



SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD 097 SUR

**“LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ALTERNATIVA PARA REGULAR
EL USO EXCESIVO DE LOS DISPOSITIVOS MOVILES ENTRE LOS
ALUMNOS DE PREESCOLAR DE LA ESCUELA LONDON DERRY.”**

PROYECTO DE INTERVENCIÓN

LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

PRESENTA

BERENICE MACIAS BECERRIL

ASESORA: MTRA.CONCEPCIÓN HERNANDEZ



Dedicatorias

A mis hijas Karla y Atziri por estar conmigo en todo momento por su apoyo incondicional, por darme las fuerzas para salir adelante, aun con su corta edad, me han enseñado a no caer gracias por su existencia y ser la luz de mis días oscuros, por aguantar en que muchas veces no pude estar para ustedes, por aguantar sacrificios, recuerden siempre que ambas son mi razón de vida y las mejores hijas que dios pudo darme, las amo inmensamente.

A mis abuelitos Rodolfo y Apolonia, que siempre me brindaron su amor, y confiaron en mí, nunca me soltaron de la mano y me han enseñado el valor de la perseverancia, compromiso y responsabilidad, no me queda más que agradecerles el ser mis padres y compañeros de vida, y a pesar que ahora uno de ellos ya no está, sé que su amor incondicional estará por siempre a mi lado y que hasta el último momento siempre me procuraste.

A mis padres Guadalupe y Esteban, gracias por su apoyo y estar en esta etapa importante para mí, por hacerme fuerte y creer en mí, por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad, por su amor incondicional, por darme la vida y su sabiduría. Han aportado a mi vida cosas maravillosas, gracias por ser mis padres y dios no se equivoca son los mejores.

A mis hermanos y familia por su apoyo incondicional

A ti Héctor, tu ayuda ha sido incondicional, has estado conmigo en los momentos más turbulentos, terminarlo no fue nada fácil, pero estuviste motivándome y ayudándome, hasta donde tus alcances lo permitían, no tengo más que agradecerte por ello y ser parte de esto.

A mi asesora Concepción Hernández por compartirme sus conocimientos, así por haberme tenido toda la paciencia del mundo por guiarme durante todo este proceso, por su tiempo y apoyo incondicional.

A mis lectores el profesor Martin A. Medina, y a la profesora Laura Manjarrez, por estar al pendiente de mis dudas y resolverlas con su conocimiento y comprensión en todo momento.

ÍNDICE

Introducción	
1.-Metodología de la investigación – acción	4
-Diagnostico socioeducativo	6
2.1Contexto comunitario	
2.2Contexto institucional	7
2.3 Análisis de la práctica	10
3. Elección y análisis de un problema significativo en mi práctica	16
3.1Elementos de la teoría para comprender el problema	19
3.2 Técnicas para recabar información sobre el problema	25
3.3 Análisis e interpretación de la información	
4. Planteamiento del problema	
4.1 Definición y delimitación	27
Diseño de la propuesta de intervención	
5.1 Fundamentación teórica de la propuesta	28
5.2 Propósitos Generales y particulares	35
5.3 Supuestos	
5.4 Plan de intervención	36
6. Plan de seguimiento y evaluación de la propuesta de intervención	49
Conclusiones	51
Bibliografía	53
Anexo	55

INTRODUCCIÓN

El proyecto de intervención que presento, se elaboró a partir de los principios de la metodología de la investigación – acción. Consiste en la realización de un diagnóstico de mi práctica docente a partir de la observación, en la que se detectan una serie de dificultades, eligiendo el uso excesivo de los dispositivos móviles, (celulares, tabletas) debido a que este es causa de que se limite la interacción entre los alumnos, ya que los vuelve introvertidos, provocando que se aíslen, reduciendo la interacción y la comunicación entre ellos.

La propuesta de intervención que se muestra, consiste en presentar los juegos tradicionales como alternativa para regular el uso excesivo de los dispositivos móviles entre los alumnos de preescolar.

En la actualidad la educación del siglo XXI representa muchos retos, siendo indispensable asignar nuevos objetivos a la educación y a la cotidianidad de los niños quienes requieren de un desarrollo interactivo entre pares.

El salón de clases, es un lugar importante para el desarrollo de habilidades sociales, cognitivas y físicas de los alumnos, es en este espacio donde se pueden dar cambios que desarrollen sociedades justas y equitativas integrando conocimientos y valores necesarios en los alumnos.

Considerando los juegos tradicionales como una práctica de intervención educativa en la que participa el docente y el alumno para regular el uso de los dispositivos móviles enfocado principalmente en el celular y la tableta. Se sustenta lo anterior en teorías que son base para apoyar a los docentes en su preparación profesional y en una mejora de su práctica diaria ofreciendo estrategias y actividades de interacción entre el docente y alumno, donde puedan llevar a reflexionar sobre la importancia de los juegos tradicionales en los niños preescolares.

1.-METODOLOGÍA INVESTIGACIÓN- ACCIÓN

El término "investigación- acción fue utilizado por primera vez en 1944 por Kurt Lewin. La investigación- acción podía ligar el enfoque experimental de la ciencia social con programas de acción social que respondiera a los principales problemas sociales de entonces.

Elliott (1993) uno de los principales representantes de la investigación-acción desde un enfoque interpretativo, define la investigación-acción como el estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma, la entiende como una reflexión sobre las acciones humanas y las situaciones sociales vividas por el profesorado, que tiene como objetivo ampliar la comprensión (diagnóstico) de los docentes de sus problemas prácticos.

Las acciones van encaminadas a modificar la situación una vez que se logra la comprensión más profunda de los problemas como en las situaciones sociales para mejorar la racionalidad y la justicia de sus propias prácticas sociales o educativas, su comprensión sobre los mismos, las situaciones e instituciones en que estas prácticas se realizan (aulas o escuelas).

Bartolomé (1986) definía la investigación-acción como un proceso reflexivo que vincula dinámicamente la investigación, la acción y la formación, realizada por profesionales de las ciencias sociales, acerca de su propia práctica.

La investigación-acción se utiliza para describir las actividades que realiza el profesorado en sus propias aulas con fines tales como desarrollo curricular, su autodesarrollo profesional, la mejora de los programas educativos.

Los sistemas de planificación o la política de desarrollo. Estas actividades tienen en común la identificación de estrategias de acción que son implementadas y más tarde sometidas a observación, reflexión y cambio. Se considera como un instrumento que genera cambio social y conocimiento

educativo sobre la realidad social y/o educativa, proporciona autonomía y da poder a quienes la ponen en práctica.

La investigación-acción propone, mejorar y/o transformar la práctica social y educativa, a la vez procura una mejor comprensión de dicha práctica, en los datos cualitativos, descripciones, valoraciones que expresen cualidades, lo que interesa es lo que el objeto observado ofrezca.

La observación es una técnica de recolección de datos, referido a un objeto específico, en el que se determinan variables concretas.

La lista de cotejo: es un instrumento de evaluación que sirve para apreciar los contenidos, habilidades y aptitudes con los que llegan los niños.

Otra de las técnicas que propone la metodología investigación -acción, es la entrevista, la cual se realiza a través de preguntas específicas, teniendo como referencia un formato, donde se obtiene información concreta y precisa.

Es importante entender que la investigación –acción, nace para la mejora de la práctica educativa, donde se puede reflexionar para corregirla, transformarla y comprenderla, sin olvidar a los alumnos como parte fundamental de dicha práctica.

Las técnicas que emplea esta metodología son de corte cualitativo, se caracterizan por ser flexibles y sencillas, por lo que están al alcance de los docentes, quienes además están familiarizados con ellas. Emplea, por ejemplo. La observación participante, el diario de campo y la entrevista, entre otras.

La investigación –acción es entonces necesaria y útil para los profesores (as) pues nos permite indagar, descubrir y averiguar sobre nuestra práctica y su entorno, a través de ella podemos adquirir conocimientos que nos ayudan a reflexionar y evaluar nuestro trabajo de enseñanza, para detectar los aspectos que están bien, pero sobre todo aquellos que debemos mejorar.

2.-Diagnóstico Socioeducativo

El diagnóstico socioeducativo es considerado como una herramienta de comprensión de la realidad por que determina los síntomas y personas que están involucradas o que causan los conflictos, permite conocer la verdad de este ámbito social e investigar las características y particularidades del contexto donde se encuentra el plantel, la situación para especificar necesidades y problemas con fines prácticos. Este mismo me sirve para saber si el contexto en donde está ubicado el colegio, donde laboro influye de manera directa o no, en el problema que observo dentro del mismo.

2.1 Contexto comunitario

La escuela London Derry está ubicada en el pueblo de Santa María Tepepan. Tiene una sedimentación de roca volcánica, lo que privilegió que se convirtiera un pueblo cuyas bardas y calles hayan sido construidas preponderantemente en piedra, lo que le da un carácter distintivo.

