Bolsas de plástico color azul y negra</b></p> <p><b>Peces de fomi</b></p> <p><b>Cañas de pescar</b></p> <p><b>Cocodrilos</b></p> <p><b>Papel para rocas</b></p> <p><b>Letras</b></p> <p><b>Cofre de tesoro</b></p>

	<p>cual también habrá una letra.</p> <p>Estación 5 cofre del tesoro:</p> <p>Cierre baile alrededor de la fogata.</p>	<p><b>Bombones</b></p>
--	--	------------------------



Se presentan las diferentes estaciones que tuvo el circuito motor. Grado 2º grupo E

Miércoles 04 de mayo

ESTRATEGIA DE APOYO		CONTEXTO		GRADO Y GRUPO	PROPOSITO
Observación		Escolar		1° A	Conviva y respete turnos, reglas e indicaciones en juegos que sean en colectivos.
Intervención grupal	X	Familiar			
Intervención individual		Áulico	X		
Reunión		Dirigido a alumnos			
bañamiento					
CAMPO FORMATIVO / APRENDIZAJES ESPERADOS		DESRROLLO DE ACTIVIDADES			RECURSOS DIDACTICOS
<p>Convive, juega y trabaja con distintos compañeros.</p> <p>Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.</p> <p>Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos.</p>	<p>Se iniciara la actividad cantando la canción del pollito amarillito <a href="https://www.youtube.com/watch?v=zlgFMujtH-o">https://www.youtube.com/watch?v=zlgFMujtH-o</a>.</p> <p>Se recuperan algunos saberes previos de los animales de la granja, que ellos ya conocen, posteriormente saldrán al patio. Se elegirá a un niño para que sea el comprador y otro el vendedor. El vendedor se encargará de decirles el nombre de los animales de la granja, cuando el comprador logre decir alguno de ellos tendrá que pagar el monto que estipule el vendedor, de tal forma que pueda escapar el animal.</p> <p>Se irán rotando de acuerdo a conforme se vayan atrapando.</p>			<p>humanos</p> <p>patio</p> <p>bocina</p>	
<b>Proceso</b>					
<p>Motricidad</p> <p>Lenguaje</p>	<p>Para terminar la actividad, realizaremos respiraciones de relajación.</p>				

Cognición



## **Bibliografía**

Ajuriaguerra, J. (1997). Manual de psiquiatría infantil.

Barcelona: Masson.

Aprendizajes Clave Para la Educación Integral. Estrategia de equidad e Inclusión en la educación básica: para alumnos con discapacidad, aptitudes sobresalientes y dificultades severas de aprendizaje, conducta o comunicación. P 11-14. SEP. México 1017.

Braidot, Néstor (2014), NEUROmanagement. Del management al

aprendizaje. Universidad de Los Andes, Núcleo universitario Rafael Rangel y Centro de Investigación para el Desarrollo Integral.

Bronson, M. B (2000), Self-regulation in early childhood.

Buytendijk, F. J. J. (1935). El juego y su significado. El juego en los hombres y en los animales como manifestación de impulsos vitales. Madrid: Revista de Occidente

CAST (2018). Universal Design for Learning Guidelines version

2.2. Retrieved from <http://udlguidelines.cast.org>

Calero, M (2003). Educar jugando. Mexico: Alfaomega.

Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos (México),

5 de Febrero 1917. disponible en esta dirección:  
<https://www.refworld.org.es/docid/57f795a52b.html>  
[Accesado el 21 Julio 2022]

Fisher (1992). El Valor de los Juguetes y el Juego.  
Asociación

Española de Fabricantes de Juguetes, 1997. Recuperado de  
[https://www.observatoriodeljuego.es/wpcontent/uploads/2016/04/10\\_4.pdf](https://www.observatoriodeljuego.es/wpcontent/uploads/2016/04/10_4.pdf). Consultado en abril 2020.

Freud, S. (1905-1910). Obras completas. Tomo IV. Madrid:

Freud, S. (1915-1920). Obras completas. Tomo VIII. Madrid:  
Biblioteca Nueva.blioteca Nueva

Gonzales, G. (febrero 2000). El juego libre en ludoteca.  
Fundacion crecer jugando, 2, 4-5. Recuperado de  
<http://www.crecerjugando.org/pdf/tdj2.pdf>

Kopp, C. B.(1982) Antecedents of Self-Regulation.  
Developmental psychology. 18 (2). 199-214.

MacLean, Paul D. (1973), A Triune Concept of the Brain and  
Behavior. Ontario: University of Toronto Press

MacLean, Paul D. (1990), The Triune Brain in Evolution: Role  
in Paleocerebral Functions.New York: Plenum Press.

México: F.C.E (1979).

Montiel, E. (2008). La trascendencia del juego en educación  
infantil. Revista digital de divulgación Educativa,  
(I) 2, 94-97. Recuperado de

[http://www.papelesdeeducacion.es/docshtm/numeros/dos/pdf/2\\_experiencias38.pdf](http://www.papelesdeeducacion.es/docshtm/numeros/dos/pdf/2_experiencias38.pdf)

Mora, F. (2012). Capítulo 1: ¿Qué son las emociones? En R. Bisquerra (coord.) (1ª ed.), ¿Cómo educar las emociones? La inteligencia emocional en la infancia y la adolescencia (pp. 21-23). Recuperado el 26 de marzo de [http://faros.hsjdbcn.org/sites/default/files/faros\\_6\\_cast.pdf](http://faros.hsjdbcn.org/sites/default/files/faros_6_cast.pdf)

Moreno, J. (2002). Aproximación teórica de la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego. Ediciones Aljibe.

Morillo Ahumada, G. A. (2015), Incansable Búsqueda de una Teoría Científica para la Psicología, Revista de Psicología, Vol. 17, No. 1, pp 83-89, <http://dx.doi.org/10.18050/revpsi.v17n1a7.2015>, consultado en noviembre de 2018.

Nature and nature. USA:Guilford.

neuromanagement, la revolución neurocientífica en las organizaciones, Buenos Aires, Argentina: Ediciones Granica (Colección Biblioteca Braidot).

Piaget, J. (1956) La formación del símbolo en el niño.

Vygotsky, L., S. (1924). El juego como estrategia de