



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 095 CIUDAD DE MEXICO, AZTCAPOTZALCO

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS
EN SEGUNDO DE PREESCOLAR**

**PROYECTO DE INTERVENCION PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIA EN
EDUCACION PREESCOLAR**

PRESENTA:

Daniela Almaraz De La Rosa

ASESORA:

Dra. Edna Marcela Barrios Gómez



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 095 CIUDAD DE MEXICO, AZTCAPOTZALCO

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER EL DESARROLLO INTEGRAL DE
LOS NIÑOS Y NIÑAS EN SEGUNDO DE PREESCOLAR**

Daniela Almaraz De La Rosa

Ciudad de México 2020



DICTAMEN PARA TRABAJO DE TITULACIÓN

Ciudad de México, a 27 de abril del 2021

C. Daniela Almaraz de la Rosa

PRESENTE:

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su **Proyecto de Intervención**, titulada: **El juego como estrategia para favorecer el desarrollo integral de los niños y niñas en segundo de preescolar**, a propuesta de la C. Asesora. **Dra. Edna Marcela Barrios Gómez**, manifiesto a usted que reúne los requisitos establecidos al respecto por la institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional.

Atentamente

"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

DR. NICOLÁS JUÁREZ GARDUÑO

Director de la Unidad 095

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 095
D.F. AZCAPOTZALCO

NJG/NVBE/KGF



DEDICATORIA

Nunca es tarde para empezar, es por ello que hoy puedo decir con orgullo que estoy a un paso de lograr una gran meta y quiero dedicarla principalmente a mi hijo Diego Daniel por ser la parte más importante de este logro.

Durante estos tres años fuiste mi más grande motivación, y fortaleza para poder terminar la licenciatura, tal vez tuve que dejarla de lado por algunos años, sin embargo tu llegada a mi vida, fue la que me dio más fuerza para poder llegar a cumplir una meta más en mi vida. Espero que un día comprendas que te debo lo que soy ahora y todo esto es por ti, y que este logro sirva de herramienta para guiar cada uno de tus pasos.

Tal vez ahora aun seas muy pequeño para comprender, sin embargo cuando crezcas y leas esto quiero que sepas que te agradezco, por comprender a pesar de tu edad, donde había momentos los cuales sacrificamos, y no pudimos estar juntos, porque yo estaba haciendo tarea, sin embargo con el paso del tiempo te darás cuenta que todo fue por ti. Y ahora solo queda disfrutar juntos todos los momentos maravillosos que nos quedan por compartir.

AGRADECIMIENTO

A mis padres

Por su apoyo incondicional, y no solo durante los tres años que duro la licenciatura sino por el apoyo y amor brindado, durante toda mi vida. Sobre todo por el apoyo durante estos siete años.

Gracias por su paciencia, comprensión y confianza que depositaron en mí, no hay palabras para agradecer a mi mama por todo el apoyo brindado, porque sin ella jamás hubiera podido terminar la licenciatura.

A Jorge

Quien estuvo conmigo desde el primer momento que me registre para el examen de admisión, y que estuvo conmigo a lo largo de toda licenciatura, apoyándome, dando palabras de aliento, para continuar cuando parecía que me iba a rendir, por su paciencia, y sobre todo por su amor.

ÍNDICE

Introducción	6
Capítulo 1	8
Contexto de la Institución educativa	8
1.1 Temática Educativa	8
El juego para el desarrollo integral	8
1.2 Contexto socioeducativo	9
1.2.1 Contexto escolar:	9
1.2.2 La institución educativa y su Historia	9
1.2.3 El contexto interno de la escuela	17
1.2.4 Organización y funcionamiento de la institución	17
1.2.5 Los padres de familia en la institución	22
1.3 Análisis de las prácticas educativas	22
1.4 Diagnóstico Grupal: Preescolar 2 (Ranas)	25
1.6 Justificación	38
1.7 Objetivo general	40
1.7.1 Objetivos específicos	40
Capítulo 2	41
Fundamentos teóricos del juego en el preescolar	41
2.1 Desarrollo del niño de 4 a 5 años	41
2.1.1 Teoría del desarrollo de Jean Piaget	41
2.1.2 Teoría del desarrollo Lev Vygotsky	42
2.1.3 La importancia del juego en los niños de preescolar	44
2.1.4 Tipos de Juego	48
2.1.5 Juego simbólico	49
2.1.6 Juego de reglas	51
2.1.7 Juegos de construcción	52
2.1.8 Juego imaginativo o Dramático.	53
2.1.9 Contribuciones del juego al desarrollo integral del niño	54
2.1.10 Aportaciones al desarrollo cognitivo	55

<i>2.1.11 Aportaciones al desarrollo Social</i>	56
<i>2.1.12 Aportaciones al desarrollo Emocional y afectivo</i>	56
<i>2.1.13 Aportaciones al desarrollo motor</i>	57
Capítulo 3	58
<i>El juego para mejorar el desarrollo integral en los alumnos de preescolar</i>	58
<i>Es tiempo de jugar</i>	58
3.2 Propuesta de Intervención	58
<i>3.1.4 Diseño de la Propuesta de Intervención</i>	58
<i>3.2 Diseño de actividades</i>	60
<i>3.2.1 Juegos simbólicos</i>	60
<i>3.2.2 Juegos reglados</i>	65
<i>3.2.3 Juegos de construcción</i>	68
<i>3.2.4 Juegos para promover la motricidad gruesa y el seguimiento de instrucciones</i>	72
Conclusión	77
Anexos	78
Referencias	97

Introducción

El presente proyecto tiene la finalidad de destacar la importancia que tiene el juego en educación preescolar mediante distintas actividades lúdicas, donde los niños puedan desarrollar al máximo todas las habilidades que se adquieren en el transito del preescolar.

Es importante mencionar que algunas veces el juego se ve como actividad sin importancia, o como una actividad que no tendrá algún aprendizaje, sin embargo a lo largo de este proyecto se destacan todos los beneficios que tiene el juego en el preescolar en todas las áreas de desarrollo de un ser humano, como son las habilidades sociales, el desarrollo psicomotor, emocional, y cognitivo. Áreas que son esenciales para toda la vida. Y que mejor el poder ayudar y guiar a los niños desde edades tempranas y todo esto mediante el juego.

En la etapa de los tres a los seis años es común que los niños expresen su necesidad por el juego y es así como desarrollan sus capacidades y adquieren habilidades y conocimientos que les ayudaran hacer cada día más independientes.

Es por eso que en este proyecto se elaboró mediante un diagnostico grupal, donde se tomó en cuenta la realidad que viven los niños de cuatro a cinco años dentro del aula.

Toda la información se divide en tres capítulos. Dentro de este marco el capítulo uno, habla de cómo es la institución donde me encuentro laborando, como es el plan de trabajo, así como se describe de forma general como son las actividades con los niños, también se aborda como es la institución y las áreas, se describe un poco del personal que labora dentro de la institución, esto con la finalidad de comprender mejor como es el entorno en el que se desenvuelven los alumnos.

Es importante mencionar que durante este capítulo, también se describe cual es la problemática que se enfrenta mi grupo.

Dentro del capítulo dos se podrá encontrar el marco teórico que hace referencia a toda la investigación del tema sobre el juego, como son las aportaciones de distintos autores, tanto en desarrollo del niño preescolar, como es la importancia y tipos juegos. Así como las contribuciones que hace el juego a cada habilidad que desarrollan los niños preescolares.

Por último en el capítulo tres se encuentra la propuesta de intervención, es decir lo que como docente propongo para que se solucione la problemática, todo esto mediante actividades lúdicas. Se describen todas y cada una de las actividades a realizar con los alumnos, como tiempo, y materiales que se van a utilizar.

Capítulo 1

Contexto de la Institución educativa

1.1 Temática Educativa

El juego para el desarrollo integral

El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del niño, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, la afectividad, la motricidad y la socialización del niño, y esto es una forma de interacción social que refleja y facilita la creciente habilidad del niño para comprometerse con sus iguales en acciones cooperativas.

Como docente de preescolar considero que los niños en edad preescolar necesitan estar en movimiento todo el tiempo, así mismo el manejar objetos, relacionarse con otros niños, y todo esto se hace a través del juego, por ello la actividad lúdica es necesaria y vital para su desarrollo psicomotor, cognitivo, emocional y afectivo es por eso que el desarrollo infantil se haya directamente y plenamente vinculada con el juego y por ello no se puede considerar una actividad inútil o de poca importancia.

Piaget nos dice que “el juego tiene un papel fundamental en las habilidades mentales en el desarrollo del niño, así mismo el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo” (Bodrova, y Leong, 2004, p. 124)

En relación con el desarrollo cognitivo se puede decir que el juego desarrolla la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y de la realidad permitiendo experimentar situaciones de la vida cotidiana y sus consecuencias.

En el ámbito Intelectual el juego promueve la construcción de procesos cognitivos que son la base del pensamiento propiamente dicho. Jugar requiere comenzar a transformar las acciones en significados habilitando de manera efectiva la adquisición de la capacidad representativa.

Para el desarrollo Psicomotor el juego ayuda a estimular el cuerpo y los sentidos; la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción, la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de la actividad lúdica, Por otro lado encontramos el tema de las emociones y la afectividad, donde el juego puede llegar a hacer utilizado en los niños como un refugio frente a las dificultades que el niño encuentra en la vida, porque le ayuda a elaborar su experiencia acomodada a sus necesidades, constituyendo así un importante factor de equilibrio y de dominio de sí mismo.

(Como se cita en Bodrova, y Leong, 2004, p. 125.) Vygotsky a partir de su percepción creía que:

El juego propicia el desarrollo cognitivo, emocional y social. Donde el juego sirve como una herramienta de la mente que habilita a los niños para regular su conducta, y que las situaciones imaginarias creadas en el juego son las primeras restricciones que encauzan y dirigen la conducta de una manera específica. El juego organiza la conducta: en vez de producir una conducta totalmente espontánea, el niño actúa en el juego. (2004, p. 125.)

Es por ello que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos individuales.

El tema del juego en niños preescolares me gustó mucho y fue de mi total interés ya que en mi centro de trabajo nos guiamos con esta filosofía de que los niños aprenden mejor de manera espontánea, como es el juego, en vez de una manera impuesta, es por ello que dentro de mi jornada laboral la mayor parte del tiempo se planean actividades lúdicas.

1.2 Contexto socioeducativo

1.2.1 Contexto escolar:

1.2.2 La institución educativa y su historia

El preescolar *kindergym* se desencadena de una franquicia llamada *Gymboree* que es una programa de estimulación temprana, la marca *Gymboree* nació en California, Estados Unidos, en 1976, pero llegó a suelo mexicano hasta 1990. *Kindergym* surge a partir de la necesidad de darle continuidad al programa de Estimulación Temprana *Gymboree*. Gracias a padres de

familia comprometidos con la metodología surge un proyecto de educación preescolar en el que el juego y movimiento son dos de los ejes centrales, así como la formación en una educación para la paz.

El programa *Kindergym* fue creciendo al tiempo que la red de franquicias, se convirtió en el vehículo perfecto para replicar los efectos positivos hacia distintas partes de la República Mexicana. Con el fin de satisfacer necesidades de una cultura propia de los mexicanos *Kindergym* México se ha preocupado por capacitar, adaptar programas a la forma de vida, generar e implementar un modelo educativo propio que de uniformidad y consistencia.

Hoy en día, *Kindergym* México cuenta con 50 franquicias en 24 estados y cerca de 7,000 familias activas. *Kindergym* opera bajo la dirección de profesionales evaluados y capacitados continuamente para hacer de la iniciación al jardín de niños, una experiencia fascinante, valiosa y divertida.

Para empezar con el proyecto del preescolar se adoptó la cultura de la UNESCO(1989) “Educación para la Paz” que contribuye al desarrollo moral de los niños basada en la empatía, respeto, tolerancia, equidad y amor, para aprender a resolver de manera no violenta los conflictos.

La filosofía de *kindergym* donde cada maestra pone en práctica a diario con sus alumnos es educar para la paz donde se busca desarrollar en los niños las habilidades que los ayudarán a convertirse en personas:

- Críticas y reflexivas, capaces de analizar su realidad y transformarla.
- Que encuentren las posibles soluciones a conflictos que se presentan en la vida diaria.
- Que aprovechen sus experiencias de aprendizaje para promover los valores de paz y el respeto a los derechos humanos.

En *Kindergym*, para poner en práctica los valores de la filosofía de educación para la paz, se creó través de conocer los hábitats naturales que el planeta tierra ofrece y así los niños desarrollen distintas habilidades para vivir en armonía, con los demás y con el medio ambiente.

Kindergym es una institución educativa con más de 25 años de experiencia, que promueve el desarrollo integral de los niños de 1 a 6 años a través de programas de innovación basados en juego y movimiento. Es una institución 100% mexicana con respaldo de programas internacionales.

- **Visión:** Desarrollar mentes jóvenes para una comunidad global que trascienda a las siguientes generaciones.
- **Misión:** Vivir la experiencia *Kindergym* con paternidad positiva para un mundo mejor.
- **Valores:** Honestidad y equidad, excelencia, respeto, responsabilidad, liderazgo.
- **Modelo educativo Propio:** Modelo Educativo *Kindergym*(modek) cuenta con investigación académica a través de la implementación, creación de programas y proyectos de innovación educativa, así como el apoyo de programas internacionales de vanguardia.

El programa bilingüe está diseñado para que el idioma inglés se aprenda de manera natural, así como se adquiere la lengua materna. El *Modek* surgió para ofrecer respuestas efectivas a los retos que enfrentan las instituciones del Siglo XXI. Tiene como intención desarrollar las habilidades de pensamiento, valores y actitudes a través de una metodología propia del colegio.

Para garantizar que los procesos madurativos de desarrollo se vayan consolidando, se acompaña a cada alumno en la primera infancia.

Fortalecer a los niños en 4 pilares principalmente:

- Educación emocional: aprecio a ti mismo y la formación de valores
- Desarrollo físico: el cuerpo como eje de aprendizaje y relación
- Cognitivo: construcción de aprendizajes significativos
- El lenguaje, reflejo del pensamiento de los niños.

Algo que también se destaca en *kindergymes* que todo el personal docente es capacitado constantemente para que se tenga en cuenta que los niños en edad preescolar aprenden de una mejor manera si lo hacen jugando, es por eso que dentro de la institución todas y cada una de las actividades son planeadas con base al juego.

