



# ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN ESPECIAL DEL ESTADO DE MÉXICO

---



## INFORME DE PRÁCTICAS

### *“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER LA SOCIALIZACIÓN EN ALUMNOS CON TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA”*

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN INCLUSIÓN EDUCATIVA

PRESENTA

**KARLA JOVANA AGUILAR VELÁZQUEZ.**

ASESORA

**MAYRA MORADO SOLIS**

## **AGRADECIMIENTOS**

A mis padres.

Primero quiero agradecer a mi mamá y mi papá, por haberme permitido culminar esta etapa, por todos los sacrificios que realizan día a día para apoyarnos a superarnos, por enseñarme a ser responsable y perseverante ya que sin estas cualidades no hubiera llegado al final de esto, estaré sumamente agradecida todos los días con ustedes, son mi mayor motivación.

A mis hermanos.

Erick y Diana por ser mis compañeros de vida, ustedes son una parte fundamental en mi vida ya que cada uno es una luz que guía mi camino, le agradezco a la vida que los haya puesto en la mía, deben de saber que siempre estaré para apoyarlos y seguir riendo en cada instante, compartiendo alegrías y llantos, deseo que todos sus deseos se cumplan para verlos brillar más cada día, estoy muy orgullosa de los dos, los quiero mucho.

A mi hermana gemela.

Perla gracias por escucharme en mis días buenos y malos a lo largo de este proceso, gracias por compartirme ideas, ser mi ayudante en ocasiones para hacer material, por darme consejos de que podía hacer para mejorar durante prácticas, por ser una guía cuando no tenía idea de cómo hacer este trabajo, estoy muy orgullosa de ti, que bonito es que poco a poco hayamos terminado en el mismo camino, estoy segura de que seguiremos siendo un gran equipo y logrando muchas más metas.

A Nieve.

Por haber llegado a mi vida y ser ese ser que ilumina mi camino, porque tu compañía durante clases en línea y durante las noches de desvelos, gracias por llenar mi vida de maullidos acompañados de caídas al suelo por querer que te de cariños, alegras mis días siguiéndome a todos lados, porque al llegar de la escuela estabas esperándome con mucha emoción, aunque haya días que este cansada siempre tendré tiempo para ti, porque tú siempre has estado para mí.

A mi novio.

Jonathan por estar a mí lado durante este proceso, porque me has enseñado a no rendirme, por siempre creer en la persona que soy y apoyarme a confiar en lo que puedo lograr, por motivarme, por escuchar cada una de las historias que vivía en CAM, por estar siempre para mí, pase lo que pase siempre serás una pieza clave en este proceso, y agradeceré infinitamente tu presencia en mi vida.

A mis amigos.

Monse, Manuel, Abi y Montse por hacer de mis días en la Normal más agradables y divertidos, por haber estado en cada una de las etapas de esta licenciatura, por todos los consejos que me dieron, por todas las risas, por demostrarme que las amistades se apoyan y siempre puedes contar con ellos, hoy estoy muy orgullosa de cada uno de ustedes pues sé que serán unos maestros ejemplares y brillantes, deseo que nos volvamos a encontrar en este camino de la inclusión educativa, los recordare siempre.

A mis alumnos.

Porque sin duda nada de esto hubiera sido posible sin ustedes, porque me enseñaron muchísimas cosas, me compartieron sus abrazos, risas, por haber dejado huella en mi corazón puesto que fueron parte de una de las etapas más importantes de mi vida y todo lo que hice fue por ustedes.

A mi asesora y maestros.

Dra. Mayra Morado Solís por ser la guía durante este trabajo, por confiar en mí, por brindarme el tiempo cuando la necesitaba y a todos los maestros que fueron parte de mi trayecto formativo, todos ellos influyeron en darme cuenta que el camino por la docencia será siempre una de las mejores decisiones de mi vida.

A mí.

Finalmente me agradezco por demostrarme que puedo lograr lo que me proponga y por todos los esfuerzos que realice durante mi formación, por demostrarme lo capaz e inteligente que puedo llegar a ser y porque estoy orgullosa de haber concluido una de las metas más importantes de mi vida.

## Índice

Introducción.....	5
1. Plan de acción.....	9
1.1 Intención.....	9
1.2 Planificación.....	10
1.2.1 Autodiagnóstico e identificación de la competencia.....	10
1.2.2 Elección del tema de estudio.....	11
1.2.3 Propósitos.....	11
1.2.4 Justificación.....	11
1.2.5 Contextualización.....	12
1.2.6 Revisión teórica.....	17
1.2.7 Hipótesis de la acción.....	32
1.3 Acción.....	32
1.3.1 Acciones estratégicas como alternativa de solución.....	32
1.3.2 Observación y evaluación de las acciones.....	32
1.3.3 Cronograma.....	34
2. Desarrollo, reflexión y evaluación de la propuesta de mejora.....	36
2.1 El docente y la investigación-acción.....	36
2.2 Interpretación y reflexión de resultados.....	40
2.2.1 Primer ciclo reflexivo: plan de acción.....	43
2.2.2 Segundo ciclo reflexivo: plan de acción mejorado.....	54
2.2.3 Tercer ciclo reflexivo: plan de acción final.....	63
Conclusiones y recomendaciones.....	71
Referencias.....	74
Anexos.....	77

## INTRODUCCIÓN.

Durante mi formación en la Licenciatura en Inclusión Educativa que lleve a cabo en la Escuela Normal de Educación Especial del Estado de México (ENEEEM), estudiar esta licenciatura para mí implica compromiso, responsabilidad, humanidad y sobre todo respeto a la diversidad, lo que constituye en tener valores de solidaridad, empatía ya que estos se ven reflejados a lo largo de las prácticas profesionales y forman parte de la formación docente y personal.

A lo largo de la formación docente desarrollamos competencias profesionales que nos ayudan a obtener un perfil de egreso que pretende que los estudiantes nos desarrollemos con disposición y capacidad para el aprendizaje basándonos en la propia experiencia, en el Plan de Estudios de la licenciatura en Inclusión Educativa (2018), se menciona que su propósito es:

Formar profesionales que favorezcan el acceso y la permanencia de los niños y jóvenes en situaciones de vulnerabilidad en un marco de equidad, pertinencia y calidad, a la vez que desarrollen sus capacidades al máximo y logren integrarse educativa, social y laboralmente a partir de una educación inclusiva. (SEP, 2018, p.7)

A través de las prácticas docentes adquirimos habilidades para enriquecer el trabajo docente y el de los alumnos, lo que nos permite ser mediadores del aprendizaje y con ello reflexionar la práctica profesional, por lo que el presente trabajo representa la culminación de mi proceso formativo el cual se ha llevado a cabo durante los últimos tres semestres de la licenciatura, dicho trabajo se sitúa bajo la modalidad de informe de prácticas profesional por lo que se realiza esta investigación.

El presente documento se enfoca al tema de la socialización en alumnos con Trastorno del Espectro Autista<sup>1</sup> (TEA), esta se define como el proceso que todo ser humano desarrolla al interactuar con otros lo que permite que se adquieran comportamientos, valores y normas que se ajustan a la sociedad, por lo que es así cómo se interioriza la cultura definiéndose dentro de esta una identidad propia lo que permite reproducir esa identidad y participar mediante las experiencias

---

<sup>1</sup> TEA Trastorno del Espectro Autista.

de los individuos en el aprendizaje social de otros está se presenta en todos los momentos del ciclo de vida.

Y por otro lado entendemos por TEA un desorden profundo en el desarrollo y destacan entre sus características, el inicio en la niñez, la incapacidad para iniciar o aceptar contacto físico, evitación del contacto visual, impedimento cualitativo en la interacción social, en la comunicación verbal y no verbal, en la actividad imaginaria, y también restricción en el repertorio de actividades e intereses.

Para analizar esta problemática es necesario mencionar que las causas que dificultan la socialización en los alumnos con TEA son que presentan dificultades para entender el mundo de los pensamientos, en la interacción social las emociones creencias deseos tanto los ajenos como los propios y esto interfiere en la interacción social y en la capacidad de autorregularse emocionalmente lo que provoca ausencia de interés por compartir. Partiendo de mi experiencia considero que los niños con TEA son más aislados que el resto, ya que no buscan a sus pares para una interacción espontanea.

La reflexión de esta problemática educativa se realizó por el interés de favorecer las interacciones sociales dentro del grupo, ya que en la edad que se encuentran los alumnos la socialización es de gran importancia porque a partir de estas relaciones ellos aprenden diferentes habilidades y el desarrollo de la autonomía individual se ve en aumento, así como considero que aporta en la formación de rasgos constitutivos de su identidad que no estaban presentes en su vida como lo es el papel de ser estudiantes.

En el marco de la teoría sociocultural de Vygotsky y la teoría cognoscitiva de Piaget, se realizó con una serie de juegos establecidos en un fichero que se ejecutó con los niños del grupo multigrado de preescolar. Durante estos los alumnos fueron evaluados a través de las técnicas de observación con el instrumento de diario de prácticas, y análisis de desempeño utilizando la lista de cotejo.

Se utilizó la investigación acción que como menciona Latorre, es una “forma de indagación realizada por el profesorado para mejorar sus acciones docentes o profesionales y que les posibilita revisar su práctica a la luz de evidencias obtenidas de los datos y del juicio crítico de otras personas” (Latorre, 2005, p.5). Se uso con la finalidad de reflexionar sobre la práctica docente, a

partir de ciclos reflexivos, los cuales consisten en describir, explicar, confrontar y reestructurar un plan de acción que se estructura para lograr un determinado objetivo.

El documento esta dividido en tres apartados los cuales están compuestos por:

En el apartado 1 se establece el plan de acción, en donde se explica cuál es la intención de llevar a cabo esta investigación acción, la planificación, es decir todos los elementos que interfirieron para llevarlo a cabo, los cuales son: el autodiagnóstico de la competencia profesional que se favoreció al desarrollar esta investigación, la elección del tema de estudio, los propósitos, la justificación del por qué es preciso buscar disminuir este problema, la contextualización social, escolar y áulica del Centro de Atención Múltiple<sup>2</sup> (CAM) donde se llevó a cabo la misma, la revisión teórica de los conceptos fundamentales de esta investigación, la hipótesis de la acción y posteriormente la acción estratégica, la observación y evaluación de las acciones y el cronograma de actividades que se llevaron a cabo.

En el apartado 2 se establece el desarrollo, reflexión y evaluación de la propuesta de mejora, donde se presenta un apartado sobre el docente y la investigación acción para identificar en que consiste este tipo de investigación y posteriormente la interpretación y reflexión de los resultados a partir de tres ciclos reflexivos.

Finalmente, en el apartado 3 se hacen conclusiones generales de los resultados que se obtuvieron a lo largo de la investigación acción al igual que las recomendaciones que se sugieren para la mejora de esta investigación.

---

<sup>2</sup> CAM Centro de Atención Múltiple.



# APARTADO UNO

PLAN DE ACCIÓN.





## 1. PLAN DE ACCIÓN.

### 1.1 Intención

Durante mi trayecto formativo en la licenciatura en Inclusión Educativa he adquirido diferentes competencias genéricas y profesionales, las cuales me han permitido desarrollarme en mis prácticas profesionales, sin embargo, aún necesito fortalecer algunas relacionadas con actividades lúdicas que permitan que mis alumnos se puedan desenvolver dentro del aula logrando los aprendizajes desde un enfoque inclusivo.

Por lo anterior, la problemática que identifique en el CAM en nivel preescolar donde realizo mis prácticas profesionales, es la falta de socialización entre los alumnos, pues la mayoría de ellos es su primer experiencia educativa, además de que son hijos únicos lo que limita y dificulta la convivencia con algunos otros niños tanto en el hogar como en el salón de clases, lo que genera que cada uno trabaje por su cuenta y no sean compartidos o se aíslen en el aula, notándose significativamente en alumnos con TEA.

Retomando el Plan y Programa de Educación Preescolar 2017, “el juego es una estrategia útil para aprender y en esta área de manera especial, ya que propicia el desarrollo de habilidades sociales y reguladoras por las múltiples situaciones de interacción con otros niños” (SEP, 2017, p.60). En el libro el Aprendizaje a través del juego se menciona que “el juego permite a los niños comunicar ideas y entender a los demás mediante la interacción social, sentando las bases para construir un conocimiento más profundo y unas relaciones más sólidas.” (UNICEF, 2018, p.8). Por lo que considero que emplear el juego en preescolar es una buena estrategia para favorecer la socialización, ya que por el nivel en el que se encuentran favorece la interacción entre los alumnos para su desarrollo social de manera natural, lo que propicia en los alumnos con TEA una mayor socialización sin que se fuerce a los mismos.

Me interesa que los alumnos con TEA se puedan incluir dentro del salón de clases para que no se vean excluidos y puedan participar en diversas actividades con todos sus compañeros y mejorar mi práctica docente; por lo tanto, realizaré un plan de acción llevando a cabo en tres momentos para realizar los ciclos reflexivos de estos.

## **1.2 Planificación**

Al iniciar el ciclo escolar dentro del grupo de preescolar pude identificar la problemática que afectaba el proceso de enseñanza-aprendizaje, la cual fue la falta de socialización de los alumnos, especialmente en los niños con TEA, posteriormente busqué algunas estrategias que me podían permitir disminuir esta barrera, por lo que decidí usar el juego, por lo que busqué algunos tipos de juegos que me permitirán mejorar la socialización en los alumnos.

Posteriormente realice una serie de planeaciones que me permitieran conocer mayormente las características, habilidades, gustos, estilos y ritmos de aprendizaje de los alumnos, y una vez que obtuve estos conocimientos realice un plan de acción, que se convirtió en un fichero de juegos.

Para llevar a cabo el plan de acción fue a partir del mes de marzo, abril y mayo del 2023, en estos meses prepare diferentes juegos que me ayudaron a fortalecer la socialización en los alumnos.

Mi proceso de intervención con el grupo fue una sesión por día acordando con la maestra titular que días me autorizaba para intervenir, se establecieron las fechas, se diseñó y se proporcionó el material para trabajar con los alumnos y en una hora aproximadamente se realizó la intervención, al inicio me fue complicado dirigirme a los niños y realizar los juegos, sin embargo, con forme las sesiones avanzaron estas fueron mejorando.

El rol que tome como maestra enseñando fue el de ser una guía para los alumnos, ya que les explicaba en que consistían los juegos y si en algún momento notaba que tenían dudas o se estaba dificultando algo yo los dirigía y en ocasiones a manera de sugerencia les comentaba lo que podían hacer para resolver lo que se complicaba.

### **1.2.1 Autodiagnóstico e identificación de la competencia.**

Partiendo del perfil de egreso de esta licenciatura, hace referencia fundamentalmente en saber construir entornos de enseñanza y aprendizaje que despierten la curiosidad el interés por un constante aprendizaje y al mismo tiempo promover el desarrollo eficaz en los alumnos, sin embargo, sé que necesito consolidar algunas competencias, de las cuales priorizo:

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

Esta competencia me permite desarrollar aspectos de la investigación acción para el diseño de proyectos innovadores en colaboración con diferentes actores del CAM de nivel preescolar, así como también me permite fortalecer aspectos primordiales que me permiten reflexionar sobre mi práctica docente.

### **1.2.2 Elección del tema de estudio.**

El juego como estrategia para favorecer la socialización en alumnos con Trastorno del Espectro Autista.

### **1.2.3 Propósitos.**

Fortalecer la socialización en alumnos con Trastorno del Espectro Autista en Preescolar mediante el juego.

### **1.2.4 Justificación.**

De acuerdo con la Secretaría de Educación Pública<sup>3</sup> (SEP) (2007), la experiencia de socialización en la educación preescolar significa para los niños de la primera infancia, iniciarse en la formación de rasgos constitutivos de su identidad que no estaban presentes en su vida: su papel como alumnos, es decir, como quien participa para aprender de una actividad sistemática, sujeta a formas de organización y reglas interpersonales que demandan nuevas formas de comportamiento.

Por lo que es importante que los alumnos se desarrollen dentro de una sociedad mediante las relaciones interpersonales que implican procesos en los que intervienen la comunicación, la

---

<sup>3</sup> SEP Secretaria de Educación Pública

reciprocidad, los vínculos afectivos, la disposición a asumir responsabilidades y el ejercicio de derechos, factores que influyen en el desarrollo de competencias sociales.

Los alumnos con TEA, muestran dificultad para socializar con sus compañeros por lo que considero que a través del juego puedo hacer posible que los niños se involucren y consigan un mejor resultado en este proceso que es fundamental para la vida del ser humano, además que en la edad que se encuentran se ubican en la etapa del desarrollo cognitivo según Piaget (1996), en “el estadio preoperacional caracterizado por la interacción y los recursos simbólicos, en la que muestra un mayor interés en el juego” (p.37), es por esto que muestro un interés sobre cómo a partir de este los alumnos con TEA pueden incrementar la socialización con sus pares y se incluyan en las diferentes actividades de tipo social y académico.

### **1.2.5 Contextualización.**

#### **1.2.5.1 Socio-familiar.**

El Centro de Atención Múltiple N°15 se encuentra ubicado en Calzada de los Remedios S/N, Bosque de los Remedios, 53400 Naucalpan de Juárez, Méx. Esta es una zona urbana, en la comunidad algunas de las tradiciones que se tienen es la fiesta de la parroquia de la comunidad que es la de los Remedios celebrada el 31 de agosto, por lo cual la avenida principal se aglomera pues se asiste a las actividades parroquiales y la feria se pone frente al CAM. La mayoría de los alumnos profesa la fe católica.

A su alrededor se encuentran instituciones de salud como la Cruz Roja, cuenta con escuelas tanto públicas como privadas en los niveles preescolar, primaria y secundaria, bachillerato como, CCH Naucalpan, universidades como Tecnológico Cuicalli a lo que respecta en educación especial es el CAM N° 15 y el CRIS Teresa de Calcuta.

En cuanto a centros recreativos se encuentra un área verde y el Santuario de los Remedios. La localidad cuenta con servicios como transporte público, alumbrado, pavimento, drenaje, semáforos, señalizaciones, etc.

A través de diversas entrevistas a madres de familias se considera que el nivel socioeconómico es medio-bajo. La mayoría de estas familias son nucleares o monoparentales y viven en casas propias o departamentos mismos de la zona. La mayor parte de los alumnos llega

al CAM caminando y algunos usan transporte público o carro particular. La colonia cuenta con algunos accesos a personas con discapacidad, como rampas en las banquetas y señalizaciones correspondientes para personas sordas.

#### **1.2.5.2 Escolar.**

El CAM N° 15 con clave 15DML0015J, subsistema Federal, Zona escolar 19, Delegación D-1 237. Escuela de tiempo continuo para la primaria alta con horario de 8:00 a 16:00 horas y para primaria baja, nivel inicial y preescolar el horario de atención es de 8:00 a las 12:30. Brinda atención educativa a personas de 45 días de nacidas a 24 años.

La matrícula es de 115 alumnos, 46 alumnas y 69 alumnos, 60 con discapacidad intelectual, 24 con multidiscapacidad, 22 con Trastorno del Espectro Autista, 5 con discapacidad auditiva, 2 motora y 1 ciega y 1 baja visión.

Los grupos están conformados de la siguiente manera: 4 alumnos en Educación Inicial, 12 en Educación Preescolar, 81 en Primaria y 18 en Taller de Formación para el Trabajo (Serigrafía).

En cuanto a plantilla de la escuela, está conformada 18 personas: por 1 directora, 10 docentes frente a grupo, 1 psicóloga, 1 maestra de comunicación, 1 trabajadora social, 1 maestro de educación física, 1 secretario, 1 niñera, 1 intendente y 1 maestro de música que asiste solo los miércoles. El grado de estudios de los maestros es 9 con licenciatura y 4 con maestría.

En cuanto a la organización escolar, existe comunicación entre maestros, lo cual ayuda al intercambio de ideas y puntos de vista sobre los proyectos a realizar, así como de problemas o situaciones que se presenten y de esta manera resolver en conjunto. Al inicio del ciclo escolar se dividió al personal docente en equipos de trabajo, y a cada uno se les asignaron comisiones por mes, para que, de esta manera, todo el ciclo escolar quede totalmente cubierto por los equipos y la organización de más directa y fluida.

En cuanto a su infraestructura, hay una dirección y en esta hay un espacio para la sala de medios, el espacio de lenguaje, psicología, trabajo social, dos bodegas, una sala de juntas, diez salones de los cuales uno no está ocupado, cada uno de ellos cuenta con pizarrón, varios materiales didácticos, locker, mesas, sillas y un escritorio, cuenta con un patio amplio y uno más pequeño en

donde se colocan los alumnos más pequeños, hay un espacio para guardar el material de educación física, sanitarios para hombres y mujeres y espacios de áreas verdes. También cuenta con agua, luz e internet y normalmente hay problemas con la red de celulares y no hay señal en la escuela. En la escuela se han considerado las adecuaciones de acceso para personas con discapacidad, pero no han sido suficientes pues se requieren guías, para el desplazamiento de las personas con discapacidad visual.

Las juntas con los padres están calendarizadas por cada maestro de grupo y estas a su vez son comunicadas a la directora del plantel. En ellas se tratan asuntos relacionados con el avance y seguimiento de la educación de los niños, así como de algunos temas relacionados con la gestión escolar.

Los alumnos cuentan con apoyo por parte de todos los especialistas del CAM, con el fin de favorecerlos y que así puedan desenvolverse mejor y alcanzar las expectativas del maestro.

La escuela cuenta con el apoyo de becas para los alumnos de bajos recursos, estas son dadas por el gobierno del estado y el seguimiento lo llevan los padres de familia y la directora del plantel.

A lo que respecta al área de intendencia, esta es la encargada de mantener limpias todas las áreas de la escuela, así como de estar al pendiente de la puerta, de quien se lleva a los niños cuando se retira y de todas aquellas personas externas que llegan a la institución.

Por último, las normas que se llevan a cabo dentro de la institución son dadas principalmente por la dirección, pero son los maestros y los padres de familia los que se encargan de que se cumplan y ayuden al desenvolvimiento de sus hijos.

### **1.2.5.3 Áulico.**

El grupo multigrado, cuenta con una matrícula de 9 alumnos de los cuales 5 son mujeres y 4 hombres el rango de edad va entre los 3 a 6 años, presentan Discapacidad Intelectual, visual (baja visión) y Trastorno del Espectro Autista. De los cuales durante este informe solo tendrá en cuenta a los 4 alumnos con TEA.

La asistencia es regular en promedio asisten de 4 a 6 alumnos al día, faltan por diversos factores como problemas de salud, citas médicas, y en ocasiones condiciones climáticas o por el empleo de las madres de familia.

El salón de clases se encuentra ubicado enfrente de un área verde, es el segundo salón del pasillo principal de aulas, es un salón mediano de acuerdo con el número de alumnos que asisten a este grupo.