Tepepan se encuentra en la parte más baja de la serranía que bordeaba al Oeste la región acuífera de Xochimilco, y cuya cumbre más cercana es la del cerro de Xochitepec a 2495 .Este pueblo mágico cuyos impresionantes canales dieron un reconocimiento como Patrimonio Cultural de la Humanidad por la UNESCO, significa en náhuatl Lugar de la cementera florida y es el único poblado del Valle de México que tiene semejanza con lo que fueron los pueblos de la cuenca lacustre en el mundo prehispánico y fueron construidas basados en chinampas o islotes artificiales (Dr. Luis guerrero Martínez)

La escuela se encuentra en los límites de las delegaciones Xochimilco y Tlalpan, está en una zona un poco escondida y a sus alrededores se encuentran departamentos y zonas residenciales, el nivel económico es alto,

por lo tanto, las colegiaturas son bastantes altas, cuenta con todos los servicios como, luz, agua, gas, natural, drenaje.

El lugar donde está localizada la escuela aún es considerado pueblo, tienen costumbres muy arraigadas tales como el festejo de la fiesta patronal en honor a la virgen de la Santa María de la Visitación de la parroquia, la visita del niño Pa, la resurrección de la virgen que se venera en la parroquia de Tepepan. La mayoría de sus habitantes son de religión católica, existe alcoholismo entre algunos habitantes, donde por las tardes en el kiosco, ubicado cerca de la parroquia se dedican a tomar la mayoría son señores muy grandes o demasiado jóvenes.

En este lugar, se ubica una casa de cultura donde brindan servicios como danza, zumba, artes marciales, y hawaiano, donde los niños son los que generalmente ocupan este servicio, también cuenta con una biblioteca. La población que habita son personas nativas del pueblo a sus alrededores, con nivel económico alto, el nivel educativo, considerando más del 70% de la población con licenciatura y el 30%, donde la mayoría de los mismos son abogados, contadores y empresarios el restante de la población solo cuentan con preparatoria.

2.2 Contexto Institucional

El contexto institucional nos permitirá tomar en cuenta la comprensión de lo que sucede y qué tanto este influye en el proceso de la enseñanza, aprendizaje en los alumnos.

El colegio LondonDerry, donde actualmente laboro, se encuentra en Av. Xochitepetl #422 esquina Abasolo, col. San Juan Tepepan, C.P. 16020, Delegación Xochimilco.

Estoy como titular de grupo de kínder 3 y la escuela es bilingüe medio día se da español y medio día inglés. Los niños a mi cargo tienen de 5 años los cuales son 5 niños y 10 niñas.

La escuela está integrada por 4 salones cada uno corresponde a los tres grados y uno a educación inicial, hay un salón amplio de usos múltiples donde se realizan ejercicios de psicomotricidad, y clases extras como hawaiano y karate una casita donde tiene cuarto, cocina, sala y baño pequeño, la ludoteca, el salón de computación y aula digital, se cuenta con 3 patios muy amplios: 2 que están con pasto y el otro de piso.

Mi salón cuenta con 3 mesas con 6 sillas respectivamente, un escritorio, 2 anaqueles donde se colocan libros que los niños utilizan para su aprendizaje, otro anaquel de material de arte, un espacio pequeño de biblioteca para lectura, 2 lámparas largas, 1 ventanal y una puerta.

Cuento con material didáctico como cubos para armar rompecabezas, loterías de números colores, medios de transporte, dados fichas de colores, pinturas, plastilina, resistol, papeles de diferente textura y tipo, tales como china, crepe, lustre cartulina. La planilla docente, está integrada por una maestra para cada grado y asistente, la directora general, la directora técnica, ellas son maestras normalistas egresadas de la normal de maestros, la directora técnica tiene un amplio perfil académico donde trabajo como directora en escuelas de gobierno y de supervisora, por lo que cuenta con varios años de experiencia. El maestro de música, egresado de la Escuela Nacional de Música, el profesor de deportes, la profesora de computación y las profesoras de inglés, dos secretarias, y 5 personas de intendencia.

El clima laboral que existe en la institución es agradable, pero a la vez no hay mucho compañerismo, la directora técnica es flexible, se dirige con respeto y apoyo hacia las maestras compartiendo experiencias y técnicas realizadas para la mejora de la práctica que beneficie al alumno. El horario de labores es de las 8:30 am a las 2:00 pm, hay inconformidad por varias maestras debido al trato

que se da a los padres, puesto que la directora del plantel acepta las condiciones que ellos proponen sin tomar en cuenta las opiniones de las maestras, es tanto así que tres niños de kínder 1 han salido por un niño que pega demasiado, y para los padres de familia la maestra no toma iniciativas para controlar el comportamiento del alumno. La participación de los padres es regular, pero no lo necesario, se encargan de organizar actividades de la escuela, llevan y recogen a sus hijos, algunas veces le preguntan a la maestra sobre el comportamiento de los pequeños. Las juntas con los padres de familia, se hacen en ocasiones para dar calificaciones, tenerlos informados del comportamiento de sus hijos, o algún aviso importante. Los papás de los alumnos en la mayoría de los casos son profesionistas, abogados, administradores, doctores e ingenieros. Los alumnos llegan en autos particulares, o en los transportes escolares que ofrece la escuela.

2.3 Análisis de las prácticas socioeducativas en situación

Para realizar el análisis de la práctica docente recupere las dimensiones que proponen Cecilia Fierro, Bertha Fortoul y Lesvia Rosas (1999) para dicho análisis.

Dimensión Personal

Mi nombre es Berenice Macías Becerril nací el 21 de junio de 1983, en la Ciudad de México, vivo en la colonia de San Juan Tepepan, Delegación Xochimilco. Soy la mayor de dos hermanos el segundo es hombre y se llama Esteban, se dedica a las ventas de la marca koblenz, mi hermana la más pequeña, se llama Guadalupe, es licenciada en administración de empresas, trabaja en el SAT, por ser la hermana mayor me tocó tener un poco más de responsabilidad, pues mi mamá tuvo que trabajar y me quedé al cuidado de ella. Esta responsabilidad me llevó a que me casara a muy temprana edad, lo cual realmente no sabía el compromiso que estaba adquiriendo. No me arrepiento de ello, pero sí, de no haber pensado las cosas. Soy mamá de 2 niñas de 17 y 10 años, me casé muy joven pero era algo que deseaba, mi primer hija nació cuando tenía 19 años, fue para mí como tener una muñeca, me dediqué a cuidarla dejé mucho tiempo de estudiar, y me olvidé de las expectativas para mí, cuando mi hija tenía tres años, mis abuelitos me ofrecen apoyarme para estudiar cubriendo todos los gastos, así que decido estudiar para asistente educativo, ya que mi sueño desde pequeña era ser maestra así que tenía que aprovechar esta oportunidad, soy una persona sumamente sensible, para mí lo más importante siempre han sido mis hijas y mis abuelos, hace dos años que mi abuelita falleció, es un dolor muy grande que hoy en día no puedo superar, me hace falta, era la persona en la que podía confiar, con la que me sentía protegida y hoy ya no está a mi lado.

Llevo laborando aproximadamente ocho años y no me arrepiento de todo lo que he vivido, y lo que día a día sigo aprendiendo a través de cada uno de mis alumnos.

Tras realizar mis prácticas en la escuela Esther Domínguez me quedé a trabajar en la misma durante dos años, en ese proceso una amiga me invitó a trabajar en una estancia de SEDESOL donde trabajé por 6 años, tiempo en el que concluí los estudios de preparatoria por medio del de CENEVAL, fueron años de adquirir mucha experiencia de convencerme que realmente amaba mi trabajo y que si era lo que yo siempre quise hacer.

Mi jefa directa en este tiempo me dijo que hay una convocatoria para la Licenciatura en Educación Preescolar en la UPN, realicé los trámites y presenté el examen de ingreso. Para mí fue algo que me impactó sobre todo porque nunca pensé entrar a la universidad pues mis objetivos sólo eran mis hijas, aun no estaba de todo convencida pues consideraba que iba a dejar a mis hijas mucho tiempo y el periodo de estudiar para mí ya había pasado.

Esperaba con ansias los resultados aun sabiendo que quizás no lo había logrado pero tenía que confiar esta vez en mí, al darme cuenta que podía y tenía que hacer más para estar mejor como persona y en lo que amo hacer, me ha costado mucho trabajo el querer estar en todo momento con mis hijas y estar en mi empleo, por estas situaciones mi hija mayor me ha hecho muchos reclamos, que he preferido trabajar que estar con ella en momentos importantes. Esto me ha confundido, por un lado, amo mi trabajo, pero por el otro está ella, se ha ido complicando a lo largo de estos años, pues pensaba que los hijos entre más grandes menos cuidados, sin embargo, hay que cuidarla más de lo que imagine, esto me está costando el doble de trabajo.

Dimensión interpersonal

La escuela está integrada por maestras de edad avanzada, tienen años de experiencia, conceptos muy retrógrados, es difícil llegar a acuerdos, su forma de enseñanza es tradicionalista. Es una situación compleja pues no hay un punto de acuerdo entre las que laboramos en esta institución, tenemos proyectos y formas de enseñar muy variadas, es difícil convencerlas de que intenten realizar cambios en su manera de enseñar para poder mejorar los aprendizajes entre los alumnos, no están de acuerdo en los cambios que se han establecido actualmente en los programas de educación. Por parte de la dirección, la directora técnica de igual manera tiene pensamientos muy autoritarios y no permite la intervención de las maestras, ella nos da los temas a trabajar y como quiere que se lleven a cabo, no como sugerencia, si no como mandato, como maestras jóvenes no se nos permite opinar, ni buscar estrategias de enseñanza, esta situación si es un poco limitante.