El centro educativo *Kindergym* Arboledas CCT 15PJN2519U el lugar donde actualmente me encuentro trabajando y donde se realizó este proyecto es una escuela privada, se encuentra ubicada en el municipio de Atizapán de Zaragoza Av., Río Norte No.7 CP. 52950 fraccionamiento Arboledas pertenece al sector dos zona escolar 14 del Estado de México



Figura 1 mapa de la ubicación del fraccionamiento Arboledas
Fuente: Google maps con fecha 10-10-2020

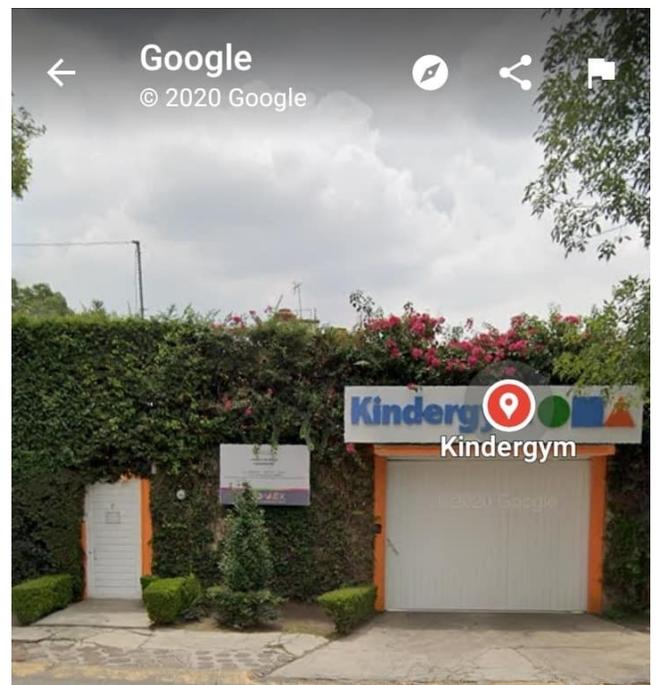


Figura 2 foto del centro escolar *kindergym* Arboledas
Fuente: Google maps con fecha 10-10-2020

El fraccionamiento es de una zona urbana de un nivel económico alto cuenta con todos los servicios como: calles y avenidas pavimentadas, drenaje, agua potable, alumbrado público, y vigilancia también cuenta con banquetas grandes y camellones muy amplios con mucho árboles y espacio donde las personas pueden ir a correr y hacer ejercicio.



Figura 3 foto de la entrada principal del preescolar



Figura 4 foto del jardín principal

La escuela tiene una plantilla de personal completa, todos y cada uno de los grupos desde maternal hasta kínder 3 cuentan con maestras titulares, como de español e inglés, con licenciaturas en Pedagogía, Educación Preescolar, Psicología, Psicología Educativa. Cada grupo cuenta con una auxiliar. Con carrera técnica en educación.

El centro educativo está formado por:

Organigrama de la escuela

Personal administrativo	Dos personas a cargo
Directora general y dueña de la institución	
Directora académica	Brinda apoyo a los docentes en proyectos, revisión de planeaciones de las actividades así como la revisión de los programas y temas que se verán cada mes, revisa las evaluaciones de cada grupo, vigila el buen desarrollo de la escuela en el área académica, acude a juntas por parte de la supervisión escolar. Coordina eventos académicos y sociales de la escuela.
Coordinadora en el área de Ingles	Evalúa y revisa planes y programas que se estipulan en el idioma ingles
Docentes	
Maestras de Español	Maestras de Ingles
Prematernal Licencia en Psicología Educativa	Prematernal Licencia en Psicología Educativa
Maternal Jirafas Licenciada en Psicología	Maternal Jirafas Licenciada en Psicología con <i>Teacher`s</i>
Maternal Elefantes Licencia en Psicología	Maternal Elefantes Licencia en Psicología con <i>Teacher`s</i>
Preescolar uno Ardillas Licenciada en Psicología	Preescolar uno Ardillas Licenciada en Psicología con <i>Teacher`s</i>
Preescolar uno Osos Licenciada en Psicología	Preescolar uno Osos Licenciada en
Preescolar dos Cocodrilos Licenciada En Educación Preescolar	
Preescolar dos Ranas Licenciada en Educación	

Preescolar Preescolar tres Delfines Licenciada en Psicología Preescolar tres Ballenas Licenciada en Psicología	Enseñanza del Ingles Preescolar dos Cocodrilos Licenciada en Enseñanza del Ingles Preescolar dos Ranas Licenciada en Educación Preescolar con <i>Teacher`s</i> Preescolar tres Delfines Licenciada en Psicología con <i>Teacher`s</i> Preescolar tres Ballenas Licenciada en Psicología con <i>Teacher`s</i>	
Asistentes	Prematernal carrera técnica en Asistente educativo Maternal Carrera técnica en Puericultura Preescolar uno, Preescolar dos y Preescolar tres, todos y cada uno de los grupos con un auxiliar educativo	
Instructoras de <i>Gymboree</i> Tres Licenciadas en Psicología Dos Licenciadas en Pedagogía	Una Maestra de Música Un Maestro de Karate Un Maestra de Ballet	Un Vigilante Dos personas de intendencia Una persona de Mantenimiento y jardinería

Tabla 1
Elaboración Propia

Actualmente se cuenta con diez grupos en todo el plantel tres Maternales, dos grupos de preescolar uno, dos grupos de preescolar dos, dos preescolar tres. Otra característica de *Kindergym* es que los grupos están formados por mascotas o animales que tienen características propias como por ejemplo, muy inteligentes, sociables, fuertes de carácter es por ello que la franquicia *kindergym* da a cada centro las mascotas que deberán tener durante los ciclos escolares, puedo decir que pre maternal son animales de la granja, maternal animales de la selva, preescolar uno animales del bosque, preescolar dos animales del pantano, preescolar tres animales del mar.

1.2.3 El contexto interno de la escuela

1.2.4 Organización y funcionamiento de la institución

El horario de clases es de ocho y media de la mañana a dos de la tarde, en este horario los alumnos cuentan con medio día de clase de español, y el otro medio día de clase de inglés. Pero durante este tiempo también se cuenta con clases de música, computación, *gymboree* (que se toma en el gimnasio de estimulación temprana y es una clase de motricidad gruesa), clase de rincones (juego simbólico), y *bancubi* que es un método divertido para aprender matemáticas con 60 cubos de colores y una caja del sistema decimal. En *Bancubi* los alumnos primero manipulan el material, luego hacen la conexión con el símbolo y finalmente abstraen los conceptos matemáticos.

Cabe considerar que dentro de la rutina escolar, hay una dinámica que se llama amiguito de la semana, o rey de lunch donde un niño del grupo comparte el lunch con todos sus compañeros de clase por toda una semana, es algo que a los niños les encanta.

En cuanto a espacios de recreación se cuenta con dos áreas de jardín, jardín para los niños de preescolar uno, dos y tres, otro jardín para los pequeños de maternal, se cuenta con un salón de música, un salón de computación y el gimnasio que pertenece a *gymboree* y salón de rincones que es juego simbólico.



Figura 5 el salón de música



Figura 6 gimnasios de estimulación temprana (*gymboree*)



Figura 7 entrada al gimnasio de estimulación temprana (*gymboree*)



Figura 8 Salón de Rincones (juego simbólico) esta es solo una pequeña área del salón también el salón cuenta con el rincón de doctor, cocina, disfraces de oficios, salón de belleza y construcción



Figura 9 Clase de *bancubi*

El personal docente asiste a reuniones de consejo técnico escolar, el último viernes de cada mes con instituciones pertenecientes a la misma zona escolar, además de lo anterior se llevan a cabo reuniones con padres de familia con la finalidad de abordar asuntos generales de la institución y solicitar de su apoyo en caso de ser necesario, estas juntas se realizan cada dos meses, y se cita a los padres de familia de manera individual.

Además de estas actividades se realizan actividades donde los padres de familia e hijos puedan convivir, y al mismo tiempo puedan ver sus avances en sus procesos de desarrollo tanto social, como cognitivo y así mismo en su desarrollo psicomotriz.

Actividades anuales que se realizan son las siguientes:

Black to school un programa dirigido a los padres de familia para que conozcan la filosofía, el programa y la dinámica con la que se trabajara con sus pequeños durante el ciclo escolar.

Clases públicas, que presentan desde los niños de pre maternal hasta los niños de kínder tres para las clases públicas se toma en cuenta una temática educativa como por ejemplo la feria y todas las actividades se planean con base a esta temática.

Spellingbee esta actividad se realiza dos veces durante el ciclo escolar y es presentada por los niños de preescolar tres. Los alumnos de preescolar tres presentan sus avances en la pronunciación y deletreo de palabras en inglés.

En la parte social se realizan actividades como kermes de 15 de Septiembre, *Halloween*, Festival de Navidad, día del amor y la amistad, día del niño celebración del día de la madre y festejo del día del padre, desfile de primavera, y clausura.

Actualmente me encuentro en uno de los grupos de preescolar dos que son pequeños en edades de cuatro a cinco años, es un grupo conformado por 14 alumnos, los cuales nueve son niñas y cinco son niños de los cuales diez de los alumnos están en *kindergym* desde maternal, y los otros cuatro niños, se inscribieron en primero de preescolar, puedo decir que es un grupo activo y con disposición al trabajo en general, interesado por aprender y conocer de diversos temas, gustan de las actividades que implican manipular material concreto, también muestran interés en las lecturas de cuentos, también es un grupo que les gusta cantar mucho.

El grupo se ubica en un aula grande, bien ventilada e iluminada, cuenta con ventanas amplias por donde entra suficiente luz y aire natural, también contamos con diferente tipo de material didáctico organizado en mesas alrededor del aula el cual utilizan los niños al momento de trabajar como crayolas, hojas, dentro del aula contamos con dos pizarrones uno blanco y uno con cuadrícula, se encuentra un mueble de madera donde los niños organizan sus libros y cuadernos, cada pequeño cuenta con su propio espacio,

El aula está dividida por rincones que es área de construcción, juego simbólico, área tranquila, estas áreas los niños las pueden ocupar libremente, después de realizar alguna actividad.

Respecto a la decoración del salón, cada mes se decora un periódico mural, alusivo a lo que se celebra en el mes correspondiente, los niños son los encargados de realizar alguna manualidad, que es la que se pega en el periódico mural, también tenemos algunos números y letras pegados en la pared, así como marcos con un pase de lista y un marco de emociones que es donde los pequeños pegan su foto referente a cómo se siente en el día.



Figura 10 salón de clases de *kínder* dos Ranas



Figura 11 del salón incluyendo la división por rincones se pueden mostrar en la foto el área de construcción y el área tranquila

1.2.5 Los padres de familia en la institución

Los padres de familia juegan un papel primordial en el desarrollo cognitivo, social y afectivo de los niños, donde se establecen las primeras relaciones sociales y emocionales, los primeros aprendizajes como son el lenguaje, los valores y la interacción en el entorno. Los padres son quienes deciden en qué momento incorporar a sus hijos a la escuela por lo que la educación debe ser una tarea compartida entre los padres de familia y la institución educativa. El principal objetivo es la formación académica de cada uno de sus hijos. Es por ello que se considera la participación de los padres en la escuela. Es importante trabajar en conjunto, hacerlos partícipes de dicha formación y facilitarles toda la información necesaria para que sean parte del proceso educativo de los niños.

Las características de los padres de familia de la institución son muy parecidos tomando en cuenta el nivel académico con el que cuenta los padres de familia todos son profesionales, con licenciatura terminada y algunos otros con Maestrías, son de estatus altos, algunos padres de familia cuentan con empresas o negocios propios, las profesiones con las que cuenta son Médicos, Abogados, Contadores, Ingenieros, Arquitectos, Maestros, etc.

1.3 Análisis de las prácticas educativas

La jornada escolar de los niños es:

Pre maternal	De 9 am a 12:30 pm
Maternal	9 am a 1:15 pm
<i>Kínder</i> uno	8.30am a 1:30 pm
<i>Kínder</i> dos	8.30 a 1:30 pm
<i>Kínder</i> tres	8.15 a 2:00 pm

Tabla 2 Elaboración Propia

Para organizar el horario de entrada de los niños algunas maestras titulares están fuera de la escuela, bajando a cada niño de su carro mientras dos asistentes esperan a los niños en el jardín y los llevan a su salón, donde ya los están esperando la maestra de español, inglés o su asistente de grupo, se da 15 minutos de tolerancia para que los niños entren después de su horario de entrada, mientras pasa este tiempo los niños pueden elegir un rincón ya sea para

jugar, construir con bloques, tomar un libro o pintar algún dibujo, esto ocurre en lo que se incorporan todos los compañeros al salón de clases.

Posteriormente cada maestra hace la rutina del día esto es con base a lo que marca el programa educativo *kindergym*, ya antes mencionado (*modek*) por ejemplo se pasa lista, donde los niños tienen una mascota hecha de foami con su foto, cada niño pasa a poner su foto dentro de la casa de su mascota, eso significa que si llegaron a clases, los niños que faltaron se queda su mascota fuera de la casa, de igual manera pasa cada niño al calendario de emociones donde ponen su foto en el dibujo que representa su estado de ánimo de ese día

Terminado el calendario de emociones, sigue el calendario del día para identificar qué día es y qué es lo que se hace en ese día, de igual forma se revisa el clima, si es soleado nublado etc. para realizar esto la maestra es la que da la introducción pero un niño pasa a pegar las tarjetas en cada calendario, estas actividades se pueden hacer en inglés o español según corresponda empezar el día si es con la maestra de español o con la maestra de inglés.



Figura 12 ejemplo de cómo se realiza la rutina de las emociones



Figuran 13 calendarios del día y del clima

Después de dar la bienvenida, la maestra empieza con actividades planeadas con base al programa de estudios vigentes, el cual es el programa de aprendizajes clave para la

educación preescolar, se empiezan a trabajar con algún campo de formación académica, para realizar esto se deben incluir actividades lúdicas, que tenga alguna objetivo en el campo de formación académica, esto es muy variado durante los días nunca son las mismas actividades, la maestra y la asistentes están al pendiente y apoyando a los niños en lo que necesiten con base a las actividades, hay que tomar en cuenta que empezando el día hay actividades de rutina que son fuera del salón, donde cada grupo tiene un horario para asistir a sus diferentes actividades, pueden ser en la primera parte del día o bien después del cambio de maestra.

Horario de rutina para el grupo de *kínder* dos ranas

Día	Horario	Actividad
Lunes	9:00 a 9:30	Gymboree
Martes	1:00 a 1:30	Computación
Miércoles	9:30 a 10:00	Bancubi
Jueves	9:00 a 9:30	Música
Viernes	11:30 a 12:00	Rincones

Tabla 3 Elaboración Propia

Después de hacer las actividades propias llega la hora del lunch donde los niños de *kínder* dos comen su refrigerio 10.20 de la mañana, a 10:40 am la rutina para esto es el amiguito de la semana ayuda a repartir los platos vasos y cubiertos a cada compañero, y la maestra y la asistente sirven los alimentos, ya que cada niño tiene su comida se canta una canción y se da las gracias al compañero que compartió el lunch, desayunan todos los niños y conforme van terminando depositan sus platos y cubiertos sucios en un contenedor, los que terminen primero esperaran a los compañeros que no han terminado para posteriormente salir al recreo.

A la hora del recreo los niños juegan libremente algunos días, o en otras ocasiones pueden ser juegos dirigidos por la maestra o la auxiliar.

El recreo termina a las 11 de la mañana para dar paso al jardín a los niños de kínder tres

Después del recreo los niños llegan al salón de clases, donde toman agua, cantan una canción, para posteriormente seguir con las actividades planeadas.

A las 11.30 de la mañana llega el cambio de salón y de maestra, ya sea el caso maestra de español o maestra de inglés. Los niños se incorporan al salón de clase y se canta una canción de bienvenida, y se empiezan con las nuevas actividades de la maestra

1.4 Diagnóstico Grupal: Preescolar dos (Ranas)

El grado al que atiendo como asistente de grupo corresponde al segundo año de preescolar el cual está integrado por trece alumnos, cinco niños y ocho niñas, de los cuales todos y cada uno de los niños están en la institución desde maternal, la mayoría de los niños están en un rango de edad de cuatro y cinco años.