El mobiliario con el que se cuenta es de 9 mesas pequeñas en forma hexagonal de madera, así como sillas de plástico para cada alumno, pizarrón blanco, escritorio, locker, percheros para las mochilas, ventanas a los costados donde no entra mucha ventilación en el aula lo cual a veces ocasiona que se sienta calor dentro del salón, un estante de material didáctico.

La maestra titular cuenta su propio con equipo multimedia, es decir, computadora y bocina, y en el locker del salón de clases hay material como hojas de color, foamy, crayolas, pegamento, papel higiénico, etcétera. En una mesa se encuentran libros para colorear y cuentos de diversos géneros, un mueble más que contiene diverso material didáctico como pintura, confeti, rompecabezas, material para ensamblar, cajas con material como tijeras, entre otras cosas.

Tomando en cuenta las formas de convivencia y las relaciones interpersonales dentro del aula, podemos mencionar que todos los alumnos se relacionan muy poco entre sí, en ocasiones suelen ser tímidos o llegan a molestar entre ellos, ya que en ocasiones golpean a sus mamás e ignoran instrucciones, por lo que se iniciará un trabajo de desapego y el seguimiento de normas.

Con base al Plan y Programa de Educación Preescolar 2004, se toma en cuenta el campo formativo de Desarrollo Personal y Social, considerando las competencias interpersonales y las manifestaciones como evaluación diagnóstica; por lo que los alumnos logran<sup>4</sup>:

- E 1. Acepta desempeñar distintos roles, independientemente de su sexo (en el juego, en las actividades escolares y en casa). Se percata de que participa en distintos grupos sociales y que desempeña papeles específicos en cada uno. Participa y colabora con adultos y con sus pares en distintas actividades.

---

<sup>4</sup> Se utilizará la inicial de los nombres de los estudiantes para guardar su confidencialidad.

- E 2. Se encuentra en proceso de aceptar desempeñar distintos roles, independientemente de su sexo (en el juego, en las actividades escolares y en casa).
- L. Se percata de que participa en distintos grupos sociales y que desempeñan papeles específicos en cada uno.
- V. Acepta desempeñar distintos roles, independientemente de su sexo (en el juego, en las actividades escolares y en casa). Se percata de que participa en distintos grupos sociales y que desempeña papeles específicos en cada uno.

Se tomo en cuenta el Plan y Programas de 2004, debido a la manera en la que se toman en cuenta estas habilidades sociales, ya que en los programas recientes se centran en las interacciones que los alumnos tienen en su entorno, es decir, más enfocadas al medio, no a las relaciones sociales.

En cuanto a la dominancia de estructuras familiares se puede decir que es uniparentales, es decir, los alumnos solo viven con la familia materna, bajo el cuidado de sus abuelos, aunque en algunos casos si viven en familias nucleares.

Las dinámicas familiares son organizadas normalmente por la figura materna, mismas que toman las decisiones académicas de los alumnos, así como ellas son quienes dirigen los valores, hábitos y costumbres, y también en la mayoría los padres de los alumnos son quienes aportan económicamente para las familias y en el caso de las madres que no cuentan con el apoyo de su pareja, trabajan y los niños se quedan al cuidado de los abuelos.

La vinculación de la familia en la escuela es eficiente, sin embargo, en algunos casos hay poca responsabilidad en la asistencia de los alumnos por parte de los padres ya que no ven del todo al CAM como una escuela, y le dan prioridad a la asistencia de los hermanos que asisten a escuelas regulares, Por lo que se dialogó con las madres y todas se comprometieron a asistir regularmente al CAM, así como participar en actividades culturales de la escuela.

El nivel socioeconómico es medio-bajo y este influye en el tipo de materiales que los alumnos usan y en el tipo de alimentación



## **1.2.6 Revisión teórica.**

### **1.2.6.1 En relación con los alumnos.**

La edad de los alumnos es de 4 a 6 años, periodo por el cual comprende la primera infancia por lo que se analizó desde diferentes autores que hablan sobre esta etapa para entender características y criterios de esta.

La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget se refiere sobre “la naturaleza y el desarrollo de la inteligencia humana, él decía que el niño aprendía a través de hacer y explorar activamente, se centraba en la percepción, la adaptación y la manipulación del entorno que rodeaba al niño”. (Piaget, 1986).

El desarrollo cognitivo para Piaget (1986), era una reorganización progresiva de los procesos mentales que resultaban de la maduración biológica y la comprensión del mundo. Propone cuatro etapas del desarrollo cognitivo las cuales son: sensoriomotor, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales.

Según Piaget (1986), las etapas se caracterizan de la siguiente manera:

La primera etapa sensoriomotor va desde el nacimiento hasta los dos años, en esta los niños construyen significativamente el conocimiento y la comprensión del mundo mediante la coordinación de experiencias con la interacción física con objetos. Adquieren el conocimiento a través de acciones físicas que realizan dentro de su contexto estas progresan de acción reflexiva e instintiva a través de principios del pensamiento simbólico.

La segunda etapa y en la que se encuentran los alumnos del preescolar multigrado es la preoperacional, la cual comienza a partir de los dos años y va hasta los siete años. Durante esta etapa los niños aún no entienden de manera lógica y no pueden manipular mentalmente la información, se incrementa el juego, este se clasifica principalmente por el juego simbólico y la manipulación de símbolos, se muestra por ideas a través de la imaginación de los niños, por ejemplo: trozos de papel son platos y una caja es una mesa. El niño es capaz de formar conceptos estables, así como creencias mágicas, sin embargo, aún no es capaz de realizar operaciones pues son tareas que el niño puede hacer mentalmente pero no físicamente. Esta etapa también está dividida en subetapas, la primera es la etapa de funciones simbólicas en la cual los niños son capaces de entender, representar, y recordar objetos e imágenes en su mente sin tener el objeto

enfrente de ellos y la subetapa del pensamiento intuitivo en donde los niños tienden a proponer preguntas de ¿por qué? y ¿cómo llegar?, quieren obtener el conocimiento de todo. Hay limitaciones como el egocentrismo y el pensamiento precausal, el egocentrismo se produce cuando un niño es incapaz de distinguir entre su propio punto de vista y el de otra persona.

La tercera etapa operaciones concretas va de los siete a los 11 años y se caracteriza por el uso adecuado de la lógica durante esta etapa los procesos de pensamiento de un niño se vuelven más maduros, empiezan solucionando problemas de manera lógica, y son capaces de incorporar el razonamiento inductivo.

La cuarta etapa se conoce como operaciones formales este va de la adolescencia hacia adelante. En este las personas somos capaces de razonar hipotéticamente y deductivamente, también podemos desarrollar la capacidad para pensar en conceptos abstractos este tipo de pensamiento implica situaciones hipotéticas y a menudo se requiere de la ciencia y las matemáticas.

Dicho esto, los estudiantes del grupo de preescolar multigrado se encuentran en la etapa preoperacional según Piaget (1986), ya que es la que corresponde con las edades que tienen los alumnos, y se han observado algunas características que se dan en esta etapa, especialmente el pensamiento simbólico.

Por otro lado, Palacios y Mora ubican a la primera infancia en los primeros dos años de vida desde una perspectiva funcional y se refiere al periodo del desarrollo que va desde el nacimiento hasta el inicio del andar autónomo (caminar) (Palacios-Mora, 1990).

#### **1.2.6.1.1 Marco conceptual del Trastorno del Espectro Autista.**

Según el Ministerio de Educación de Chile (2010), en 1923 el psicólogo Carl Gustav Jung introdujo un concepto de personalidad extrovertida e introvertida, ampliando así el enfoque psicoanalítico de Sigmund Freud (1939), quien “define a la persona con autismo como un ser profundamente introvertido que disfrutaba de la soledad y de su mundo interno y se creía que eran características de formas esquizofrénicas”. (Freud, 1939).

El término autismo para Kanner (1957) en el libro *Autismo Infantil: El estado de la cuestión* se le denomina autismo infantil precoz:

Algunos de los síntomas de dicho trastorno era el aislamiento profundo para el contacto con las personas, un deseo obsesivo por preservar la identidad, una relación intensa con los objetos, conservación de una fisonomía inteligente y pensativa y una alteración en la comunicación verbal manifestada por un mutismo o un tipo de lenguaje desprovisto de intención comunicativa. (Coto, 2007, p.170).

El psicólogo Rimland, funda la Sociedad Nacional de Niños Autistas que es conocido actualmente como la Sociedad Americana del Autismo, la cual define al autismo como una discapacidad del desarrollo que normalmente aparece durante los primeros tres años de vida de un niño, el cual tiene su origen en un trastorno neurológico que afecta el funcionamiento del cerebro lo que impide el desarrollo normal de las áreas cerebrales implicadas en la comunicación y la interacción social, las personas que padecen autismo tienen problemas para comunicarse con sujetos tanto de forma verbal como no verbal, en las interacciones sociales y en las actividades de ocio y recreo, con frecuencia las personas con autismo muestran acciones estereotipadas como aleteos, balanceos, fijaciones por algunos objetos y resistencia a los cambios en las rutinas y en algunos casos se pueden presentar conductas agresivas y autolesivas. (Sociedad Americana de Autismo, 1999).

De acuerdo con el DSM<sup>5</sup> V lo considera como un desorden profundo en el desarrollo y destacan entre sus características, el inicio en la niñez, la incapacidad para iniciar o aceptar contacto físico, evitación del contacto visual, impedimento cualitativo en la interacción social, en la comunicación verbal y no verbal y en la actividad imaginaria, y también restricción en el repertorio de actividades e intereses. (American Psychiatric Association, 2013, p.11)

Desde mi experiencia con alumnos con TEA considero que este es un trastorno en el cual los niños pueden presentar o no una discapacidad intelectual, la cual se caracteriza por tener dificultades en las habilidades sociales, comportamientos repetitivos, dificultades en el habla entre otras, frecuentemente se detecta en los primeros años de vida, aunque en ocasiones puede ser poco

---

<sup>5</sup> DSM Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales

notorio ya que el desarrollo de los niños puede ser común sin embargo en algún momento puede detenerse o retroceder su desarrollo.

#### **1.2.6.1.2 Características del TEA.**

Según la Junta de Anda Luciana, en la Guía para la atención educativa a los alumnos con TEA las alteraciones en cada área consisten en:

- Dentro de la socialización presentan dificultades para entender el mundo de los pensamientos, en la interacción social las emociones creencias deseos tanto los ajenos como los propios y esto interfiere en la interacción social y en la capacidad de autorregularse emocionalmente lo que provoca ausencia de interés por compartir.
- En el área de comunicación presentan incapacidad para comprender el propio concepto de comunicación y su aplicación tanto en la interacción como a la regulación de su propio pensamiento emplean una comunicación fundamental para pedir o rechazar, pero pocas veces para compartir, la mayoría no tienen lenguaje oral y los que tienen hacen uso repetitivo o estereotipado del lenguaje o de temas que les interesan.
- En la comprensión muestran dificultad para entender y dar sentido actividades, abstraer representar y organizar su pensamiento, conducta y entender la de los demás.
- En la imaginación hay importantes dificultades para utilizar juguetes apropiadamente, especialmente los simbólicos y realizar juegos de representación de roles o imaginativos. (Junta de Anda Luciana, 2001, p.6).

En mi experiencia estas características de cada área son las que se presentan con más frecuencia en los alumnos con los que he trabajado en el CAM en el nivel preescolar con TEA, sobre todo las de comunicación ya que el lenguaje oral y el contacto visual es casi nulo, como se mencionó, los niños con esta condición suelen mantenerse alejados de sus iguales o les cuesta trabajo permanecer en contacto con sus pares. Sin embargo, es muy importante desarrollar habilidades sociales desde edades tempranas para que el alumno se vea favorecido no solo en el área social, sino también de comunicación y comprensión, a través de la implementación de estrategias.

### **1.2.6.1.3 Estrategias para trabajar con alumnos con TEA.**

Una estrategia según Halten (1987)

Es el proceso a través del cual una organización formula objetivos, y está dirigido a la obtención de los mismos. Estrategia es el medio, la vía para la obtención de los objetivos de la organización. Es el arte de entremezclar el análisis interno y la sabiduría utilizada por los dirigentes para crear valores de los recursos y habilidades que ellos controlan. Para diseñar una estrategia exitosa hay dos claves; hacer lo que hago bien y escoger los competidores que puedo derrotar. Análisis y acción están integrados en la dirección estratégica. (Halten, 1987)

Mientras que Morrisey, define la estrategia como “la dirección en la que una empresa necesita avanzar para cumplir con su misión”. (Morrisey, 1993, p. 119), Es decir, un proceso en esencia intuitivo pues es el cómo llegar ahí es a través de la planeación a largo plazo y la planeación táctica.

Desde mi perspectiva es una serie de conocimientos previos en determinadas áreas que conforman las ideas que permiten una organización para lograr realizar o ejecutar acciones con el fin de obtener un desarrollo corporativo y poder lograr un objetivo.

En el artículo Estrategias efectivas para enseñar a los niños con autismo se describen los siguientes tipos de estrategias para trabajar y facilitar el aprendizaje de los alumnos con TEA.

- Estructurar el ambiente

La estructura física de un lugar es la forma como están distribuidos los espacios, muebles y materiales. Lo que el niño o niña ve en un lugar le informa o sugiere la actividad que se va a realizar, así como los materiales que puede utilizar y los que no. Un ambiente organizado y ordenado permite que el niño o la niña permanezca en la actividad y se motive por aprender.

En muchas ocasiones, la elevada actividad de los niños y las niñas con autismo se presenta porque el ambiente suele ser desorganizado o sin actividades planeadas. Por ejemplo, debe señalarse claramente el lugar donde se come, donde se juega, donde se le enseña. Si esto no está bien organizado puede enfocarse en algo que no corresponde al momento. No es conveniente tener a la vista muchos materiales. Si es el momento de comer, el niño o niña debe ver solo lo que corresponde a la alimentación, en lugar de tener la televisión o juguetes al alcance.

- Estrategias visuales

Todos los materiales visuales, ya sean dibujos, láminas, fotografías o símbolos, son elementos de gran ayuda para los niños y las niñas con autismo, tanto para el aprendizaje, el desarrollo de la comunicación, como para aumentar su comprensión y regular su comportamiento. Su gran utilidad se explica porque tienen una gran capacidad de almacenar imágenes en su cerebro. Muchas de las estrategias que aparecen a continuación están basadas en la utilización de elementos visuales.

- Agenda de actividades

Los padres y maestros coinciden en lo efectivo que resulta anunciarle al niño o a la niña mediante dibujos o mediante objetos, la secuencia de actividades que se van a realizar en el día. Esto les permite ajustarse a lo que va a suceder, en lugar de dedicarse a otras actividades que quieren hacer a cada momento. Gradualmente la agenda visual les permite estar bien dispuestos a realizar las actividades programadas. En donde se hace la descripción al tiempo que se señala cada imagen frente al niño o niña. Cuando vaya a iniciar cada actividad muestra la imagen correspondiente; al finalizarla, anuncia que la actividad se terminó, se voltea o quita la imagen y se menciona la que sigue. De esta forma va siendo claro para el niño lo que falta.

Estas sirven para anticipar cambios de actividades, para avisar que algo no ocurrirá como el niño o niña esperaba, para darle información sobre un sitio nuevo que se visitará, o para aclararle el comportamiento que se espera que tenga. Estos son algunos ejemplos:

- ❖ Uso de anticipación para anunciar un cambio de actividad.
  - ❖ Uso de anticipación para anunciar un cambio de lugar.
  - ❖ Uso de anticipación para anunciar un lugar o una actividad que usualmente rechaza.
  - ❖ Uso de anticipación para que acepte una frustración
  - ❖ Uso de anticipación para informarle cómo es un lugar nuevo que visitará.
  - ❖ Dar indicaciones acordes a su nivel de desarrollo
- Trabajo en equipo

Es necesario que la docente y los padres se pongan de acuerdo en las pautas para manejar su comportamiento inadecuado, favorecer su socialización, fomentar su comunicación y, en general, todo lo que se le debe enseñar.

De esta manera, todos realizarán un trabajo conjunto; de lo contrario, se sentirán solos en el proceso, y estarán poco motivados a persistir en las metas y estrategias.

- Elogio y reconocimiento

Los niños y las niñas con autismo, como ya se ha mencionado, tienden a mantener unos pocos intereses y sus puntos de vista son muy rígidos. Por esta razón, necesitan muchas estrategias que les ayuden a ampliar sus intereses, a tener en cuenta lo que los demás piensan y a enfocarse en las reacciones de las otras personas, para saber cómo comportarse en forma apropiada. Cuando logran algún avance en estos aspectos, deben ser elogiados por su esfuerzo. Por otra parte, se pueden frustrar si fracasan o las cosas no les resultan bien. Por esto resulta muy útil emplear con frecuencia frases positivas y acciones que les indiquen a los niños que lo que han hecho es lo que esperamos.

Felicitarlo. Decirle “muy bien”, “esto te quedó excelente”, “así era”. También hacerlo con expresiones como un aplauso, una sonrisa, un gesto manual. Emplear signos como una cara feliz, un sello. (Fundación Brincar, 2011),

Las estrategias anteriores son las que se pretenden trabajar con los alumnos del grupo de preescolar multigrado, estando presentes en cada sesión y como apoyo para realizar los juegos, es decir que se llevaran a cabo durante los juegos.

## **1.2.6.2 En relación con la problemática y la propuesta de mejora.**

### **1.2.6.2.1 Conceptualización de la socialización.**

La socialización es el proceso que todo ser humano desarrolla al interactuar con otros lo que permite que se adquieren comportamientos valores y normas que se ajustan a la sociedad es así cómo se interioriza la cultura definiéndose dentro de esta una identidad propia lo que permite reproducir la y participar mediante las experiencias de los individuos en el aprendizaje social de otros está se presenta en todos los momentos del ciclo vital desde el nacimiento hasta que alcanzamos la tercera edad.

La teoría de Vygotsky consiste en el funcionamiento intelectual del ser humano que incluye la identificación de los mecanismos cerebrales subyacentes a la formación y el desarrollo de las funciones psicológicas y para él es importante el contexto social en el que ocurrió el desarrollo el objetivo de su teoría es “caracterizar los aspectos típicamente humanos del comportamiento para

elaborar hipótesis de como esas características se forman a lo largo de la historia humana y se desarrollan a lo largo de la vida del individuo” (Vygotsky, 1996, p.25)

Él considera que el ser humano es un ser histórico social es decir que es moldeado por la cultura en el que se desenvuelve y crea. También menciona que el individuo está determinado por las interacciones sociales es decir por medio de la relación con otro individuo. Dice que la actividad mental es exclusivamente humana y es un resultante del aprendizaje social y de la interiorización de la cultura y de las relaciones sociales.

Según Ruiz en el enfoque psicoanalítico se deriva la socialización como la posición entre el individuo y la sociedad en el cual se desenvuelve alrededor de conflictos referidos al desarrollo psicosexual del individuo la formación de la personalidad se centra en relaciones particulares como la de la madre. (Ruiz, 2009). Freud lo define como el medio a través del cual nos apropiamos de rasgos y características de una u otras personas de un grupo social el menciona que las relaciones iniciales se forman en el vínculo primario y este determinan las reacciones respecto al otro o incluso la forma de percibirse como parte de un determinado colectivo.

Mientras desde un enfoque cognitivo se afirma la necesidad de incorporar las cosas y las personas a un sujeto y por consiguiente asimilar el mundo exterior a las estructuras y reajustarlas en función de la transformación para acomodarlas a los objetos externos. (Piaget, 1983). Piaget menciona tres aspectos básicos que subyacen al abordaje del comportamiento humano y qué son fundamentales en la socialización.

Aspecto biológico: el cual considera que el comportamiento es un proceso de adaptación asimilación y acomodación y la tendencia al equilibrio dinámico se fundamenta en los procesos de adaptación y a la tendencia al equilibrio biológico.

Aspecto social: Es un determinante central del comportamiento el cual plantea el efecto del medio, así como el carácter social mismo del comportamiento.

Aspecto dialectico: En la concepción de interrelación bidireccional entre los determinantes biológicos y sociales del comportamiento.



En este acto que el niño cumple un papel de sujeto activo en el proceso de socialización medida en que se reconoce como poseedor de estructuras cognitivas que permiten comprender y explicar el mundo con el fin de adquirir un rol dentro de su contexto.

En cuanto al enfoque sociológico se refiere a que el hombre es un ser social, el proceso de socialización le permite vivir en sociedad. El individuo se socializa al interiorizar los elementos que constituyen su sociedad. Bajo esta perspectiva el sujeto tiene la posibilidad de actuar sobre el mundo objetivo de la sociedad en que vive. Emilio Durkheim, afirma que la socialización del individuo se produce en el campo de la educación y se imparte por parte de las generaciones mayores a los niños.

Tapp, Gunnar y Keating afirma que la socialización “es una internalización o conciencia desarrollada por el cual las personas adoptan códigos de conducta y siguen el respeto de las reglas”. (Ruiz, 2009, p. 4).

Desde el enfoque conductual Ardila menciona que es un proceso de adquisición de patrones de comportamiento actitudes y valores que construyen la personalidad del individuo y dice que el niño es un proyecto que debe actualizarse y se lleva a cabo en un ambiente específico como una familia una cultura las cuales permiten actualizar las potencialidades. (Ardila, 1992)

Aguirre en el enfoque cognitivo menciona que el proceso de socialización evidencia el modo de cómo los individuos construyen rasgos psicológicos que los caracterizan y cómo se incorporan a la sociedad haciendo suyas las prácticas sociales y culturales al grupo al que pertenecen y este proceso está orientado a los cambios que sufren las personas a lo largo de la vida como los ajustes que deben realizar en su entorno social resalta también el carácter interactivo de las relaciones humanas de manera que el individuo como el entorno pueden determinar el curso del desarrollo personal y social. (Aguirre. 2000)

Cómo sabemos la vida social se fundamentan en las relaciones de interacción y es a través de ellas que se transmiten pautas de comportamiento que afectan al individuo, así como comportamientos culturales y a su vez interiorizamos comportamientos de la vida social y cultural de los otros. Los individuos nos desarrollamos en el proceso de la experiencia de actividades sociales, “una persona es una personalidad porque pertenece a una comunidad” y es en el proceso

de sociabilización en que llega a ser una persona, por adoptar actitudes y esto se construye a través de la interacción.

Según la Secretaría de Educación Pública<sup>6</sup> (SEP) Las relaciones interpersonales implican procesos en los que intervienen la comunicación, la reciprocidad, los vínculos afectivos, la disposición a asumir responsabilidades y el ejercicio de derechos, factores que influyen en el desarrollo de competencias sociales. (SEP, 2004).

#### **1.2.6.2.2 El juego.**

Según Jacquin el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. Tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que, al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás. (Jacquin, 1996),

Gimeno y Pérez definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. (Gimeno-Pérez, 2003). Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

Es decir que el juego está relacionado con el aprendizaje central de los niños en el cual pueden conocer el mundo a través de sus propias emociones, vivencias e interacciones, en este crean una serie de especulaciones con respecto a la vida que irán cambiando a lo largo de su vida.