Dimensión institucional

La institución está en una zona, de nivel económico alto, el lugar donde se encuentra la escuela, anteriormente era un lienzo charro por lo tanto sus instalaciones son amplias y adecuadas para los alumnos tiene una excelente iluminación, el trato de la directora técnica es una persona retrograda, no permite las sugerencias de las maestras, la dueña es muy accesible y consiente de las necesidades de las maestras y está atenta a ellas, el ambiente dentro de todo es bueno, nos compartimos experiencias para la mejora de las actividades de los alumnos.

Dimensión didáctica

En esta dimensión se concentra en el papel que tenemos como docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje siendo nuestra función orientar, dirigir, facilitar y guiar la interacción de los alumnos facilitando los aprendizajes que adquieren en el salón de clases.

En el transcurso de mi actividad docente he observado los cambios en los planes de trabajo, las reformas que se han implementado, el pensamiento hacia una mejora en la educación inicial dándole una mayor importancia a ésta y dar pie para nuevas técnicas, métodos y proyectos a utilizar. Estos cambios me han servido para tener una experiencia renovada, crítica y de mejora, así como para utilizar diferentes recursos y nuevas habilidades en mi labor docente. Con base en ello, he observado y vivido bastantes cambios en la conducta de los niños, no hay tolerancia, respeto ni trabajo en equipo, así como falta de compañerismo en mis alumnos.

Me considero una maestra conductista pues a pesar de haber aceptado e impulsando la autonomía e iniciativa del alumno, usando materia prima y fuentes primarias en conjunto con materiales físicos, interactivos y manipulables, donde los niños puedan clasificar, analizar, predecir, crear, inferir, deducir, estimar, elaborar, pensar, pero también establezco normas dentro del aula y quiero que las lleven a cabo.

Investigo e indago acerca de la comprensión de conceptos que tienen los pequeños antes de compartir con ellos su propia comprensión de éstos, me agrada que mis actividades sean didácticas para que los niños tengan mayor vivencia en los temas a trabajar, pero aún no logro que el trabajo en equipo o pares tenga mayor relevancia en ellos.

Actualmente trabajo con un grupo mixto, en cuanto a conducta, son niños intolerantes con falta de límites, seguimiento de indicaciones, autoritarios y en

ocasiones sobrepasan la autoridad de la maestra, las rondas y juegos tradicionales no son de su agrado, aún tienen una personalidad egocéntrica, es complicado pues son hijos únicos, por lo tanto, es difícil que acepten reglas o realicen las actividades según se les indica.

A la mayoría de mis alumnos no les agrada cantar o escuchar cuentos, comienzan a conversar sobre sus programas, actividades o juegos que realizan en su tableta, celular u otro dispositivo digital, o en otro caso jugar bruscamente según sus actividades del día anterior imitando lo que observaron, se les dificulta mucho jugar o trabajar en equipos o pares ya que entre ellos mismos promueven competencia por ser el mejor o terminar primero la actividad, cual sea la actividad a trabajar es un momento de competencia, si pierden se genera frustración y esto desencadena agresiones tanto físicas como verbales hacia quien concluyó primero la actividad, al igual dos de mis alumnos son familiares directos y es muy complicado establecer reglas dentro del aula ya que las pequeñas son totalmente autoritarias y esto de igual manera me ha generado bastantes conflictos.

Dimensión social

En la escuela donde actualmente laboro el nivel social que se maneja es alto los padres de familia tiene licenciatura y en muchos casos tienen empresas propias, son personas que tienen alto mando en la escuela y están en cada momento expresando lo que quiere que se logre con sus hijos, esto es un poco incómodo puesto que no dejan que se trabaje de manera libre y autónoma.

Es muy poca la disposición para estar al tanto de sus hijos y no participan en actividades donde se solicita su presencia, argumentando que no tienen el tiempo por los horarios tan extensos que tienen en su trabajo, o al asistir a juntas legan exigiendo lo que quieren de sus hijos en cuanto a su aprendizaje, sin pensar en los problemas de motricidad fina que aún tienen, cómo la toma de lápiz la ubicación espacial dentro del cuaderno, la mal postura al sentarse etc., así como el mal uso que le dan a los aparatos digitales argumentando que

los niños están en una excelente etapa para que todas las actividades sean de manera digital puesto que consideran que en algunos años eso será lo esencial para los niños, es muy difícil que los padres de familia comprendan la importancia de tener más actividades con sus hijos, pues justifican la falta de tiempo que tienen, y para ellos es más importante tener una comodidad social que el tiempo para sus hijos.

Dimensión Valoral:

Al hablar de esta dimensión diremos que cada docente en su práctica educativa manifiesta valores personales, creencias y actitudes.

Esta dimensión me ha sido muy significativa en mi práctica docente, pues a lo largo de mi experiencia laboral, de unos tres años para acá, aproximadamente, he notado que se están perdiendo los valores. Cada ciclo nuevo para mí los alumnos carecen de los valores más simples, presentan actitudes como egoísmo, competitividad, falta de ayuda entre sí mismos, el corregir e indicar los buenos modales ha sido muy difícil pues, por el alto nivel económico y los padres de familia no aceptan que uno pueda llamarles la atención, argumentando que para eso los papás pagan para que nosotros los obedezcamos, es una tarea sumamente difícil pues aparte de enseñar hay que trabajar los valores en nuestros alumnos, al doble palabras tan simples como por favor gracias buenos días no se escuchan de manera cotidiana.

Los valores los trabajamos en la segunda semana antes del día de la amistad, cada maestra escoge un valor y realiza diferentes actividades y las presenta en toda la escuela para que los alumnos de todo el plantel participe en ella, también al observar las interacciones de los alumnos trabajamos el valor que más requiera, pero este se hace dentro de cada aula.

3.-Elección y análisis de un problema significativo en mi práctica

Después de realizar el análisis de mi práctica docente, la dificultad que identifico es que mis alumnos entre 5 y 6 años, se muestran distraídos, ausentes, autónomos, al utilizar los aparatos tecnológicos (celulares o tabletas), lo que me lleva a observar la carencia de interacción entre pares, la insuficiencia de comunicación y expresión de sentimientos. La falta de tiempo y atención de los padres de familia está generando inseguridad, poca tolerancia en los pequeños, agresión, competencia, indiferencia.

El respeto, el seguimiento y comprensión de reglas e indicaciones proporcionadas dentro del aula, no son del agrado de mis alumnos, si bien en el mundo globalizado y en México las tecnologías son importantes, en mi práctica docente hay un abuso en el uso de estas tecnologías por parte de mis alumnos.

El poco interés en la colaboración de los niños para realizar actividades grupales, la competencia, la inclinación por solo conocer juegos o tener las mejores cosas de tecnología ha impactado en mi práctica docente, puesto que, al trabajar actividades con materiales diversos, mis alumnos se aburren rápidamente y eso no logra generar el aprendizaje esperado, y a mí como docente me agobia esta situación.

Mi preocupación se ha incrementado al realizar las actividades en el patio de la escuela en donde realizamos rondas, pues los niños no interactúan y esto les afecta en los movimientos de motricidad gruesa, por lo cual las actividades no llegan a ser realizadas con el propósito que deseo, en la mayoría de actividades a realizar, por ejemplo al leerles un cuento se distraen con facilidad pues no están viendo las imágenes, y cuando les pongo el video del cuento su atención es más prolongada .

Sé que utilizar la tecnología para los pequeños es importante en la actualidad, pues tienen un mayor peso en su vida pero también debemos reflexionar que al dejarles tanto tiempo en que utilicen algún aparato tecnológico se dejan de

valorar las actividades vividas entre las personas cara a cara, como el contacto físico, una plática, donde puedan expresar que sienten, una lectura de cuento, una ronda etc, considerando parte esencial para el desarrollo físico, social e intelectual de los seres humanos.

Estoy de acuerdo que se debe educar para la era digital pero no debemos perder la parte esencial de ser niños (jugar, amar, estimular, cuidar, guiar).

Desde mi perspectiva, veo reflejado lo anterior en mi práctica docente al ponerles un juego didáctico en la computadora a los niños, se meten tanto en el uso del aparato que a la hora de dar por terminada la actividad ya no quieren parar, al grado de hacer berrinche, y molestarse tanto que ya no quieren realizar lo que se tenía planeado, y comienzan las peleas con sus compañeros, esto hace que mis actividades siguientes tenga que cambiarlas.

Resulta claro que las tecnologías son de suma importancia, pero si se les da el uso adecuado, nos puede dar una información variada y completa, siempre y cuando, se tenga el uso correcto.

3.1. Elementos de la teoría que me ayudan a comprender la problemática

Para tener claro los conceptos que debemos considerar y comprender para disminuir el uso excesivo de las tecnologías, que está afectando la interacción entre pares, es necesario revisarlos y analizarlos.

Certain y Kahn, en el año (2001) nos dicen que en muchos hogares la computadora, el celular y los videojuegos son parte fundamental de la vida de los niños a tal nivel que no pueden prescindir de ellos, pues no saben de qué otra manera pueden ocupar su tiempo libre, muchos pasan más de 5 horas diarias frente a una pantalla sin hacer nada productivo. El uso de estos dispositivos móviles, hace que la actividad que realice el niño sea solamente receptiva, lo que causa que se mantenga alejado de la realidad que lo rodea, es decir, se introduce en un mundo imaginario y pierde su capacidad de interacción social.