Al dar inicio al ciclo escolar 2019-2020 se realizó un diagnóstico grupal donde se utilizó una escala de evaluación donde se evaluaron cada nivel de desempeño de los alumnos, esta escala es evaluada por campos de formación académica, y aéreas de desarrollo (anexo 1) encontrando los siguientes rangos: el grupo tiene un lenguaje, casi desarrollado a un 100%, se comunican, y expresan sus ideas, emociones, y sentimientos a través del lenguaje oral, solo una niña tiene dificultades en la pronunciación de algunas palabras. El 80% de los alumnos se les dificulta esperar turno para participar en clase, 30% de los alumnos puede convivir y compartir sin dificultad con sus compañeros, mientras que el 60% restante presenta dificultad ante lo antes expuesto, 50% de los alumnos pierde el interés por las actividades escritas en el cuaderno, como son las actividades de trazo, el 80% de los alumnos logran interactuar libre y espontáneamente en las actividades recreativas y de juego.

Después de hacer un análisis a los datos anteriores, es importante describir algunos campos formativos y áreas de desarrollo donde se explique el nivel desempeño en el que se encuentra el grupo.

Lenguaje y comunicación

El grupo logra utilizar el lenguaje para comunicarse e interactuar con sus compañeros y maestras, pueden proporcionar información de su familia, comentar sus gustos, cuestionar

acerca de lo que necesitan o quieren saber, en ocasiones logra dialogar y resolver algunos conflictos entre ellos.

Un punto importante que se observó en el grupo es que en general a los niños se les dificulta pedir la palabra, levantando la mano y por esta razón, la maestra y compañeros son interrumpidos constantemente.

Campo de formación Académica: “Lenguaje y comunicación”	
Organizador curricular 1: Oralidad	Organizador curricular 2: Conversación, Explicación,

NIVELES:

- 1. Insuficiente (N1) ■
- 2. Básico (N2) ■
- 3. Satisfactorio (N3) ■
- 4. Sobresaliente (N4) ■

CRITERIOS	Solicita la palabra para participar y escuchar las ideas de sus compañeros	Argumenta porque esta de acuerdo o en desacuerdo con ideas afirmaciones de otras personas	Da instrucciones para organizar y realizar diversas actividades en juegos y para armar objetos.	Expresa con eficacia sus ideas acerca de diversos temas y atiende lo que se dice en interacciones con otras personas
ALUMNOS				
Theo	■	■	■	■
Sofia	■	■	■	■
Mateo	■	■	■	■
Luis Emilio	■	■	■	■
Oskar	■	■	■	■
Regina	■	■	■	■
María Renee	■	■	■	■
Isabella	■	■	■	■
Alia	■	■	■	■
Rafael	■	■	■	■
Ximena	■	■	■	■
Rebeca	■	■	■	■
Maya	■	■	■	■

Tabla 7 Elaboración Propia

Campo de formación Académica: “Lenguaje y comunicación”	
Organizador curricular 1: Literatura, participación social.	Organizador curricular 2: Uso de documentos que regulan la convivencia

NIVELES:

- 1. Insuficiente (N1) ■
- 2. Básico (N2) ■
- 3. Satisfactorio (N3) ■
- 4. Sobresaliente (N4) ■

CRITERIOS	Se Comunica por medio del lenguaje con sus compañeros	Mantiene atención durante las conversaciones	Actúa con iniciativa y autonomía	Resuelve conflictos a través del dialogo	Formula preguntas sobre lo que es de su interés
ALUMNOS					
Theo					
Sofía					
Mateo					
Luis Emilio					
Oskar					
Regina					
MariaRenee					
Isabella					
Alia					
Rafael					
Ximena					
Rebeca					
Maya					

Tabla 8 Elaboración Propia

Pensamiento matemático

Reconocen algunos números en diferentes situaciones, pueden contar de manera ascendente, e identificar números en distintos lugares, ubican donde hay más y menos o distintos atributos, en ocasiones resuelven problemas, que les resulta sencillos y que impliquen, agregar, quitar, igualar, comparar y repartir objetos,

Identifican distintas figuras y pueden describir algunas de sus cualidades, conocen el nombre de las figuras geométricas y dicen la forma que tienen, identifican regularidades en una secuencia a partir de criterios de repetición, realizando un patrón, logran ordenar de manera creciente y decreciente, comparar tamaños y características medibles y observables.

Campo de formación Académica: “Pensamiento matemático”	
Organizador curricular 1: Numero, forma, espacio y medida	Organizador curricular 2: Ubicación espacial, figuras geométricas y cuerpos geométricos

NIVELES:

1. Insuficiente (N1) ■

2. Básico (N2) ■

3. Satisfactorio (N3) ■

4. Sobresaliente (N4) ■

CRITERIOS	Dice los números que se sabe en orden ascendente	Identifica números en forma escrita	Continúa secuencias	Utiliza los números en diferentes situaciones	Produce nuevas figuras a partir de formas geométricas	Estima posibles resultados en situaciones que se les plantea
ALUMNOS						
Theo						
Sofia						
Mateo						
Luis Emilio						
Oskar						
Regina						
MariaRenee						
Isabella						
Alia						
Rafael						
Ximena						
Rebeca						
Maya						

Tabla 9 Elaboración Propia

Exploración y comprensión del mundo natural y social

Pueden describir algunas características de los seres vivos, observar su entorno y decir lo que sucede, , saben que es importante cuidar y respetar los elementos de la naturaleza, para preservarlos.

Logran compartir anécdotas acerca de su historia personal y familiar, el grupo se encuentra en nivel básico al momento de reconocer que algunas costumbres y tradiciones de su contexto social, comparten distintas situaciones vividas, también expresan los que les gustaría ser cuando sean grandes, participan en eventos culturales y respetan los símbolos patrios.

Campo de formación Académica: “Exploración y comprensión del mundo natural y social ”	
Organizador curricular 1: Mundo Natural	Organizador curricular 2: Interacciones con el entorno social, Exploración de la naturaleza, cuidado de la salud.

NIVELES:

1. Insuficiente (N1) ■

2. Básico (N2) ■

3. Satisfactorio (N3) ■

4. Sobresaliente (N4) ■

CRITERIOS	Reconoce y valora costumbres y tradiciones	Conoce en qué consisten las actividades productivas de su familia y su aporte a la localidad	Experimenta objetos y materiales para poner a prueba sus ideas	Practica hábitos de higiene personal	Atiende reglas de seguridad y evita ponerse en preligro.
ALUMNOS					
Theo					
Sofía					
Mateo					
Luis Emilio					
Oskar					
Regina					
María Renee					
Isabella					
Alia					
Rafael					

Ximena							
Rebeca							
Maya							

Tabla 10 Elaboración Propia

Artes

Escuchan, cantan canciones, participan en juegos y rondas, tratan de seguir el ritmo de canciones utilizando las palmas, los pies o instrumentos musicales o modifica la letra. Bailan libremente al escuchar música a veces logran seguir el ritmo de la música mediante movimientos espontáneos de su cuerpo reproducir secuencias rítmicas con el cuerpo o con instrumentos, bailan espontáneamente acompañándose de diferentes materiales, coordinando sus movimientos según el ritmo.

Logran manipular distintos materiales y experimentan con ellos, para realizar sus propias creaciones y describen lo que les provoco al realizarlas. Logran representar diferentes roles, sobre todo a la hora del juego.

Área de Desarrollo Personal y social: “ Artes ”	
Organizador curricular 1: Expresión artística	Organizador curricular 2: familiarización con los elementos básicos de las artes

NIVELES:

1. Insuficiente (N1) ■
2. Básico (N2) ■
3. Satisfactorio (N3) ■
4. Sobresaliente (N4) ■

CRITERIOS	Interpreta canciones	Utiliza la imaginación para la expresión plástica	Reproduce sencillas coreografías	Juega a representar roles	Colorea libremente	Realza imitaciones
ALUMNOS						
Theo	■	■	■	■	■	■
Sofía	■	■	■	■	■	■
Mateo	■	■	■	■	■	■
Luis Emilio	■	■	■	■	■	■
Oskar	■	■	■	■	■	■

Regina						
María Renee						
Isabella						
Alia						
Rafael						
Ximena						
Rebeca						

Campo de formación Académica: “ Artes ”	
Organizador curricular 1: Expresión artística	Organizador curricular 2: Familiarización con los elementos básicos de las artes,

NIVELES:

- 1. Insuficiente (N1)
- 2. Básico (N2)
- 3. Satisfactorio (N3)
- 4. Sobresaliente (N4)

CRITERIOS	Crea y caracteriza personajes	Participa en representaciones teatrales	Al colorear no se sale del contorno	Toma iniciativa en las actividades	Centra su atención visual y auditiva en algún objeto
ALUMNOS					
Theo					
Sofía					
Mateo					
Luis Emilio					
Oskar					
Regina					
María Renee					
Isabella					
Alia					
Rafael					
Ximena					
Rebeca					
Maya					

Tabla 12 Elaboración Propia

Desarrollo personal y social (educación socioemocional)

El grupo durante las actividades y a la hora de tomar los alimentos hablan de situaciones que ven o viven dentro de su contexto, tanto familiar como escolar, es un grupo muy participativo y activo, que están en constante movimiento, dentro y fuera del salón de clases, les gustan platicar entre ellos. Todos los niños se llevan y se entienden muy bien, pienso que esto se debe a que los niños ya se conocen desde dos ciclos escolares atrás.

Hablan acerca de cómo son, que es lo que les gusta y lo que no les gusta de su casa, de su ambiente familiar y de lo que viven en la escuela, muestran interés, emoción y motivación ante algunas situaciones retadoras y accesibles a sus posibilidades, comunican situaciones en las cuales es escuchado o no, consideran la opinión de otros y se esfuerzan por convivir en armonía, en ocasiones apoyan a quien percibe que lo necesita y comienzan a cuidar de su persona y se respetan a sí mismo, utilizan el lenguaje para hacerse entender y expresar lo que siente, les cuesta trabajo participar en juegos respetando las reglas establecidas y las normas para la convivencia.

Se observa también dentro del grupo que los niños muestran interés por aprender, les gusta hablar mucho, sin embargo, cuando la maestra del grupo, da las indicaciones para iniciar la actividad a trabajar la mayoría de los niños dejan de platicar y prestan atención. La mayoría de los niños expresan cuando algo es correcto e incorrecto y explican su punto de vista ante situaciones en las que observan que alguien no sigue las reglas. Ese es otro punto importante que se debe mencionar, en algunas ocasiones a los niños les cuesta seguir las reglas y normas de convivencias, o bien seguir las indicaciones que da la docente, o pierden el interés rápidamente en las actividades.

Relaciones interpersonales

Reconocen que las niñas y los niños pueden realizar las mismas actividades y que es importante el trabajo en equipo, sin embargo no logran llegar a ponerse de acuerdo en las actividades, logran desempeñar distintos roles y asume su responsabilidad en las tareas que le corresponden, tanto de carácter individual., la mayoría explica qué le parece justo o injusto y por qué, logran representar diferentes roles, sobre todo a la hora del juego.

En general el grupo es muy participativo, se debe de trabajar con ellos la resolución de conflictos mediante el dialogo, así como el trabajo en equipo y colaborativo, ya que les cuesta trabajo ponerse de acuerdo entre sí, para realizar alguna tarea que se les propone. Y de esta manera llegan a frustrarse y no terminar con el trabajo.

Considero que se deben diseñar estrategias para mejorar todos y cada uno de los ámbitos, tanto social, cognitivo, emocional, por ejemplo algo que debo de trabajar constantemente es ayudar a los niños a que puedan aprender a respetar turnos para hablar, autorregular las emociones de cada niño, por ser un grupo tan activo y cooperativo me veo en la necesidad de diseñar estrategias que me ayuden a que los niños no pierdan el interés de las actividades, y que no pierdan esa motivación por seguir aprendiendo, y que como docente me ayuden a favorecer el desarrollo de los niños, mediante el juego, pienso que esta sería una buena herramienta, para que los niños no pierdan el interés tan rápido por las actividades, y que les ayuden a su aprendizaje, buscar estrategias que se les hagan divertidas ya que dentro de la institución educativa los directivos, nos señalan constantemente que se debe incluir el juego en todas las actividades y al aprender y conocer más sobre la importancia que tiene el juego en el desarrollo de los niños sería de una valiosa herramienta para poder apoyar a los niños en todos los ámbitos que se deben de desarrollar durante su trayectoria en la educación preescolar.

Campo de formación Académica: “Educación socioemocional ”	
Organizador curricular 1: autorregulación, autonomía, empatía, colaboración	Organizador curricular 2: sensibilidad y apoyo hacia otros, comunicación asertiva, Expresión de las emociones, iniciativa personal, toma de decisiones y compromiso

NIVELES:

- 1. Insuficiente (N1) ■
- 2. Básico (N2) ■
- 3. Satisfactorio (N3) ■
- 4. Sobresaliente (N4) ■

CRITERIOS	Expresa sus puntos de vista	Se relaciona con todos los compañeros del grupo	Juega respetando reglas	Practica el valor del respeto	Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades
A ESTA EDAD ESTAN EN PROCESO					
ALUMNOS					
Theo					
Sofía					
Mateo					
Luis Emilio					
Oskar					
Regina					
María Renee					
Isabella					
Alia					
Rafael					
Ximena					
Rebeca					
Maya					

Tabla 13 Elaboración Propia

Campo de formación Académica: “ Educación socioemocional ”

Organizador curricular 1:
autorregulación, autonomía,
empatía, colaboración

Organizador curricular 2: sensibilidad y apoyo hacia
otros, comunicación asertiva, Expresión de las emociones,
iniciativa personal, toma de decisiones y compromiso

NIVELES:

- 1. Insuficiente (N1) ■
- 2. Básico (N2) ■
- 3. Satisfactorio (N3) ■
- 4. Sobresaliente (N4) ■

CRITERIOS	Trabaja en equipo y respeta turnos	Interpreta estados emocionales	Expresa lo que percibe y siente	Identifica sus responsabilidades	Persiste en la realización de actividades desafiantes y toma decisiones para concluir las.
ALUMNOS					
Theo					
Sofía					
Mateo					
Luis Emilio					
Oskar					
Regina					
María Renee					
Isabella					
Alia					
Rafael					
Ximena					
Rebeca					
Maya					

Tabla 14 Elaboración Propia

1.5 Planteamiento de problema

Después de realizar la escala de evaluación(anexo 1) dentro de mi aula, se lograron identificar varios factores que intervienen en el aprendizaje significativo de los alumnos, y en la calidad de la educación dentro de la institución.

El primer elemento observado, permite reconocer que dentro del grupo de preescolar dos durante la jornada laboral, los niños se muestran pasivos, sin llegar a tener esa interacción de aprendizaje significativo, ni reflexivo con los contenidos escolares y de igual manera con sus compañeros de clase, haciendo referencia en las actividades escolares, ya que para platicar y jugar libremente se relacionan bastante bien, a pesar que desde que laboro en esta institución hace un poco más de tres años, cada ciclo escolar por parte de la franquicia se han integrado cursos, y capacitaciones para que los niños estén activos en las clases, participen y reflexionen más sobre los contenidos educativos, y al mismo tiempo con las juntas de consejos técnicos que se realizan cada mes, se hace referencia a integrar y a implementar diferentes estrategias que se puedan trabajar con niños dentro del aula, para que los niños lleguen a tener esta interacción reflexiva.