En la Revista digital para profesionales de la enseñanza algunas de las características del juego son:

- Es una actividad espontánea y libre.
- Parte de la misma práctica.
- El jugador o jugadora se preocupa por el resultado de su actividad.
- Permite la creación de roles, que dan lugar a la recreación de las escenas e imágenes del mundo real con el fantástico.

---

<sup>6</sup> SEP Secretaria de Educación Pública

- Facilita el desarrollo de una actitud espontánea y de libertad.
- Permite la expresión de una actitud lúdica que tiene necesidades psicobiológicas lo que le permiten prepararse para el futuro.
- Favorece la capacidad de fantasear con la realidad, ya que los niños y niñas juegan a los héroes, villanos, papá, mamá y ellos imitan lo que observan.
- Es evolutivo ya que empieza por el dominio del cuerpo y posteriormente maneja las relaciones sociales y su medio.
- Socializa, es divertido, placentero, voluntario y lo más importante no es obligatorio. (Revista digital para profesionales de la enseñanza número siete, 2010).

#### **1.2.6.2.3 Tipos de juegos.**

Los juegos que se tomaran en cuenta para esta modalidad de titulación son 5 tipos, los cuales son los de construcción, tradicionales, simbólicos, de puntería y de patio estos consisten en:

**Juegos de construcción:** Es un juego que genera placer para los niños de la primera infancia. Arnáiz dice que “A través de la manipulación buscan formas de llegar lo más alto que se puede, lo que se consigue con emoción y lógica” (Arnáiz, 2005, p.25) Además, está seguro de que “los niños y niñas son capaces de generar producciones complejas que implican simetrías, evidencian ejes de rotación, crean ordenamientos complejos, consiguen equilibrios desconcertantes, recurren a equivalencias entre piezas, definen perímetros regulares de grandes dimensiones y sin referencias inmediatas”, (Arnáiz, 2005, p.26) considero que además este tipo de juego propicia la imaginación y la creación nuevas formas acorde a sus intereses.

**Juegos tradicionales:** Estos juegos son aquellos que perduran a lo largo del tiempo y que mantienen la esencia de ellos a pesar de las generaciones, estos juegos propician según Loza que es “aquel que se encuentra arraigado a una cultura o región determinada, que conserva sus normas originales y que ha sido transmitido, por vía oral en la mayoría de casos, de generación en generación” (Sánchez, 2013, p.9) además que se asocia al comportamiento humano ya que en estos se propician las interacciones en grupos.

**Juego simbólico:** Según Piaget (1961), consiste en “Representar algo por medio de un significante diferenciado, y que engendra dos clases de instrumentos: los símbolos, significantes

motivados, contruidos por el sujeto, y que 2 guardan alguna semejanza con sus significados; y los signos, arbitrarios o convencionales, necesariamente colectivos, recibidos por el canal de la imitación”. (Bodrova, 2004, p.138)

Juegos de puntería: Para Rodríguez en estos juegos se trabaja el desarrollo de la habilidad motriz que consiste en reproducir esos patrones como lanzar, tomar, atrapar, lo cuales son movimientos básicos que se desarrollan en el individuo como resultado natural de la interacción de este con los objetos que le rodean. (Rodríguez, 2010),

Juegos de patio: Este tipo de juego según Chávez favorece el desarrollo integral de los niños y las niñas, pues no solamente implica el movimiento y la actividad física, sino que contribuye al desarrollo del lenguaje emocional, cognitivo y social (Chávez, 2013).

#### **1.2.6.2.4 La importancia del juego en la socialización.**

En el libro Herramientas de la mente, el aprendizaje en la infancia desde la perspectiva de Vygotsky de Bodrova, E y J. Leong (2004) Parten (1932) y teóricos como Howes, 1980; Robin 1980 hablan del juego como una forma de interacción social misma que refleja la habilidad del niño para comprometerse con sus iguales a través de acciones cooperativas. En las primeras etapas del juego están marcadas por muy poca o ninguna interacción directa con sus iguales y por la poca capacidad para usar habilidades sociales posteriormente en las siguientes etapas se caracterizan por la habilidad de adoptar una perspectiva del otro la coordinación de papeles diversos la discusión sobre el contenido del juego y la negociación en disputas algunas situaciones teatrales o imaginarias se consideran formas maduras en la interacción del juego.

Desde la teoría constructivista de Piaget (1962), el juego tiene un papel fundamental en las habilidades del desarrollo mental del niño y describe diversas etapas en la evolución del juego; La primera etapa conocida cómo práctica o juego funcional, y es una característica del período sensoriomotor en este periodo el niño repite esquemas conocidos reacciones y el uso de objetos, por ejemplo, cuando el bebé bebe una taza vacía o hace como si se peinara con la mano.

La segunda etapa es el juego simbólico y este aparece en el período preoperacional e incluye representaciones mentales en las que los objetos pasan por otros objetos, por ejemplo, un bloque podría ser un teléfono, un barco o cualquier cosa que el niño de sé en este periodo se halla

distingue el juego constructivo y el dramático el juego constructivo se refiere a que los objetos concretos se usan para construir y crear otros objetos, por ejemplo el juego de cubos puede usarse para construir una ciudad mientras que en el juego de dramático los niños crean situaciones con papeles ficticios y negocian el papel de cada uno y ponen un tema en relación, niño normalmente el juego dramático aparece después del juego constructivo.

Piaget (1962), dice que la naturaleza ficticia que sucede en el juego como un reflejo del pensamiento egocéntrico del niño el juego simbólico desaparece al principio del período operacional alrededor de los 7 años. (Bodrova, 2004, p.139)

Finalmente, la última etapa del juego es la de los juegos con reglas que culmina durante el período operacional concreto y se caracteriza por el uso de reglas exteriores para el inicio la regulación el mantenimiento y la terminación de la interacción social algunas son reglas formales establecidas y transmitidas por un adulto y otras son generadas o negociadas durante el juego conforme los niños van creando el juego.

Desde mi perspectiva el enfoque de Piagetiano puede verse reflejado con los alumnos que presentan autismo, pero en diferentes edades a las que menciona el autor, y es por eso que considero que es de suma importancia que los alumnos se benefician en el desarrollo cognitivo y social, así como en las actividades escolares, ya que estos les ayudan a mantenerse motivados ya que ponen atención y les causa mayor curiosidad al aprender.

#### **1.2.6.2.4 Juegos para trabajar con alumnos con TEA.**

El juego es imprescindible pues ayuda el proceso madurativo de los alumnos con TEA, por lo que se han creado juegos para desarrollar habilidades y capacidades útiles para el desarrollo de las competencias básicas.

En el libro del juego por Cornago, A (1997), los niños con autismo tienen dificultades para aprender a jugar, pero con una serie de pautas y un trabajo sistemático se puede conseguir incluso que desarrollen niveles muy altos de imaginación. En los TEA es muy frecuente encontrar alteraciones en el juego, especialmente a nivel simbólico, que van a desembocar en la necesidad de incluirlo como objetivo de trabajo, teniendo que ser trabajado de forma explícita y sistemática. Esta capacidad de jugar y de hacerlo cada vez de forma más compleja y elaborada va a repercutir

en otras áreas como la social y la comunicativa. Podemos decir que el juego es más que una herramienta de aprendizaje para el niño; es una parte de su desarrollo y como tal debe ser abordada de forma amplia y adaptada a las características concretas de cada alumno.

Algunos juegos que se pueden trabajar con alumnos con autismo son:

- Medidas divertidas (mostrar interés en los demás).

Ayuda a que los niños se interesen en otros, uno de los primeros pasos en la interacción social.

- Adivinando el bocado.

Este juego ayuda a los niños a divertirse mientras prueban alimentos nuevos. Pruebe escuchar música divertida justo antes y durante las comidas para ayudar a establecer el estado de ánimo. Si el niño se siente ansioso por probar alimentos nuevos, puede animarlo a jugar con los alimentos para ayudarlo a relajarse. Este juego es favorable, es preferible comenzar con alimentos que ya conozca y que sean de su agrado y no tapando los ojos para no ocasionar una crisis y poco a poco ir avanzando en el juego.

- Collar masticable (masticado no deseado)

Control de la ansiedad al masticar cosas inapropiadas, esto ayudará al niño a hacer un collar comestible que pueda masticar. Es favorable siempre y cuando el niño tenga esta necesidad de estar masticando y que la textura del cereal rozando en su piel no le cause molestia ya que estos aspectos podrían ser contraproducente en ciertos casos.

- Juguete antiestrés casero (regulación emocional).

Los juguetes antiestrés ayudan al niño a calmarse antes de tener una crisis. Ayuda a los niños a regular sus emociones cuando sientan estrés o ansiedad. Si es favorable para nuestros niños con TEA porque es un juguete que los ayuda a controlarse.

### **1.2.6.3 En relación con el mejoramiento de la competencia elegida.**

#### **1.2.6.3.1 Competencias profesionales.**

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

- Detecta los procesos de aprendizaje de sus alumnos para favorecer su desarrollo cognitivo y socioemocional.
- Aplica el plan y programas de estudio para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de sus alumnos.
- Diseña planeaciones aplicando sus conocimientos curriculares, psicopedagógicos, disciplinares, didácticos y tecnológicos para propiciar espacios de aprendizaje incluyentes que respondan a las necesidades de todos los alumnos en el marco del plan y programas de estudio.
- Emplea la evaluación para intervenir en los diferentes ámbitos y momentos de la tarea educativa para mejorar los aprendizajes de sus alumnos.
- Integra recursos de la investigación educativa para enriquecer su práctica profesional, expresando su interés por el conocimiento, la ciencia y la mejora de la educación.
- Colabora con la comunidad escolar, padres de familia, autoridades y docentes, en la toma de decisiones y en el desarrollo de alternativas de solución a problemáticas socioeducativas.

Dichas competencias me ayudarán a desarrollarme a lo largo de mi carrera profesional en la licenciatura, por lo que es importante desarrollar cada una de estas para ofrecer a los alumnos un aprendizaje significativo y de calidad, además de que me permiten ser una docente integra e inclusiva.

### **1.2.7 Hipótesis de la acción.**

El juego es una estrategia que favorece la socialización en alumnos con TEA en el nivel preescolar multigrado.

## **1.3 Acción.**

### **1.3.1 Acciones estratégicas como alternativa de solución.**

La estrategia que se implementará para favorecer la socialización dentro del preescolar multigrado serán los juegos de construcción, tradicionales, simbólicos, de puntería y de patio; estos con un enfoque social pues se toma en cuenta que el ser humano es un ser sociable y se desarrolla en contextos donde las interacciones sociales son fundamentales para actividades del día a día, además de que beneficia el proceso de enseñanza aprendizaje ya que al trabajar con equipos o binas podemos adquirir un aprendizaje más significativo.

Estos juegos se planearon dentro de un fichero titulado “Jugando juntos todo sale mejor” (Anexo 2) el cual contiene 4 diferentes juegos de cada tipo de juego, dando un total de 20 juegos para trabajar en sesiones de 20 a 30 minutos. Los juegos se llevaron a cabo a lo largo de los tres ciclos reflexivos, es decir en el primer ciclo se realizaron 2 juegos de cada tipo dando un total de 10, mientras que para el segundo y tercer ciclo se realizó solo un juego de cada tipo es decir 5 juegos por ciclo.

Los juegos que se planearon para cada ciclo estaban orientados a aprendizajes esperados de diferentes campos formativos que se abordan en preescolar, sin embargo, se centran mayormente en las interacciones sociales que tenían entre pares y la manera en que socializaba cada uno. Cabe mencionar que durante el primer ciclo se propició el juego individual para observar cómo era su identidad personal y autonomía durante los juegos.

### **1.3.2 Observación y evaluación de las acciones.**

Durante las jornadas de prácticas la observación y evaluación de las acciones fue progresiva y constante, ya que como se llevaron a cabo ciclos reflexivos las evaluaciones ayudaban a definir de qué manera se podía buscar una mejor intervención para el logro del objetivo.



Para el primer y segundo ciclo reflexivo se evaluó mediante una técnica de observación la cual evalúa los procesos sociales en el momento de la ejecución de los juegos, también las habilidades, las actitudes y los valores de los alumnos cómo los utilizan en una situación determinada. Esta técnica se llevó a cabo a través del instrumento de diario de trabajo, el cual se desarrolló de manera subjetiva para registrar aquellos datos que permitan reconstruir mentalmente la práctica y reflexionar sobre ella en torno a aspectos, con la finalidad de mejorar las intervenciones a lo largo de los dos primeros ciclos.

Mientras que para la evaluación del tercer ciclo se usó la técnica para el análisis de desempeño, que al igual que el diario de trabajo evalúa los conocimientos, habilidades, actitudes y los valores de los alumno, enfocados al área social, en la cual se estructuraron dos listas de cotejo (Anexo 1), dichos instrumentos se organizaron en una tabla en la que sólo se consideran los aspectos que se relacionan con las partes relevantes del proceso y se ordenaron según una secuencia, en este caso la primera evalúa el proceso de socialización de manera individual sobre identidad personal y autonomía y la segunda las relaciones interpersonales.

A lo largo de las jornadas las acciones que se propusieron los alumnos con TEA se vieron mayormente favorecidos en el área de autonomía pues lograron en gran medida completar la competencia sobre reconocer sus cualidades y capacidades de él y sus compañeras y compañeros, se vio sobre todo en que los alumnos mostraban curiosidad e interés por aprender a través de la exploración y cuestionamientos así mismo expresaban satisfacción al darse cuenta de sus logros, y mostraban perseverancia al realizar las acciones que se le requerían, mientras que un gran avance en la competencia sobre adquirir conciencia de sus propias necesidades puntos de vista y sentimientos así como desarrollar su sensibilidad hacia las necesidades y puntos de vista de otros, mientras que en la competencia de adquirir autonomía en algunos alumnos se vio mayormente favorecida que en otros.

Mientras que en la evaluación de las relaciones interpersonales la competencia de aceptar a sus compañeros se vio favorecida de manera gradual al igual que la comprensión sobre que las personas tienen diferentes necesidades y deben ser tratadas con respeto, mientras que para algunos comprendieron la importancia de la amistad, así como valores como la confianza honestidad y el apoyo mutuo.

### 1.3.3 Cronograma.

A continuación, se muestra el cronograma de actividades que se llevó a cabo como una herramienta para la planificación y el control de los juegos que se realizaron en los tres meses que se realizaron los ciclos reflexivos.

**Tabla 1.** “Cronograma de actividades”

Fecha		1er. Mes				2do. Mes				3er. Mes			
		Semana				Semana				Semana			
Acción estratégica	Acciones Específicas	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
El juego para favorecer la socialización	1.1 Juego de construcción.												
	1.2 Juegos tradicionales.												
	1.3 Juegos simbólicos.												
	1.4 Juegos de puntería.												
	1.5 Juegos de patio.												

Nota: Tabla de organización de acciones específicas para realizar en tres meses.

Estas acciones específicas se refieren a los tipos de juego que se ejecutaron, cabe mencionar que en el primer mes se ejecutaron dos juegos de cada tipo, salvo la tercera semana ya que por cuestiones de tiempo no se pudo realizar ninguno de puntería, sin embargo, en los dos ciclos posteriores se realizaron de manera adecuada cada juego de cada tipo, cabe mencionar que los juegos de estas acciones específicas aparecen descritos en el fichero “Jugando juntos todo sale mejor”. (Anexo 2)



# APARTADO DOS

DESARROLLO, REFLEXIÓN Y  
EVALUACIÓN DE LA PPROPUESTA  
DE MEJORA.



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

### **2.1 El docente y la investigación-acción.**

Esta investigación está basada en la reflexión de la investigación acción la cual para Kemmis (1984) en Latorre (2005) consiste en...

Una forma de indagación autorreflexiva realizada por quienes participan (profesorado, alumnado, o dirección, por ejemplo) en las situaciones sociales (incluyendo las educativas) para mejorar la racionalidad y la justicia de: a) sus propias prácticas sociales o educativas; b) su comprensión sobre las mismas; y c) las situaciones e instituciones en que estas prácticas se realizan. (p. 26)

Mientras que Lomax (1990) en Latorre (2005), define la investigación-acción como “Una intervención en la práctica profesional con la intención de ocasionar una mejora. La intervención se basa en la investigación debido a que implica una indagación disciplinada”. (Latorre, 2005, p.7)

Por lo que desde mi perspectiva la investigación-acción es una intervención que busca reflexionar sobre la practica educativa, centrada en disminuir las problemáticas que obstaculizan el proceso de enseñanza aprendizaje mediante estrategias que estén centradas en el contexto y la población a la que se dirige.

Algunas de las características que Elliott (1993) en Latorre (2005), dice de la investigación-acción educativa son:

- Se centra en el descubrimiento y resolución de los problemas a los que se enfrenta el profesorado para llevar a la práctica sus valores educativos.
- Supone una reflexión simultánea sobre los medios y los fines.
- Consiste en que el profesorado evalúe las cualidades de su propio yo tal como se manifiestan en sus acciones.

- Esas teorías se desarrollan a través del proceso reflexivo sobre la práctica. El desarrollo de la teoría y la mejora de la práctica se consideran procesos interdependientes. (p. 28)

Entonces puedo decir que estas características se ven reflejadas en el proceso de la investigación-acción puesto que se implementan a través del plan de acción que se lleva a cabo para la reflexión y mejora de la practica educativa.

Posteriormente se inicia con un plan de acción que inicia con una problemática de la práctica profesional, después se continua con un diagnóstico y se plantea la hipótesis de la acción estratégica. A continuación, se describe de manera más detallado en que consiste cada paso del plan de acción.

En el problema o foco de acción se realiza la búsqueda o identificación de un problema, sobre el que pueda actuarse, y que podría expresarse en la siguiente pregunta: ¿qué situación problemática de mi práctica profesional me gustaría mejorar?, en este punto es importante identificar el área que se investigará y que se tenga la seguridad de que la problemática elegida se puede disminuir a partir de estrategias y acciones que sean posibles, es decir ser realista con lo que se puede cambiar.

El segundo paso es el diagnóstico del problema y en este punto se debe realizar un reconocimiento de la problemática para crear una explicación comprensiva de la situación actual; obtener evidencias que sirvan de punto de partida y de comparación con las evidencias que se observen de los cambios o efectos del plan de acción.

El tercer paso es la elaboración de la hipótesis de acción la cual consiste según Elliott (1993) en Latorre (2005):

Un enunciado que relaciona una idea con una acción. Una pregunta (idea). con una respuesta (acción). Las hipótesis se plantean mediante formas vivas de preguntas y respuestas (Whitehead, 1995). Las hipótesis de acción son propuestas que deben considerarse como ideas inteligentes, y no como soluciones correctas. (p. 47)

Una vez que se tenga la hipótesis formulada se buscan las posibles acciones que nos ayudarán a resolver la problemática.

El siguiente gráfico muestra las etapas para llevar a cabo el plan de acción.

**Figura 1.** “Plan de acción”

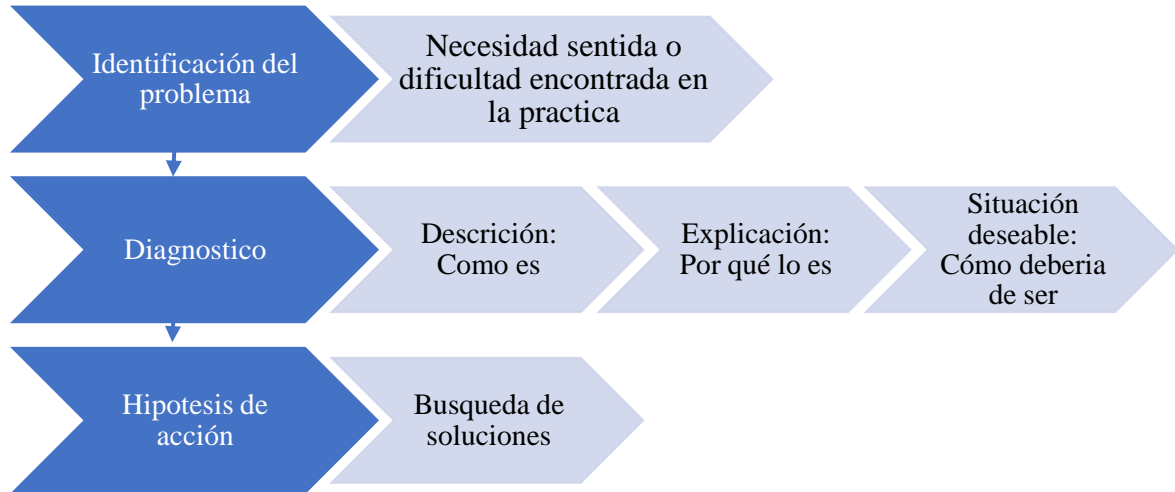


Figura 1. Guía para el diagnóstico de un problema. Retomado de Latorre (2005) p 46.

Para la reflexión de la práctica se llevó a cabo el ciclo de reflexión de Smith (1991), el cual “Consiste en una descripción e información para detectar y clarificar los patrones cotidianos de la acción docente, el proceso culmina en una fase de articulación y reconstrucción de nuevos y más adecuados modelos de ver y hacer”, (Smith, 1991, s.) consta de 4 etapas, las cuales son la descripción, la explicación, la confrontación y la reconstrucción.

La etapa de la descripción consiste en redactar los aspectos relevantes que ocurrieron a lo largo de la intervención mediante instrumentos como el diario de prácticas el cual recoge información que se observó, así como sentimientos, este paso permite al docente evidenciar y contrastar las actividades que son funcionales o no, así como las causas y consecuencias de la toma de decisiones durante la práctica.

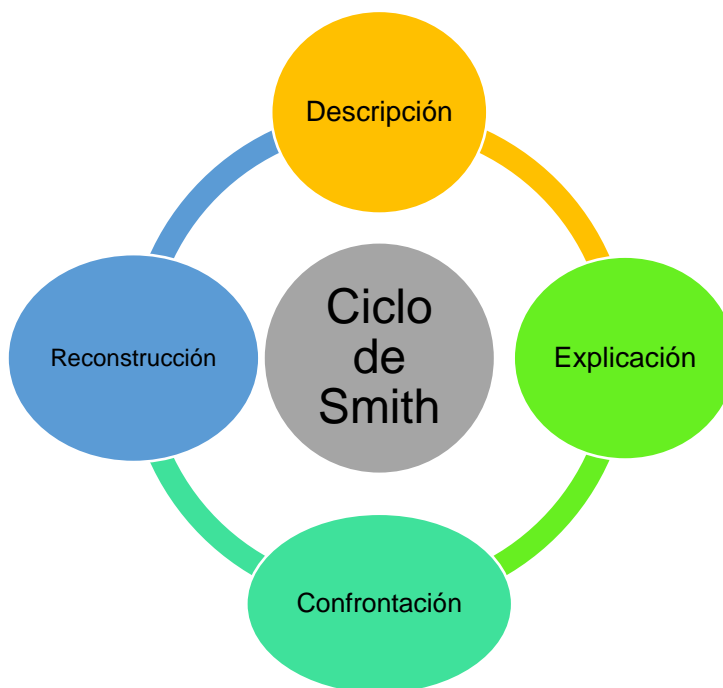
El siguiente punto es el de la explicación en el cual se supone elaborar una cierta teoría y descubrir las razones profundas que subyacen y justifican las acciones, es decir se busca sustentar las acciones que se llevan a cabo con un fundamento teórico que justifique el proceso de enseñanza aprendizaje que se llevó a cabo, de esta manera se puede verificar que cambios se pueden hacer a partir de las metodologías y teorías.