Si un niño permanece por mucho tiempo en este mundo imaginario, cada vez se vuelve más difícil alejarlo de él, considerando estos aparatos como parte fundamental para su vida diaria. Este uso excesivo de dispositivos genera factores que perjudican física y emocionalmente a los niños, del mismo modo en que lo hace la mala nutrición, la obesidad, la falta de actividad motora y visual y las ondas de radiación que emiten los mismos. Estar frente a una pantalla es una manera de pasar el tiempo de manera entretenida, pero se descarta en ello todo tipo de ejercicio físico necesario para un desarrollo sano.

El uso inadecuado de las tecnologías señala que los niños que frecuentemente realizan tareas múltiples no desarrollan habilidades sociales normales. La adicción tecnológica en los niños se ha convertido en un nuevo trastorno emocional, aseguró la patóloga del habla y lenguaje, Nellie Torres de Carella, directora del Centro Tomatis de Puerto Rico, (2000) advirtió que el lanzamiento de los teléfonos inteligentes y las tabletas ha generado cerca de 10,000

aplicaciones para niños, con un supuesto fin en donde los menores aprendan jugando, mientras los padres pueden ocuparse de otras actividades.

Los niños de menos de cinco años, inclusive más pequeños, (de un año) pasan más y más horas del día frente a aparatos electrónicos. Se estima que cuando los niños cumplen siete años han pasado el equivalente de un año frente a una pantalla electrónica.

Nellie Torres de Carella (2013) recordó el caso de un pequeño que llegó a su centro de atención, porque sus padres estaban preocupados porque tenía un año con diez meses y aún no decía ni una palabra. Sin embargo, eso no fue lo que les llamó la atención, sino que el niño tenía una fijación con el teléfono celular de su mamá, el teléfono era el juguete para calmarlo, su amiguito, era su todo. Sus padres se podían ir del lugar y él no iba a protestar, pero si le quitaban el teléfono, donde él estaba viendo sus vídeos, era una declaración de guerra y como tal respondía. Indicó que, recientemente en Inglaterra los medios reportaron el caso de una niña de cuatro años con adicción a la tableta, en esta ocasión desde los tres años la niña había estado usando el artículo electrónico y podía estar más de cuatro horas diarias jugando, lo que ocasionó un comportamiento compulsivo. Si los padres se la quitaban, la niña reaccionaba con un berrinche y no podían controlarla. La pequeña fue llevada a tratamiento psiquiátrico para quitarle la manía y necesidad sobre este aparato, presentando síntomas parecidos a los de un adicto a las drogas cuando deja de usarlas, comentó la patóloga.

Además de estas adicciones, la patóloga Nellie Torres de Carella (2013) ha destacado posibles consecuencias adversas al desarrollo adecuado de estos niños como dificultad con el desarrollo de las destrezas sociales al pasar tantas horas jugando con la tecnología en vez de jugar con otros niños y con el lenguaje, que depende de destrezas auditivas, mientras que la tecnología provee más para las visuales.

Liliana Patricia Betancourt Mahecha (2013), psiquiatra de niños y de adolescentes, coordinadora de salud mental del Instituto de Ortopedia Infantil Roosevelt, que dice los cambios de comportamiento, como rabietas repetitivas o episodios de agresividad e irritabilidad cuando se le restringe del uso de algún aparato tecnológico, no querer realizar quehaceres académicos, no salir a jugar con sus amigos (socializar) ni querer realizar actividades de primera necesidad, como dormir o comer, por preferir estar conectado al televisor, a la consola de videojuegos o celulares, son algunos de los síntomas de una posible adicción de los niños hacia la tecnología,

La Organización Mundial de la Salud (OMS) señala que la adicción es una enfermedad física y psicoemocional que crea una dependencia o necesidad hacia una sustancia, actividad o relación u objeto.

Para la doctora Liliana Patricia Betancourt Mahecha (2015), la edad preescolar es la que transcurre entre los 3 y 5 años, una etapa de aprendizaje y de formación de la personalidad del individuo. A partir de esto, si existe un manejo inadecuado de las tecnologías en los niños se podrían generar comportamientos que con el tiempo se pueden convertir en adicción.

Rodrigo Riaño, (2015) psicólogo especialista en neurociencia, del Politécnico Gran colombiano, afirmo que la primera infancia es un período sensible para el aprendizaje, ya que están abiertas las ventanas para que el niño desarrolle habilidades de lenguaje, atención, memoria, socialización, entre otras.

Esta es una etapa en donde el niño aprende gran parte de las pautas de conducta que guiarán su comportamiento para el resto de su vida.

En estos términos, si desde niño cree que los dispositivos tecnológicos son únicamente para divertirse y no lo ven como una herramienta de aprendizaje, se está abriendo entonces una posibilidad para la adicción, puesto que la vinculación entre el objeto y el placer que este produce en el cerebro son el fundamento de una dependencia.

El acercamiento de los alumnos a las nuevas tecnologías parece no tener límites. Antes, la preocupación se limitaba a que los pequeños se quedaban demasiadas horas frente a la televisión, mientras hoy hay una gran serenidad de los padres acerca del contacto que tienen los niños, incluso los bebés, con los celulares y tabletas.

Hace meses, la Asociación Japonesa de Pediatría empezó una campaña para restringir el uso prolongado de los móviles y tabletas, sugiriendo control y más juegos a los padres.

Ahora son la Academia Americana de Pediatría y la Sociedad Canadiense de Pediatría las que revelan 10 razones por las que los niños menores de 12 años no deben usar estos aparatos sin control, pues han tenido una mayor consecuencia en su vida, tales como la afectación del desarrollo cerebral causado por la exposición excesiva a las tecnologías, esto con lleva a activar el crecimiento del cerebro de los bebés entre 0 y 2 años de edad, y asociarse con la función ejecutiva y déficit de atención, retrasos cognitivos, problemas de aprendizaje, aumento de la impulsividad y de la falta de autocontrol (rabietas y agresión), el retraso en el desarrollo del niño puede limitar el movimiento, y consecuentemente el rendimiento académico, la alfabetización, la atención y capacidades motrices.

La Obesidad infantil, es tanto el sedentarismo que implica el uso de las tecnologías que es un problema que está aumentando entre los niños.

Las alteraciones del sueño infantil, va en aumento, estudios revelan que la mayoría de los padres no supervisan el uso de la tecnología a sus hijos, en sus habitaciones, con lo que se observa que los niños tienen más dificultades para conciliar el sueño, la falta de sueño afectará negativamente a su rendimiento académico.

Estudios que se han realizado comprueban que el uso excesivo de las nuevas tecnologías, está aumentando las tasas de depresión y ansiedad infantil, trastornos de vinculación, déficit de atención, trastorno bipolar, psicosis y otros problemas de conducta infantil.

El Dr. Héctor García (2017) es un pediatra ubicado en Abilene, y dice que socializar es fundamental para el desarrollo de los niños.

“Uno porque los ayuda a entender el mundo, ellos aprenden tocando y sintiendo, probando y escuchando, mientras que solamente viendo una pantalla a pesar que les tiene un estímulo visual no tiene los estímulos de los otros cuatro sentidos.”

La sociedad actual, está experimentado cambios estructurales que han revolucionado y transformado la forma de trabajar, relacionarse, pensar, vivir, entre otras. Castells (1996), menciona que la era de la información digital ha transformado la sociedad actual adaptando el término sociedad informacional antes que sociedad de la información. El conocimiento, la información y los avances tecnológicos son elementos que imponen en todos los modos de desarrollo, de aquí parte en un inicio la llamada revolución tecnológica para dar paso, en la actualidad a la digital que ha dado lugar a la actual sociedad de la información y comunicación consiguiendo con ello modificar de forma importante a los cambios sociales y a los procesos de transformación tecnológicos y económicos en el planeta, implicando a todas las personas sin importar edades, creencias e ideología.

La tecnología, las telecomunicaciones, el mundo audiovisual, la electrónica, los dispositivos móviles y el fácil acceso a la gran cantidad de información a un costo muy bajo, ya se ha agregado a nuestras vidas y a la cotidianidad diaria, ello plantea un gran reto y es la incorporación de las TIC en las aulas de los

más pequeños, es decir, la educación preescolar para niños menores de seis años de edad.

Piaget y Wallon (1978) dicen que la importancia en la educación preescolar se brindan actividades, espacios y momentos para que los niños puedan interactuar de forma colaborativa. Esto contribuirá con su desarrollo cognitivo y con su aprendizaje.

La Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky. (Rusia, 1896-1934) sostenía que los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social, van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognoscitivas como proceso lógico de su inmersión a un modo de vida.