Sin embargo este objetivo no se llega a cumplir, ya que se ha observado que los niños no logran mantener su atención a las actividades dentro y fuera del aula, por un largo tiempo y esto lleva a que los niños pierdan el interés fácilmente por aprender o por realizar dichas actividades.

Otro punto importante que se logró observar son los procesos en las actividades diarias y desarrollo de las mismas que generalmente son procesos donde se llega a la rutina a los mismos ejercicios, pero con diferente temática, sin hacer algún cambio o ajuste al ejercicio o tarea a realizar.

Cabe mencionar un aspecto muy importante es el espacio con el que se cuenta en la institución, y sin duda alguna se cuenta con suficiente espacio, tanto en el jardín como dentro del salón de clases para diseñar actividades lúdicas, que implique la interacción de los niños, sin embargo un punto que hacen mención las maestra del grupo es la falta de tiempo que se tiene, ella argumenta que es muy poco el tiempo que se da para realizar sus actividades, que si la coordinadora académica hace énfasis en que todo aprendizaje debe ser lúdico, creativo, y de

movimiento en toda la jornada laboral, puesto que así lo estipula la franquicia, pero que no se cuenta con el tiempo necesario para realizar dichas actividades, ya que también se exigen el llenado de libros y cuadernos al término del ciclo escolar y que este es un requisito indispensable terminar por completo con estos.

En relación a lo antes expuesto puedo decir que los niños se van acostumbrando a este ritmo de trabajo tan repetitivo y a la mecanización, desde esta realidad observada se identifica como los niños realizan las actividades, sin ningún tipo de motivación o interés, y en algunas ocasiones los niños se niegan a hacer las actividades, porque les parece aburrido, y al mismo tiempo no siguen las indicaciones, y esto hace que se pierda el control del grupo, ya que los niños prefieren hacer otro tipo de actividades, como por ejemplo platicar con sus compañeros, o pararse de su lugar pero sin algún aprendizaje específico, o estar jugando entre ellos y en algunas ocasiones jugar agresivamente o simplemente molestarlos entre ellos, y esto lleva a que los niños sigan sin mostrar interés en la clase, y como resultado los niños no puedan tener un óptimo desarrollo de sus habilidades cognitivas o sociales dentro de la escuela.

Ante esto considero que como docentes debemos proporcionar y promover actividades lúdicas que favorezcan y sobre todo que motiven a los niños para que puedan desenvolverse ante cualquier contexto social y cognitivo, por lo tanto el problema queda planteado en la siguiente pregunta: ¿Qué estrategia implementar en el preescolar para el desarrollo integral en segundo de preescolar?

1.6 Justificación

En el programa aprendizajes para la educación Integral (SEP, 2017) podemos encontrar las áreas de desarrollo personal y social, donde se encuentra, la educación socioemocional, el cual es parte de la educación de los niños, donde esta área se encuentra dividida en organizadores curriculares que nos habla del autoconocimiento, la autorregulación, la autonomía, la empatía y la colaboración, de estos organizadores curriculares se integran la autoestima, la expresión de emociones, la iniciativa personal, la toma de decisiones y compromiso, así mismo como la sensibilidad y apoyo hacia otros, la comunicación asertiva y por último la inclusión, con base a todos estos elementos los niños van adquiriendo diferentes hábitos y habilidades durante su desarrollo, y transición por la educación preescolar.

De esta manera se encuentra el juego y el desarrollo de los niños en sus contextos educativos, emocionales, sociales y cognitivos. Como docente de preescolar puedo decir que los niños en su mayor parte del tiempo están jugando o es lo que más les interesa y atrapa su atención, y que en realidad aprenden a hacer cosas nuevas en forma de juego sin que ellos mismo se den cuenta o los mismo adultos que les rodean, ya que desde que nacen ellos aprenden lo que está a su alrededor de una forma espontánea, sin antes haber sido impuesta por un adulto , y esta actividad constituye la principal actividad del niño en sus primeros años de vida.

El contexto en el que se desenvuelven los niños dentro de la institución escolar, en algunas ocasiones es dinámica sobre todo en la clases de música, *gymboree* rincones ya que estas clases son totalmente lúdicas y recreativas, por lo mismo he podido observar que los niños disfrutan este tiempo, en la clase de rincones me he percatado que los niños juegan libremente con cada uno de los materiales y juguetes que se les presenta como es el juego simbólico que se promueve en esta clase.

Pero esta actitud de los niños cambia cuando se está dentro del salón de clases, ya que muestran desinterés por los contenidos, o son contenidos que los niños llegan a dominar y esto se les hace aburrido y tedioso por la manera tan pasiva y repetida que se realizan las actividades.

La falta de actividades lúdicas afecta a los niños dentro del aula y es una función clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues esta se debe de dar en todas las actividades que se realicen dentro del salón de clases, el juego se debe considerar un deber, para estimular la curiosidad, motor que debe tener cualquier aprendizaje en la etapa preescolar, en efecto si se implementara el juego dentro de las actividades planeadas proporcionaría alegría, placer y la satisfacción de aprender algo nuevo y significativo, y evidentemente estaríamos proporcionando la confianza cada alumno, y expresar sus sentimientos mediante la reflexión.

De esta manera como docentes de preescolar estaríamos reforzando e interiorizando las normas y las pautas de convivencia y de comportamiento social, los procesos cognitivos como es estimular la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, permitiendo a los alumnos experimentar situaciones de su vida cotidiana, o establecer aprendizajes que vallan más allá de

sus conocimientos previos, hacer que los alumnos reflexionen e indaguen por sí mismo implementando el juego en cada actividad que se proponga.

Por estas causas cuando dentro del aula no se llevan a cabo estas técnicas se está limitando en gran parte el desarrollo de los alumnos.

Esta propuesta se realizó para favorecer todo lo que implica el desarrollo del niño a nivel cognitivo, social, intelectual, y emocional. Por consiguiente, el docente tendrá la responsabilidad de revisar la práctica que se lleva durante la jornada laboral, y este se convierte en un espacio para revisar el trabajo que se realiza con los alumnos, desde la planeación de las actividades, el uso de recursos didácticos y las estrategias implementadas.

1.7 Objetivo general

El objetivo principal a lograr con esta investigación es que los niños en edad preescolar, tengan un buen desarrollo en todos sus ámbitos, reforzar a través de juegos didácticos el desarrollo cognitivo, psicomotor, social, intelectual, emocional y afectivo, enfocados a que los alumnos tengan actividades lúdicas y divertidas dentro de la institución educativa, donde pongan en práctica todas sus habilidades y en la manera en que se van relacionando con los niños de su misma edad y maestros.

1.7.1 Objetivos específicos

- Promover diferentes juegos didácticos para observar el desarrollo afectivo y emocional de los niños.
- Desarrollar **los sentidos cognitivos** de los niños por medio del juego, utilizando diferentes técnicas que promuevan sus habilidades.
- Indicar la importancia que tiene fomentar el juego en los alumnos de preescolar
- Desarrollar la atención y memoria en los niños
- Formar hábitos de cooperación y empatía con los niños de su edad
- Fomentar la importancia de compartir y esperar turnos
- fomentar el desarrollo de la creatividad en los niños
- Crear habilidades que les permitan a los niños participar en el proceso de toma de decisiones.

Capítulo 2

Fundamentos teóricos del juego en el preescolar

2.1 Desarrollo del niño de 4 a 5 años

2.1.1 Teoría del desarrollo de Jean Piaget

El juego es esencial para el desarrollo óptimo porque contribuye al bienestar cognitivo, físico, social y emocional de los niños y niñas, el juego es un derecho que todo niño debe de tener, sino también una necesidad esencial para el desarrollo y un instrumento para el aprendizaje de comportamientos y valores. No obstante, a pesar de los beneficios derivados de juego, los estilos en los programas curriculares, así como el que adoptan las escuelas dentro del preescolar y el aumento de la atención hacia otras actividades han ido en contra al tiempo dedicado al juego y cada vez es menor.

El niño de preescolar se encuentra en una etapa donde va formando su personalidad, sus características físicas, biológicas, cognitivas, sociales y afectivas a medida que va interactuando con su entorno, donde va adquiriendo nuevas experiencias que serán significativas a lo largo de su vida. Según Piaget “El organismo es esencialmente activo y es a través de su actividad como va construyendo sus propias estructuras, tanto las biológicas como las mentales” (Gacia y Delval, 2008, p. 64)

Un punto importante del cual Jean Piaget nos habla dentro de su teoría, son las diferentes etapas o estadios de desarrollo en las cuales, los niños van pasando según, el estado de madurez que corresponda a su edad biológica, para ser más específico los niños en edad preescolar según Piaget se encuentran la etapa pre operacional que va de los dos a siete años. “La capacidad de pensar en objetos hechos o personas ausentes marca el inicio de esta etapa” (Jaume, 1994, p. 9)

Durante la etapa preoperacional, el niño puede emplear símbolos como medio para reflexionar sobre el ambiente, para referirse a un objeto real que no está presente a esto se denomina “pensamiento representacional, durante la aparición del pensamiento representacional, permite al niño adquirir el lenguaje” (Jaume, 1994, p. 9)

El lenguaje es un medio de mucha importancia para los niños preescolares, ya que de esta manera, comienzan a comunicarse y a crear sus primeras relaciones sociales, con niños de su misma edad a compartir gustos e interés, y al mismo tiempo a expresar de forma verbal sus necesidades, sin embargo tomando como referencia lo antes mencionado, en esta etapa los niños van desarrollando su lenguaje de una manera muy significativa, pero de igual manera todo lo que ellos sienten y piensan gira alrededor de ellos, sin tomar en cuenta los sentimientos, o comentarios de otros niños, o adultos. “A lo que Piaget señaló que el lenguaje de los niños pequeños frecuentemente denotaba una severa falta de adaptación a los puntos de vista de los otros” (García y Delval, 2010, p. 197)

De este modo Piaget nos dice que durante la etapa preoperacional el lenguaje egocentrista es una característica especial de los niños entre los tres y los siete años de edad. “Este discurso está centrado en el propio emisor, sin importar el punto de vista del otro, o sin importar siquiera el hecho de no estar siendo escuchado” (García y Delval, 2010, p. 197). Esto significa que el niño solo construye su realidad a partir de sí mismo y sus experiencias.

En este mismo contexto, otra característica significativa durante esta etapa es el “Juego simbólico, que se inspira en hechos reales, en donde el juego empieza con secuencias simples de conducta usando objetos reales, pero también los que tienen personajes de fantasía y súper héroes son muy atractivos para los niños, este tipo de juego favorece el desarrollo del lenguaje, así como las habilidades cognoscitivas, sociales, la creatividad, y la imaginación” (Jaume, 1994, p. 9)

2.1.2 Teoría del desarrollo Lev Vygotsky

La teoría de este autor se basa en la importancia de las relaciones de las personas con la sociedad. Por medio de las actividades sociales el niño aprende a incorporar su pensamiento, herramientas culturales como el lenguaje, así mismo el desarrollo cognitivo, y sus emociones esto se lleva a cabo a medida que asimila los resultados de las interacciones sociales. “Vygotsky pensaba que el conocimiento se construye entre las personas a medida que interactúan. Las interacciones con los compañeros más competentes constituyen el medio principal del desarrollo intelectual” (Jaume, 1994, p. 20)

“De acuerdo con Vygotsky el niño nace con habilidades mentales elementales entre ellas la concepción, la atención y la memoria, y gracias a la interacción con adultos o compañeros más conocedores estas habilidades innatas, se transforman en funciones mentales superiores” (Jaume, 1994, p. 21)

De esta manera Vygotsky señala que la relación con el entorno social juega uno de los papeles más importantes en el desarrollo del niño, ya que durante este proceso de integración ya sea con niños de su misma edad, o con adultos el niño siem.pre va estar aprendiendo de una manera activa, a medida que el niño va creciendo va adquiriendo nuevas habilidades, que sin la ayuda de las personas que están a su al redor no podría adquirir dichas habilidades o destrezas.

Es por ello que dentro de esta perspectiva para Vygotsky, “La construcción cognitiva está mediada socialmente, está siempre influida por la interacción social presente y pasada” (Bodrova, y Leong, 2004, p. 8) con lo que el niño este aprendiendo a media que convive con compañeros de su escuela, o con forme pase el tiempo, su desarrollo siempre estará influenciado por la relación que tenga con su medio social. “Vygotsky creía que tanto la manipulación física como la interacción social son necesarias para el desarrollo del niño” (Bodrova, y Leong, 2004, p. 9)

“Para Vygotsky, el contexto social influye en el aprendizaje más que las actitudes y las creencias; tiene una profunda influencia en cómo se piensa y en lo que se piensa. El contexto social forma parte del proceso de desarrollo y, moldea los procesos cognitivos” (Bodrova, y Leong, 2004, p. 9)

Vygotsky nos habla que el contexto social debe ser considerado en diversos niveles:

- El nivel interactivo inmediato, constituido por el(los) individuo(s) con quien(es) el niño interactúa en ese momento.
- El nivel estructural, constituido por las estructuras sociales que influyen en el niño tales como la familia y la escuela.
- El nivel cultural o social general, constituido por elementos de la sociedad en general, como el lenguaje, el sistema numérico y el uso de la tecnología.(Bodrova, y Leong, 2004, p. 9)

Todo esto lo podemos resumir que en la teoría de desarrollo sociocultural de Vygotsky nos habla que el niño tiene un nivel evolutivo real que comprende el nivel de desarrollo de las

funciones mentales, como por ejemplo aquellas actividades que los niños pueden realizar por sí solos y esto indica que son sus capacidades mentales, Por otro lado se encuentra si se le ofrece ayuda o se le indica cómo realizar dicha actividad, o resolver alguna problemática, el niño no logra una solución por sí solo y alguien más le ayuda estará constituyendo al nivel de desarrollo potencial del niño; Esto indica lo que puede hacer con ayuda de otros.

De este modo la interacción activa de otras personas, como son los niños, la escuela o la familia que se encuentran dentro del entorno de los niños es esencial para el proceso de desarrollo infantil.

2.1.3 La importancia del juego en los niños de preescolar

A través del juego los niños se divierten, ponen en práctica sus habilidades sociales, fomenta el desarrollo de la imaginación, y la creatividad, favorece el desarrollo motricidad, la afectividad. Por medio de este el niño se aleja de su realidad y de esta manera va creando su personalidad, su autoestima y autonomía. Al mismo tiempo el juego provoca en los niños el descubrimiento de nuevos sentimientos sensaciones y emociones.

El niño preescolar cuando juega, imagina crea e imita acciones de su vida diaria que estas misma le ayudara para enfrentar problemas de una manera positiva en su vida adulta. El juego ayuda a la estimulación y desarrollo del lenguaje y la comprensión de la comunicación entre iguales.

De acuerdo con Ríos Quilez

El juego es algo inherente a la misma naturaleza del niño, El niño necesita acción, manejar objetos, relacionarse con otros niños, y esto se hace a través del juego, por ello la actividad lúdica es necesaria y vital para su desarrollo. El juego temprano y variado contribuye de modo muy positivo a la estimulación de todos los aspectos del crecimiento y desarrollo humano, todo el desarrollo infantil se haya directa y plenamente vinculado con el juego. El niño necesita jugar para desarrollarse, afianzar su personalidad y convertirse en persona en el sentido más total de la palabra.