La siguiente etapa es la de la confrontación la cual consiste en cuestionarse sobre lo que se realiza, Smyth considera esta etapa como “la enseñanza deja de ser un conjunto aislado de procedimientos técnicos para convertirse en una expresión histórica de unos valores construidos sobre lo que se considera importante en el acto educativo” (Smyth, 1991, p.285)

La ultima etapa del ciclo es la reconstrucción la cual consiste en la reorganización a través de los resultados obtenidos para la mejora de un nuevo ciclo, tomando en cuenta el análisis de la práctica.

A continuación, se muestra un gráfico del ciclo que puede ayudar a la comprensión de este, cabe mencionar que no debemos olvidar que al ser un ciclo este se puede llevar a cabo las veces necesarias para obtener mejores resultados de la propia práctica.

**Figura 2.** “Ciclo reflexivo de Smith”.



Nota: El gráfico muestra cómo se da el ciclo reflexivo que consta de 4 etapas la descripción, la explicación, la confrontación y la reconstrucción, estas para la mejora del nuevo ciclo.

## 2.2 Interpretación y reflexión de resultados.

A lo largo de las intervenciones pude identificar que la socialización dentro del grupo fue mejor, debido a que los niños lograban interactuar con sus pares en los juegos y fuera de ellos, lo que genero un ambiente más sano dentro del salón de clases ya que los alumnos controlaban mayormente sus conductas con sus compañeros e incluso lograron crear lazos afectivos de amistad y a preocuparse por los otros.

Mientras que en lo que respecta a la competencia elegida para mejorar la cual fue: Integra recursos de la investigación educativa para enriquecer su práctica profesional, expresando su interés por el conocimiento, la ciencia y la mejora de la educación, considero que en cada ciclo se puso en práctica la investigación debido a la búsqueda de los juegos que se plantearían, además de que al planear y estructurar estos juegos me gustaba tomar en cuenta las características y gustos de mis alumnos, como los míos para poder generar en mí un incentivo que me ayudará a realizar mi practica de manera más agradable para mí y así yo compartirlo con mis alumnos, de igual manera considero que la estrategia que considere es un gran recurso dentro de la educación puesto que al ser juegos los niños no notan el aprendizaje como algo aburrido si no como algo innovador y divertido, lo que genera un aprendizaje significativo.

A continuación, se muestra una tabla que consiste en los elementos claves que se llevaron a cabo para realizar el plan de acción.

**Tabla 2.** “*Antes del plan de acción*”

Objetivo	Hipótesis	Acción estratégica
Mejorar las relaciones sociales mediante la ejecución de juegos.	El juego es una estrategia que favorece la socialización en alumnos con TEA en el nivel preescolar multigrado.	El juego para favorecer la socialización

Nota: El cuadro anterior menciona cuál fue mi objetivo, hipótesis y la acción estratégica que aborde, y por la cual considero que el objetivo de mi plan de acción se cumplió.

Cabe mencionar que a lo largo de este proceso se presentaron incidencias y amenazas que dificultaron mi intervención, sin embargo, en el proceso se fueron resolviendo a través acciones que se realizaron. A continuación, se muestra un FODA que reflexiona los resultados que se obtuvieron a lo largo de la intervención.



**Tabla 3. “FODA de mi intervención”**

P o s i t i v o s	Internas	Externas
	Fortalezas	Oportunidades
	Herramientas de fuentes de información. Práctica a partir del contexto real. Manejo de estrategias para una sana convivencia dentro del salón. Compromiso y dedicación con la elaboración de este plan. Materiales adecuados a las necesidades de los alumnos.	El tiempo en que se realiza la intervención podría ser mayor.
N e g a t i v o s	Debilidades	Amenazas
	Al inicio poca participación de los alumnos en las prácticas sociales. Conductas disruptivas de los alumnos. Los tiempos de las practicas se separan demasiado y se pierde el trabajo realizado ya que no se trabaja lo mismo con la docente titular.	Asistencia irregular de los alumnos. Poco conocimiento de los padres sobre la importancia del área social.

Nota: En este cuadro se expresan cuáles fueron las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas más importantes a lo largo de este trabajo.

A partir de estas, me permite reflexionar sobre el plan de acción, el cual, a través de la evaluación individual sobre identidad personal y autonomía de los alumnos con TEA, puedo decir que la competencia que se vio más favorecida fue la de “adquiere conciencia de sus propias necesidades, puntos de vista y sentimientos de otros” (SEP, 2004, p.48) así como también se vieron cambios significativos en la autonomía de los niños durante todas las sesiones en los juegos.

Mientras que en la evaluación de las relaciones interpersonales de los mismos, las competencias que mostraron mayor avance son las de “acepta a sus compañeras y compañeros como son y comprende que todos tienen los mismos derechos, y también que existen responsabilidades que deben asumir”, “comprende que las personas tienen diferentes necesidades, puntos de vista, culturas y creencias que deben ser tratadas con respeto” (SEP, 2004, p.50) así como se observó una participación activa de todos los alumnos durante los juegos.

Por lo que considero que se podrían mantener esos tipos de juego que lleve a cabo, pero podría cambiar la temporalidad en la que estos se realizan para obtener resultados más notables y que sirvan para el desempeño social de los alumnos, así como también hacer conscientes a los padres de familia sobre la importancia de la socialización en la vida de los alumnos. Por último, considero que esta estrategia fue de mucha utilidad para los alumnos porque cada vez se observaban más emocionados y alegres ante los juegos, sobre todo la convivencia con sus pares fue en aumento y cada vez más armoniosa, así como se notaba que los alumnos disfrutaban de realizar estos juegos.

En cuanto a los efectos personales que me provocaron las intervenciones de este plan de acción son que mi experiencia como docente en formación fue más activa, lo que me permitió ser consciente y darme cuenta de las dificultades que se presentaban a lo largo de las intervenciones, y con base en lo observado buscar que modificaciones se tenían que realizar para la mejora del plan.

Antes de iniciar el plan de acción tenía muchas dudas sobre si realmente esa estrategia me iba a permitir que se desarrollara de manera significativa el área social de los alumnos y en ocasiones llegué a pensar que no funcionaría, sin embargo, al observar las reacciones que los niños iban teniendo me convencía que a través de estos juegos ellos sí lograrían aumentar sus interacciones y habilidades individuales de autonomía e independencia. Al ver estos avances mis sentimientos fueron cambiando ya que los niños no solo interactuaban solamente con sus pares sino conmigo también aumentaba la confianza que tenían en mí y me hacía sentir más segura de seguir trabajando con esta estrategia.

La experiencia de haber llevado a cabo esta estrategia me pareció muy enriquecedora para mi práctica pues siempre me ha parecido muy importante propiciar el interés de los alumnos a partir de los materiales que utilizo, los cuales en este plan fueron una pieza fundamental pues a través de ellos motivaba su participación, por lo que la elaboración de estos materiales me provocaba tener un buen desempeño con los alumnos y considero que en cada sesión pude lograr más avances en la participación de los niños mediante el material y después en la manera de ejecución de los juegos.

Respecto a la reflexión de la práctica me intereso desde el inicio ya que considero que la socialización dentro de un grupo es fundamental puesto que como se relacionen con sus pares será

una pieza clave para su desarrollo cognitivo pues concuerdo con Vygotsky (1996), cuando menciona que el ser humano es un ser sociable por naturaleza y esto influye en su aprendizaje. Opino que el desarrollo de esta intervención fue gradual ya que con el paso de las intervenciones se fueron teniendo relaciones sociales más activas en todo el grupo, sobre todo se notaron cambios significativos en los alumnos con TEA ya que algunos de ellos lograron ser más autónomos, asimismo reconocían a sus compañeros y lograban permitir contacto físico como abrazos o tomarlos de la mano cosas que ellos no permitían salvo de sus padres.

Espero que este plan de acción pueda ser de apoyo para otros docentes que quieran favorecer esta habilidad, ya que considero que los juegos son una forma con la que se pueden trabajar diferentes aprendizajes y habilidades de una manera diferente a la que se suele trabajar además de que genera en los alumnos mayor motivación por realizar los juegos y un aprendizaje significativo en los alumnos, además de que favorece al desarrollo social que se implementan en la vida cotidiana.

Este plan de acción me aportó grandes aprendizajes que me servirán a lo largo de mi formación académica, puesto que desarrolle capacidades y habilidades que me ayudarán a fortalecer mi práctica docente.

## **2.2.1 Primer ciclo reflexivo: Plan de acción.**

### **2.2.1.1 Descripción.**

En la jornada de mi primer ciclo llevé a cabo 5 tipos de juegos los cuales fueron de: construcción, tradicionales, simbólicos, de puntería y de patio, de acuerdo a los aprendizajes esperados del campo de lenguaje y comunicación, se tomó en cuenta el de emplea palabras, gestos, señas, imágenes, sonidos o movimientos corporales que se aprenden en su comunidad para expresar necesidades, ideas, emociones y gustos que reflejan su forma de interpretar y actuar en el mundo, mientras que del campo formativo de saberes y pensamiento matemático reconoce números en diversos contextos e interpreta su propósito, usa números y situaciones cotidianas de su entorno. Se apoyó con una actividad relacionada con la lectura y escritura con base en las sílabas ma-me-mi-mo-mu, para dos alumnos mientras que para el resto el reconocimiento fonético y visual de la vocal a.

Durante la intervención número 1 trabajé con un juego de construcción “Mi casa con bloques” para comenzar inicié con una canción “El constructor” para atraer la atención de los alumnos, en esta interpretamos utilizando algunos movimientos manuales de la canción, por ejemplo: pintar lo simulamos moviendo las manos hacia arriba y abajo, así con cada una de las partes de la canción, los estudiantes se mostraron con una actitud positiva ante el baile pues este inicio con la espontaneidad para después ejecutar con los movimientos antes mencionados; posteriormente les proporcione bloques de construcción a cada alumno con la finalidad de observar cuales eran sus reacciones, las cuales fueron las siguientes:

“L” comenzó a tomarlos y meterlos a su boca, después de unos minutos los aventaba, mientras que “C” y “E” los observaron y manipularon armando una torre, en este tiempo ellos iniciaron un juego libre, pues los estuvieron tocando y colocando bloques uno arriba del otro y otros incluso aventaban y tomaban otro, después les indiqué que debían crear una casa con los bloques y que cada uno podía hacerla como quisiera y como más les gustara; durante dicha indicación observé que algunos de ellos se mostraron confusos y ninguno armaba nada con los bloques, incluso la alumna “E” dijo que ella no sabía hacer una casa, por lo que le mostré una imagen de una casa como ejemplo de cómo podrían construir casas con bloques, después de unos minutos los niños comenzaron a construir su casa y lograron hacerla de diferentes maneras, cabe mencionar que ninguna era igual, finalmente con los alumnos que tienen lenguaje oral, les preguntaba que cómo era su casa y qué colores habían utilizado y respondían de manera acertada las características de su casa, mientras que con los alumnos que no tienen lenguaje oral les ayudaba dando la respuesta señalando las características de su construcción y ellos me hacían sonidos guturales intentando imitar lo que yo mencionaba.

Para finalizar les entregue una impresión con tres tipos de casas construidas con bloques y les pedí que identificaran la casa que más se pareciera a la que ellos habían realizado y está la debían colorear con los colores de su casa que habían hecho.

En la sesión 2 de juegos de construcción inicié la clase con una dinámica “Saludos divertidos” para entrar y saludarnos, en la que pasaron los alumnos al frente del salón y les mostré tarjetas de diferentes tipos de saludos, después les indique que las pegaría en la entrada de la puerta y les expliqué que cada uno iría pasando tocando una tarjeta de cómo quería que nos saludáramos

para entrar al salón, durante este saludo los alumnos se mostraron animados e interesados por el tipo de saludo con el que ellos querían entrar y se pudo realizar con cada uno de los niños.

Una vez que entramos al salón les hice el siguiente cuestionamiento a dos de los alumnos: ¿recuerdan qué silabas y letras que trabajaron? la alumna “C” respondió que si recordaba que eran las silabas ma, me, mi, mo, mu; mientras que a los demás les mencione que ellos habían visto la vocal “a”; los alumnos “D” y “L” imitaron el fonema /a/, pude notar que lo recordaron, posteriormente continuamos con otro juego de construcción el cual consiste en armar rompecabezas, por lo que les mostré dos rompecabezas con dos grados de dificultad para los alumnos que sus habilidades son menores, estos tenían menos piezas y era de una abeja, mientras que el otro tenía más piezas con dibujo de una medusa, por lo que ellos debían seleccionar el que les correspondía de acuerdo al fonema, por ejemplo se les apoyaba mencionando el nombre del animal y se preguntaba si ese animal comenzaba con el fonema /a/ o la silaba “me”, y los niños señalaban el rompecabezas que les correspondía, una vez que lograron ubicarlo debían armarlo, posteriormente algunos alumnos se les complico este proceso, ya que no ponían en práctica algunas habilidades motrices finas que son necesarias para resolverlo, por lo que los alumnos durante esta actividad se mostraron con poco entusiasmo al realizarla y se tuvo que pedir apoyo de los padres para armarlo junto con los niños.

Para finalizar se les pidió a los alumnos que señalarán en el salón una cosa u objeto que empezara con esa vocal o sílaba por ejemplo los que trabajaron el fonema /a/ mostraron su color azul y los que trabajaron con la sílaba me señalaron la mesa, esto con el fin de reforzar las silabas y letra se apoyó a los alumnos a buscar su color y decir que tono era y ellos lo trataban de imitar mientras que con la alumna “C” solo se le indicó que objeto con la silaba me debía señalar y lo hizo correctamente.

Para la intervención de la sesión 3, se trabajó con un juego tradicional “Las sillas”, comencé con un video sobre la conmemoración del día de la mujer con fecha del 8 de marzo, ya que el día de hoy fue posterior a esta, y mi objetivo fue que los estridentes adquirieran mayor conciencia acerca de dicho día, durante el video los niños se mostraron atentos y los que tiene lenguaje oral “C” y “E1” comentaban sobre las mujeres del video y por qué debían tener los mismos derechos, yo respondí que era importante que tanto hombres como mujeres pudiéramos elegir cosas como lo que queríamos ser de grandes o quien gobernaba nuestro país pues antes las mujeres no podían

elegir en esos temas y además en la actualidad todos merecemos ser tratados con respeto, posteriormente indique que comenzaríamos con el juego escuchando canciones que hacían alusión al 8 de marzo, y les comente las reglas del juego, coloque las sillas para todos y que en la primer ronda todos tendrían una silla pero a la siguiente ronda ya se iban a ir quitando sillas, el juego se realizó varias veces puesto que los alumnos se mostraban muy animados y con gran emoción al jugar, finalmente les di unos minutos para que tomaran aire y asiento y pudieran realizar una actividad final, la cual consistía en colorear una imagen y mencionar a mujeres importantes en su vida, con los niños que no tienen lenguaje oral se pidió la ayuda de los padres de familia y se les mencionó quienes eran esas mujeres.

En la sesión 4 se trabajó con el segundo juego tradicional que fue el de “Salto de cuerda” para iniciar con la clase les expliqué a los alumnos que íbamos a pasar lista con ayuda de las fotos que se encuentran pegadas en el pizarrón, les pedí que identificáramos quiénes habían ido y quiénes se habían quedado en su casa, durante el pase de lista la alumna “C” fue identificando y mencionando quienes eran los alumnos que no habían asistido, los demás niños observaron como colocaba las fotos de sus compañeros y se mantuvieron atentos.

Una vez que terminamos el pase de lista, indiqué que íbamos a salir al patio a jugar con una cuerda con esta instrucción los alumnos se pusieron de pie muy animados y me ayudaron a llevar la cuerda al patio, ya en el patio les di las instrucciones de que pasarían a brincar la cuerda en diferentes tiempos y que contaríamos los saltos que diéramos seguidos, al inicio los alumnos intentaron saltar en grupo pero notaron que era complicado, les dije que mejor esperaran su turno, la primera en pasar fue “C” quien contó sus primeros 3 saltos, posteriormente paso “D” y a él se le dificultó este salto ya que era seguido por lo que realice un ejercicio más sencillo que era que brincara la viborita e iba lento y mientras el daba un salto yo contaba sus saltos, después en el turno de “L” se le realizó el mismo ejercicio que con “D” pero de manera más lenta para que pudiera pasar la cuerda casi caminando, finalmente tuvieron la oportunidad de que jugaran los tres a la viborita y trabajaron tomándose de la mano y “C” apoyo a “L” para que no tocara la cuerda con sus pies.

Una vez que regresamos al salón, anote una lista con el nombre de cada uno de los niños y el número de saltos que habían dado en la cuerda, después les di una hoja en donde tenían que identificar cuál era el niño o la niña que pertenecía a ellos, es decir en la hoja se mostraba un niño

brincando la cuerda y en la otra una niña brincando la cuerda ellos debían elegir el género que los representaba, una vez que lo identificaron tenían que colorearlo y con papel crepe hacer la técnica de cola de ratón y pegar sobre la línea simulando la cuerda de tal forma que sientan la textura, después observar en el pizarrón el número de saltos que habían dado durante el juego y trazarlo en su hoja, a todos se les apoyo colocando el número punteado para que ellos remarcaron y se les mencionó que número era este, la actividad la realizaron de manera adecuada y mostraron buena disposición y ánimo.

Para la sesión 5 se aplicó un juego en el patio el cual fue el de “Las escondidillas” esta clase se comenzó con una canción para saludarnos titulada “Hola ¿Cómo están?” para atraer la atención de los alumnos, se pidió ponerse de pie afuera de su lugar para que pudieran bailar y saludarnos, la mayoría de ellos se mostró entusiasmado al bailar mientras que los demás realizaron algunos movimientos mediante la imitación de la docente, una vez que terminó la canción les pregunté que cómo estaban y cómo se sentían a lo que solo dos alumnos respondieron y dijeron que bien.

Posteriormente les di instrucciones de que saldríamos al patio a jugar las escondidillas pero antes haríamos una ruleta para saber quién sería el primero que contaría, en esta ruleta los niños se mantuvieron atentos para saber quién sería el primero en contar, una vez que les dije que nombre había salido se prepararon para salir al patio, al salir primero le indique a “C” donde se quedaría a contar y posteriormente lleve a los demás a buscar un lugar donde esconderse, mientras se escondían los niños se mantenían en silencio para que no los encontraban y mientras “C” contaba la maestra la apoyaba al contar, una vez que ella había encontrado a todos les indique que al primero que había encontrado era el que contaría ahora mientras los demás se escondían. El juego se realizó tres rondas y los niños se mostraban muy animados, sin embargo, en la última ronda “D” uno de los alumnos se puso agresivo y tiró a una de sus compañeras y los niños al ver esta acción se enojaron con él y no quisieron jugar con él por lo que decidí parar el juego y regresar al salón de clases. Posteriormente cuando regresamos al salón les entregué una hoja que representaba el juego en la que debían colorear el dibujo mientras coloreaban las niñas se mostraban tristes y “D” no quiso colorearlo pues estaba enojado y se alejó de los demás por lo que la maestra titular me pidió que lo dejará unos minutos, después les pedí encerrar con algún color a los niños que estaban escondidos en la hoja y les expliqué que esa imagen representaba el juego y lo que habíamos hecho

en el patio, todos los alumnos lograron identificar a los niños que estaban escondidos y los encerraron, “D” después de unos minutos se acercó a su lugar y pidió con señas y sonidos su hoja por lo que también identifico a los niños y los encerró en un círculo.

En la sesión 6 se trabajó el segundo juego en el patio llamado “Caracol caracolito” e inicié la actividad mostrando a los alumnos una imagen de un caracol y dejé que lo manipularan y observaran, a lo que los alumnos la tomaron y vieron incluso “L” le trato de arrancar los cuernos al caracol, posteriormente escuchamos y bailamos la canción de “Caracol caracolito” en la cual nos desplazamos por el salón simulando ser un caracol y los alumnos estaban muy contentos con la canción una vez que finalizó la canción les expliqué que saldríamos al patio a jugar un juego llamado caracol.

Una vez que llegamos afuera al patio marqué un caracol en el piso y lo dividí en 15 espacios con números y les expliqué a los niños que debían tomar una bola de papel y lanzarla dentro del caracol y posteriormente debían brincar por cada cuadro o división del caracol hasta llegar a donde estaba su papel y recogerla para después regresar brincando al inicio y esperar de nuevo su turno mientras sus compañeros iban pasando, durante la actividad no todos se mostraron dispuestos a realizarla pues “C” decía que era difícil y “D” corría mientras sus compañeros jugaban, sin embargo “E1” y “L” se mostraron divertidos y seguían jugando aun sin sus compañeros, yo intente que todos participaran por lo menos dos veces y los alumnos “C” y “D” lo hacían bien mientras yo los apoyaba aunque no con mucho entusiasmo. Después de varias rondas solicité que pasáramos al salón a realizar una actividad de un caracol el cual tenía relieve y ellos debían colocar papel crepé en el caparazón y dividirlo en secciones como el que había estado en el patio, “C” y “D” lo realizaron, pero poco dispuestos, hasta que su compañero “E1” lo termino y vieron como lo había realizado ellos se apuraron para terminar el suyo y hacerlo más bonito.

En la sesión 7 se trabajó con un juego simbólico llamado “¿Qué quiero ser de grande?” para iniciar la clase les puse un video sobre los oficios y profesiones que podían ser cuando sean grandes, en el cual los niños se mostraban emocionados y animados al ver todo lo que podían ser, después les pregunté qué les gustaría hacer o dedicarse cuando fueran grandes y “C” me dijo que quería ser astronauta, “E” dijo que quería ser maestra o doctora, mientras que “D” y “L” solo estaban animados.



Posteriormente les mostré cuatro sombreros de diferentes profesiones (enfermero, cocinero, constructor y policía) cada uno de ellos debían elegir uno para la actividad, una vez que ya tuvieran su sombrero les dije que podían jugar a imitar la profesión que habían elegido, para esto se les asignó unos minutos de juego libre en el que interactuaron unos con otros para mostrar su sombrero y “E” quien tiene lenguaje oral fue con cada uno de sus compañeros a decirle lo que él era y les preguntaba quiénes eran ellos.