Vygotsky (2013), desde su enfoque sociocultural señala que los aprendizajes se construyen en la socialización de la información, ayudados de los andamiajes para establecer las modificaciones, ajustes o cambios a la información que ya se posee. Estos andamiajes le permiten al niño o niña establecer una relación entre la nueva información y la previamente adquirida. Tener una identidad significa que se entiende que una persona es única, es entender que todos somos diferentes y que pertenecemos a diferentes lugares. La interacción social de los niños les ayudará a conocerse a sí mismos y a tener un fuerte sentido de la identidad. Los seres humanos somos seres sociales por naturaleza. Convivimos en comunidad y las interacciones son una obligación para sobrevivir en el mundo. Es indispensable brindarles a nuestros hijos oportunidades para que puedan socializar desde sus primeros días de nacimiento, esto repercutirá durante su niñez y adultez.

La primera interacción que se tiene es con los padres y es muy importante. Por medio de los progenitores, los niños comprenden su papel en la familia como núcleo de la sociedad. Es en ese momento donde comienzan a forjar su identidad. Esta va evolucionando a través de los años y desarrollándose constantemente.

En su primer contacto fuera de casa, el niño empieza a desarrollar su identidad y el sentido de pertenencia. Comprende su lugar, quienes son sus padres y cuál es su función en la sociedad. Es indispensable que los padres también les den la oportunidad de relacionarse con otros bebés y niños, en estas interacciones aprenderán que son diferentes a todos y a entender y respetar las diferencias de los demás. Adquieren habilidades de negociación, compromiso y solución de conflictos. Cuando el niño no quiere prestar sus juguetes, pero quiere que le presten los de los demás, entenderá que debe ceder y dialogar para conseguir su cometido. A medida que el bebé vea que todos son diferentes, desarrollará aún más su identidad, al tiempo se conoce a sí mismo.

El desarrollo de la personalidad y de la identidad solo se puede dar en un contexto social. Un niño que no tiene suficientes interacciones desde pequeño es un adulto con problemas a la hora de relacionarse. Los bebés desde pequeños crean una multiplicidad de conexiones cerebrales. Por eso están siempre observando y adquiriendo conocimientos.

3.2 Técnicas e instrumentos utilizados para la detección de la problemática

Las técnicas utilizadas para obtener la información de esta problemática fueron:

Cuestionarios: En donde se realizaron una serie de preguntas a los padres de familia, y alumnos, el diario de campo también fue utilizado para obtener la información requerida, donde se pudo observar que los días que nos tocaba computación o realizamos alguna actividad utilizando tabletas, los alumnos no logran concentrarse después de estas actividades, por lo tanto, mis actividades planeadas no logran llevarse a cabo.

Realizando preguntas sobre las actividades de los alumnos, después del horario de clases, la relación que tienen con sus hijos, el tiempo que comparten con ellos, a los padres de familia. (Anexo 1,2)

También se realizaron entrevistas con padres de familia y de manera oral con los alumnos, en esta entrevista se les preguntó a los alumnos ¿Qué actividades hacían en casa? ¿Cuántas horas pasas jugando en el celular? ¿Prefieres estar en el celular que realizar una actividad de juego? ¿Cuál es tu juego favorito? ¿Con quién juegas en el celular? ¿Qué prefieres jugar con juguetes, con tus papás, con el celular, o la tableta? ¿Qué te gusta de la tableta o el celular? De acuerdo con las preguntas anteriores, el 40% de los niños contestó que jugaban en Xbox, el 50 % con la tableta o celular que sus papás les compraron pues ellos estaban en sus celulares y no les hacían caso, o llegaban muy cansados de trabajar.

3.3 Análisis de la información

Al revisar la información de las técnicas en las cuales obtengo que los padres de familia tienen poco tiempo para convivir con los niños, ante esto se sienten comprometidos a cumplirles algunos gustos o caprichos considerando los aparatos tecnológicos como una forma de suplir el que ellos no están, por labores cotidianas, tales como el estrés laboral, tráfico, presiones de trabajo, o ubicación laboral, sin darse cuenta que los pequeños necesitan de su tiempo, de una mayor convivencia más que de un aparato digital.

En los resultados observados y reflejados dentro del diario de campo obtengo, que en las actividades que se realizan dentro del horario de clases, no logran llegar a tener el aprendizaje en su totalidad, puesto que los alumnos no obtienen una interacción con sus pares, ya que la mayoría de veces, expresan o actúan de manera, competitiva, individual o agresiva.

En las entrevistas a los padres de familia obtengo que la mayoría de los alumnos tienen teléfonos celulares, tabletas o algún tipo de video juego, donde los niños pasan la mayor parte de la tarde utilizándolos, refiriéndose que sus abuelitas no quieren jugar y si sus papás están, llegan cansados del trabajo o están en sus celulares.

Al indagar con los niños, adquiero como resultado que en las tardes y fines de semana pasan varias horas utilizando tabletas y celulares donde realizan juegos como el free fire. Este consiste en un juego de guerra en donde se juega virtualmente con personas que no se conocen, ya sea en escuadra o solo donde se van dando estrategias para ganar el juego, en donde tienen que ganar armas y gana el que mata más enemigos.

Estos resultados me permitieron comprender la importancia que los alumnos consideran que, al tener un celular o tableta en su vida diaria, es de suma importancia y que no existe un control de utilizar los mismos, que tienen una interacción muy limitada con pares y padres de familia.

4. Definición y delimitación del problema

Después de haber realizado el análisis de la problemática, el problema donde voy a intervenir es: “El uso excesivo de los dispositivos móviles (tabletas y celulares) afecta la interacción social e impide el avance de las actividades escolares en los niños de kínder 3 de la escuela London Derry”

5. Diseño de la propuesta de intervención

“Los juegos tradicionales como alternativa para disminuir el uso excesivo de los dispositivos móviles (celulares y tabletas) y favorecer la interacción social entre los alumnos de preescolar de la escuela London Derry”

5.2 Fundamentación Teórica de la propuesta

Considero que el juego sustentado en teorías pedagógicas sirve como recurso para apoyar a las maestras preescolares en la enseñanza y realizar una mejora en su práctica, así como mejorar la interacción entre docente -alumno y entre ellos mismos, para poder regular el uso excesivo de las tabletas y celulares y trabajar la interacción, implementando algunos juegos tradicionales.

Para comprender mejor lo anterior, se tomarán en cuenta las siguientes definiciones sobre el juego.

Antes de introducirnos al concepto de los juegos tradicionales debemos conocer el significado de juego.

El juego se puede definir ampliamente como el conjunto de actividades en las que el organismo toma parte sin otra razón que el placer de la actividad. Este se considera un fenómeno global vital, que expresa libertad y creatividad del ser humano. El juego es un espacio donde el hombre supera las condiciones de su medio y produce con ellos algo nuevo.

En educación preescolar el juego es la actividad principal del niño ya que le ayuda a desarrollar todas sus capacidades tanto físicas como intelectuales integrando actividades de percepción, sensorio motoras, actividades verbales de interacción y colaboración otras donde se relaciona el conocimiento del mundo de los objetivos y de los seres vivos con un alto contenido de afectividad.

El niño a través del juego tiene la opción de elaborar sus propias reglas en una acción compartida entre compañeros, amigos y familia, favoreciendo el desarrollo emocional, porque a través de estos los niños expresan sus sentimientos y a veces podría resolver conflictos emocionales. Facilita el desarrollo social por que por medio de este los niños aprenden a jugar con otros niños respetando reglas a prender a compartir y a convivir.

A través del mismo, el individuo se conoce a sí mismo y conoce a los otros, la escuela es el espacio privilegiado, donde esta actividad nos permite no solamente trasladar a lo simbólico los aspectos de la realidad difíciles de asimilar, sino también el entorno de la creación de universos fantásticos donde se comprende y asimila el sentido histórico de la humanidad.

Para Jean Piaget (1969) el juego es reflejo y motor de las estructuras cognoscitivas como adaptación a la realidad y las exigencias del mundo externo, como interacción con la realidad distinguiendo tres tipos de juegos que a continuación se describen:

Juego sensomotor: (0-2 años) el niño obtiene placer al realizar ejercicios en los que interviene la coordinación sensomotriz. El juego consiste en la repetición de movimientos y el aprendizaje de otros nuevos.

Juego simbólico (2-6años), su función principal es la asimilación de lo real al yo. En esta etapa aparece la capacidad de evocación de un objeto o fenómeno ausente y con ello las circunstancias propias que se manifestasen en los conflictos afectivos latentes. Durante este periodo los aprendizajes más importantes tienen lugar a través del juego.

Juego reglado (a partir de los 6 años) combinan la espontaneidad del juego con el cumplimiento de las normas que comporta. Tienen una función especialmente socializadora y suelen ser juegos organizados que con frecuencia se realizan en equipo y que entrañan algún tipo de competitividad, son juegos de combinaciones sensio -motoras o intelectuales.

Para Piaget el juego es la construcción del conocimiento, en los periodos sensorio motor y pre operacional. El conocimiento se construye progresivamente mediante acciones adaptativas y facilita la acomodación o adecuación del niño a un medio externo que no cesa de ampliarse.

Para Vigostky (1978) el juego es una actividad social en el cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles que son complementarios del propio. Este autor también se ocupa sobre todo del juego simbólico y señala como los objetos sustituye a otro elemento real.

Vigotsky sostenía que los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social, donde van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognitivas como proceso lógico de su inmersión a un modo de vida.

Esto me lleva a considerar la importancia de tener una buena socialización para su vida a futuro, y que realmente si no se trabaja en ella, las actividades dentro de la escuela no llegaran a tener el resultado que deseo y que esto en su vida a futuro puede perjudicarles.