(2013, p. 7)

Dentro de este marco también encontramos que para Vygotsky, y Elkonin nos hablan que

El juego es la actividad conductora en la edad preescolar, entre los dos y medio y los cinco años. Vygotsky y otros teóricos de la educación, como Piaget, concuerdan en que el juego propicia en los niños el desarrollo de habilidades mentales y sociales. El juego es una actividad tanto simbólica como social. Los niños son capaces de crear por medio del juego situaciones imaginarias y de actuar como si su entorno fuera distinto. La imaginación enriquece la vida social e intelectual: es la raíz de la creatividad. Los niños no sólo se apropian de información conocida sino que además construyen, recrean y desarrollan nuevas ideas y conceptos. (Bodrova, 2004, p. 57)

El juego ofrece al niño múltiples beneficios como desplegar su iniciativa, ser independiente, conocer a los demás y expresar sus sentimientos, al mismo tiempo mientras los niños juegan adquieren valores actitudes de colaboración y empatía hacia los demás.

Son muchas las funciones y manifestaciones que adquieren los niños mientras juegan, como la necesidad de mover su cuerpo.

El juego como una forma de interacción social que refleja y facilita la creciente habilidad del niño para comprometerse con sus iguales en acciones cooperativas. Las primeras etapas del juego están marcadas por muy poca o ninguna interacción directa con sus iguales y por la incapacidad para usar habilidades sociales. Las etapas posteriores se caracterizan por la habilidad de adoptar la perspectiva de otro, la coordinación de papeles diversos (Bondrova, 2004, p. 126)

La actividad lúdica es una de las característica más importantes en la vida del niño preescolar para que se desarrollen integralmente, siendo a través de esta actividad ponga en práctica o desarrollen sus habilidades físicas, cognitivas y afectivas que le ayudaran a establecer o modificar aquellos conceptos o destrezas que posteriormente podrán poner en marcha en su vida futura, y de esta manera el niño no vea al juego como una tarea impuesta, sino todo lo contrario estará aprendiendo de una manera espontánea y placentera.

El crecimiento logrado en la dramatización beneficia el desarrollo cognitivo y social así como las habilidades escolares. Entre los ejemplos expuestos los hay de crecimiento en “El habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación, la concentración, el control de los impulsos, la curiosidad, las estrategias

para la solución de problemas, la cooperación, la empatía y la participación grupal” (Smilansky y Shefatya, 1990, p. 220).

“Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal) el juego simbólico (abstracto ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo)” (Gutiérrez, 2004, p. 165) Desde esta perspectiva teórica se ha considerado que durante el desarrollo de juegos complejos las habilidades mentales de los niños se encuentran en un nivel comparable al de otras actividades del aprendizaje: uso del lenguaje, atención, imaginación, control de impulsos, curiosidad, estrategias para la solución de problemas, cooperación, empatía y participación grupal.

“Para K. Groos el juego es el pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño, para poder realizar las actividades que desempeñaran en la vida adulta” (Gutiérrez, 2004, p. 161)

Otra forma de contribuir a la importancia del juego nos encontramos con “Parten que señala el juego como una forma de interacción social que refleja y facilita la creciente habilidad del niño para comprometerse con sus iguales en acciones cooperativas”(Bodrova, y Leong, 2004, p. 124)

Así mismo el juego ayuda al desarrollo de la autorregulación de los niños y el juego de representación exige que los niños inhiban y contengan su conducta de acuerdo con los papeles y las reglas del tema de la representación, ésta ayuda a practicar la autorregulación.

Para Vygotsky:

El juego sirve como una herramienta de la mente que habilita a los niños para regular su conducta. Las situaciones imaginarias creadas en el juego son las primeras restricciones que encauzan y dirigen la conducta de una manera específica. El juego organiza la conducta: en vez de producir una conducta totalmente espontánea, el niño actúa en el juego, por ejemplo, como una mamá o un chofer de camión. Cada situación imaginaria contiene toda una serie de papeles y reglas que afloran naturalmente. Los papeles son los personajes que los niños representan —como un pirata o una

maestra— y las reglas son el conjunto de conductas permitidas ya sea por el papel o por el argumento ficticio. Los papeles y las reglas cambian conforme cambia el tema de la situación imaginaria (Bodrova, y Leong, 2004, p.125)

El juego interviene de forma decisiva en el proceso de aprendizaje y en el desarrollo de la afectividad y en la socialización del niño A través del juego, el niño va conociendo su entorno: identifica formas, colores, sonidos, experimenta con su propio cuerpo; y al mismo tiempo le sirve para expresar sus emociones, aumentar la seguridad en sí mismo y desarrollar diferentes aptitudes, como la destreza manual, el lenguaje, la atención y la memoria entre muchas otras habilidades. “Los investigadores han mirado el juego de los niños de dos maneras: como una actividad social y como un aspecto de conocimiento. La primera aproximación examina la cantidad de juego social de los niños la extensión en la cual ellos interactúan con otros niños cuando juegan como una indicación de competencia social. La segunda aproximación mira el juego cognoscitivo o forma de juego que revela y engrandece el desarrollo cognoscitivo de los niños”. (Armida, 2009, p. 179).

El juego será el modo de entrar en contacto con otros niños y adultos, por lo que se convertirá en un soporte esencial en las relaciones sociales. Le permitirá diferenciarse, aprender y valorar el punto de vista de los demás, y comenzar a respetar normas y reglas fundamentales para la convivencia. Todo ello dentro de un proceso evolutivo marcado por la edad y las características individuales de la maduración psicomotriz de cada niño. “A través del juego, los niños crecen, aprenden cómo usar sus músculos, coordinando que ven con lo que hacen, ganan dominio sobre sus cuerpos, descubren cómo es el mundo y cómo son ellos, estimulan sus sentidos” (Armida, 2009, p. 179).

Piaget ha explicado

La relación del juego con las distintas formas de comprensión del mundo que el niño tiene; La acción lúdica supone una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas, de tal manera que jugar significa tratar de comprender el mundo el funcionamiento de las cosas. Las reglas de los juegos suponen una expresión de la lógica con la que los niños creen que deben regirse

los intercambios y sus procesos interactivos entre jugadores”. (Gutiérrez, 2004, p. 164).

A través del juego el niño adquiere habilidades de una forma agradable y relajada

Durante el juego el niño conquista esa autonomía, esa personalidad y hasta esos esquemas prácticos que necesitara en la actividad adulta. Por medio del juego el niño se aleja del mundo real y puede comprender ese mundo distinto al propio, el mundo adulto y a la vez va formando su futura personalidad (Zapata, 1989, p. 18).

2.1.4 Tipos de Juego

Los juegos representan un conjunto de retos que atraen la motivación y la atención del niño, consiguiendo que los pequeños esfuerzos se traduzcan en grandes logros que les permitan obtener agradables recompensas.

Los juegos no solo varían según el tipo de actividad, estos depende de la edad, el estado de ánimo del niño y el entorno social en el que el niño se encuentra.

En la etapa preescolar los ejercicios de maduración ayudan a que los niños adquieran mayor confianza y seguridad en su movimientos, el niño en esta edad es arriesgado, le gusta descubrir y experimentar todo lo que está a su alrededor, le gusta intentar o imitar aquellas acciones que los adultos les niegan, o bien imitar acciones de su vida cotidiana que les llama la atención en situaciones diversas, imaginar y construir objetos con materiales diversos es otra característica propia de los niños preescolares. Según Piaget, “El juego evoluciona paralelamente a las fases de evolución por las que atraviesa la inteligencia del ser humano. El juego no es más que una parte de un proceso mental incluido dentro de los componentes de la propia inteligencia del ser humano” (Ríos, 2013, p. 13).

Es por ello que Piaget ha realizado una clasificación de tipos de juego, sin embargo abordar los juegos característicos de los niños preescolares es decir en la etapa sensorio-motor. Con respecto a este se encuentran:

2.1.5 Juego simbólico

Este tipo de juego, obtiene un papel muy importante a lo largo del desarrollo de los niños, ya que a través de dicha simulación, los niños aprenderán a comprender el punto de vista de otra persona, desarrollar habilidades para la resolución de conflictos, podrán en práctica su creatividad, e imaginación, comprenderán y asimilarn el mundo que los rodea, mediante este juego también irán aprendiendo sobre la importancia que tiene los roles establecidos en la sociedad adulta. El juego simbólico es un juego de simulación, los niños se comportan como si hicieran alguna actividad. “Este tipo de juego va a ser de enorme importancia y va a ocupar mucho tiempo del niño entre los dos y los seis años aproximadamente”. (García y Delval, 2010, p. 59).

Durante la actividad lúdica que realizan los niños estarán estimulando su lenguaje, ya sea que el juego lo practiquen solos o con otros niños, porque van recreando diálogos que han escuchado en su vida cotidiana, o imaginan los diálogos conforme van desarrollando el juego.

El niño empieza a utilizar dicha capacidad de forma lúdica y a servirse de elementos que forman parte de situaciones, pero separados de éstas y lo hace por el placer que le produce la propia acción. El juego simbólico es un juego de simulación, los niños se comportan como si hicieran alguna actividad. (García y Delval, 2010, p. 59).

Durante el juego simbólico el niño desarrolla habilidades cognitivas, lingüísticas, emocionales, pero también desarrollan la imaginación y la creatividad. Mientras el juego transcurre los niños experimentan emociones tanto positivas como negativas, crean liderazgo en su personalidad, así mismo aprende a tomar sus propias decisiones y decisiones en grupales. Este tipo de juego aparece durante la segunda etapa de desarrollo, que es periodo preoperacional. “Incluye el uso de representaciones mentales en las que los objetos pasan por otros objetos” (Bodrova, y Leong, 2004, p. 124)

En este sentido el juego simbólico permite experimentar situaciones mentales reales o ficticias, favorece la comprensión y la asimilación del contexto social del niño “El juego simbólico es una representación que el niño hace de una situación cotidiana (como comer o dormir) El niño se apoya en el juego simbólico para ir construyendo su propia autonomía. La

función del juego simbólico es por tanto asimilar la realidad reviviendo diferentes acontecimientos o experiencias” (Ríos, 2013, p. 16)

Dentro de lo antes expuesto se puede decir que mientras el niño juega adquiere la capacidad de ponerse en el lugar de otra persona o en el lugar de otro niño de su edad, a darse cuenta que hay maneras distintas de pensar y de actuar dejando a un lado su egocentrismo. Es así que a partir de lo que el niño observa a su alrededor empieza imaginar los diferentes actividades que existen y a partir de su gustos e intereses empiezan a adoptar ese rol mientras juegan.

A partir de los cuatro años se observan progresos muy considerables en la complejidad de los juegos, produciéndose una representación de la realidad más exacta. Los juegos son mucho más coherentes y cobran cada vez más importancia los juegos colectivos. Tiene particular interés la reproducción de situaciones sociales en las cuales los niños ponen en ejecución guiones, que son esquemas de esas situaciones sociales. Es la época del juego protagonizado en que los niños juegan a los papás y las mamás, a los médicos, las tiendas, las maestras, la escuela, y cualquier otro tipo de situación social en la que hay diferentes niños que representan papeles distintos. En estos juegos los niños discuten entre sí quién va a desempeñar cada papel o, en ocasiones, cómo lo va a hacer y, muchas veces, asignan papeles no sólo a los participantes presentes, sino también a otros imaginarios. Se fijan planes de acción, o argumentos de las historias, estableciéndose tramas complejas, y los objetos y las situaciones se cambian o se inventan con arreglo a las necesidades y al desarrollo del juego (García y Delval, 2010, p. 160)

Como se ha señalado hasta el momento el juego simbólico es un elemento muy importante en la vida de los niños, y que no puede dejar pasarse desapercibido, es importante estimular este tipo de juego. Ayudando al niño a que su creatividad explore su máximo potencial dejando, cualquier tipo de material a su alcance para que ellos puedan convertirlo en el objeto que quiera.

Evidentemente la parte del entorno con sus pares, es otro momento clava para estimular el juego simbólico, ya que mediante este el niño aprende a regular sus

emociones y adquirir habilidades más concretas a la hora de jugar. A tomar acuerdos durante el juego, o resolver conflictos entre los niños.

La importancia de este juego de representación para el desarrollo del niño es enorme ya que favorece mucho sus interacciones sociales y sirve para la resolución de conflictos, al permitir expresarlos de una forma simbólica. A través del juego el niño manifiesta sus sentimientos, sus deseos y su relación con la realidad (García y Delval, 2010, p. 161)

2.1.6 Juego de reglas

El juego de reglas aparece de forma progresiva, junto con el juego simbólico en los niños preescolares, se requiere de la guía de un adulto, o de la participación de otros niños, o bien puede surgir por imitación. Todo esto depende del contexto social y experiencias en la que se desenvuelven los niños.

Piaget nos habla que durante el periodo preoperacional se caracteriza por el uso de reglas exteriores para el inicio, la regulación, el mantenimiento y la terminación de la interacción social. “Algunas reglas son formales, establecidas y transmitidas por otros, y otras reglas son generadas y negociadas durante el juego, conforme los niños lo inventan”. (Bodrova, y Leong, 2004, p.124)

Durante la etapa preescolar los niños comienzan a tener la capacidad en ponerse en el lugar de los demás, sin embargo el egocentrismo sigue estando presente en esta etapa por lo que aún tiene la dificultad de acceder a la reflexión de cada acto, es por ello que el juego de reglas tiene el beneficio para que los niños empiecen a establecer normas de convivencia, pero estas reglas son impuestas por los propios niños, y cuando juegan entre pares pueden llegar a modificarlas o incumplirlas y esto puede ser causa de discusiones entre ellos. “Los juegos de reglas tienen una gran complejidad y las reglas deben establecer no sólo cuáles son las acciones permitidas, sino también quién empieza y cómo se termina el juego, quién gana” (García y Delval, 2010, p. 165)

Es por ello que jugando los niños aprenden reglas que les da la posibilidad de coordinar sus actos y a reflexionar sobre el su propio actuar a regular sus propios deseos y a

esperar turno, de esta manera los niños aprende que si no cumplen con dicha reglan pueden tener algún tipo de consecuencia con los otros jugadores.

La participación en juegos reglados tiene un papel relevante desde el punto de vista del desarrollo social porque para poder jugar los niños tienen que cooperar entre ellos y, además de ajustarse a las reglas, compiten tratando de evitar que los otros, o los del otro equipo, ganen. No sólo se trata de realizar el juego de la mejor manera posible, sino de impedir que los otros ganen, lo cual obliga a ponerse en el punto de vista del otro, tratando de anticipar sus acciones y de evitar que las realicen. (García y Delval, 2010, p. 165)

Las reglas en el juego pueden darse en dos tipos:

Reglas transmitidas: (todos aquellos juegos institucionalizados a lo largo del tiempo y que provienen de una transmisión entre generaciones).

Reglas espontáneas: donde la regla es creada por el grupo y tiene carácter temporal frecuentemente” (Ríos 2013, p. 15)

Este tipo de juego en algunas ocasiones no es tan usual en los niños de preescolar, sin embargo esto no quiere decir que los niños no lo jueguen, durante esta actividad los mismos niños ponen sus reglas ante el juego y si un niño no sigue la regla pueden llegar a sacarlo del juego, o bien pueden ir modificando la dinámica del juego, para que las reglas cambien.

Este juego puede ser utilizado en niños preescolares, con la guía de un adulto, ya que utilizar este juego sería una herramienta eficiente, para que los niños aprendan a esperar su turno, normas de convivencias, respetar opiniones y acciones de los demás niños. Mientras que este juego ejerce elementos socializadores que enseñan a los niños a ganar y perder.