Después de unos minutos les repartí una imagen con tres objetos que se utilizan dentro de esa profesión y les expliqué que ellos debían buscar en todo el material que estaba dentro del salón los que pudieran ser o representar ese material, ayudados obviamente de su imaginación y creatividad, en esta indicación algunos se mostraron confundidos pero después les ayude con un ejemplo a cada uno para ellos lograran buscar los siguientes dos, y los 4 lograron recolectar 2 materiales extras que simulaban las herramientas, incluso encontraron más y eran funcionales para su profesión, una vez que fueron juntando sus tres materiales les repartí una imagen que debían identificar qué profesión habían estado realizando ellos, es decir en la imagen se mostraban varias profesiones pero debían colorear solo la que ellos estaban representando, al que le costó un poco de trabajo identificarla fue a “L”, sin embargo, con ayuda de su abuela pudo colorear la que era, después de que terminaron les di unos minutos para que jugaran con esos materiales y se convirtieran en esa persona con esa profesión y estuvieron muy contentos jugando todos juntos quisieron llevarse sus gorros puestos al final de la jornada para mostrárselos a sus familias aunque “L” solo estuvo unos minutos con sus compañeros, después tomo otro material para jugar solo.

En la sesión 8 se concluyó con el segundo juego simbólico llamado “La dulcería” para iniciar la sesión inicié con un baile llamado “El baile de los números”, posteriormente coloqué en el pizarrón una lista de juguetes que estarían a la venta como muñecos, objetos y carros que simulaban los juguetes de la lista, después les expliqué que íbamos a jugar a la juguetería, por lo que les repartí cada alumno cinco billetes que podían gastar en sus productos y les di la indicación que iban a ir pasando conforme levantaran la mano y solo podían tomar un artículo, y pagarme para que se lo pudieran llevar pero les indique que debían contar los billetes que tenían pagar, posteriormente se realizó una ronda de compra y venta en la cual los alumnos supieron seguir las indicaciones de tomar solo un juguete y pagarlo, en esta ronda los niños estuvieron trabajando siguiendo el orden en el que levantaban su mano para comprar y esperaban atentos al turno de su

compañero, en la segunda ronda podían tomar hasta dos juguetes y lo hicieron muy bien hasta que se acabaron los juguetes que estaban en la venta, cada uno iba pasando a elegir y los demás respetaban el turno y lo que su compañero elegía, todos participaron de manera adecuada.

Finalmente se eligió a “C” para que ahora ella vendiera y despachara y se realizara una vez más este juego, ella cedía los turnos a sus compañeros para pasar a comprar y la ronda terminó hasta que se terminaron los juguetes.

### **2.2.1.2 Explicación.**

Desde mi perspectiva el juego es una interacción social relacionado con una actividad espontánea, en la cual los niños participan de manera individual y cooperativa en donde se reflejan sus emociones, entre otras; sin embargo, en esta intervención decidí comenzar con el juego individual ya que me permitió ver de qué manera los niños se desenvuelven y como es su manera de socializar en los distintos tipos de juegos, con esto considero que fue buena manera de comenzar ya que durante los juegos los niños comenzaron a buscar mayor interacción con sus compañeros especialmente en los juegos simbólicos.

En la sesión 1 y 2 en las que se consideró el juego de construcción, consistió en que a partir de diferentes piezas los niños traten de relacionarlas ya sea encajándolas, apilándolas, ensartándolas, obteniendo con ello una nueva construcción, propicia la imaginación a través de sus intereses.

En la sesión 1, puedo decir que se obtuvo un resultado favorable ya que algunos alumnos lograron construir con su propia imaginación una casa, sin embargo, en la sesión 2 no resultó de todo ya que la mayoría de los alumnos no lograron reconocer las diferentes piezas para armar el rompecabezas, ya que se deben trabajar antes algunas habilidades como lo menciona la autora Levine, S. (2021), como lo son la coordinación óculo manual, visión espacial y en algunos alumnos la motricidad fina para colocar de manera continua la colocación de cada una de las piezas, de la misma manera considero que pude haber realizado una mejor dosificación de los rompecabezas como se menciona en el Diccionario Enciclopédico Océano (2011) que dice que la dosificación de tareas no es más que: “graduar cada etapa de un proceso” (p.314).

Lo que se entiende como graduar los deberes de manera oportuna, de tal forma que favorezca el aprendizaje acertado de los estudiantes, y no implique para los alumnos una sobrecarga que pueda afectar el rendimiento, como se observó en esta intervención, sin embargo, con apoyos de los padres de familia y la docente se pudo terminar la construcción de los rompecabezas.

En la sesión 3 y 4 se trabajaron los juegos tradicionales los cuales consisten en el desarrollo corporal afectivo y sociocultural del niño fortalecen también la identidad cultural y lo acercan de manera más dinámica a su entorno local.

En la sesión 3 en el juego de las sillas se pudo tener un resultado favorable durante el juego, ya que los alumnos se mostraron motivados y el ambiente con todos los niños fue agradable, mientras que con el juego de la sesión 4 que fue el de saltar la cuerda se tuvo que adaptar ya que en este no fui consciente de que para realizar los saltos los niños deben de tener otras habilidades motrices gruesas la cual define Garza, F. (1978) como motricidad gruesa al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos (control de cabeza, sentarse, girar sobre sí mismo, gatear, mantenerse de pie, caminar, saltar, lanzar una pelota). De las cuales considero que para este juego tuve que tomar en cuenta sobre todo el equilibrio y la coordinación, ya que el equilibrio constituye una conducta motriz de base en la psicomotricidad y junto con la regulación del tono y de la coordinación, permite la ejecución de actividades motoras, mientras que la coordinación es la capacidad neuromuscular de ajustar con precisión lo querido y pensado de acuerdo con la imagen fijada por la inteligencia motriz a la necesidad del movimiento, por lo que estas habilidades son fundamentales para que los niños pudieran realizar saltos en la cuerda y algunos aún deben consolidar estas habilidades motrices gruesas.

En la sesión 5 y 6, los juegos en el patio permiten desarrollar su inteligencia y adquieran conocimientos en todos los momentos de exploración, manipulación y observación apoyados en la realidad del contexto inmediato.

En la sesión 5 el juego de caracol no resulto tan agradable para los alumnos considero que, porque los niños se distraían fácilmente por estar fuera del salón, además de que debían esperar turnos y los ponía impacientes y ellos decidían correr y hacer otras actividades individuales, mientras que en la sesión 6 en las escondidillas se mostraban divertidos y entusiasmados sin

embargo para un alumno sus emociones y acciones salieron un poco de control, y eso intervino en el juego.

Por lo que considero que estos juegos en el patio deben de realizarse de manera que los niños puedan estar en el patio de manera libre teniendo reglas y para que puedan sentirse atraídos en los juegos y no tenerlos en un mismo espacio pues los aburre y se va perdiendo el interés de ellos. Además de que se debe trabajar las conductas disruptivas ya que, según Jurado, P. (2015), las conductas disruptivas son definidas como: Aquellas conductas que dificultan los aprendizajes y distorsionan la relación individual, y la dinámica del grupo, afectando tanto al individuo que la provoca como a los que reciben las consecuencias. Dichas conductas se entienden como resultado de un proceso que tiene consecuencias en el alumno y en el contexto de aprendizaje.

En las sesiones 7 y 8 con los juegos simbólicos permiten vivir otros mundos, poner en marcha su creatividad y su imaginación, superar miedos y ganar confianza, permite también la exteriorización de conductas aprendidas mediante la observación, pero también estimula el aprendizaje de nuevas.

En la sesión 7, titulada “¿Qué quiero ser de grande?”, con este juego se obtuvieron resultados positivos ya que los alumnos se mostraron muy emocionados y entusiasmados durante todo el juego ya que se tomaron en cuenta sus interés y se emplearon diferentes materiales y es algo que a ellos les gusta; por lo tanto podemos decir que en esta sesión se vivió lo que menciona Vygotsky (1996) enunciado en el libro “El juego en prácticas psicopedagógicas” (2018) afirma que el juego prepara para la vida adulta. De esta manera, introduce en lo lúdico un finalismo que es congruente con la idea de juego como una actividad deliberadamente propuesta por el adulto, entonces sí, con una finalidad y fue lo que se trabajó y logro con esta actividad.

En la sesión 8, los alumnos jugaron con una situación de la cual son parte en su día a día, lo que les es llamativa y divertida, ya que al igual que en la sesión 7 se utilizaron diversos objetos que podían comprar y se les dieron algunos billetes que usarían para comprar y es algo que los motivo, ya que era un tanto por ciento juego libre, pues ellos decidían que objetos compraban y cuáles no y en este juego vemos reflejado lo que nos dice Piaget (1983), que es una asimilación lúdica y que es diferente de la asimilación generalizadora que conduce al concepto.

Es decir, que los alumnos lograron identificar la situación que viven día a día como lo es el ejercicio de compra y venta y como lo conocen ellos lo asimilaron fácilmente en el juego, pues sabían que si querían comprar algo debían pagar por ello.

#### **2.2.1.3 Confrontación.**

Las causas que dificultaron el progreso del desarrollo social dentro del grupo y que más prevalecieron durante esta intervención fueron: la falta de atención de los alumnos, la poca motivación que mostraron los alumnos, el desconocimiento del campo de lenguaje y comunicación del plan y programa de preescolar y no tomar en cuenta las etapas motrices por las que se deben pasar antes de realizar un salto. Sin embargo, considero que los tipos de juegos con los que trabajé son viables, solo debo hacer mejores dosificaciones y tomar en cuenta las etapas en las que se encuentran mis alumnos y sus características individuales.

#### **2.2.1.4 Reconstrucción.**

Para la próxima intervención considero que podría cambiar el juego individualizado para enfocarme mayormente en el juego en binas o grupal, ya que respecto al tema que me interesa favorecer debo desarrollar más juegos que involucren las relaciones sociales entre los alumnos.

También planeo desarrollar algunas estrategias para mejorar la atención de los alumnos, mediante la ejecución de pausas activas y el uso de reglas dentro de los juegos, esto con el fin de evitar conductas disruptivas en los alumnos, y tener mejores resultados actitudinales por parte de ellos. Así como el uso de material que sea menos habitual para los alumnos y estos les provoquen más curiosidad e interés de jugar y socializar.

De acuerdo con Vygotsky (1996), quien nos dice que “el juego es un factor básico del desarrollo que facilita la inserción del sujeto en contextos de participación social” (Bodrova, Leong, 2004, p. 139) considero que los alumnos han mostrado avances en la socialización dentro del grupo, pero también es necesario que los alumnos puedan seguir reglas de comportamiento específicas en cada uno de los juegos que realizan, para continuar en el proceso social de una manera respetuosa y generar una convivencia sana con sus pares.

A lo largo de la primera intervención me percaté de que la alumna “C” tiene mayor facilidad de interactuar con sus compañeros en comparación de “L”, por lo que llevaré a cabo la estrategia de monitor con “C” para que apoye a “L” como un recurso humano y pueda ser de ayuda en el proceso de socialización de “L”.

En la próxima intervención llevaré a cabo los mismos tipos de juego, pero solo realizaré de cada tipo, para que los alumnos puedan sentirse más atraídos por ellos, cabe mencionar que los juegos no serán los mismos ya que estos serán planeados bajo un proyecto que será el circo.

## **2.2.2 Segundo ciclo reflexivo: Plan de acción mejorado.**

### **2.2.2.1 Descripción.**

Durante la jornada de abril lleve a cabo mi segundo ciclo reflexivo, en donde realice 5 juegos de 5 tipos de juegos, los cuales fueron: de construcción, tradicional, simbólico, de patio y de puntería, cada uno de ellos con la temática del circo ya que se trabaja con proyectos.

Con estos juegos se trabajaron los aprendizajes del campo de Lenguajes, como son: Describe lugares o personajes de las historias o textos literarios que conoce y los relaciona con personas, personajes y otros elementos de su comunidad. Descubre palabras nuevas e interpreta su significado.

Mientras que para el campo de Saberes y pensamiento científico se tomaron en cuenta: Examina el entorno natural con sus sentidos, de manera guiada, para resolver sus dudas y aprender cosas nuevas. Reconoce números en diversos contextos e interpreta su propósito. Usa números en juegos y situaciones cotidianas de su entorno. Usa materiales de arte para representar, con figuras geométricas, elementos culturales y artísticos de su comunidad y de otros lugares

Para el campo de Ética naturaleza y sociedades el aprendizaje de se interesa en elementos característicos de su comunidad, como la música, la danza, el baile o los objetos tradicionales. Finalmente, para el campo de lo humano y lo comunitario con el aprendizaje de: Explora y manipula objetos y materiales de distintas formas, texturas y tamaños.

Durante la sesión 1 intervención trabajé con un juego tradicional llamado “Lotería los personajes del circo” para iniciar comencé mostrando un video a los niños sobre los personajes del cuento, durante el video los niños se mostraron atentos y atraídos por las imágenes del video, incluso en ocasiones ellos anunciaban los nombres de los personajes antes de que los dijeran en el video pues reconocían a esos personajes del circo.

Posteriormente cuando pregunté si habían jugado el juego de lotería ellos dijeron que no y les dije que era muy fácil jugarlo, expliqué las reglas y repartí el material a cada uno, les comente que tenían que colocar una tapita al personaje que yo fuera mostrando sí lo tenían en la carta que les había dado, los niños se mostraron entusiasmados a lo largo del juego, cuando faltaban cuatro personajes en las tarjetas, la indicación fue que al primero que gritara lotería cuando estuviera completa su carta sería el ganador, ellos se mostraron impacientes al saber quién ganaría y querían que pasara las cartas más rápido, después de dos cartas más “S”, “V” y ”L” fueron las que gritaron e hicieron movimientos con las manos festejando pues sabían que habían ganado esa partida, una vez que ellas ganaron, tuvieron unos minutos para despejarse y volver a jugar una ronda más.

La segunda ronda del juego se trabajó en parejas, les comente que su compañero de al lado sería su pareja para jugar y retiré una tarjeta de cada pareja, en esta ronda los niños se mostraron un poco inquietos y solo uno de la pareja realizaba el ejercicio de poner las tapas, por lo cual decidí ir más rápido para que no comenzaran a dispersarse y se logró terminar el juego y con la segunda ronda, los niños se mostraron alegres durante el juego ya que lograban identificar los personajes con mayor facilidad y les atraían mucho las imágenes de los personajes y sabían identificar de manera correcta qué personaje estaba o no estaba en su tarjeta.

En la sesión 2 se llevó un juego en el patio llamado “Show de magia” el cual inicié con un cuento “El circo mágico”, para este monté un mini teatro en donde les fui presentando las imágenes del cuento, mientras lo contaba los niños se mostraron muy emocionados y atentos pues también use música en algunas partes del cuento y eso les gustó mucho pues los atraía y mantenía atentos.

Posteriormente me puse un sombrero negro, una capa y una varita les dije que era una maga, que les iba a mostrar unas cosas que llevaba en una caja, los niños se mostraban alegres e inquietos por lo que podía haber en la caja, primero les mostré un peluche de elefante y les pedí me ayudarían a identificar donde estaba el elefante en la pancarta, “C” lo identificó rápidamente y les permití tocar el peluche e irlo pasando a sus compañeros, una vez que el peluche regresó a mí

continuamos con el siguiente objeto de la caja, el cual era un peluche de chango los niños estaban fascinados pues todos querían tener el peluche, se realizó lo mismo que con el elefante una vez que regresaban el objeto que les mostraba yo sacaba otro de la caja y así hasta completar los objetos que se encontraban en la caja y en la lista.

Después de que ellos observaron todo lo que había en la caja, les indique que haríamos un juego parecido a un truco de magia en donde ellos debían mantener los ojos cerrados mientras escuchaban una canción y al abrirlos las cosas de la caja habrían cambiado de lugar y ahora estaban escondidas en el patio de la escuela y les hice saber que saldríamos a buscarlas todos para que juntos pudiéramos rescatar las cosas de la maga y en la lista que estaba en el pizarrón marcar cada objeto que encontrábamos. Los niños durante el tiempo que tuvieron los ojos cerrados estaban ansiosos por abrirlos y algunos se destaparon un ojo para ver que estaba sucediendo, cuando les pedí que abrieran los ojos, ellos se impresionaron al ver la caja vacía y les expliqué que los objetos estaban afuera, y ahora debíamos salir a buscarlos, pero todos teníamos que recoger por lo menos un objeto y lo haríamos en parejas sin soltarnos de las manos y así entre todos juntar la lista de objetos del mago. Al salir los niños estaban muy emocionados y algunas parejas notaron rápidamente dónde estaban unos objetos corrían hacia ellos para tomarlos, la pareja de “L” y “C” tomo los que se encontraban más alejados, mientras que la pareja de “E1” y “V” y la pareja de “Em” y “D” tomaron los objetos que se encontraban más visibles, cuando todos notaron que ya llevaban todo lo que se encontraba en la caja regresamos el salón.

En el salón, fui mencionando los objetos de la lista y la pareja que había encontrado ese objeto tenía que llevarlo a la caja y colocar en ella una palomita para saber que ese objeto ya estaba guardado, cuando estuvo completa los felicité y pedí que se dieran un aplauso pues habían encontrado juntos todos los objetos de la maga, los niños se alegraron y se aplaudieron muy felices incluso algunos celebraron entre pares con abrazos. Mencioné que la maga debía llegar al circo por lo que les entregué una copia en donde debían marcar el camino del mago con un color para que este pudiera llegar, los alumnos pudieron realizar la actividad con facilidad y animados pues mencionaban que el mago ya había llegado al circo.

En la sesión 3 trabajé con un juego simbólico llamado “La dulcería” esta sesión inicié con una canción y baile de los números y mientras se fue cantando iba mostrando imágenes con los



números que mencionaban en la letra de la canción, los niños seguían los pasos que yo hacía, aunque “L” y “V” solo escuchaban la música y se mantenían quietos.

Después coloqué una lista de dulces y una mesa con los dulces que se encontraban en la lista, pedí a los alumnos que pusieran sus sillas enfrente del pizarrón, al ver la imagen que estaba en el pizarrón supieron que jugaríamos una vez más a algo donde comprarán cosas, pues observaban los dulces que estaban en la mesa, comencé a repartirles unas monedas y ellos se emocionaron mucho y “C” y “E1” decían que ellas querían comprar primero, les sugerí que recordáramos las reglas de cómo pasábamos a comprar y que tenían que estar en silencio y cuando yo contara hasta tres el primero que levantara la mano era el que pasaría a comprar, la mesa con los productos correspondían a los que estaban en la lista, por lo que antes de empezar debían observar lo que se iba a vender en esta dulcería del circo.

Unos segundos después empecé a contar para ver quién pasaba primero y levanto la mano “S” ella eligió el jugo, pedí que buscara la moneda que se pareciera al precio que estaba en la lámina para que pudiera comprarlo, después de unos segundos ella logró identificar el número y me dio la moneda, la siguiente pasar fue “V” y ella solo observaba todos los productos que estaban en la mesa pero no sabía cuál elegir pues yo le estaba diciendo que solo podía tomar uno, después de unos segundos tomó las sabritas y ayudé a “V” a que me diera una moneda parecida a la de la lista de precios, sin embargo, ella solo pudo darme algunas monedas y se llevó sus papas, después fue el turno de “E1” quien rápidamente tomó los cheetos y buscó la moneda que fuera del mismo valor que estaba en la lista cuando encontró la moneda me pagó y regresó a su lugar, después volví a contar hasta tres pero pedí que los que ya habían pasado a comprar no volvieran a levantar su mano, la siguiente en pasar fue “C” quien eligió un chicle pues dijo que quería guardar su dinero y no gastar tanto, la siguiente fue “Lu” y ella tomó una paleta y aunque no quería dejar su moneda se le explico que no podía llevarse la paleta sin dejar una moneda segundos después ella logró dar una moneda para llevarse su paleta, llegó el turno de “L” y él realizó algunos movimientos de entusiasmo al ver los dulces yo comenté que podía tomar uno y solo tomó una paleta y con apoyo de su tutora me dio las monedas, finalmente fue el turno de “Em” y ella eligió las palomitas y de la misma manera le pedí que me diera una manera la más grande que tuviera pues estas eran las más caras, cuando supo cuál era la moneda más grande me la dio y se fue con sus palomitas a su lugar, ya todos con sus dulces estaban muy contentos y como aún sobraban algunos, unos pasarían

a comprar otro dulce pero esta vez alguien tenía que ser el vendedor y el despachar a los demás, “S” quiso ser la que vendía y al comenzar la ronda yo contaba pues las indicaciones de levantar la mano para comprar seguían, solo pudieron pasar otros cuatro pues los dulces se habían terminado, aunque no todos pasaron dos veces estaban contentos y yo les recordé que debían permanecer siempre en su lugar y ser más rápidos para el próximo juego en donde comprarán cosas, ellos aceptaron y comenzaron a comer sus dulces.

Posteriormente proporcioné una hoja con la lista de dulces, pero esta tenía una pregunta que decía que compré y ellos tenían que encerrar los productos que habían comprado en la dulcería, durante esta actividad todos se mostraron dispuestos pues fue fácil y además seguían consumiendo el producto que debían buscar en la lista.

Para la sesión 4 se trabajó con un juego de construcción llamado “Show de talentos” al iniciar les pedí a las niñas que se sentaran en su lugar pues observaríamos un video de un payaso llamado “Plim Plim” y el título del video era un día en el circo, les dije que tenían que prestar atención a los vestuarios de los personajes, durante el video las alumnas se mantuvieron atentas y lograron permanecer en su lugar durante todo el video, una vez que terminó les pregunté a dos de ellas sobre cómo eran los vestuarios de los personajes “C” respondió que eran vestuarios brillantes y muy bonitos y “E” dijo que eran de colores como verde y rojo, les dije que sus respuestas eran correctas Y que ahora nosotras haríamos un vestuario como el de esos personajes con cosas brillantes de colores y muy bonitos.

Después repartí papel china del cual cada una de ellas escogieron el color que más les gustó, después les dejé moños corbatas círculos de fomi flores y algunos otros materiales para adornar sus vestuarios, indiqué que tenían que ser cuidadosas para la construcción de su propio vestuario porque después haríamos un show juntas, después de unos minutos cada uno fue terminando su vestuario y yo recorte algunas partes del papel para convertirlo en un vestido, ellas estaban muy contentas con el resultado que habían logrado a excepción de “V”, pues ella le colocó varias cosas a su traje y le gusto adornarlo pero no le gustó sentir la sensación de ponerse el papel por lo que no soportó tenerlo puesto y se lo arrancó y se alejó de las demás, después de que las otras tres niñas ya tenían puesto su vestuario, enseguida haríamos nuestro show con algún material que todas quisieran ya fueran pelotas listones o aros; ellas eligieron pelotas por lo que juntas

tratamos de hacer malabares pasándonos las pelotas con diferentes velocidades, “V” se integró con nosotras pues mostró interés al ver que pasábamos las pelotas y logró ser parte de su show.