Las actividades que podemos realizar de forma compartida permiten a los niños, interiorizar información que adquieren con la interacción con objetos y sujetos que les rodean, apropiándose de ellas.

La actividad física ha sido remplazada por juegos estáticos donde los niños permanecen durante horas sentados frente a una pantalla o celular, sin tener movimiento, olvidándose por completo el efecto positivo que genera el acercamiento entre padres e hijos y de los beneficios psicomotores que se pueden conseguir al jugar, por ello la importancia de hablar de los juegos tradicionales con esto nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería.

Cuando hablamos de los juegos tradicionales, nos referimos a aquellos que han perdurado en el tiempo, de generación en generación, pero que hoy pareciera que van desapareciendo poco a poco por el mayor uso de los aparatos electrónicos.

Aunque no existe un concepto claro y preciso sobre juegos tradicionales, Machado (1992), refiere que el juego es un conjunto de actividades recreativas y de esparcimiento muy particulares y autóctonas, que se practican en los pueblos, los cuales son producto de expresiones tradicionales y culturales y los mismos son transmitidos de generación en generación otro concepto que podemos tomar en cuenta es el de Carrillo (1993), que define los juegos tradicionales bajo una perspectiva folklórica como expresiones recreativas que resumen experiencias colectivas de generaciones, son distintivos de nuestro país, del sentir de su gente y además son vistos como el precioso legado que es producto de la cultura que el hombre ha creado desde tiempos más remotos.

Machado (1992), realizó una extraordinaria compilación de 25 juegos tradicionales entre los cuales se destacan las siguientes: juegos de trompo, la pájara pinta, la barca, arroz con leche, el gato y el ratón, la candelita, carreras de saco, saltar la cuerda, la perinola, juegos de metras, la zaranda, la cojita, a la víbora de la mar, la cadena, carreras de saco, doña blanca y otros más.

Los juegos tradicionales al igual que los folklóricos, son manifestaciones recreativas y costumbres espontáneas que realizan los niños al reunirse para divertirse, sin darse cuenta que éstos son un legado de sus antepasados y que forman parte de su cultura tradicional.

Los juegos tradicionales constituyen una técnica idónea para la enseñanza. Al respecto Carrillo (1993), refiere estos juegos son de gran importancia en el niño en tanto que incentiva su imaginación y le promueve situaciones psicológicas que pueden ser aprovechados, estos se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece.

Los juegos tradicionales parecieran correr el riesgo de desaparecer especialmente en las grandes ciudades y en zonas más industrializadas. Podemos ver por otro lado, que hay algunos resurgimientos de estos juegos, que se imponen ya sea por una determinada época del año o como por una moda que aparece y desaparece luego de un tiempo.

Dentro de los juegos tradicionales encontramos una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños, juegos de niñas, canciones de cuna, juegos de adivinación, cuentos de nunca acabar, rimas, juegos de sorteo, juguetes, etc. Para mejorar la poca interacción entre los alumnos, en este proyecto trabajaremos con actividades lúdicas, específicamente con algunos juegos tradicionales.

Existen diferentes razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos, través de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, si acompañando los juegos contamos otros aspectos de los mismos.

Las posibilidades que brindan los juegos tradicionales son múltiples. En primer lugar, el juego por el juego mismo, que, en la medida que le demos mayor cabida dentro del ámbito educativo, ya estaremos incluyendo un aspecto importante para la educación y desarrollo de los niños, teniendo en cuenta que son juegos que tienen su origen en tiempos muy remotos, y que de alguna forma encontraremos los mismos en todas las generaciones y culturas. De esta manera, estamos frente a una vía de acceso a la cultura local y regional y aún de otros lugares, si nos interese, a través de la cual se podrán conocer aspectos importantes para comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos. A través de estos juegos podremos conocer historias propias y ajenas, acercando también generaciones.

Considero interesante el desafío de fomentar, favorecer y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y relacional entre los niños, frente a una

cultura avanzada que estimula cada vez más la pasividad aún corporal y la receptividad consumista frente a una imagen/pantalla.

Algunos juegos tradicionales posibles de incluir dentro del ámbito pedagógico institucional pueden ser: la pelota, el trompo, las bolitas, la mancha, el rango, el gallo ciego, la rayuela, rondas, yo-yo, la soga, juegos de hilo, etc. A su vez, varios de estos juegos tienen múltiples variaciones como la mancha, la rayuela, las diferentes rondas, la pelota y las bolitas.

Es importante considerar que los recursos a utilizar como medios para planear y desplegar actividades lúdicas deben despertar y mantener la motivación y el interés de los alumnos, en el logro de determinados objetivos, se debe ser capaz de estimularlos para garantizar la participación activa de todos.

El juego nos permite también la adquisición de conocimientos y el paso de lo concreto a lo abstracto, la formación del carácter y fomentar los hábitos del niño, afirma su personalidad, desarrolla la imaginación y enriquece los vínculos y manifestaciones sociales.

Para Irma Salazar, Jefe de Desarrollo de Proyectos de la Corporación Día del Niñez, la importancia de los juegos tradicionales es porque preservan la cultura de cada región, además transmiten reglas, permiten seguir instrucciones y normas que se han establecido de generación en generación y que ayudan a la formación del niño. Sin contar con el beneficio que trae para la familia, ya que fortalece el vínculo afectivo entre hijos y padres. Además de las ventajas físicas que generan en el sistema cardiovascular del individuo, la actividad mejora la circulación, optimiza el esfuerzo del corazón, disminuye la presión arterial en reposo y previene enfermedades como la hipertensión arterial, infarto, saltar lazo ayuda a desarrollar la memoria, equilibrio, ritmo, coordinación gruesa y lateralidad. Mientras que jugar a las escondidas le proporciona al niño la oportunidad de brindar ciertas garantías y beneficios para un grupo a través de decisiones y comportamientos que tiene.

Es importante tener en cuenta que el juego realizado de manera armónica entre los niños genera beneficios en diferentes etapas del desarrollo humano ya que favorece el aprendizaje, permite el descubrimiento de su propio cuerpo, desarrolla la psicomotricidad, el pensamiento creativo, la socialización, potencia la percepción sensorial, mejora el estado de ánimo y la motivación interna, incentiva la imaginación, disminuye los sentimientos de soledad y, una de las variables más importantes cuando los niños están en etapa de crecimiento y formación de hábitos, facilita la adaptación al entorno y les permite asumir retos diferentes para tomar decisiones de acuerdo con cada circunstancia.

Para poder llevar a cabo esta propuesta, los contenidos están basados por medio de juegos tradicionales, que favorezcan la interacción social.

Los juegos tradicionales son aquellos que se llevan a cabo sin necesitar juguetes o artefactos tecnológicos, se juegan con el propio cuerpo o con objetos que se tienen al alcance.

Teniendo estas teorías y conceptos puedo comprender la importancia de los juegos para que los alumnos tengan una mayor interacción y evitar el, uso excesivo de los dispositivos móviles (celulares y tabletas.)

Propósito general

Disminuir el uso excesivo de los dispositivos móviles (Celulares y tabletas) para una mejora en la interacción de los alumnos por medio de juegos tradicionales.

5.3 Supuestos

- ❖ El juego tradicional permite el desarrollo social entre los alumnos.
- ❖ Los juegos tradicionales mejoran la interacción entre pares.
- ❖ Trabajar la interacción como parte esencial para el desarrollo de la interacción entre pares a través de los juegos tradicionales.

5.4 Plan de intervención

La finalidad de esta propuesta de intervención educativa se ha centrado en mejorar la interacción entre pares, usando como herramienta los juegos tradicionales, estos se han transmitido de generación en generación y qué han pasado a formar parte de la cultura de nuestra sociedad. Para ello, se han seleccionado, algunos juegos tradicionales, con base en el nivel en el que se ha desarrollado la propuesta y las características de mis alumnos.

A través de los juegos tradicionales, se ha inducido a que los alumnos adquieran el desarrollo de actitudes de respeto, la mejora de su interacción social y colaboración entre compañeros, así como la disminución del uso de los dispositivos móviles (celulares y tabletas) dentro del plantel.

Se implementarán los juegos tradicionales para motivar a los alumnos a que los conozcan, disfruten, puedan apropiarse de ellos y los realicen dentro de sus actividades diarias. Los juegos tradicionales, que se han seleccionado en esta

propuesta se han centrado en desarrollar el trabajo en grupo y pares, para la mejora en las interacciones sociales entre compañeros. Donde lo más adecuado será que la aplicación de los mismos se lleve a cabo al aire libre, siendo el sitio habitual en el que los juegos tradicionales se han ido realizando a lo largo de los años. Este hecho, favorece el conocimiento del niño acerca de su entorno más próximo, a la vez que disfruta a través de la actividad lúdica.