2.1.7 Juegos de construcción

El juego de construcción tiene múltiples beneficios como son la estimulación de la motricidad fina, cuando los niños manipulan el material ayuda a fortalecer los músculos de sus manos, mejoran la presión y la coordinación de los movimientos que realizan con las manos y dedos.

También el juego de construcción es de gran beneficio para permitir el aprendizaje de conceptos básicos y de forma geométricas sencillas. Piaget señala “juego constructivo, los objetos concretos se usan para construir y crear otros objetos; por ejemplo, el juego de cubos de madera puede usarse para construir una ciudad para coches y camiones de juguete”. (Bodrova, y Leong, 2004, p.124)

El juego de construcción favorece la creatividad y la imaginación en los niños porque ponen en juego habilidades como son su pensamiento lógico donde van creando algún objeto con tan solo un bloque, y al mismo tiempo adquiere la capacidad de conceptos básicos como son el tamaño de cada figura, su forma o color de los objetos “Consisten en juegos de habilidad y de creación en los que se reconstruye el mundo con unos pocos elementos y en los que las reglas son precisamente reproducir el mundo” (García y Delval, 2010, p. 166)

La capacidad de construcción de los niños está muy determinada por su desarrollo motor y su nivel de habilidad, y por el desarrollo intelectual. El juego de construcción requiere el manejo de un modelo mental, y una capacidad de representación avanzada, incluso cuando se está copiando un modelo. En todo caso estos juegos son muy útiles para el desarrollo de muchas capacidades. (García y Delval, 2010, p. 166)

Resulta claro que dentro de este juego el niño pone en práctica sus habilidades cognitivas de memorización y representación de objetos, así mismo potencializa su creatividad, desarrolla la coordinación ojo-mano, mejora la motricidad fina, aumenta su capacidad de atención y concentración.

2.1.8 Juego imaginativo o Dramático.

El juego imaginativo es la base de la creatividad en los niños, ya que dentro de este juego se permite un dialogo social o negociación e involucra representación de roles e improvisación en lo que se está haciendo.

Durante el transito del juego dramático los niños pone en práctica diferentes habilidades como son la solución de conflictos, al igual que los ayuda a reflexionar en diferentes resultados de las diversas situaciones que se pueden presentar en la vida cotidiana; y esto permite a los niños practicar para la realidad, ser más creativos, mientras que el niño

convive y participa en el juego, aprende a esperar turno y compartir con los demás. Piaget sostuvo que:

La habilidad de los niños para imaginar hacer o ser algo se basa en su habilidad para usar y recordar símbolos, para retener en sus mentes representaciones o imágenes de cosas que ellos ha visto u oído. Así, la aparición del juego imaginario marca el comienzo del estadio preoperacional. El juego imaginario aumenta durante los siguientes tres o cuatro años hasta que los niños empiezan a estar más interesados en hacer juegos con reglas formales (Armida, 2009, p. 182)

Piaget dice que durante “El juego dramático, los niños crean situaciones y papeles ficticios con gestos y lenguaje; crean el papel de cada niño y lo negocian, y proponen un tema o una dirección para el argumento ficticio. El juego dramático suele aparecer después de la aparición del juego constructivo. Piaget ve la naturaleza ficticia del juego durante este periodo como reflejo del pensamiento egocéntrico del niño”. (Bodrova, y Leong, 2004, p.124)

Para la puesta en marcha de este juego el uso de títeres y marionetas toma un papel muy importante, para lograr el desarrollo de habilidades de lenguaje, como es describir mediante el dialogo, la cadena de eventos de una historia y recrear esa historia, a medida que ellos quieran, utilizando la imaginación.

2.1.9 Contribuciones del juego al desarrollo integral del niño

El juego además de aportar al niño placer y momentos de distracción y diversión, es una actividad que estimula y exige diferentes componentes del desarrollo infantil. Es el escenario mediante el cual los niños pueden practicar la experiencia de medir sus propias posibilidades en muchos ámbitos de su vida.

A medida que el niño juega pone en marcha habilidades cognitivas, en cuanto le permiten comprender su entorno y desarrollar su pensamiento.

El juego es algo inherente a la misma naturaleza del niño, El niño necesita acción, manejar objetos, relacionarse con otros niños, y esto se hace a través del juego, por ello la actividad lúdica es necesaria y vital para su desarrollo. El juego temprano y variado

contribuye de modo muy positivo a la estimulación de todos los aspectos del crecimiento y desarrollo humano, todo el desarrollo infantil se haya directa y plenamente vinculado con el juego y por ello no se puede considerar una actividad inútil o de poca importancia. El niño necesita jugar para desarrollarse, afianzar su personalidad. (Ríos, 2013, p. 7)

En efecto el juego no debe ser considerado una actividad sin importancia, sino todo lo contrario, sino ser tratado, como un recurso educativo, donde los beneficios que se obtienen con dicha actividad son vitales para el desarrollo del ser humano. Simplemente con el hecho de que los niños jueguen libremente para que aprenda y ponga en práctica habilidades tanto cognitivas, emocionales o sociales entre otras. Estarán crean competencias que le ayudaran a lo largo de toda su vida

Chateau afirmó que el juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño, en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño. No se debería decir de un niño solamente crece, habría que decir que se desarrolla por el juego (Ríos, 2013, p. 7)

A través del juego y de todas las actividades enfocadas a la actividad lúdica va llevar al niño a un desarrollo integral de sí mismo en las que se encuentran diferentes tipos de desarrollo:

2.1.10 Aportaciones al desarrollo cognitivo

El juego es necesario para la vida del ser humano, todo lo que se aprende entorno al juego, se asimila mucho más rápido y fácil, es una gran herramienta para el proceso enseñanza aprendizaje y más si se utiliza en los niños preescolares.

Así mismo el juego es una actividad clave en el proceso de construcción y desarrollo de la inteligencia, facilita la puesta en marcha de diferentes habilidades cognitivas, le permite comprender el entorno que lo rodea y al mismo tiempo comprender esa realidad, durante el juego los niños experimentan diferentes situaciones que les permiten cometer errores y aprender de ellos.

A través del juego se estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y de la realidad permitiendo experimentar situaciones de la vida cotidiana y sus consecuencias, y el pensamiento científico- matemático. Además, de desarrollar el rendimiento, la capacidad de comunicación con sus iguales y los adultos, el lenguaje y el pensamiento abstracto. (Ríos 2013 p. 8)

De igual manera el juego favorece a la comprensión y funcionamiento de los objetos y al mismo tiempo aprenden a usarlos. Ya que un niño es capaz de convertir una rama en una espada, o cualquier otro objeto que necesite para jugar lo transforman. Pero de esta manera el niño se va dando cuenta que cada objeto tiene un uso distinto. “Es una actividad que estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento y la creatividad infantil, en el juego explora y conoce su entorno y al mismo tiempo se descubre a sí mismo” (Ríos 2013 p. 9)

2.1.11 Aportaciones al desarrollo Social

A través del juego, el niño entra en contacto con sus iguales y esto le ayuda a conocer a las personas que le rodean y a aprender normas de comportamiento. Es una actividad que implica relación y comunicación, un medio de explorar su puesto en el mundo y de convencer a los demás.

En cuanto que el juego favorece el desarrollo social, “Saracho dice que en el juego los niños encuentran situaciones sociales, aprenden a cooperar, ayudarse, compartir y solucionar problemas sociales. Lo que les obliga a pensar, a considerar los puntos de vista de los demás, hacer juicios morales, desarrollar habilidades sociales y adquirir conceptos”. (Ríos, 2013, p. 8)

Dándole mayor énfasis al desarrollo social, considerando que hacen aprender acuerdos, a integrarse al grupo, a compartir ideas y sentimientos, puesto que las relaciones entre las personas permiten aprender una cosa desde otra perspectiva que no son las personales, ayuda a fomentar la comprensión, la tolerancia y la empatía hacia otros niños.

2.1.12 Aportaciones al desarrollo Emocional y afectivo

Los niños deciden la historia de los personajes de su propio juego, como por ejemplo lo que hacen, durante cuánto tiempo y de qué manera lo hacen. Durante esta representación lúdica, los niños les presentan sus sentimientos y sus emociones que es la expresión del mismo niño. Por otra parte hay un equilibrio emocional que se consigue mientras los niños juegan “Bruner

a través de él, el niño se prepara para afrontar los enfrentamientos sociales de su vida adulta”. (Ríos, 2013, p. 8)

El juego es una actividad que le procura placer, entretenimiento y alegría de vivir, le permite expresarse libremente, encauzar sus energías positivamente y descargar tensiones. Es refugio frente a las dificultades que el niño encuentra en la vida, porque le ayuda a reelaborar su experiencia acomodada a sus necesidades, constituyendo así un importante factor de equilibrio y de dominio de sí mismo. (Ríos, 2013, p. 8)

Los juegos que más aportan al desarrollo emocional, son los juegos de representación, de reproducción de cuentos donde los niños ponen en práctica su imaginación; Esto implica la reconstrucción y puesta en marcha de los conocimientos que el niño ya tiene. De esta manera los niños expresan sus emociones propias de los papeles que interviene durante su juego y ajustan las actitudes que ellos desean, En este sentido cuando el niño juega simbólicamente deforma la realidad adaptándola a sus deseos y necesidades.

2.1.13 Aportaciones al desarrollo motor

Todos y cada uno de los juegos ligados al movimiento del cuerpo, tiene la capacidad de ayudar al niño a su maduración nerviosa, estimulando la coordinación de sus distintas partes del cuerpo; Mediante esta actividad se desenvuelven funciones psicomotrices tales como el desarrollo de la motricidad gruesa y fina, el equilibrio, la noción de las partes del cuerpo, la lateralidad, y percepción de movimiento, vista y oído. “Se desarrolla el cuerpo y los sentidos; la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción, la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de la actividad lúdica”. (Ríos, 2013, p. 7)

Capítulo 3

El juego para mejorar el desarrollo integral en los alumnos de preescolar

Es tiempo de jugar

3.2 Propuesta de Intervención

3.1.2 Objetivo general

Diseñar estrategias, mediante actividades que se puedan implementar en la práctica docente dentro de la institución educativa, todo esto a través del juego, con la finalidad de crear estrategias que estimulen el desarrollo cognitivo, social, emocional y psicomotor de los niños de 4 a 5 años en educación preescolar.

3.1.3 Objetivos específicos

- Poner en práctica con los niños, las estrategias diseñadas que tenga como objetivo el juego en todo momento.
- Promover el interés de los niños por las actividades dentro del aula.
- Favorecer el desarrollo integral en los niños de segundo de preescolar mediante juegos simbólicos, de reglas y de construcción.
- Explicar y reflexionar de la importancia que tiene el juego en el aprendizaje de los niños.

3.1.4 Diseño de la Propuesta de Intervención

Podemos decir que el tiempo para jugar en los niños es un tiempo valioso para que los niños aprendan, es por eso que utilizar el juego para el aprendizaje, es una herramienta esencial dentro de la dinámica escolar; pero para esto el juego debe ser variado, creativo, motivador, y al mismo tiempo ofrecer a los niños dificultades donde la resolución de problemas sea interesante y desafiante para ellos.

Dentro de este marco y tomando en cuenta lo antes expuesto se ha diseñado diferentes situaciones didácticas, donde el eje central es el juego en todo momento. La situación didáctica diseñada lleva por nombre es "*Tiempo de jugar*" dicha situación didáctica está planeada para la realización de 11 secciones. Donde se realizara una actividad por día.

Los aprendizajes esperados, organizadores curriculares, así como los propósitos y los campos de formación académica y las áreas de desarrollo fueron tomados del programa de

estudios “aprendizajes clave para la educación integral”(SEP,2017) con el objetivo de favorecer el desarrollo integral de los alumnos de cuatro a cinco años de Educación Preescolar del Preescolar “*Kindergym Arboledas*” mediante estrategias que implique el juego, propiciando el trabajo colaborativo, la resolución de problemas de una forma pacífica, el respetar normas básicas de convivencia, el respetar turnos, la autonomía, autoestima, empatía la sensibilidad, apoyo a sus compañeros así como favorecer el lenguaje, y el desarrollo del pensamiento matemático.

Por otra parte las actividades serán evaluadas diariamente, con un escala de evaluación que evaluara los niveles de desarrollo de cada alumno, esto niveles se clasifican en Insuficiente, básico, satisfactorio, y sobresaliente, cada uno de estos niveles se tomaran en cuenta por medio de los aprendizajes esperados de cada actividad.

También se utilizara un registro de experiencias esto de forma grupal, donde se describirá los acontecimientos relevantes que hayan sucedido durante las actividades, las experiencias de los niños, así como sus logros y dificultades que presentaron, al mismo tiempo su comportamiento, y si se involucraron o no durante las actividades.

Dicha evaluación será una herramienta que permitirá conocer, los procesos de los alumnos (avances debilidades y fortalezas), de la misma manera permite identificar los apoyos necesarios para analizar las causas de los aprendizajes no logrados y así poder tomar alguna decisión oportuna para apoyar a dichos alumnos.

Es importante mencionar que se evalúa no solo para conocer el grado de logro de los objetivos alcanzados por los niños, sino también para mejorar la práctica docente, ya que por medio de la evaluación podemos enriquecer la enseñanza al adecuar las necesidades de los alumnos.

3.2 Diseño de actividades

3.2.1 Juegos simbólicos

Campo de formación Académica	Exploración y comprensión del mundo natural y social
Organizador curricular 1:	Cultura y vida social
Organizador Curricular 2:	Interacción con el entorno social
Aprendizajes Esperados: <ul style="list-style-type: none">● Reconoce y valora costumbres y tradiciones que se manifiestan en los grupos sociales a los que pertenece.● Conoce en qué consisten las actividades productivas de su familia y su aporte a la localidad	
Área de desarrollo personal y social	Educación Socioemocional
Organizador Curricular 1	<ul style="list-style-type: none">● Colaboración● Autorregulación
Organizador curricular 2	<ul style="list-style-type: none">● Comunicación Asertiva● Expresión de Emociones
Aprendizajes Esperados: <ul style="list-style-type: none">● Colabora en actividades del grupo, escolares, propone ideas y considera las de los demás cuando participa en actividades en equipo y en grupo.● Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para la realización de las actividades en equipo.	
Propósitos para la educación preescolar: <p>Se apropien de valores y principios necesarios para la vida en sociedad, y que actúen con base en el respeto a las características y los derechos de los demás</p> <p>Desarrollar un sentido positivo de sí mismo, y aprendan a trabajar en colaboración, a resolver conflictos, mediante el dialogo y respetar las reglas y normas de convivencia en el aula</p> <p>Trabajar en colaboración</p> <p>Resolver conflictos mediante el dialogo</p>	

Recursos: Imágenes de profesiones, oficios. Materiales de juego, botiquín de doctor, cocina y trastes de juguete, disfraces, bebes de juguete, cajas registradoras, frutas y verduras de plástico (salón de rincones)	Instrumentos de Evaluación Lista de cotejo Evidencia de evaluación general (Anexo 2)	Criterios de evaluación Aprendizajes Esperados.
--	--	---

Tabla 4 Elaboración Propia

Actividad 1: jugamos a mi comunidad

Situación Didáctica

Inicio:

Se da la bienvenida a los niños con la canción de “soy una taza y una tetera” se les explicará a los niños que el día de hoy será la clase de rincones, pero de una manera diferente. Así que antes de ir al salón de rincones, la educadora mostrara diferentes imágenes de oficios, profesiones, y cosas que se puedan realizar en una casa, por ejemplo habrá imágenes de un supermercado, de doctores, maestras, una persona haciendo la comida, un arquitecto, una mamá y un papá cuidando a su bebé. Esto con el objetivo que los niños visualicen cada actividad.