En la sesión 5, se trabajó con un juego de puntería llamado “El elefante de los aros” se comenzó con un baile de una canción llamada había una vez un circo, los niños estuvieron contentos durante el baile y marchaban, aunque yo no hacía esos movimientos, pero ellos se mostraban entusiasmados. Después de la canción les pregunté que qué animales estaban en el circo, “C” y “E1” comenzaron a mencionar leones, tigres, elefantes y cuando mencionaron elefantes, menciones que el juego de hoy sería con unos elefantes, a los cuales debíamos meterles unos aros en la trompa, mientras yo colocaba el material, tuvieron unos minutos para observar los elefantes que coloquen el suelo.

Posteriormente hice dos equipos con la misma cantidad de niños tres en un equipo y tres en otro, a cada equipo los coloqué un cuadro enfrente de los elefantes y les repartí aros de dos tamaños y cada uno con diferente textura les indiqué que deberíamos meter los aros, y el equipo que terminara metiendo los aros primero sería el ganador, también mencioné que solo podía hacer un tiro el que estaba enfrente y después pasaría hacia atrás y el otro haría otro tiro y así hasta que metieran los aros, poco a poco los niños fueron intentando ensartar los aros sin embargo, se les complicó un poco el tiro y decidí acercarlos un poco más a los elefantes. Después de varios intentos un equipo logró meter todos los aros y al otro le quedaron solo tres aros pequeños, los niños del equipo ganador fueron “C”, “V” y “Lu” ellas se mostraban muy felices y querían continuar con el juego mientras que el equipo de “Em”, “E1” y “S” se mostraban un poco desanimados por lo que les di otros minutos para que intentaran meter los aros que les sobraban, hasta que lograron meter todos y como equipo se aplaudieron pues lo habían logrado.

#### **2.2.2.2 Explicación.**

En este ciclo se propició el juego por parejas y juego grupal, en donde se trabajó el uso de reglas y respetar turnos, durante el desarrollo de las sesiones se notó mayormente la interacción entre pares y el seguimiento de indicaciones.

En la sesión 1, con el juego tradicional de la lotería se favoreció la atención de los niños y el trabajo con pares, de los cuales la atención que mostraron los alumnos durante el juego fue

mayor que la se había notado en el ciclo pasado, pues los alumnos observaban la tarjeta con la imagen y después la buscaban en la tarjeta con la que ellos jugaban, mientras que en la segunda ronda se comenzó a trabajar y para ellos fue complejo ya que al ser una nueva forma de trabajo los alumnos se aburrían pues no se trabajaba en equipo, la tarea se quedaba solo para uno y el otro se dispersaba con otros materiales, sin embargo, considero que al igual que menciona Jackson (2015), en “Un juego de lotería se impulsa la socialización en un grupo de trabajo, puesto que la curiosidad de los niños se propaga al saber quién empieza, que carta puede seguir o quien va a ganar” y esto se vio reflejado en la primera ronda del juego, ya que los niños realmente estaban muy entusiasmados con el juego.

En la sesión 2 con el juego de patio tal como lo menciona Crespillo, (2010), quien expresa que:

Mediante los juegos, los niños consiguen entrar en contacto con el mundo y tener una serie de experiencias de forma placentera y agradable. Jugar es investigar, crear, conocer, divertirse, descubrir, esto es, la expresión de todas las inquietudes, ilusiones, fantasías, que un niño necesita desarrollar para convertirse en adulto. (Crespillo, 2010, p.14),

Y esto se vio claramente en esta sesión ya que como fue un juego de patio los alumnos se mostraron muy interesados e impresionados, pues al ser un truco de magia y salir al patio los mantenía atentos, además de que se tomaron en cuenta los gustos de los alumnos con los objetos que se llevaron para que ellos pudieran buscar e identificar con facilidad los objetos que se habían escondidos en el patio lo que propicio la investigación y genero experiencias agradables a lo largo del juego, además, se observó que había una mejoría en el trabajo colaborativo, pues los alumnos sabían que todos tenían que llevar por lo menos un objeto para tener completa la lista del mago y al tenerla llena entre ellos se felicitaron pues lo habían logrado juntos.

En la sesión 3, con el juego simbólico la dulcería se trabajó el trabajo grupal y el respetar turnos para pasar a comprar, dentro de esta sesión se propició el aprendizaje situado en donde se puede observar lo que Lave, Wenger (1991), mencionan como procedimiento social.

El conocimiento se va construyendo entre diferentes participantes a través de la propia práctica en el contexto al que pertenece dicho conocimiento. Se trata

de una visión rompedora con el clásico esquema de maestro y aprendices. Según este nuevo paradigma, los alumnos serían parte activa tanto en la adquisición como en la creación del conocimiento, ya que lo estarían llevando a cabo mediante la práctica social. (Lave, Wenger, 1991, p.96)

En este caso este procedimiento se ve reflejado en el juego simbólico ya que a través de las percepciones de los alumnos ellos construyen su visión sobre determinadas situaciones, por ejemplo, en este el juego de rol que se lleva a cabo lo identifican como algo de lo que viven a diario y así mismo lo asocian con sus contextos.

En la sesión 4, con el juego de construcción de su vestimenta para un show de talentos se vio un poco conflictuado por el uso de materiales que no fueron del agrado de todos los niños, sobre todo por las texturas, considero que pude hacer uso de otros materiales que fueran del agrado de esa alumna ya que según el Ministerio de Educación en un sitio sobre la importancia del uso de material didáctico en la Educación Inicial los materiales didácticos deben de proporcionar experiencias para que los niños pueden aprovechar para identificar propiedades, clasificar, establecer semejanzas y diferencias, resolver problemas, entre otras y, al mismo tiempo, sirve para que los docentes se interrelacionen de mejor manera con sus estudiantes, siendo entonces la oportunidad para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más profundo, sin embargo, se notó que para “V” este proceso se dificultó porque se vio afectada la característica en que los niños disfruten el proceso de construcción y que al mismo tiempo que les permita innovar en este caso en el crear su vestimenta para el show pues al no demostrar agrado al material la niña tuvo problemas para concluir adecuadamente la sesión.

En la sesión 5, con el juego de puntería “El elefante de los aros” se propició el trabajo por equipos, lo que causó que el equipo que terminó después que otro le costará trabajo aceptar que habían perdido y esto es una característica que se presenta en la etapa que se encuentran pues suelen ser egocéntricos y hace que no sepan controlar situaciones como el perder, sin embargo, considero que es importante que por medio de estos juegos los alumnos logren controlar sus impulsos ante estas situaciones en la Guía infantil por Nuevo (2022), mencionan algunas pautas para fomentar el aprender a perder.

Comprender la frustración: Es la emoción que sucede cuando fallamos en un logro. No se puede evitar, porque escapa a la voluntad, pero si se puede manejar de manera

positiva. Si un niño se frustra no es recomendable gritarle o minimizar su sentimiento o decirle “no te enojés”. Se corrigen conductas, no emociones. El adulto debería tramitar su frustración con inteligencia y hasta con elegancia sí se puede. Si el enojo es muy fuerte, quizá lo mejor sería expresar que se está molesto. Darse unos segundos para calmarse y no actuar con “cabeza caliente”.

Respetar los resultados: quien entra a un juego, desafío, concurso o carrera lo hace aceptando unas reglas establecidas de antemano y la posibilidad, incluso, que haya una persona juzgando las performances (árbitro, jurado). Se debe entrar a competir con la convicción de que el resultado puede que no nos favorezca, no importa cuan confiados estemos. Eso nos da la capacidad de prepararnos ante un resultado inesperado. (Nuevo, 2022, s/p)

Considero que estas pautas ayudaran a fortalecer el trabajo en equipo y que se construya un ambiente más sano e interactivo entre sus compañeros.

### **2.2.2.3 Confrontación.**

Las causas que dificultaron el progreso del desarrollo social durante esta jornada fue la adaptación de los niños al trabajar en equipos, al ser de sus primeras interacciones por subgrupos les costó mayor trabajo relacionarse entre ellos para lograr algún objetivo en los juegos, sin embargo, a lo largo del desarrollo de la jornada sus interacciones en equipos y en subgrupos fue mayor ya que cada uno de ellos cada vez fue más consiente de la participación de cada uno de sus compañeros.

Mientras que en mi intervención considero que he mejorado en cada ciclo, pues la relación con los alumnos y la docente titular ha mejorado en varios aspectos como la comunicación entre nosotras, pues se ha incrementado, al igual que me ofrecía oportunidades para mis intervenciones y siempre me orientaba o guiaba dando sugerencias de lo que podía mejorar, así como también me hacía sentir parte en las actividades que se realizaban fuera del salón, lo que género que en cada sesión me mostrará más segura al intervenir y al relacionarme con los padres de familia, al igual que si se presentan situaciones de conducta con alumnos puedo resolverlo con mayor facilidad, considero que en el siguiente ciclo debo mejorar aspectos de control de grupo cuando hay mayor cantidad de alumnos.

#### **2.2.2.4 Reconstrucción.**

Para el siguiente ciclo reflexivo trabajaré mayormente el trabajo con pares y grupal, ya que pretendo que los alumnos interactúen más con sus compañeros, elaboraré un juego de cada tipo de los que se han trabajado puesto que se seguirá trabajando con el mismo tema del circo, considero que para ellos será más fácil relacionar los juegos, así como mejorar sus relaciones.

Los juegos que se elaborarán serán con mayor material, para que los alumnos se involucren mayormente.

Las reglas de los juegos serán una prioridad, además de respetar turnos, se propiciará la estrategia de elogios mediante incentivos que les gustan a los alumnos como premios para mejorar el seguimiento de indicaciones y reglas durante la ejecución de los juegos.

La evaluación se realizará de manera individual al finalizar la ejecución de los juegos, mediante dos listas de cotejo que se elaboraron enfocadas al área social, una sobre identidad personal y autonomía y la siguiente con relación a las relaciones interpersonales, las cuales constarán de indicadores cada una con diferentes competencias que se pretende que se hayan desarrollado a lo largo de los tres ciclos reflexivos.

Se continuará con el recurso humano de la alumna “C” como apoyo para los alumnos, sin embargo, ella tendrá rotaciones con los diferentes alumnos para que pueda motivar a sus los demás y ella se involucre con los demás de la misma manera.

### **2.2.3 Tercer ciclo reflexivo: Plan de acción final.**

#### **2.2.3.1 Descripción.**

Para este tercer ciclo lleve a cabo un juego por cada tipo de los que se han trabajado, cada uno de ellos con la finalidad de crear mejores trabajos en equipo y una mayor socialización entre los alumnos. En estos juegos se realizaron con el mismo proyecto que se trabajó en el ciclo anterior (“El circo”), durante esta jornada la asistencia de los alumnos fue muy baja ya que durante este periodo hubo bastantes días con suspensiones oficiales y también los alumnos se encontraban

enfermos, por lo que los resultados que, aunque fueron buenos con los alumnos que asistieron no se observó un avance total de la propuesta pues no se trabajó con todo el grupo.

La primera sesión la trabajé con un juego de patio titulado "Payasos con figuras" en el cual se realizó solo con dos alumnas "Em" y "V", al iniciar el juego se les explicó a las alumnas que en el patio encontrarían tapas con diferentes figuras y tenían que recolectarlas para traerlas al salón, una vez que se dio la indicación las niñas salieron emocionadas y tomadas de la mano a buscar las tapas una vez que recolectaron todas las que observaron se les indicó que regresarían al salón.

Una vez que tenían todas las tapas les mostré dos payasos los cuales tenían figuras de cuadrados y otro de círculos en su traje, les expliqué que cada una tenía que completar el traje del payaso con las tapas observando cuál era el lugar que correspondía a esa etapa, por ejemplo, la tapa con el círculo rojo correspondía al payaso y debían observar en donde correspondía en el traje, pero les dije que trabajarían en equipo turnándose para sacar una tapa y colocarla donde correspondía.

El juego lo inició "Em" y para ella resultó más fácil identificar el lugar de la tapa que se acaba, mientras que para "V" era más complejo y tomaba más tiempo lo que a "Em" le conflictuaba esperar su turno, pero le expliqué que tenía que ser más paciente y esperar a su compañera porque era un trabajo que tenían que hacer juntas, cabe mencionar que cada que "V" colocaba una tapa en su lugar se le reconocía mediante elogios lo que había hecho y ella se mostraba muy alegre y entusiasmada. Cuando las niñas lograron tener los payasos completos se felicitó el gran trabajo de ambas y se les recompensó con una estrellita que se colocó en su frente pues esto las hacía conscientes de que lo que habían hecho había estado muy bien y las alumnas al finalizar estaban muy contentas y en una ocasión se abrazaron como festejo al ver sus payasos completos.

Para la sesión 2, realice el juego simbólico de "Las palomitas" en este juego solo se tuvo la asistencia de "E1" y "Em", sin embargo, ambos estuvieron alegres desde que observaron el material. Les indiqué que jugaríamos a ser vendedores de palomitas y tenían que hacer las palomitas embolsarlas y después venderlas, los niños observaron atentamente cómo caían las palomitas, cuando se tuvo el tupper lleno de palomitas les dije que ahora podían abrir la puerta del horno para sacarlas, posteriormente debían guardarlas en las bolsitas y en esta actividad los niños se pusieron de acuerdo para que uno tomara la bolsita y el otro vaciara palomitas en ella, al inicio no eran muy cuidadosos y tiraban muchas palomitas al suelo pero después les dije que tenían que



tener más cuidado para no tirarlas porque teníamos que barrer después lo que se caía al suelo después de esto los niños fueron más cuidadosos e incluso cambiaron la forma en la que embolsaban las palomitas, ambos estaban muy concentrados llenando las bolsas de palomitas les indiqué después que podían cambiar de papel de lo que estaban haciendo ellos cambiaron y llenaron unas cuantas bolsas más.

Después de que llenaron alrededor de cinco bolsas de palomitas les indiqué que ahora juntos debían ofrecer sus palomitas a la maestra y a mí para que les compráramos, “E1” tuvo más iniciativa al hablar y ofrecer las palomitas a la maestra mientras que “Em” la ayudó dando las palomitas a la maestra una vez que ella les pagó, posteriormente les dije que uno de ellos debía venderle al otro y después el otro le vendería a él palomitas para que todos tuvieran una bolsa de palomitas, los niños se mostraron muy contentos al jugar durante toda la sesión y ambos supieron hacer un buen trabajo en equipo para vender sus palomitas.

En la sesión 3 se llevó a cabo el juego de puntería "Ponchando globos" en el cual se llevó a cabo solo con “Em”, “V” y “L”. Al inicio les llamó la atención a los alumnos al ver los globos sin embargo cuando les entregué el dardo a “Em” no le gustó pues le daba miedo mientras que a los otros dos niños les daba curiosidad y empezaron a manipularlo; posteriormente les expliqué a los niños que teníamos que ponchar un globo y tomar el papel que se encontraba dentro del globo pues sería una pieza de un rompecabezas que teníamos que armar, al inicio les costó mucho trabajo reventar los globos con el dardo por lo que fui bajando la complejidad y coloqué a los niños en una fila pero a una distancia menor.

“V” fue la primera en ponchar un globo la reacción de ella fue de mucho asombro pues vio caer el papel y lo tomó rápidamente al ver que tenía una ilustración la guíe para mostrarle en qué parte de un tablero que estaba en el pizarrón debía estar colocar esa pieza, los demás niños al ver la pieza se entusiasmaron más por reventar los globos, cabe mencionar que cada uno debía esperar su turno para lanzar tres dardos, cuando era el turno de “Em” yo la apoyaba pues mostraba miedo al tomar los dardos, sin embargo, después de tres o cuatro turnos perdió el miedo y logró hacerlo sola, como el rompecabezas tenía varias piezas los niños tardaron alrededor de 30 minutos en tronar todos los globos.

Cada que se acaban una pieza y la colocaban se mostraban muy emocionados al saber qué sería ese rompecabezas, durante los tiros yo motivaba a los alumnos con palabras o frases y les

recordaba que si trabajaban todos juntos sería más fácil y rápido saber de qué se trataba el rompecabezas, con “L” se requirió mayor apoyo y a él en unas ocasiones se le sujetaba la mano y se llevaba hasta un globo para que lo pinchara con el dardo y saliera la pieza. Se logró completar el rompecabezas y los niños observaron que era un circo en donde había dos payasos y se emocionaron y alegraron por completarlo.

Para la sesión 4, de trabajo el juego tradicional "Pintando caritas" en este juego solo se tuvo la asistencia de “C” y “E1”, al iniciar le mostré a los niños unos antifaces de cuatro diferentes tipos y les dije que ambos tenían que elegir el que les gustara, pero debía ser igual pues serían un equipo ambos seleccionaron el mismo de manera instantánea lo que hizo muy fácil la elección.

Una vez que tenían su antifaz les proporcioné más material para que ellos adornaran su antifaz de la forma que más les gustara, ambos se mostraron contentos al estarlo realizando, después de que terminaron su antifaz les di una boquita que igual tenían que adornar y les indiqué que debían construir la carita de su personaje del circo, una vez que terminaron su antifaz y boca se los coloqué.

Posteriormente les mencioné que ahora debían elegir un material con el que quisieran realizar una actividad de las que se hacían en el circo por ejemplo: malabares con pelotas, juegos con listones o un truco de magia, ellos eligieron las pelotas, tenían que hacer su show pero juntos como un equipo, por lo que se pusieron de pie y “C” le dijo que le aventaría una pelota mientras le pasaba otra con otra mano, y después de varios intentos lograron hacerlo bien, durante la presentación tenían que tener puesto el antifaz que habían construido, ambos niños estaban muy contentos de ser equipo y hubo una buena interacción durante todo el juego pues los dos se mostraron dispuestos a trabajar el uno con el otro.

Para la sesión 5 se llevó a cabo el juego de construcción "Torres con vasos" en esta sesión solo asistieron "C, "V" y "L" por lo que se dio la indicación que trabajarían en equipo le irían pasando a las tres diferentes secciones para formar torres, en la primer sesión se encontraba una imagen con una torre construida por cinco vasos les indiqué que tenían que construir juntas esa torre, al inicio las niñas no mostraban mucha participación, sin embargo, le sugerí que podía poner un vaso una y después la otra pero en el orden que se encontraba en la imagen para que pudieran armar esa torre, “C” tomó la iniciativa y colocó el primer vaso y guio a sus compañeras en donde debían colocar el vaso, una vez que las niñas vieron lo que podían construir quisieron intentarlo

apilando los vasos y les di unos minutos para que trabajaran con el material según su imaginación, posteriormente en la siguiente sección estaba una torre pero está con tres pisos, les di la misma indicación de que debían hacerlo todas juntas al ya tener un ejemplo no hubo mucha dificultad, sin embargo, al colocar el último vaso se tambaleó un poco la torre y de esta se cayeron algunos vasos y la reacción de las niñas fue de asombro y risas pues sabían que podían volver a intentarlo.

Finalmente la construyeron desde cero y lograron hacer la torre en la segunda oportunidad, en la siguiente sección se encontraba una torre aún más complicada sin embargo cada una se turnaba para colocar un vaso, después de tener casi completa la torre a luz le pareció chistoso tirar la torre por lo que volvieron a recogerla y lo intentaron una vez más hasta lograrlo, las felicité por el buen trabajo que habían hecho y las recompense con una estrella en su frente después ellas querían seguir jugando y les dije que tendrían 5 minutos para jugar ahora individualmente con cierta cantidad de vasos y cada una se mostró muy interesada y animada pues hacían diferentes torres, aunque “V” lo hacía y después iba a observar las torres de sus compañeras y solo observaba y regresaba a su lugar, finalmente le pedí a todas que juntaran sus vasos y los regresaran.

### **2.2.3.2 Explicación.**

Al ser el último ciclo reflexivo se propició mayormente el trabajo en equipos y grupal, ya que se buscaba observar los resultados de esta propuesta, a lo largo del ciclo se observó mayor interacción de los alumnos en relación a lo que se había visto en los demás ciclos, la participación de los niños en los juegos fue mejor al igual que el seguimiento de instrucciones.

En la sesión 1, con el juego en el patio al salir se vio favorecido el desarrollo físico ya que como menciona Aguilar, (2007) el juego “es importante para el desarrollo físico del individuo porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyan el desarrollo del cuerpo. Así como coadyuva al desarrollo muscular y de la coordinación neuromuscular” (Aguilar, 2007. p.50) Y dentro de este juego al salir a buscar las tapas de los vestuarios de los payasos los niños pudieron realizar actividades como las que mencionan (caminar, correr) y en estas acciones los alumnos se muestran más contentos pues experimentan al aire libre y se despejan de pasar todo el día en el salón de clases.

En la sesión 2 con el juego simbólico se beneficia el desarrollo mental como lo menciona Aguilar (2007), pues este “aumenta notablemente y se domina por el juego, ya que juega por placer porque responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. Además, desarrolla el análisis concentración abstracción y generalización” y esto se encuentra muy presente ya que los alumnos a partir de la actividad que realizan que es la de compra y venta, se asocian con facilidad al juego y se muestran más entusiasmados, además de que antes que se apropien de un rol con el que se identifican.

En la sesión 3 se llevó a cabo el juego de puntería, en el cual se desarrolló al igual que en el juego en el patio el desarrollo motriz, pero este más enfocado en el movimiento de los brazos y además la atención y precisión al apuntar al ponchar los globos, además de que en este se empleó el juego en colectivo en el cual Aguilar, (2007) menciona que a través de estos juegos colectivos:

Se cultivan valores sociales de un modo espontáneo e insensible, en este los niños alcanzan el deseo de obrar cooperativamente aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría oportunidad de gozar el juego de mejor manera y se fomenta la solidaridad pues es donde se construye la necesidad de defender a los demás o injusticias y sirve positivamente para el desarrollo de sentimientos sociales. (p.51)

En la sesión 4 con el juego tradicional se realizó la creación de sus caritas para el show en donde se pone en práctica lo que menciona Aguilar, (2007) sobre el juego como “un estímulo primordial de la imaginación ya que se identifica con el tiempo y el espacio y puede representar animales o personas por alguna cosa ya que es el periodo del animismo”(Aguilar, 2007, p.51) de esta manera se puede decir que a través de este juego los niños pusieron en práctica su imaginación y gustos para crear algo que ellas usarían.

Finalmente, en la sesión 5 se trabajó el juego de construcción en equipos y en este se vio muy claro el juego en colectivo y lo que Martínez (1998) dice sobre este “se va adquiriendo a través de la colaboración solidaridad responsabilidad pues son lecciones de carácter social que servirá para establecer relaciones con su comunidad” (p. 53) lo cual se proyectó en la elaboración de las torres, ya que las alumnas llegaron a ciertos acuerdos para lograr una colaboración en la torre y para que se construyera sin que se cayera.

A lo largo de este ciclo se pudo observar cómo las capacidades sociales se desarrollan a través de un clima de autonomía y respeto que se da en el juego, ya que el niño es partícipe en la

creación y realización manteniendo reglas y situaciones en que pueda compartir y desenvolverse autónomamente.