Actividad 1	Acitrón
Objetivos	Que los alumnos, establezcan interacciones , lo que permitirá favorecer las relaciones sociales.
Tiempo aproximado	30 minutos
Material	botellas de plástico u otro objeto seleccionado
Desarrollo	Los niños se sientan en círculo cada uno tiene su objeto, se va cantado, acitrón de un fandango sango sango sabaré sabaré que va pasando con su triqui triqui tra con su triqui triqui tra, se van pasando los objetos mientras se canta la canción, cada vez más rápido, el niño que pierda el objeto sale del círculo.
 <p>Lista de cotejé</p>	

Actividad.- 2	El mecate o sogas
Objetivos	Propiciar, valorar e identificar la importancia del contacto físico, la interacción y expresión de sentimientos
Material	Sogas mecates y cuerdas
Tiempo aproximado	30 minutos
<p data-bbox="240 730 386 764">Desarrollo</p>  <p data-bbox="240 1654 444 1688">Lista de cotejo</p>	<p data-bbox="938 730 1312 1646">Se colocan a los extremos dos grupos donde va a estar cada sector de participantes y una cuerda central. Los dos equipos van a estar unidos por un mecate, agarrando cada grupo por una punta o borde. Al dar la voz de mando, partida, cada equipo comienza a jalar para intentar mover al contrario hasta el punto central, resultando ganador aquel que logre hacerlo y perdedor el que se deje mover.</p>

Actividad.- 3	El trompo
Objetivos	Favorecer la interacción del niño en su medio, para propiciar su participación
Material	Trompo
Tiempo aproximado	30 minutos
Desarrollo	La maestra orienta a los niños para que hagan un pequeño círculo con un señalamiento en el centro que puede ser una cruz, una moneda, una piedrita, etc., aquel niño que "pique" más lejos de la marca coloca su trompo en el centro, "se queda" y los demás intentan sacarlo para recorrer "pasearlo" una distancia previamente establecida por la docente. Al fallar algunos de los participantes, bien sea en el intento de sacar el trompo del círculo, coloca su propio trompo "quedándose" y se levanta al del contrario.
Lista de cotejo	



Actividad. -4	El avión
Objetivos	Propiciar la interacción entre ellos al esperar su turno.
Material	Piedras o papel mojado
Tiempo aproximado	40 minutos
Desarrollo	Para empezar a jugar, el niño lanzará su piedrita en la casa 1, para completar el primer recorrido, el niño comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida. Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador. Se pueden añadir casillas u obstáculos para aumentar la dificultad del juego.
Lista de cotejo	



Actividad. - 5	La rueda de San Miguel
Objetivos	Enriquecer las relaciones sociales, la integración de los alumnos, y conocimiento de los mismos.
Tiempo aproximado	30 minutos
Materiales	no se necesitan
Desarrollo:	Se toman todos de las manos y se forma un círculo se comienza a cantar a la rueda rueda de san Miguel san Miguel todos cargan su caja de miel a lo maduro a lo seguro que se voltee se dice el nombre de un compañero y este se voltea, y comienza a girar de espaldas así sucesivamente se realiza con todos los participantes , el juego termina cuando todos quedan de espaldas.
Lista de cotejo	



Actividad. - 6	PARES Y NONES
Objetivos	Desarrollar el sentido de pertenencia para mejorar las interacciones sociales.
Tiempo aproximado	30 min
Material	No se necesita
Desarrollo	Todos los participantes se colocan en círculo, la docente canta la canción, cuando el canto termina cada persona busca una nueva pareja, y la persona libre busca también la suya. La persona que queda sin pareja ahora, es la que comienza de nuevo con el canto.
Lista de cotejo	



Actividad. - 7	Las canicas
Objetivos	Fomentar la socialización de los niños entre pares
Material	Canicas
Tiempo	30 min
Desarrollo	Consiste en dibujar en el suelo un rombo sobre el cual se colocarán las canicas que serán apostadas, el objetivo es lanzar las canicas por turnos para sacar las que ella están él en rombo, gana el jugador que no es eliminado.
Lista de cotejo	



Actividad. - 8	La gallinita ciega
Objetivos	Qué los alumnos obtengan confianza en su persona, y tolerancia para fomentar la interacción entre pares.
Material	Paliacate ,alumnos
Tiempo	45 min aproximadamente
<p data-bbox="240 520 386 548">Desarrollo</p>  <p data-bbox="240 1686 446 1713">Lista de cotejo</p>	<p data-bbox="787 520 1321 1864">En primer lugar se debe elegir a quien llevará la venda, es decir, el que hará el papel de gallinita ciega y deberá encontrar al resto, una vez elegido debe ponerse un <i>pañuelo</i> en los ojos, de forma que no pueda ver nada, el resto de los niños se ponen en círculo alrededor de la gallinita ciega, tomados de las manos. La "gallinita" debe dar tres vueltas sobre sí misma antes de empezar a buscar, para que no sepa dónde están, la tarea de la gallinita consiste en atrapar a alguno de los niños, que pueden moverse, pero sin soltarse de las manos. Cuando la gallinita tenga a un niño, tiene que adivinar quién es mediante el tacto si acierta se intercambian los papeles. Para jugar a este juego, se puede comenzar cantando este verso popular infantil: Gallinita, gallinita ¿qué se te ha perdido en el pajar? Una aguja y un dedal, da tres vueltas y la encontrarás.</p>

Actividad. - 9	Las escondidillas
Objetivos	Fomentar la socialización del niño con iguales
Material	Ninguno
Tiempo	45 min aproximadamente
Desarrollo	Lo primero es escoger a la persona que va encontrar a los demás, este contará hasta el número que se pongan de acuerdo puede ser 10, 20,30 cuando termina de contar comienza buscar a los niños, cuando encuentran a alguien grita un dos tres por qué esta, en tal lugar, si uno de los niños que están escondidos llega primero al lugar donde se contó grita un dos tres por mí y por todos mis amigos, y salva a todos.
Lista de cotejo	



Actividad. - 10	La vieja Inés o el juego de listones
Objetivos	Que los alumnos se integren, y sientan confianza en su persona al tener los ojos cerrados, trabajo en equipo
Material	Ninguno
Tiempo	45 min aproximadamente
<p data-bbox="126 720 272 751">Desarrollo</p>  <p data-bbox="126 1759 334 1791">Lista de cotejo</p>	<p data-bbox="784 720 1433 972">En el juego de listones se elige a dos participantes participante que será el comprador y el vendedor. Los demás son los listones, y escogerán un color y el comprador tendrá que adivinar se dirá lo siguiente</p> <p data-bbox="784 993 1243 1024">Toc toc ¿Quién es? la vieja Inés</p> <p data-bbox="784 1045 1117 1077">¿Qué quería? Un listón</p> <p data-bbox="784 1098 1433 1192">¿De qué color? aquí el comprador menciona el color que se le ocurra</p> <p data-bbox="784 1213 1433 1308">No hay en caso de que no haya el color dicen (no hay el color que pide)</p> <p data-bbox="784 1329 1433 1423">¿Cuánto cuesta?, diez pesos o el dinero que se le ocurra al vendedor</p> <p data-bbox="784 1444 1433 1581">Mi entras el comprador cuenta el dinero el listón se echa a correr y el comprador tiene que perseguir al listón.</p>

Actividad.- 11	La papa caliente
Objetivos	Reconocer sentimientos y emociones ajenos, respetar los turnos, reconocer la pertenencia a un grupo, conseguir objetivos comunes y trabajar la interacción de los alumnos.
Material	Una pelota
Tiempo	30 min
Desarrollo	Todos los participantes se sientan en círculo, la maestra empieza lanzando la pelota a alguien, al tiempo que lanza la pelota se canta la canción la papa caliente estaba en el sartén tenía mucho aceite quien se quemó uno, dos, tres el que se queda con la pelota tendrá que bailar o algún reto que se le ponga.
Lista de cotejo	



Actividad 12	El patio de mi casa
Objetivos	Lograr desarrollar el trabajo colaborativo y la socialización entre los niños.
Material	Ninguno
Tiempo	45 minutos
Desarrollo	Los niños forman un círculo y uno de ellos se coloca al centro, al comenzar la canción todos giran y cuando se dice agáchense, los del círculo se agachan y al decir todos se vuelven a agachar se levantan, mientras que el niño que está adentro va poniéndose enfrente de ellos y hasta que se termina la canción, el niño que queda de frente es el que pasara en medio y se repite la canción. El patio de mi casa como es particular se moja y se seca como los demás agáchense y vuélvanse a agachar los niños bonitos se saben agachar ,chocolate molinillo estirar estirar que la reyna va a pasar
Lista de cotejo	



6.-Plan de evaluación y seguimiento de la propuesta de intervención

En el plan de evaluación se tomará con base a en la observación, donde evaluaré que los alumnos se integren, a las actividades propuestas tras el desarrollo de nuestra propuesta didáctica basada en juegos tradicionales infantiles.

Cuando se habla de un plan de evaluación me refiero a que es un recurso que empleamos las docentes para recolectar y registrar información acerca del aprendizaje en los niños, y en nuestra propia práctica docente.

Determinar si se ha incrementado en los juegos de patio de nuestros alumnos el uso del repertorio de algunos juegos tradicionales que han adquirido a través de la propuesta didáctica para disminuir el uso de los celulares o tabletas.

Comprobar cómo influye la implicación de estos como profesora en los recreos en los juegos desarrollados por los niños, indagar las preferencias y opiniones sobre estos juegos.