Desarrollo

Dentro del salón de clases, se les preguntara a los niños cuál de las imágenes les gusta más, y que podrán elegir la imagen que más les gusta, para que elijan el material acorde a la imagen elegida, esto para que los niños cuando lleguen al salón de rincones, puedan elegir el material acorde a la actividad que eligieron.

Por ejemplo los niños que escogieron la imagen de doctor, tendrán que tomar, los materiales que utiliza el doctor y así con cada imagen.

Ya que cada niño tenga su tarjeta, se les pedirá que pase a explicarla, como por ejemplo qué características tiene, que cosas utiliza para poder desempeñar dicha actividad, como es su ropa. Etc.

Cierre

Antes de entrar al salón de rincones se les pedirá a los niños que observen muy bien su imagen, esto para que utilicen los materiales correctos.

Al estar en salón de clase, la maestra pedirá que cada uno utilice, y juegue a la imagen que escogieron, de una manera libre, durante un tiempo de 15min la maestra solo estará observando, de qué manera y como los niños desempeñan el rol establecido. Escuchara sus diálogos, y si se presentan conflictos entre ellos.

Después de que termine los 15min de observación, la maestra se involucra activamente en el juego desempeñando un rol en específico como por ejemplo, la persona que corta el cabello, después será una doctora, una paciente, la cajera del supermercado.

Actividad 2 jugamos al refugio de animales

Situación didáctica

Inicio

Un día antes se hará una pequeña escenografía, que represente una veterinaria, se harán cartillas de vacuna para los animales, se juntara diferentes alimentos para las mascotas, así como pelotas o cosas que puedan utilizar las mascotas para jugar

Saludo: Empezaremos cantando y bailando con “la canción del baile de los animales”

Se les hará preguntas a los niños, como por ejemplo ¿alguien tiene una mascota?, ¿qué mascota es?, ¿cómo se llama?, ¿que come?, ¿le gusta jugar? ¿Alguna vez se ha enfermado? etc.

Se juntaran 13 animales de peluche entre ellos perros, gatos, pájaros, jirafas, tortugas, etc.

Se les explicara a los niños que jugaremos al refugio de animales, que consiste en que cada uno podrá tener una mascota, que podrá jugar, cuidar, y darle de comer, y que si en algún momento se llega a enfermar podrá llevarlo al refugio para que lo revisen, y lo cuiden.

Desarrollo

Se les dirá a los niños que dentro del refugio, estará un doctor, una persona encargada de jugar con los animales, y otra encargada de alimentar a los animales, mientras que habrá otras personas, que serán las dueñas de sus mascotas encargadas de cuidarlas día y noche

Los niños escogerán sus mascotas, y también se elegirá a 3 niños que sean los encargados del refugio animal

Cierre:

Se les repartirá la cartilla de vacunación de cada mascota, y se les dirá que tiene que cuidar muy bien a su mascota.

Los niños jugaran libremente, según el rol asignado durante el juego.

Juego simbólico y de reglas

Actividad 3 jugamos a hacer piratas ¡busca el tesoro perdido!

Se dividirá al grupo en 3 equipos y se les dirá que todos son piratas, que buscan el tesoro perdido en la isla y que el equipo que concluya primero todas las actividades y encuentre el tesoro será el equipo ganador.

Cada equipo tomara su mapa para seguir las reglas para llegar al tesoro

La primera estación estará dentro del salón y la actividad tendrá un dibujo

Inicio

Se realizará un sombrero de piratas

Se hará un dibujo del jardín, simulando un mapa, en ese mapa se pondrán diferentes actividades por realizar, para que los niños sigan la indicación, y lleguen a encontrar el tesoro perdido

En el salón de clases, y en el jardín estará marcado con números del uno al tres donde los niños tendrán que seguir la secuencia, cada que lleguen a un número encontraran una cartulina diciendo que tiene que hacer para llegar al tesoro.

Desarrollo

- de un niño que sale jardín, los niños tendrán que adivinar que está haciendo el niño de la tarjeta
- encuentran la segunda actividad fuera del jardín donde hay tres flechas un niño saltando en aros luego, un niño pasando el pasamanos, y por último un niño pasando el gusano, donde está la última actividad
- la última actividad tendrá a un niño buscando por todo el jardín una caja amarilla con bolitas de colores, será el momento que todos los niños busquen la caja.

Al primer equipo que encuentre el tesoro será el ganador. Quien se podrá quedar el tesoro que está dentro, serán algunos *stickers* y cuatro dulces.

3.2.2 Juegos reglados

Área de desarrollo personal y social	Educación Socioemocional	
Organizador curricular 1:	<ul style="list-style-type: none"> ● Autonomía ● Colaboración 	
Organizador Curricular 2:	<ul style="list-style-type: none"> ● Iniciativa personal ● Toma de decisiones y compromiso ● Comunicación asertiva 	
<p>Aprendizajes Esperados:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Reconoce lo que puede hacer con ayuda y sin ayuda. Solicita ayuda cuando la necesita ● Persiste en la realización de actividades desafiantes y toma de decisiones para concluir las. ● Colabora en actividades del grupo y escolares, propone ideas y considera las de los demás cuando participa en actividades en equipo y en su grupo. 		
<p>Propósitos para la educación preescolar:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollar actitudes que les permitan una mejor convivencia y la toma de acuerdos en el juego, la escuela y su vida diaria. ● Desarrollar un sentido positivo de sí mismo, y aprendan a trabajar en colaboración, a resolver conflictos, mediante el dialogo y respetar las reglas y normas de convivencia en el aula ● Resolver conflictos mediante el dialogo 		
<p style="text-align: center;">Recursos</p> <p>Imágenes de profesiones, oficios, Imágenes de animales de la granja, Cartulina de colores pegamento y plumones, materiales variados, bolsa de papel hojas de árboles.</p>	<p style="text-align: center;">Instrumentos de Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Lista de cotejo ● Evidencia de evaluación general 	<p style="text-align: center;">Criterios a Evaluación</p> <p>Aprendizajes esperados</p>
<p>Beneficios de jugar domino, y memora</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Estimula el desarrollo del niño; tanto psicosocial como emocional ● Favorece y enriquece el pensamiento ● Facilita la expresión de los niños ● Promueve la paciencia ● Refuerza conceptos matemáticos ● Favorece la independencia ● Incentiva la memoria. 		

Actividad 1 jugamos al domino de animales de la granja

Un día antes de la actividad se preparan tarjetas gigantes de animales de la granja para formar el domino

Bienvenida: Se cantará la canción “la granja de mi tío”

Inicio:

Se dará una pequeña introducción, sobre los animales de la granja, se les harán preguntas a los niños como por ejemplo ¿ustedes conocen cuales son los animales de la granja? ¿Ustedes han ido alguna granja? Con base a sus respuestas, se seguirá explicando más sobre el tema

Desarrollo

Se les preguntara a los niños si alguna vez han jugado domino, si hay niños que responde que si lo han jugado, pediré que por turnos expliquen a sus demás compañeros como se juega.

Se explicarán las reglas del juego:

Saldremos al jardín y todos se sentarán en un círculo grande

Se les enseñará las tarjetas del domino, se les dirá que las tarjetas vienen divididas en dos partes que una parte hay una animal por ejemplo una vaca y en otra parte una gallina

Se les repartirá a cada niño 7 tarjetas, y que esas tarjetas son las que utilizaran, para el juego.

La maestra será la primera en poner una tarjeta ejemplo la tarjeta que tiene doble vaca y que el siguiente en poner una tarjeta será el que está sentado a la derecha de la maestra siempre y cuando tenga entre sus tarjetas una vaca, si no la tiene seguirá el siguiente niño, así hasta llegar al que tenga una vaca.

Se les dirá que si el niño que puso la imagen de la vaca junto con la imagen de la vaca de la maestra, y del otro lado hay un pollito, ahora tendrán que buscar un pollito, y así con la imagen que haya quedado en la parte de abajo, se les explicara que no siempre serán los mismos animales, y que estos pueden cambiar.

La maestra dará un pequeño ejemplo de cómo se juega el domino antes de empezar.

Se les dirá a los niños que ganara el primer niño que se quede sin tarjetas.

Cierre:

Para saber si los niños entendieron bien las reglas del juego se pedirá que uno alumno explique las reglas del juego.

Será el turno de los niños de jugar domino, la maestra pondrá la primera tarjeta y será doble pollito.

Pasaran los niños por turnos, la maestra estará observando en todo momento el comportamiento de los niños, si hay problemas entre ellos, y como los resuelven, la maestra será observadora, sin dejar pasar los momentos donde los niños necesiten ayuda.

Cuando termine el juego, se le dará un *stiker* al ganador esto con la intención de motivar a los niños.

Actividad 2 jugamos al memora de profesiones

Bienvenida: cantaremos y bailaremos canción que hacen las profesiones

Inicio:

Dentro del salón de clases, se les dará a los niños dibujos de diferentes profesiones, se pedirá que escojan una la que más les gusta, y posteriormente expliquen por qué escogieron esa imagen.

Posteriormente se pedirá a los niños que actividades realiza la profesión de la tarjeta que escogieron

Se les proporcionara, crayolas, diamantina, acuarelas, pedacitos de papel para que lo decoren como ellos quieran

Desarrollo:

Saldremos al jardín, habrá tarjetas gigantes de diferentes profesiones, que los niños no sabrán cuales son

Se les dirá que jugaremos al juego de memoria

Se dirán las reglas del juego:

Las tarjetas estarán en el piso, y cada niño podrá escoger una tarjeta para darle la vuelta.

Tendrán que estar todo los demás deberán estar muy atentos para ver qué imagen está en la tarjeta que voltearon cada uno de sus compañeros, esto para que se den cuenta en qué lugar esta esa tarjeta

Por ejemplo la maestra sacara una tarjeta y saldrá la del doctor entonces, volteo otra tarjeta y si es la del doctor se la queda, pero si no es la doctor y sale otra por ejemplo la del policía, tendrá que voltear de nuevo las dos tarjetas, ya que no son iguales.

Así sus demás compañeros tendrán que estar muy atentos para ver que tarjetas salen, y tratar de aprender el lugar de cada tarjeta.

Se les dirá que gana el niño que tenga la mayoría de parejas en tarjetas.

Cierre:

Será el momento de jugar al memorama de profesiones, se le dará un *stikeral* niño ganador esto con la intención de motivar a los niños.

3.2.3 Juegos de construcción

Campo de Formación Académica	Pensamiento matemático	
Organizador curricular 1:	Forma, espacio y medida	
Organizador Curricular 2:	Figuras y cuerpos geométricos	
Aprendizajes Esperados:		
<ul style="list-style-type: none"> ● Reproduce modelos con formas, figuras y cuerpos geométricos ● Construye configuraciones con formas, figuras y cuerpos geométricos 		
Área de desarrollo personal y social	Artes	
Organizador curricular 1	Expresión Artística	
Organizador curricular 2	Familiarización con los elementos básicos de las artes	
Aprendizajes Esperados: Representa historias y personajes reales o imaginarios con mímica, marionetas en el juego simbólico, en las dramatizaciones y con recursos de artes visuales.		
Propósitos para la educación preescolar:		
<ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollar actitudes positivas hacia la búsqueda de soluciones y disfrutar encontrarlas ● Participar con sus compañeros en la búsqueda de soluciones, ponerse de acuerdo (cada vez con más autonomía) sobre lo que pueden hacer en parejas, equipos pequeños o con todo el grupo. ● Trabajar en equipo implica hacer algo en el sentido en el que se solicita; no es suficiente sentarse juntos y compartir material para considerarlo equipo. 		
Recursos Imágenes de tangram, material de figuras geométricas, cubos de madera, palitos de madera, cubos grandes de foami, cubos pequeños, cajas de cartón	Instrumentos de Evaluación	Criterios de Evaluación
	<ul style="list-style-type: none"> ● Lista de cotejo ● Evidencia de evaluación general 	Aprendizajes Esperados

	(Anexo 4)	
--	-----------	--

Tabla 6 Elaboración Propia

Actividad 1 Una historia loca con el tangram

Bienvenida: canción de las figuras geométricas, cuento de las figuras geométricas

Inicio:

Se dividirá al grupo en 3 equipos

Se les proporcionara tarjetas con diferentes objetos por ejemplo una casa, un árbol, un tren etc.

Desarrollo:

Se les preguntara a los niños que figuras geométricas conocen, con base a sus respuestas se les pedirá, que busquen dentro del salón de clases objetos que tengan diferentes figuras geométricas

Se pedirá a los niños que armen la figura que les toco de su tarjeta con el material que se les proporcione

Cierre

Cuando termine de armar cada uno su figura se les pedirá que cada equipo cuente alguna historia juntando todas sus construcciones.

Actividad 2 construyo mi propia ciudad

Bienvenida: cantar y bailar las ruedas del autobús

Inicio:

Se les dará a los niños diferentes materiales, como son cubos de madera, palitos de madera, cubos grandes de foami, cubos pequeños, cajas de cartón

Desarrollo

Se les cuestionara a los niños sobre el material que se les dio como por ejemplo ¿ustedes porque creen que se les dio todo ese material? ¿Qué podemos hacer con ellos? ¿Ustedes creen que sirvan para algo?

¿Posteriormente se les preguntara ustedes creen que podamos formar una ciudad con estos materias?, se escucharan sus respuestas.

Se pedirá que forma de lista cada uno diga que cosas tiene una ciudad

Cierre

Después de escuchar la respuesta de cada niño se le pedirá que por equipos de 4 integrantes formen una ciudad como ellos quieran con el material que se les dio.

Se les dirá que será necesario que tomen acuerdos entre ellos para organizar y realizar su ciudad

Se pasara a cada mesa para que los niños expliquen qué fue lo que construyeron, y preguntarles que fue lo que más les gusto de la actividad.

Actividad 3 Diseño mi mascara

Inicio:

Se les dirá a los niños que cada uno podrá realizar una máscara de algún animal que les guste.

Se repartirá a cada alumno una bolsa de papel, ya recordada con los ojos, boca y nariz

Buscaremos en el salón de clases materiales con los que puedan decorar su máscara, cada niño dirá opciones de materiales.

Saldremos al jardín para que recolecten hojas ramas de árboles etc.

Desarrollo

Después de tener todos los materiales reunidos, se pondrán en una mesa, para que cada niño pase por turno a escoger los materiales con los que desean decorar su máscara.

Los niños y la maestra decoran su máscara, mientras realizan la actividad se les pondrá música relajante.

Cierre

Se pondrá una tela grande simulando un telón, que dividirá el salón de clases

Se sentarán los niños, enfrente de la tela, y la maestra explicará que la tela está en el salón para que cada uno pase detrás, se ponga su máscara y ningún compañero pueda ver su máscara, después dirá las características que tiene su máscara, como por ejemplo mi máscara tiene pelo color naranja, tiene unos dientes grande y vive en la selva, esto con el objetivo que los demás compañeros traten de adivinar que animal crearon con su máscara.

Por último, la maestra contará un cuento, donde se utilicen los animales que crearon los niños en su máscara, se pedirá a los niños que imagine e interpreten el cuento con palabras y acciones que ellos deseen.