### **2.2.3.3 Confrontación.**

Lo que se dificulto mayormente en este ciclo fue la inasistencia de los alumnos, ya que a las jornadas solo se presentaban 2 o 3 niños debido a la salud de los menores, lo que propicio que los juegos no se realizarán de la manera en la que se habían planteado, sin embargo, con los alumnos que se presentaban, se vieron avances significativos, como los inicios de amistad entre sus compañeros, la autonomía al realizar los juegos, al igual que se mostraban más seguros y cómodos al relacionarse con sus compañeros.

Mientras que en relación con mi práctica se me dificulto en ocasiones las modificaciones de los juegos al no tener asistencia de los alumnos que se esperaban, sin embargo, considero que poco a poco supe ajustar los juegos e intenté no perder el objetivo de cada uno.

### **2.2.3.4 Reconstrucción.**

Lo que se puede mejorar en este ciclo son las adecuaciones que se pueden realizar con pocos alumnos, es decir, tener la opción de realizar los juegos con toda la población de alumnos y la de solo con 2 o 3 alumnos, esto debido a que regularmente en CAM preescolar las inasistencias al servicio suelen ser constantes debido a que los niños suelen tener defensas bajas o asisten a terapias, mismas situaciones que dificultad el proceso de socialización de los alumnos.



# APARTADO TRES

CONCLUSIONES Y  
RECOMENDACIONES



## CONCLUSIONES.

Al finalizar esta reflexión de la práctica puedo decir que la intervención que se tuvo durante esta, fue muy enriquecedora dado que se logró favorecer la socialización de los alumnos del preescolar.

Lo expuesto a lo largo de este trabajo me permite llegar a las siguientes conclusiones.

1. En cuanto al concepto de socialización en la aplicación de los juegos puedo decir que es una interacción que se realiza a través de relaciones interpersonales que los niños lograr generar con sus compañeros, generando un clima de confianza y seguridad, esta socialización se puede fortalecer desde el juego y sus diferentes tipos, ya que permiten que los niños a partir de acciones concretas o situaciones que se van dando sin forzarse se vayan incluyendo con sus compañeros y puedan realizar diferentes objetivos que se realizan en colaboración.

Uno de los aspectos que deben ser precisados en relación con la socialización en alumnos con TEA suele ser menor, sin embargo, durante esta reflexión de la práctica se pudieron establecer acciones que mejoraron el desarrollo del área social en estos alumnos, ya que a partir del juego individualizado se propició la ejecución de los juegos y poco a poco se buscó que los alumnos pudieran acercarse en mayor medida a sus compañeros a través de juegos entre pares y juegos grupales, teniendo como resultado una socialización más establecida en el grupo.

Por lo tanto, la socialización en alumnos con TEA en la aplicación de los juegos puede ser definida como el ejercicio de interacciones que parten desde lo individual para lograr las relaciones sociales con sus pares y esta a su vez fomenta la autonomía de los alumnos, pues les genera seguridad y confianza en sí mismos.

2. En cuanto a las consecuencias de las afirmaciones anteriores.

Las afirmaciones recién enunciadas abren la puerta a una serie de dificultades que se presentaron a lo largo de los ciclos, sin embargo, solo no centraremos en aquella que se relaciona directamente con la hipótesis formulada al inicio de esta investigación, pues bien, a través del juego se ha logrado fortalecer la socialización en alumnos con TEA, en cuanto al grupo multigrado

de preescolar del CAM 15, ya que proporcionan los principales aspectos para crear intercalaciones a través de juegos que coinciden en los aprendizajes que llevan a cabo en su vida diaria y además se centran en temas que son significativos para ellos lo que genera que para ellos sean relevantes.

Esta conclusión da turno a nuevas hipótesis y preguntas relacionadas con los alcances que se tuvieron en la socialización en la aplicación de juegos. Entre ellas y solo a modo de ejemplo, cómo determinar de qué manera se eleva la autonomía de los alumnos de preescolar a partir de los juegos, o en qué casos se pueden o no trabajar los juegos para favorecer la socialización, cual es otra estrategia para fomentar la socialización en los alumnos con TEA, dichos cuestionamientos pueden ser utilizados para nuevas reflexiones, pero por obviedad estas tendrán otras variables e implica un quiebre con la forma en que se llevó a cabo.

Según los resultados obtenidos a partir de las evaluaciones con la técnica de observación se concluye que la socialización de los alumnos con TEA se vio fortalecida a partir de los juegos bajo los parámetros establecidos en el diagnóstico inicial y final de los alumnos.

Por último, puedo resaltar que los niños dentro del grupo que no presentan TEA se vieron favorecidos en la socialización con sus compañeros de manera más evidente ya que algunos de ellos tenían más habilidades sociales desde el inicio así como ellos apoyaban el desarrollo social de sus compañeros, sin embargo dichos alumnos no fueron evaluados debido a que esta investigación solo se centra en los alumnos con TEA, estos resultados pueden deberse a que estos alumnos no presentan limitaciones en el área social y fue más sencilla su participación en los juegos.

En cuanto a las limitaciones de algunos avances de los alumnos fue la asistencia regular de los alumnos ya que por situaciones de salud y terapias los niños se retrasaban en el progreso, sin embargo, cada uno de ellos se evaluó con diversos objetivos logrados en los juegos.

En cuanto a mi competencia profesional “Integra recursos de la investigación educativa para enriquecer su práctica profesional, expresando su interés por el conocimiento, la ciencia y la mejora de la educación”, a lo largo de la investigación pude enriquecer mi práctica mediante los diagnósticos, la elaboración de diferentes juegos pensando en los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje así como darle mayor importancia al área social, haciendo uso de una gran variedad de materiales y recursos didácticos para facilitar la motivación y la participación de los alumnos



en los juegos, las evaluaciones que realice para ver los resultados de mis intervenciones todo esto con la finalidad de la mejora de la educación de mis alumnos.

## **Recomendaciones**

De acuerdo con lo planteado a lo largo de la reflexión de la práctica con base al tema de estudio de “el juego” como estrategia para favorecer la socialización en alumnos con TEA, se manifiestan a continuación una serie de recomendaciones para su aplicación:

- Llevar a cabo un diagnóstico inicial de los alumnos sobre el área social.
- Propongo contemplar todos los tipos de juego que se proponen, ya que al ser diferentes propician en los alumnos mayor interés, incluso se podrían agregar juegos de memoria u otros.
- Es importante tomar en cuenta los intereses de los alumnos para que sea más fácil que ellos se incluyan en los juegos.
- Llevar a cabo una agenda diaria en la que los alumnos sepan que se realizara durante el día y estén preparados ante los cambios de actividades.
- Estar en espacios amplios y que se asigne un lugar dentro del salón donde se puedan llevar a cabo los juegos.
- Después de llevar a cabo el juego implementar alguna evaluación para rescatar los aspectos más importantes de la sesión.

Se espera que esta reflexión de la práctica y la estrategia que se planteó como solución a la problemática observada sean de apoyo para la reflexión de la práctica docente y en futuras investigaciones educativas.

## REFERENCIAS.

- Aguilar, M (2007) El juego en preescolar. UPN
- American Psychiatric Association, (2013), Guía de consulta de los Criterios Diagnósticos del DSM-5, Chicago.
- Ardila, R. (1992). Psicología del hombre colombiano: Cultura y comportamiento social. Bogotá: Planeta.
- Arnáiz, V. (2005). Cambio en las inteligencias. Aula de infantil, 26.
- Arnáiz, V., y Camps, V. (2005). Taller de construcciones. ¿Cómo lo hacemos? Aula de infantil, 26, 7-10.
- Bodrova, E y J. Leong (2004) Herramientas de la mente el aprendizaje en la infancia desde la perspectiva de Vygotsky.
- Calza, M., Del Giúdice, M., Filidoro, N., Graus, M., Greco, M., Guarna, M., Levit, V., Mantegazza, S., Mas, M., Medina, L., Mokaniuk, A., Muscolino, M., Pereyra, B., Serra, C. (2018) “El juego en prácticas psicopedagógicas”. Buenos Aires. Entreideas.
- Cornago, A (1997) El libro del Juego. The unicorn children’s foundation.
- Crespillo, E. (2010). Estudios Pedagógicos.
- Coto (2007) Autismo infantil: El estado de la cuestión.
- Diccionario Enciclopédico Océano (2011)
- Federación de CC. OO. De Andaluçiana (2010) Revista digital para profesionales de la enseñanza número siete.
- Fundación Brincar (2011) Estrategias efectivas para enseñar a los niños con autismo.
- Garza, F. (1978) Motricidad gruesa.
- Halten, K. (1987) La integración de los niveles estratégico, táctico y operativo en la dirección estratégica. Revista Escuela de Administración de Negocios.

- Jackson, S. (2015). La lotería. México: Penguin Random House.
- Junta de Andaluciana (2001) Guía para la atención educativa a los alumnos y alumnas con Trastornos del Espectro Autista.
- Jurado, P. (2015). “Influencia de los comportamientos disruptivos en el fracaso escolar de los alumnos de eso. hacia un modelo de intervención centrado en la institución educativa”. barcelona:uab (proyecto i+d-2010. edu2010-20105 (subprograma educ).
- Latorre, A. (2005) La investigación-acción Conocer y cambiar la práctica educativa.
- Lavega, P (1995). En Trigo, Eugenia: El juego tradicional en el curriculum de educación física. AULA.
- Lave, J., Wenger, E. (1991). Situated learning: Legitimate peripheral participation. Cambridge University Press.
- Levine, S (2021), Rompecabezas: Su importancia y las destrezas que desarrollan en el siglo 21. Didacti Juegos.
- Martínez, G. (1998) El juego y el desarrollo infantil. Octaedro.
- Ministerio de Educación de Chile (2010) Educación de estudiantes que presentan Trastornos del Espectro Autista.
- Morrisey, G. (1993) El pensamiento estratégico. Construya los cimientos de su planeación. Ed. Prentice Hall Hispanoamericana, Madrid, España.
- Nuevo, M (2022) Saber ganar y saber perder - Valores con sabiduría para niños. Guía infantil.
- Piaget, J. (1983). Seis estudios de Psicología. Barcelona: Ariel.
- Rodríguez, M (2010) La mejora del desarrollo motor a través de los lanzamientos y las recepciones. Buenos Aires.
- Rimiand B (1999). Sociedad Americana de Autismo.
- Ruiz, P (2009) La investigación en el tema de socialización.

Tapp, J.; Gunnar, M. & Keating, D. (1988). Socialización: Tres edades, tres sistemas de reglas. En: Perlman y Cozby. Psicología social. México: Interamericana.

UNICEF (2018) Aprendizaje a través del juego.

Sanchez, A (2013) Juegos tradicionales desde Brueghel hasta ahora. UGR.

SEP (2018) Plan de Estudios de la licenciatura en Inclusión Educativa

SEP (2004) Programa de educación preescolar.

SEP (2017) Plan y Programas de Educación Preescolar

Vygotsky, L. (1996). A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 5.ed. São Paulo: Martins Fontes.



# ANEXOS



## LISTA DE COTEJO

Área social, en el juego a alumnos con Trastorno de Espectro Autista de preescolar multigrado.

### Evaluación individual sobre identidad personal y autonomía.

Competencia: Reconoce sus cualidades y capacidades y las de sus compañeras y compañeros.								
Nombre	"L"		"E1"		"V"		"E2"	
Indicador	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Habla sobre sus sentimientos.								
Habla libremente sobre cómo es él o ella (qué le gusta y qué le disgusta)								
Habla libremente sobre cómo se siente en su casa.								
Habla libremente sobre cómo se siente en la escuela.								
Apoya y da sugerencias a otros								
Muestra curiosidad e interés por aprender y los expresa explorando y preguntando								
Expresa satisfacción al darse cuenta de sus logros cuando realiza una actividad								
Reconoce cuándo es necesario un esfuerzo mayor para lograr lo que se propone								
Atiende sugerencias								
Muestra perseverancia en las acciones que lo requieren.								
Competencia: Adquiere conciencia de sus propias necesidades, puntos de vista y sentimientos, y desarrolla su sensibilidad hacia las necesidades, puntos de vista y sentimientos de otros								
Expresa cómo se siente								
Controla gradualmente conductas impulsivas que afectan a los demás.								

Evita agredir verbalmente a sus compañeras o compañeros y a otras personas.								
Evita agredir físicamente a sus compañeras o compañeros y a otras personas.								
Cuida de su persona								
Se respeta a sí mismo								
Apoya a quien percibe que lo necesita.								
Competencia: Comprende que hay criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.								
Toma en cuenta a los demás al esperar su turno para intervenir.								
Toma en cuenta a los demás, al realizar un trabajo colectivo.								
Toma en cuenta a los demás al compartir materiales.								
Utiliza el lenguaje para hacerse entender								
Utiliza el lenguaje para expresar sus sentimientos.								
Utiliza el lenguaje para negociar.								
Utiliza el lenguaje para argumentar.								
Participa en juegos conforme a las reglas establecidas.								
Acepta y propone normas para la convivencia.								
Acepta y propone normas para el juego.								
Competencia: Adquiere gradualmente mayor autonomía								
Se hace cargo de las pertenencias que lleva a la escuela.								
Se involucra activamente en actividades colectivas								
Es persistente en las actividades en las que toma parte.								
Controla gradualmente sus impulsos y la necesidad de gratificación inmediata (por ejemplo, cuando quiere tomar								

un juguete, un libro u otro material que alguien está utilizando)	■	■	■	■	■	■	■	■
Acepta asumir y compartir responsabilidades	■	■	■	■	■	■	■	■
Se compromete con actividades individuales que son acordadas en el grupo o que él mismo propone.	■	■	■	■	■	■	■	■
Se compromete con actividades colectivas que son acordadas en el grupo o que él mismo propone.	■	■	■	■	■	■	■	■
Aprende progresivamente a reconocer diversas situaciones de riesgo	■	■	■	■	■	■	■	■
Enfrenta desafíos y busca estrategias para superarlos (por ejemplo, qué y cómo hacer para construir un carro con un juego de construcción: seleccionar piezas, organizarlas y ensamblarlas).	■	■	■	■	■	■	■	■



## LISTA DE COTEJO

Área social, en el juego a alumnos con Trastorno de Espectro Autista de preescolar multigrado.

### Evaluación de las relaciones interpersonales.

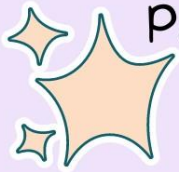
Competencia: Acepta a sus compañeras y compañeros como son y comprende que todos tienen los mismos derechos, y también que existen responsabilidades que deben asumir								
Nombre	"L"		"E1"		"V"		"E2"	
Indicador	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Acepta desempeñar distintos roles, independientemente de su sexo en el juego.								
Aprende que tanto las niñas como los niños pueden realizar todo tipo de actividades y que es importante la colaboración de todos en una tarea compartida								
Competencia: Comprende que las personas tienen diferentes necesidades, puntos de vista, culturas y creencias que deben ser tratadas con respeto.								
Reconoce las diferencias entre las personas, su cultura y sus creencias.								
Respeto las diferencias entre las personas, su cultura y sus creencias.								
Se percata de que participa en distintos grupos sociales								
Se percata de que desempeña papeles específicos en cada grupo social.								
Competencia: Aprende sobre la importancia de la amistad y comprende el valor que tienen la confianza, la honestidad y el apoyo mutuo.								
Participa y colabora con sus pares en distintas actividades								
Establece relaciones de amistad con otros.								
Competencia: Interioriza gradualmente las normas de relación y comportamiento basadas en la equidad y el respeto.								
Considera las consecuencias de sus palabras para él mismo y para los otros.								

Considera las consecuencias de sus acciones para él mismo y para los otros.								
Explica qué le parece justo o injusto y por qué								
Comprende los juegos tradicionales								
Comprende los juegos en el patio								
Comprende los juegos simbólicos								
Comprende los juegos de puntería								
Comprende los juegos de construcción								
Participa en los juegos tradicionales								
Participa en los juegos en el patio								
Participa en los juegos simbólicos								
Participa en los juegos de puntería								
Participa en los juegos de construcción								
Acepta y reconoce cuando gana								
Acepta y reconoce cuando pierde								

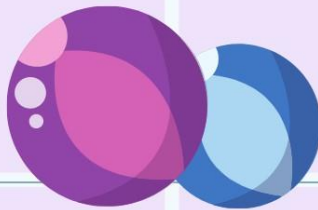


Fichero de juegos.

JUGANDO  
JUNTOS TODO  
SALE MEJOR



Para niños de Preescolar de 3 a 6 años.



Por:

Karla Jovana Aguilar Velázquez.

# Índice



## JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN . . . . . 3

Construyendo mi casa.....	4
Rompecabezas de animales .....	5
Show de talentos .....	6
Torre de vasos .....	7

## JUEGOS TRADICIONALES . . . . . 8

Las sillas .....	9
Saltando la cuerda .....	10
Lotería del circo .....	11
Caritas decoradas .....	12

## JUEGOS SIMBÓLICOS . . . . . 13

¿Qué quiero ser de grande? .....	14
La juguetería .....	15
Dulcería .....	16
Las palomitas .....	17

## JUEGOS DE PUNTERÍA . . . . . 18

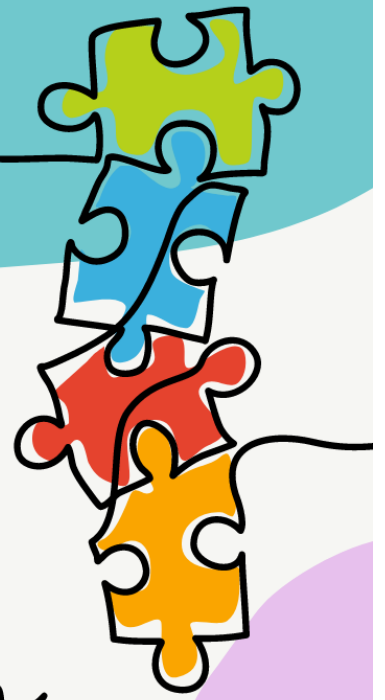
Boliche .....	19
Lanzando aros .....	20
El elefante de los aros .....	21
Ponchando globos.....	22

## JUEGOS DE PATIO . . . . . 23

Escondidillas.....	24
Caracol caracolito .....	25
Show de magia .....	26
Payaso con figuras .....	27

## EVIDENCIAS . . . . . 28

# Juegos de construcción.



## FAVORECE A

Generar producciones complejas que implican simetrías, evidencian ejes de rotación, crean ordenamientos complejos, consiguen equilibrios desconcertantes, recurren a equivalencias entre piezas, definen perímetros regulares de grandes dimensiones y sin referencias inmediatas..." (Arnaiz, 2005, p. 6)

# CONSTRUYENDO MI CASA

## Objetivo:

Establecer relaciones entre pares a través del juego de construcción para lograr un trabajo en equipo.

## Recursos:

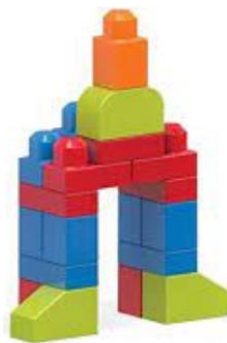
- Bloques de construcción.
- Imagen de bloques con casas.

## Organización:

- Escuchar una canción antes de comenzar el juego.
- Los niños deberán estar en lugares con gran espacio entre cada uno.

## Reglas

- Permanecer en su lugar.
- Cuidar el material con el que trabajan.



## Desarrollo:

- Se proporcionará a los alumnos bloques de construcción.
- Se darán 5 minutos para que los alumnos observen el material y lo manipulen.
- Posteriormente se les comentará que deberán crear una casa con los bloques, de la manera que ellos consideren.
- Si los niños muestran confusión se les dará una imagen de como pueden hacer su diseño si se observan confundidos.
- Cuando hayan finalizado se les preguntará como es su casa, que colores tiene, si es grande o pequeña.
- Finalmente se pedirá a los niños que ahora con otro de sus compañeros deberán realizar juntos una figura con los bloques.
- Se dará unos minutos para que jueguen entre ellos y posteriormente se les pedirá levantar su material.

# ROMPECABEZAS DE ANIMALES

## Objetivo:

Incrementar el compromiso en actividades individuales a través del juego de construcción.

## Recursos:

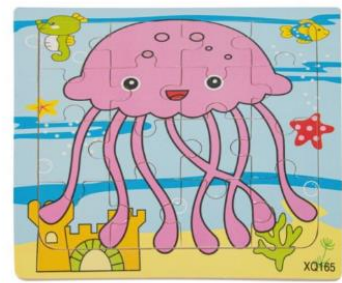
- Rompecabezas de medusa.
- Rompecabezas de abeja.

## Organización:

- Colocar a los niños en una mesa o superficie plana para armar el rompecabezas.
- Previamente trabajar con dos vocales o letras.

## Reglas

- Permanecer en su lugar.
- Cuidar el material con el que trabajan.



## Desarrollo:

- Se hará un recordatorio a los niños de las letras o sílabas que estuvieron trabajando diciendo que algunos vieron la letra "A" y otros las sílabas "MA-ME-MI-MO-MU".
- Una vez que los alumnos recuerden que trabajaron se les repartirá un rompecabezas con un animal que inicia con la letra "A" (Abeja) y otro con la sílaba "ME" (Medusa) y ellos deberán elegir cuál es el rompecabezas de la letra que ya vieron.
- Una vez que hayan elegido el rompecabezas correcto se pedirá que lo observen por unos minutos.
- Posteriormente se les indicará que lo desarmen y lo vuelvan a armar correctamente, al estar armando el rompecabezas se estará reforzando el fonema con el que se está trabajando.

# SHOW DE TALENTOS

## Objetivo:

Enfrentar desafíos creativos y buscar estrategias para superarlos mediante la creación de un vestuario de payaso.

## Recursos:

- Material para hacer vestuarios (se recomienda papel china).
- Resistol.
- Pelotas.
- Aros.
- Varitas.

## Organización:

- Organizar bancas y mesas en forma de cuadrado para que los niños se coloquen en grupo.
- Acomodar el material de decoración al centro de las bancas.
- Repartir un papel china a cada niño.

## Reglas

- Compartir el material.
- Recoger y tirar la basura.
- Respetar los gustos de todos.



## Desarrollo:

- Se mostrará a los niños ilustraciones de payasos y se les pedirá que observen sus vestuarios.
- En la mesa habrá diferentes materiales y se les indicará que con ayuda de esos materiales deberán construir su propio vestuario para que se vistan de un payasito.
- Se les indicará que pueden poner botones, brillantes, corbatas, moños, pompones, o lo que ellos quieran, pero deben ser siempre muy coloridos.
- Una vez que hayan construido su vestuario se les dirá que haremos un show de talentos de payasos y podrán tomar pelotas, aros, varitas lo que ellos quieran para que hagan el talento de su payaso.
- Finalmente participarán presentando su con su talento enfrente de todos.