Actualmente la evaluación ocupa un lugar sumamente importante en el proceso educativo, pues nos permite mejorar los aprendizajes, promover las reflexiones y mejorar la comprensión de los mismos, con los resultados de las evaluaciones obtenemos información acerca de los avances en la implementación del currículo y en la formación de los alumnos.

La evaluación en educación infantil se define como global, continua y formativa, tendrá como referentes los objetivos establecidos anteriormente. El carácter de la evaluación será procesual y continuo, lo que implica su relación al desarrollo de todo tipo de situaciones educativas y actividades.

La evaluación de los niños y niñas en educación infantil tendrá, como principal objetivo, ofrecer información del proceso educativo.

para una intervención más adecuada hacia la mejora. Para ello, la evaluación debe explicar y describir los progresos que los niños y niñas realizan y las dificultades con las que se encuentran, así como las estrategias y recursos que se ponen en juego en dicho proceso. Esto permitirá el ajuste progresivo de la ayuda pedagógica a sus características y necesidades particulares por parte de los profesionales de la educación.”

(Tomado de la ORDEN 5 de agosto de 2008, de Educación Infantil)

La evaluación formativa se utiliza preferentemente como estrategia de mejora y para ajustar sobre la marcha, los procesos educativos de cara a conseguir las metas u objetivos previstos. Es la más apropiada para la evaluación de procesos, aunque también es formativa la evaluación de productos educativos, siempre que sus resultados se empleen para la mejor de los mismos. Suele identificarse con la evaluación continua.

La evaluación continua surge en contraposición de la evaluación con carácter calificador (evaluación sumativa). Su objetivo es perfeccionar el propio proceso de formación (tanto para el profesorado como para el alumnado). Por este motivo, la evaluación continua se suele asociar al paradigma aprendizaje y a la evaluación formativa.

Evaluación global: se pretende abarcar todos los componentes o dimensiones de los alumnos, del centro educativo, del programa, etc.

Criterios de evaluación

Generar una mejora en la interacción de los alumnos con base en:

- Trabajo en equipo.
- El contacto físico entre alumnos
- Construir su personalidad conviviendo con sus iguales dentro de un ambiente didáctico.
- Regular el uso de los celulares, tabletas
- Mejorar las relaciones interpersonales

- Adquisición de respeto y tolerancia dentro y fuera del aula.
- Mejora y adquisición de las interacciones entre pares

Instrumentos de evaluación

De acuerdo con lo anterior, los instrumentos de evaluación a utilizar en este proyecto de intervención son

- Observación participativa
- Diario de campo
- Cuestionarios
- Entrevistas
- Lista de cotejo (anexo)

Al ser instrumentos de evaluación permiten hacer un seguimiento del desempeño de los alumnos. En este caso en relación con el avance que se ha tenido en la disminución del uso de los dispositivos móviles después de aplicar el plan de actividades de mi proyecto.

Conclusiones

A lo largo de la investigación se ha indagado sobre algunas sugerencias de la enseñanza de los juegos tradicionales en preescolar.

Se entiende que aun cuando se realizan juegos, para la formación integral de los alumnos, no tenemos claro lo importante que son los juegos tradicionales dentro de los mismos, ya que no se realizan constantemente estos juegos o es muy superficial lo que se realiza dentro del colegio.

Para lograrlo se requiere que a partir de las ideas de conocer la poca importancia que en la actualidad se tiene, con una perspectiva más amplia entendiéndola como una práctica pedagógica didáctica cuyo propósito central es incidir en la formación e interacción de los alumnos con sus iguales dejando a un lado el uso de los aparatos electrónicos, motivándolos a tener contacto, movimiento, colaboración, integración, tolerancia con sus compañeros.

La elaboración de este proyecto me ha dado el conocimiento para reflexionar sobre mi desempeño docente, dentro de los espacios donde realizo mi labor educativa y la importancia que se debe tener del desarrollo social del niño, ¿Cómo aprenden? ¿Cómo interactúan entre pares? las habilidades que tienen, la maduración que van adquiriendo para seguir aprendiendo o seguir reforzando con las que ya cuentan.

Utilizar diferentes juegos tradicionales como estrategia; para la interacción entre los alumnos nos servirá para que el trabajo sea menos competitivo, aprendan con más certeza, se sientan motivados e integrados, adecuando sus necesidades, preferencias y gustos, como la forma más efectiva para adquirir nuevos conocimientos y experiencias de aprendizajes significativos, por lo tanto una mejora de convivencia emocional, interacciones personales dentro y fuera de la escuela, es una pequeña parte de lo mucho que podemos lograr e

inculcar desde nuestra labor pedagógica, motivo por el cual se considera que este se puede enriquecer y transformar día a día.

Considero, que, al utilizar los dispositivos móviles en la educación de los niños, lo primero que debemos saber es cómo trabajarlas, aprovechando su potencial en los procesos de adquisición de aprendizajes y habilidades, al trabajarlas en las aulas debemos centrarnos en un objetivo curricular, siendo los dispositivos el medio para llegar a ello, en este sentido, favorece que cada alumno evolucione y aprenda según su propio ritmo de aprendizaje. Los niños de esta nueva era, desde que nacen se encuentran cómodos con la tecnología ya que en su casa viven y conviven con ésta, la realidad que vivimos no puede evitarse en las aulas de preescolar, por ello es importante tenerlas en cuenta, al igual que en el resto de las etapas educativas, ya que utilizando bien estos dispositivos, los alumnos pueden aprender más motivados y por otra parte tienen más estímulos, teniendo en cuenta que es una herramienta que nos permitirá apoyar los procesos de aprendizaje, se tiene que compaginar las prácticas que se vienen realizando de forma tradicional utilizando también los dispositivos móviles sin exagerar el uso de los mismos.

Bibliografía

Aprendizajes clave para la educación integral, plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. Secretaría de Educación Pública Aurelio Nuño Mayer Subsecretaría de Educación Básica Javier Treviño Cantú Dirección General de Desarrollo Curricular Elisa Bonilla Rius Dirección General Adjunta para la Articulación Curricular de la Educación Básica de la DGDC Claudia del Pilar Ortega González Dirección General de Educación Indígena Rosalinda Morales Garza

Tablets en educación: Oportunidades y desafíos en políticas uno a uno. Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos. MARÉS.Laura (2012).

" Los tipos de juegos" Antología del juego, en SEP-UPN,
Mexico,1994, p.26-27-34-99-100.

Referencia al texto extraído **de *Los niños menores de tres años y la televisión*** – (Anderson y Pempek (2005), Schmidt et al. (2005), Thakar, Garrinson y Christakis (2006), DeLoache y Chiong (2009), Krcmar psicología UNAM

Referencias Electrónicas

California: Childcare Health Program. Programa de Salud de cuidado infantil california

Cecilia fierro (2015) (transformando la práctica docente)es,slideshare.net/
Abisae Domínguez

Childcare Health Program, **Los Niños Pequeños y los Aparatos Electrónicos**, Walsh, Eileen 2005

escuelaserpadres.wordpress.com/2015/09/11/ninos-adictos-a-la-tecnologia
Tatiana Quinchanegua septiembre 2015

Wartella, Richert y Robb (2010). (Autor: Rodríguez Sánchez, Adriana 2012)
Revista kubernética

<http://www.otromundoesposible.net/influencia-de-la-tecnologia-en-el-desarrollo-de-los-ninos/> Ana Luisa Rojas 23/julio/2013

<http://www.univision.com/noticias/tecnologia/ninos-cada-vez-mas-adictos-a-aparatos-electronicos> NELLIE TORRES DE CARELLA 26/septiembre/2013

www.psicopedagogia.com/socializacion Máster Natalia Calderón Astorga

www.revistaeducacion.educacion.es/re352/re352_04.pdf

[Revista de Educación 352 Mayo-Agosto 2010](#)

Anexos:

Cuestionario 1

padres de familia

- 1.- Nombre completo del alumno
- 2.- Nombre completo de los papás
- 3.-Ocupacion de los papás
- 4.- ¿Cuál es el horario de trabajo de ambos padres de familia?
- 5.- ¿Quién está con los niños en las tardes?
- 6.- ¿Qué actividades comparten con sus hijos?
- 7.- ¿Qué actividades realiza el niño en las tardes?
- 8.- ¿tienen al alcance algún aparato electrónico (celular, tableta, computadora)?
- 9.- ¿Cuánto tiempo pasa utilizando el aparato electrónico?
- 10.- ¿Qué actividades juego o programas ve en el aparato electrónico?
- 11.- ¿supervisa las actividades que el niño realiza en el aparato electrónico?

Cuestionario 2

Alumnos

- 1.- ¿Qué actividades hacían en casa?
- 2.- ¿Cuántas horas pasas jugando en el celular?
- 3.- ¿Prefieres estar en el celular que jugar?
- 4.- ¿Cuál es tu juego favorito?
- 5.- ¿Con quién juegas en el celular?
- 6.- ¿Qué prefieres jugar con juguetes, con tus papás, con el celular, o la tableta?
- 7.- ¿Qué te gusta de la tableta o el celular?,

	insuficiente	suficiente	Notable
Logra tener interacción con sus compañeros			
Conoce los juegos que se le presentan			
Practica los juegos fuera de la escuela			
Logra participar en los juegos que se le presentan			
Expresa lo que le agrada de los juegos			
Ayuda a sus compañeros a integrarse al juego			