# TORRE DE VASOS

## Objetivo:

Asumir y compartir responsabilidades para que se lleven a cabo interacciones entre pares a través de la colaboración

## Recursos:

- Vasos.
- Papelitos con colores.
- Imágenes de ejemplos de torres de vasos.

## Organización:

- Se les proporcionará a los niños un papelito con un color que indicará quien de sus compañeros jugará.
- Colocar a los niños en una superficie plana.
- Repartir por equipos la misma cantidad de vasos.

## Reglas

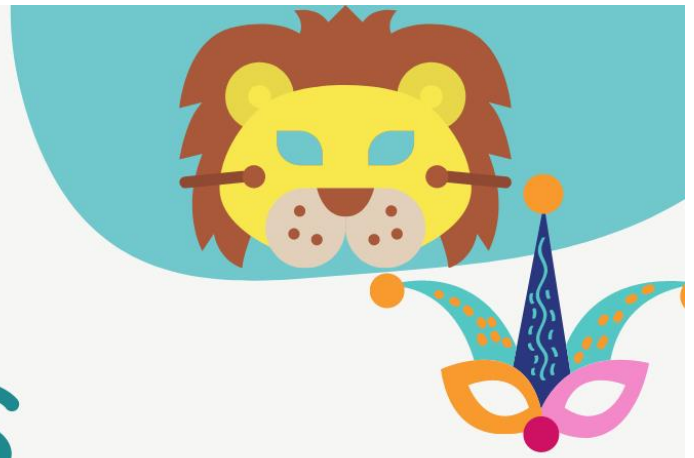
- Trabajar en equipo todo el tiempo.
- No tomar más vasos de los asignados.



## Desarrollo:

- Se repartirá a cada alumno un papelito que tendrá un color y se pedirá que busque al que tiene el mismo color que ellos para que formen una pareja.
- Posteriormente se les entregaran por parejas vasos que deberán colocar en una torre y se les mencionará que la pareja que haga la torre más alta ganará un premio.
- Se darán 5 minutos para que construyan su torre y una vez que se localice el equipo ganador se dará otra oportunidad a los que no ganaron para hacer otra torre.
- Posteriormente se mostrará una imagen con una torre diferente y se indicará que deben construirla con su compañero y de igual manera deberán hacerlo para que un equipo sea el ganador.
- Finalmente, se les dará un premio a los ganadores.

# Juegos tradicionales



## PROPIA

Acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil dissociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folklórico, de la etnografía o la etología. (Lavega Burgués, 1995)

# LAS SILLAS

## Objetivo:

Involucrarse con sus pares mediante el juego de las sillas para lograr una participación activa en el grupo.

## Recursos:

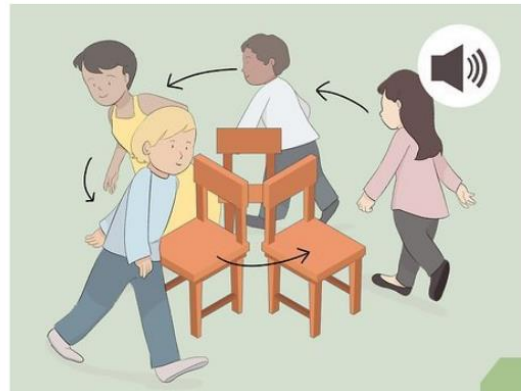
- Música.
- Sillas.
- Bocina.

## Organización:

- Acomodar el mismo número de sillas que el número de niños colocándolas en las posiciones para realizar el juego.
- Realizar el juego en un espacio amplio.

## Reglas

- No empujar a los compañeros.
- No correr.
- Esperar pacientemente a que haya un ganador.



## Desarrollo:

- Comentar a los alumnos que jugaremos a las sillas y se explicarán en qué consiste el juego y cuales son las reglas de este juego.
- Se realizará una ronda para que sirva de ejemplo para todos los niños.
- Explicar que en cada ronda alguno se quedará sin silla por lo que deben poner atención para que no se queden parados.
- Durante el juego se reproducirán canciones sobre los gustos de los niños.
- El juego se realizará según la motivación de los niños y su ánimo.

# SALTANDO LA CUERDA

## Objetivo:

Aprender progresivamente a reconocer diversas situaciones de riesgo a través del juego.

## Recursos:

- Cuerda.

## Organización:

- Espacio amplio, de preferencia en un patio.
- Formar una fila para que sea el orden en el que pasaran.

## Reglas

- Respetar los turnos en que vayan pasando.
- No empujar.
- Contar cuantos saltos va dando el niño que esta saltando



## Desarrollo:

- Se pedirá a los alumnos que formen una fila para salir al patio.
- En el patio se darán las instrucciones de que jugaremos con una cuerda: Deben esperar su turno para pasar a brincar, y al esperar deben participar en el canto de la viborita. Cuando vaya a pasar el primero se le dirá que tiene tres oportunidades para saltar la cuerda y lograr hacer más saltos y se llevará un registro de quién hace más saltos seguidos y el que gane se llevará un premio.
- La actividad finalizará cuando haya pasado tres veces cada alumno.
- Al regresar al salón con ayuda de las fotos de asistencia se pondrá el número de saltos que hizo cada quien para ver quién es el ganador.

# LOTERÍA DEL CIRCO

## Objetivo:

Reconocer las diferencias entre personajes mediante el juego de lotería para favorecer la atención.

## Recursos:

- Tarjetas de lotería.
- Tapas.

## Organización:

- Organizar bancas y mesas en forma de cuadrado para que los niños se coloquen en grupo.

## Reglas

- Escuchar atentamente.
- Observar las tarjetas que vayan pasando.



## Desarrollo:

- Se les mostrarán a los niños unas tarjetas con cosas y personas que se encuentran en el circo.
- Una vez que los alumnos hayan observado las imágenes se les dará la indicación de que jugaremos lotería.
- Se preguntará si saben jugar y se les darán las indicaciones y reglas del juego.
- Una vez que se haya explicado se hará un ejercicio se dará a cada niño una carta de lotería y se hará un ejemplo y se preguntará si tienen dudas.
- Posteriormente se realizará otro juego una vez que hayan identificado cuales son los personajes o cosas que tienen en sus cartas.
- Se motivará a los alumnos a poner atención en las cartas para que puedan ir poniendo tapitas a cada uno de los personajes y puedan ganar.
- El juego durará las veces que los niños se vean entretenidos o quieran seguir jugando.

# CARITAS DECORADAS

## Objetivo:

Participa con sus pares en distintas actividades de decoración para lograr un trabajo colaborativo.

## Recursos:

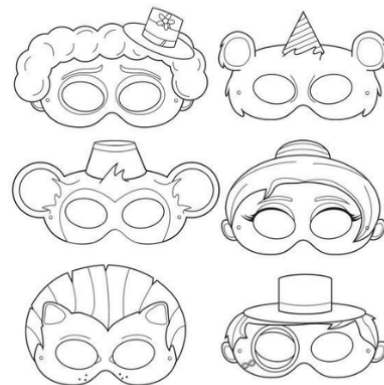
- Antifaces.
- Cubrebocas.
- Foamy.
- Material para decorar.
- Globos.
- Listones.
- Pelotas.

## Organización:

- Organizar bancas y mesas en forma de cuadrado para que los niños se coloquen en grupo.
- Colocar a los niños por pares.

## Reglas

- Respetar los gustos de todos.
- Participar con su pareja en el show.



## Desarrollo:

- Se repartirá a cada alumno un antifaz de diferentes personajes del circo y se les pedirá que adornen su antifaz y cubrebocas de la manera que más les guste.
- Posteriormente se les indicará que deberán buscar al compañero que tenga el mismo personaje y hacer una actividad que realiza ese personaje de manera sencilla, por ejemplo, los magos un pequeño show de magia, los payasos un juego con globos, los malabaristas un acto con listones.
- Una vez que hayan identificado a su pareja deberán realizar el acto.
- Al finalizar se le aplaudirá a cada equipo y se premiará al que tenga más aplausos.

# Juegos

## simbólicos



### CONSISTE EN

Representar algo por medio de un significante diferenciado, y que engendra dos clases de instrumentos: los símbolos, significantes motivados, contruidos por el sujeto, y que guardan alguna semejanza con sus significados; y los signos, arbitrarios o convencionales, necesariamente colectivos, recibidos por el canal de la imitación. (Piaget, 1961).



# ¿QUÉ QUIERO SER DE GRANDE?

## Objetivo:

Elegir e imitar una profesión con igualdad de género a través del respeto y tolerancia.

## Recursos:

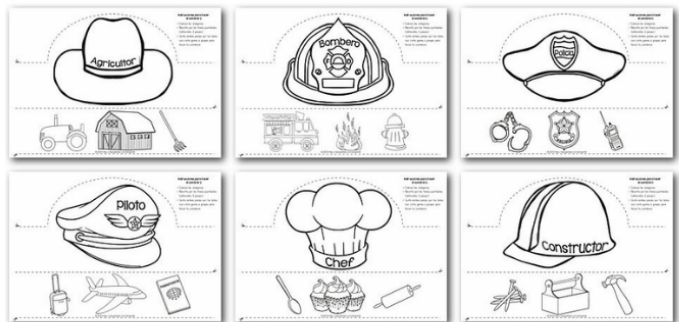
- Materiales de utilería.
- Sombreros con profesiones.
- Juguetes cualquiera.

## Organización:

- Colocar a los alumnos al centro del salón para que puedan escoger su sombrero.
- Colocar una caja con juguetes al frente del salón a la vista de todos.

## Reglas

- Compartir el material.
- Respetar a los compañeros.
- Recoger la basura una vez que hayan recortado su sombrero.



## Desarrollo

- Se dará a los alumnos diferentes materiales de utilería para que puedan disfrazarse de la profesión que eligieron.
- Posteriormente se les darán 10 minutos de juego libre, cuando tengan su material y se hayan vestido según su oficio o profesión.
- Posteriormente se intervendrá para favorecer el desenvolvimiento de los alumnos en el juego.



# LA JUGUETERÍA

## Objetivo:

Controla gradualmente sus impulsos y necesidad de gratificación inmediata al tomar un juguete.

## Recursos:

- Lista de juguetes grande.
- Juguetes que aparezcan en la lista.
- Monedas.

## Organización:

- Pegar en la pared la lista de juguetes que se están vendiendo.
- Colocar una mesa con los juguetes que se encuentran en la lista.
- Repartir la misma cantidad de monedas a los alumnos.

## Reglas

- Esperar su turno para comprar.
- Permanecer en silencio y observar lo que los demás compran.
- Respetar los juguetes que los compañeros tomen.
- Pagar siempre para tomar un juguete.



## Desarrollo:

- Se colocará en el pizarrón una lista de juguetes que estarán en venta.
- Se les dirá a los niños que jugaremos a la juguetería.
- Se repartirá a cada niño 5 monedas, que podrán gastar en los productos.
- Se elegirá a un alumno para que sea el que vende y despacha y se realizará un juego de venta y compra de esos productos.
- Cada que un niño compre marcará en una lista lo que ya compró, se podrá realizar esta actividad 2 veces para que se intercambien los puestos.

# LA DULCERÍA

## Objetivo:

Participar en juegos conforme a los roles establecidos a través de la imitación.

## Recursos:

- Pancarta de la dulcería.
- Productos que aparecen en la pancarta.

## Organización:

- Pegar en la pared la lista de los dulces que se están vendiendo.
- Colocar una mesa con los juguetes que se encuentran en la lista.
- Repartir la misma cantidad de monedas a los alumnos.

## Reglas

- Esperar su turno para comprar.
- Permanecer en silencio y observar lo que los demás compran.
- Elegir un dulce nada más en cada ronda.
- Levantar la mano para pasar cuando se indique.
- Pagar siempre para tomar un dulce.



## Desarrollo:

- Se colocará en el pizarrón una lista de dulces que estarán en venta.
- Se les dirá a los niños que jugaremos a la dulcería.
- Se repartirá a cada niño monedas, que podrán gastar en los productos.
- Se elegirá a un alumno para que sea el que vende y despacha y se realizará un juego de compra y venta de esos productos.
- Cada que un niño compre marcará en una lista lo que ya compró, se podrá realizar esta actividad 2 veces para que se intercambien los puestos.

# LAS PALOMITAS

## Objetivo:

Aceptar distintos roles independientemente de su sexo en el juego.

## Recursos:

- Palomera.
- Pancarta con bolsas de palomitas.
- Palomitas.
- Monedas.
- Cuchara para palomitas.
- Bolsas para palomitas.

## Organización:

- Colocar al frente del salón una mesa con la palomera.
- Colocar a un lado la tabla con bolsas de palomitas.
- Repartir monedas a los alumnos.

## Reglas

- Respetar al compañero que este vendiendo las palomitas.
- Esperar turnos al comprar.



## Desarrollo:

- Se colocará una pancarta y una bolsa de palomitas grandes. Las cuales se les indicará que deben comprar una bolsa pequeña de palomitas y les dará unas monedas para comprar sus palomitas.
- Posteriormente les diré que deben levantar la mano para ver quien pasa primero a comprar sus palomitas.
- Una vez que todos hayan comprado las palomitas se les explicará que en el gráfico con bolsas de palomitas se deben de colocar el número de palomitas que corresponda al número que tenga la bolsa e irán pasando uno por uno hasta que todas las bolsas ya tengan la cantidad correcta, según corresponda cada bolsa. Se mencionará que es muy importante que entre todos llenen todas las bolsas porque si no, no podrán comerse sus palomitas.

# Juegos de puntería



## FAVORECE EL

Desarrollo de la habilidad motriz que consiste en reproducir ese patrones como lanzar, tomar, atrapar., lo cuales son movimientos básicos que se desarrollan en el individuo como resultado natural de la interacción de este con los objetos que le rodean.

# BOLICHE

## Objetivo:

Mostrar curiosidad e interés por aprender a través de la expresión gestual y la exploración de materiales.

## Recursos:

- Juego de boliche.
- Hoja del juego.

## Organización:

- Llevar a los alumnos al patio y acomodar el juego de boliche.
- Colocar en el suelo marcas que indiquen desde donde pueden tirar.
- Formar a los alumnos.

## Reglas

- Respetar los turnos.
- No empujar.
- Recoger los bolos que tiro.



## Desarrollo:

- Se pedirá a los alumnos que salgamos al patio y estará un boliche en el cual jugaremos.
- Se les explicará que cada que derriben un bolo deberán tachar uno de los objetos y colores que tendrán en una lista según corresponda al bolo que tiraron.
- Se dará turno para tirar una vez cada alumno.
- El primero que llene la hoja con los colores y objetos será el ganador.
- Finalmente, en su cuaderno pegarán la hoja con la lista de objetos del número de bolos que tiraron.

# LANZANDO PELOTAS

## Objetivo:

Reconocer cuándo es necesario un esfuerzo mayor para lograr lo que se propone.

## Recursos:

- Tabla con animales.
- Pelotas.

## Organización:

- Llevar a los alumnos al patio.
- Colocar a cierta distancia la tabla de los animales.
- Colocar en el suelo marcas que indiquen desde donde pueden tirar.

## Reglas

- Respetar los turnos.
- No empujar.
- Recoger las pelotas una vez que haya terminado su turno.



## Desarrollo:

- Se llevará a los alumnos al patio y se les explicará que se realizará un juego con pelotas.
- Se les dirá que deberán insertar una pelota adentro de un animal y se mostrará un ejemplo.
- Se formará una fila con los alumnos y se le darán 5 pelotas cada que sea su turno y deberán meter la mayor cantidad de pelotas para que se le otorgue una estrella en la frente al que logre ensartar más pelotas.

# EL ELEFANTE DE LOS AROS

## Objetivo:

Identificar logros y errores a través de la expresión verbal y/o gestual.

## Recursos:

- Elefantes.
- Aros con diferentes tamaños y texturas.

## Organización:

- Llevar a los alumnos a un lugar plano.
- Formar dos equipos con la misma cantidad.
- Repartir aros pequeños y grandes.

## Reglas

- Esperar los turnos de su equipo.
- Prestar atención a los tiros de sus compañeros.



## Desarrollo:

- Se mostrará a los alumnos un elefante el cual en su trompa tendrá un tubo largo.
- Se les explicará a los alumnos que saldrán al patio a intentar meter aros en la trompa del elefante.
- Cuando estemos en el patio se mostrarán a los alumnos aros los cuales tendrán diferentes texturas y tamaños.
- Se indicará a los alumnos que tienen que intentar meter cada uno de los aros en la trompa del elefante.
- La complejidad de la actividad se irá subiendo según la reacción de los alumnos.
- Una vez que cada uno de los niños haya tenido la oportunidad de tirar se llevará a los alumnos al salón de clases para hacer un listado en el pizarrón del número de aros que pudieron ensartar en la trompa del elefante.

# PONCHANDO GLOBOS

## Objetivo:

Mostrar perseverancia a través del juego de puntería.

## Recursos:

- Globos.
- Tablero de globos.
- Dardos.

## Organización:

- Colocar en una mesa el tablero de globos,
- Realizar una cuadrícula en el pizarrón con el orden de los recuadros del rompecabezas.

## Reglas

- Respetar los turnos para lanzar los dardos.
- No jugar con los dardos, salvo para lanzarlos.
- Colocar las piezas de rompecabezas en el lugar correspondiente.



## Desarrollo:

- Se les mostrará a los alumnos un tablero con globos y se les indicará que deben ponchar los globos con un dardo y deberán recoger el papelito que traiga su globo, el cual será una pieza de un rompecabezas del circo el cual deberán armarlo juntos.
- Cuando pase el primer alumno se le indicará que deben de ponchar el globo y observar que parte del cuerpo es la imagen que le apareció, por ejemplo: payaso, carpa, letrero, globos, posteriormente se le cuestionara que en que parte va, arriba, en medio o abajo, según su respuesta se colocará para que el siguiente pueda colocar su imagen, hasta construir el circo.





# Juegos en el patio.



PERMITE EL

Desarrollo integral de los niños y las niñas, pues no solamente implica el movimiento y la actividad física, sino que contribuye al desarrollo del lenguaje emocional, cognitivo y social. (Chaves, 2013),

# ESCONDIDILLAS

## Objetivo:

Participar en juegos conforme a las reglas establecidas para lograr una sana convivencia.

## Recursos:

- Ruleta con nombre de los alumnos.

## Organización:

- Llevar a los alumnos al patio.
- Especificar el lugar en el que jugaran.

## Reglas

- Mantener una sana convivencia.
- No empujar a sus compañeros.
- Si están contando no observar a donde se van esconder sus compañeros.
- Contar en voz alta.



## Desarrollo:

- Se hará una ruleta para ver quién será el primero en contar y después salir a buscarnos.
- Una vez que ya tengamos quién va a empezar el primero al que encuentre será el siguiente que deba encontrarnos.
- Se pretende que todos los niños puedan encontrar a sus compañeros.

# CARACOL CARACOLITO

## Objetivo:

Tomar en cuenta a los demás al esperar su turno para intervenir durante el juego.

## Recursos:

- Gises.
- Piedritas.

## Organizacion:

- En el patio marcar un caracol usando diferentes colores.
- Formar a los alumnos.

## Reglas

- Esperar su turno.
- Poner atención en el juego.



## Desarrollo:

- Se marcará en el patio un caracol y se dividirá en espacios con números y se pedirá a los niños que deberán tomar una piedrita y la lanzarán hacia los números y deberán brincar en un pie hasta llegar a donde está su piedrita para recogerla.
- De preferencia se pedirá que vayan en orden al lanzar sus piedras a los números.

# SHOW DE MAGIA

## Objetivo:

Mostrar responsabilidad y compromiso ante el uso y manejo del material que se utiliza.

## Recursos:

- Lista de objetos.
- Caja con objetos.

## Organización:

- Colocar en el pizarrón o pared la lista del mago.
- Ponerse los accesorios de mago.

## Reglas

- Esperar su turno.
- Marcar los objetos que recojan en la lista.



## Desarrollo:

- Se pondrá música de magia y la docente estará disfrazada de Mago y se les mostrará a los estudiantes algunos objetos en una caja.
- Posteriormente se les pedirá que cierren los ojos y se dirá que se desaparecerán esos objetos afuera del salón de clases.
- Una vez que se hayan salido a dejar los objetos afuera se pedirá a los alumnos encontrar estos objetos.
- Ellos tendrán una lista de los objetos que deben encontrar para que palomeen los que han encontrado.

# PAYASOS CON FIGURAS

## Objetivo:

Participar y colaborar con sus pares en distintas actividades para lograr una meta en conjunto.

## Recursos:

- Tarjetas con figuras.
- Payaso con formas.
- Tapas con formas.

## Organizacion:

- Colocar a los alumnos en equipos por figuras.
- Colocar las tapas en el patio minutos antes de salir.
- Llevar a los alumnos al patio.

## Reglas

- No tomar tapas que no correspondan a las de su equipo.
- Jugar en equipo.



## Desarrollo:

- Se le entregará a cada niño una tarjeta con una figura y se pedirá que la observen.
- Se les indicará a los niños que saldremos a jugar al patio y deberemos juntar tapitas que tendrán diferentes formas, pero cada niño deberá juntar las tapas con la figura que se encuentra en su tarjeta. Se les explicará que todos deben juntar sus tapitas para regresar al salón.
- Posteriormente se les llevara al patio para que encuentren las tapitas.
- Una vez que se hayan juntado las tapitas, se les mostrará una macro imagen de un payaso al cual deberán colocar las tapitas en donde corresponda según su figura y se les dirá que se les dará un premio si todos participan y logran ponerle todas las tapas al payaso.
- Una vez que hayan terminado de poner las tapas con las formas, se les reconocerá y felicitará que hicieron un buen trabajo en equipo para que ese payaso pudiera tener su traje con diferentes formas y colores.

# EVIDENCIAS

Juego de construcción.



Juego tradicional.



Juego simbólico.



Juego de puntería



Juego de patio.





Atizapán de Zaragoza, Méx., a 30 de junio de 2023

**C. MIGUEL ÁNGEL LERMA ZAMORA  
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN  
PRESENTE**

La que suscribe Dra. Mayra Morado Solís Asesora de la estudiante Karla Jovana Aguilar Velázquez matrícula 191534010000 de 8° semestre de la Licenciatura en Inclusión Educativa quien desarrolló el **Trabajo de Titulación** denominado El juego como estrategia para favorecer la socialización en alumnos con Trastorno del Espectro Autista en la modalidad de informe de prácticas profesionales; se dirige a esta Comisión a su digno cargo para informar que este documento ha sido concluido satisfactoriamente de acuerdo con lo establecido en los documentos del Plan de Estudios 2018 retores del proceso de titulación.

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

**A T E N T A M E N T E**

**Dra. Mayra Morado Solís**

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y NORMAL  
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL  
SUBDIRECCIÓN DE ESCUELAS NORMALES  
ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN ESPECIAL DEL ESTADO DE MÉXICO