3.2.4 Juegos para promover la motricidad gruesa y el seguimiento de instrucciones

Área de desarrollo personal y social	Educación Física	
Organizador curricular 1:	Competencia Motriz	
Organizador curricular 2:	<ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollo de la motricidad ● Creatividad de la acción motriz 	
Aprendizajes Esperados:		
<ul style="list-style-type: none"> ● Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos. ● Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos. ● Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia. 		
Propósitos para la educación preescolar:		
Desarrollar aptitudes que le permitan una mejor convivencia y la toma de acuerdos en el juego, la escuela y su vida diaria. Ordenar y distinguir diferentes respuestas motrices ante retos y situaciones individuales y colectivas.		
Recursos: Gimnasio de Gymboree, peluche gymboo, aros, resortes, pelota, pandero, burbujas.	Instrumentos de Evaluación	Criterios a Evaluar
	<ul style="list-style-type: none"> ● Lista de cotejo ● Evidencia de Evaluación general 	Aprendizajes Esperados

Tabla 7 Elaboración Propia

Actividad 1

Situación Didáctica

Inicio

Para esta actividad se utilizara el gimnasio de *gymborre*

Saludo:

- Empezaremos llamando a los niños con una canción la educadora tendrá un pandero con el cual sonara y cantara un canción (una rueda muy bien hecha vamos todos a formas y si queda muy bien empezaremos la lección)
- Los niños se sentaran en forma de círculo y la educadora preguntara que canción quiere cantar esto con el objetivo que los niños entren en un ambiente de confianza y motivación

Desarrollo

Seguimiento de instrucciones (memorización y atención)

Circuito

Con Gymboo (el muñeco de peluche, distintivo de la franquicia) la educadora mostrara el ejemplo de cómo realizar la actividad

Se dividirá al grupo en 2 quipos

Se pondrá un resorte de extremo a extremo de manera que sea muy largo y se ensartaran 10 aros a medida de que cada aro quede a una distancia considerable para los niños

La educadora pedirá a los niños que entren por los aros, ya sea con los pies, cabeza

Después de pasar por todos y cada uno de los aros, tendrán que pasar por una resbaladilla, primero escalaran, van a subir y posteriormente deslizarse

Al bajar de la resbaladilla Los estará esperando una cuerda o barra de equilibrio donde intentaran caminar con un pie de tras de otro sin caer de la cuerda hasta llegar a los conos

Cuando los niños se encuentren en los conos se hará una fila, donde estarán unos aros a la mitad del gimnasio uno para cada equipo.

Se pondrá música para dar inicio y en este momento solo participaran 2 niños

Cada vez que se escuchen la música, se les pide que brinque con un pie dentro del aro hasta que pare la música

Se pondrá de nuevo la música para que pase los siguientes 2 niños en esta ocasión pasaran los aros por todo su cuerpo hasta parar la música

Pasan los 2 niños siguientes y ellos tendrán una pelota que botaran dentro del aro sin que se salga del aro la mayor veces posible

Siguientes 2 niños el aro estará en el suelo, los niños lo tomaran con su manos y lo pondrán enfrente, y posteriormente brincarán, esto lo repetirán hasta que pare la música

(Todos los niños tendrán que pasar por todas las actividades)

Cierre

(Estarán colocados foamis de colores) y la educadora los llamara con el pandero y cantara una canción para llamar a todos al centro. Cuando ya estén los niños en el centro se sentarán en un círculo y se tendrá burbujas donde la educadora las va a aventar así los niños cantando una canción (hay burbujas en el aire en el aire, con tu manita atrapa una burbuja, con piecito atrapa, atrapa una burbuja dos y tres burbujas, con tu lengüita atrapa una dos y tres burbujas)

Los niños tendrán que seguir y escuchar lo que dice la canción para que lo realicen

Los niños se pondrán de pie y tomaran de un extremo la manta la giraran y la subirán y bajarán, mientras que la educadora les canta una canción

Posteriormente se tendrá una manta que bajara y subirá con la cual se cantara una canción (todo mundo fuera y de bajo, todo el mundo fuera y de bajo del paracaídas), los niños tendrán que acostarse y estar debajo de la manta y en todo momento la educadora estará cantando (mientras sube y baja la manta)

Esto con el objetivo de que los niños se relajen, entren en un estado de tranquilidad, después de haber realizado el circuito.

Actividad 2

Para esta actividad se utilizara el gimnasio de *gymboree* que es exclusivo para realizar actividades de motricidad gruesa

Inicio:

Se les llamara a los niños con el pandero cantando la canción de bienvenida, los niños se sentaran en un círculo en las colchonetas, y se cantara la canción de bienvenida, así mismo se presentaran algunos animalitos de peluches, se pedirá que los observen bien, ya que se esconderán en todo el gimnasio para que ellos los encuentre, se contara hasta 15, para que los niños pasen a otro lugar del gimnasio se tapen los ojos mientras la educadora esconde cada animalito, posteriormente los niños correrán a encontrar cada uno de los peluches, todo esto se realizara cantando una canción

Desarrollo:

Con nuestro amiguito Gymboo se dará las instrucciones a seguir en el equipo del gimnasio, será un circuito, donde los niños primero:

- pasaran por la barra de equilibrio, posteriormente, pasaran por el gusano donde tendrán que saltar con los dos pies.
- Pasaran por la rampa gateando, llegaran al puente colgante, y al finalizar se deslizaran por la res baladilla azul.
- Pasaran por el barril que los llevara por el siguiente puente, donde pasaran gateando, y después parados, y terminaran saltando con sus dos dentro de la dona
- Por último los niños subirán las escaleras de los pasamanos e intentaran pasar por los pasamanos sin ayuda.

Cierre:

Se llamara a los niños a las colchonetas, para despedirnos, se canta una canción de despedida y finalizaremos con las burbujas.

Actividad 3:

Inicio:

Saludo, se cantara un canción para dar la bienvenida a los niños, se les harán preguntas sobre su día y las actividades que hicieron un día antes en casa, esto con el objetivo de crear una ambiente de confianza en el grupo.

Desarrollo:

Se pondrán aros de colores y algunas huellitas de pies, se colocaran algunas dentro del aro, y otras fuera del ahora, se les explicara los niños, como deben de saltar, por ejemplo si las dos huellas están dentro del aro tendrán que saltar dentro del aro con los dos pies, si las huellas están fuera del aro, significa que tendrán que saltar con los dos pies fuera del aro, si hay solo una huella dentro o fuera del aro tendrán que saltar solamente con pie, este ejercicio se repetirá dos veces, la primera vez lo harán de una manera lenta, y la segunda ocasión , se les pedirá que lo hagan más rápido.

Terminado la actividad de Se colocaran huellas de manos y pies en el piso los niños tendrán que utilizar ambas partes del cuerpo he ir pasando como se indica cada huella.

Cierre:

Gusano con cuerdas, por último los niños tendrán que pasar por un túnel de cuerda que se adaptó en el jardín pasaran simulando que son un gusano, tendrán que pasar arrastrándose, pero al mismo tiempo, se estarán impulsando con sus pies, piernas, rodillas y manos para lograr atravesar el túnel

Conclusión

En la elaboración de este proyecto de intervención, se hizo una investigación donde se pudo observar la importancia, y todos los beneficios que tiene el juego en los niños de

educación preescolar, como por ejemplo cuando los niños juegan les ayuda a crear interacciones sociales significativas para su desarrollo, les ayuda a crear nuevas habilidades cognitivas, también favorece a la motricidad gruesa entre muchos otros beneficios que tiene el juego, es por ello que el juego nunca se debe de ver como una actividad sin importancia o como pérdida de tiempo, sino todo lo contrario mientras los niños tengan más actividades vinculadas al juego será más significativo y fácil su aprendizaje y sobre todo cuando hablamos en la etapa preescolar.

Después de diseñar actividades de juego en mi grupo puedo decir que estas actividades serán de gran ayuda para su desarrollo integral en todos aspectos, ya que como mencionaba en el diagnóstico inicial, mis alumnos son muy activos, les gusta estar en movimiento constantemente, ya sea para platicar, o estar en constante movimiento dentro del salón de clases, es por eso que tener al grupo sentados durante toda la jornada laboral no es bueno para su desarrollo, y es por eso que incluir el juego en las actividades diarias será de total beneficio para ellos, así como aprovechar todos los espacios de recreación que tiene la institución para que ellos jueguen y pongan en práctica su imaginación y sus movimientos.

Al mismo tiempo jugar en actividades específicas, donde no lo vean como trabajo, o como una obligación, si no que vean las actividades como algo divertido ayudara a los niños a tener una mejor relación entre ellos, controlar sus impulsos, a mejorar su motricidad, a regular sus emociones, y aprender a respetar turnos, y reglas básicas de convivencia.

Sin olvidar que para el docente será una herramienta de gran ayuda para cumplir con los contenidos de los programas, así como los aprendizajes esperados de cada campo de formación académica, y área de desarrollo.

Sin duda alguna jugar siempre será la mejor opción para el aprendizaje de los niños y entre más se juegue, ya sea solos o en compañía de otros niños, juegos reglados o no reglados tendrá un impacto positivo en las habilidades, destrezas y competencias que les servirán para toda la vida a los niños.

Anexos

Anexo 1 Escala de evaluación del diagnóstico inicial por grupo

Campo de formación Académica: “Lenguaje y comunicación”	
Organizador curricular 1: Oralidad	Organizador curricular 2: Conversación, Explicación,

NIVELES:

- 1. Insuficiente (N1)
- 2. Básico (N2)
- 3. Satisfactorio (N3)
- 4. Sobresaliente (N4)

CRITERIOS	Solicita la palabra para participar y escuchar las ideas de sus compañeros	Argumenta porque esta desacuerdo o en desacuerdo con ideas afirmaciones de otras personas	Da instrucciones para organizar y realizar diversas actividades en juegos y para armar objetos.	Expresa con eficacia sus ideas acerca de diversos temas y atiende lo que se dice en interacciones con otras personas
ALUMNOS				
Theo				
Sofia				
Mateo				
Luis Emilio				
Oskar				
Regina				
María Renee				
Isabella				
Alia				
Rafael				
Ximena				
Rebeca				
Maya				

Tabla 7 Elaboración Propia

Campo de formación Académica: “Lenguaje y comunicación”

Organizador curricular 1:
Literatura, participación social.

Organizador curricular 2: Uso de documentos que regulan la convivencia

NIVELES:

1. Insuficiente (N1) ■

2. Básico (N2) ■

3. Satisfactorio (N3) ■

4. Sobresaliente (N4) ■

CRITERIOS	Se Comunica por medio del lenguaje con sus compañeros	Mantiene atención durante las conversaciones	Actúa con iniciativa y autonomía	Resuelve conflictos a través del dialogo	Formula preguntas sobre lo que es de su interés
ALUMNOS					
Theo					
Sofía					
Mateo					
Luis Emilio					
Oskar					
Regina					
MariaRenee					
Isabella					
Alia					
Rafael					
Ximena					
Rebeca					
Maya					

Tabla 8 Elaboración Propia

Campo de formación Académica: “Pensamiento matemático”

Organizador curricular 1:
Numero, forma, espacio y medida

Organizador curricular 2: Ubicación espacial, figuras geométricas y cuerpos geométricos

NIVELES:

- 1. Insuficiente (N1) ■
- 2. Básico (N2) ■
- 3. Satisfactorio (N3) ■
- 4. Sobresaliente (N4) ■

CRITERIOS	Dice los números que se sabe en orden ascendente	Identifica números en forma escrita	Continúa secuencias	Utiliza los números en diferentes situaciones	Produce nuevas figuras a partir de formas geométricas	Estima posibles resultados en situaciones que se les plantea
ALUMNOS						
Theo						
Sofia						
Mateo						
Luis Emilio						
Oskar						
Regina						
MariaRenee						
Isabella						
Alia						
Rafael						
Ximena						
Rebeca						
Maya						

Tabla 9 Elaboración Propia

Campo de formación Académica: “Exploración y comprensión del mundo natural y social ”

Organizador curricular 1: Mundo Natural	Organizador curricular 2: Interacciones con el entorno social, Exploración de la naturaleza, cuidado de la salud.
---	--

NIVELES:

- 1. Insuficiente (N1) ■
- 2. Básico (N2) ■
- 3. Satisfactorio (N3) ■
- 4. Sobresaliente (N4) ■

CRITERIOS	Reconoce y valora costumbres y tradiciones	Conoce en qué consisten las actividades productivas de su familia y su aporte a la localidad	Experimenta objetos y materiales para poner a prueba sus ideas	Practica hábitos de higiene personal	Atiende reglas de seguridad y evita ponerse en peligro.
ALUMNOS					
Theo					
Sofía					
Mateo					
Luis Emilio					
Oskar					
Regina					
MaríaRenee					
Isabella					
Alia					
Rafael					
Ximena					
Rebeca					
Maya					

Tabla 10 Elaboración Propia

Área de Desarrollo Personal y social: “ Artes ”

Organizador curricular 1: Expresión artística

Organizador curricular 2: familiarización con los elementos básicos de las artes

NIVELES:

- 1. Insuficiente (N1)
- 2. Básico (N2)
- 3. Satisfactorio (N3)
- 4. Sobresaliente (N4)

CRITERIOS	Interpreta canciones	Utiliza la imaginación para la expresión plástica	Reproduce sencillas coreografías	Juega a representar roles	Colorea libremente	Realiza imitaciones
ALUMNOS						
Theo						
Sofía						
Mateo						
Luis Emilio						
Oskar						
Regina						
María Renee						
Isabella						
Alia						
Rafael						
Ximena						
Rebeca						
Maya						

Tabla 11 Elaboración Propia

Campo de formación Académica: “ Artes ”

Organizador curricular 1:
Expresión artística

Organizador curricular 2: Familiarización con los elementos básicos de las artes,

NIVELES:

- 1. Insuficiente (N1) ■
- 2. Básico (N2) ■
- 3. Satisfactorio (N3) ■
- 4. Sobresaliente (N4) ■

CRITERIOS	Crea y caracteriza personajes	Participa en representaciones teatrales	Al colorear no se sale del contorno	Toma iniciativa en las actividades	Centra su atención visual y auditiva en algún objeto
ALUMNOS					
Theo					
Sofía					
Mateo					
Luis Emilio					
Oskar					
Regina					
MaríaRenee					
Isabella					
Alia					
Rafael					
Ximena					
Rebeca					
Maya					

Tabla 12 Elaboración Propia

Campo de formación Académica: “Educación socioemocional ”

Organizador curricular 1:
autorregulación, autonomía,
empatía, colaboración

Organizador curricular 2: sensibilidad y apoyo hacia
otros, comunicación asertiva, Expresión de las emociones,
iniciativa personal, toma de decisiones y compromiso

NIVELES:

1. Insuficiente (N1) ■

2. Básico (N2) ■

3. Satisfactorio (N3) ■

4. Sobresaliente (N4) ■

CRITERIOS	Expresa sus puntos de vista	Se relaciona con todos los compañeros del grupo	Juega respetando reglas	Practica el valor del respeto	Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realzar actividades
ALUMNOS					
Theo	■	■	■	■	■
Sofía	■	■	■	■	■
Mateo	■	■	■	■	■
Luis Emilio	■	■	■	■	■
Oskar	■	■	■	■	■
Regina	■	■	■	■	■
María Renee	■	■	■	■	■
Isabella	■	■	■	■	■
Alia	■	■	■	■	■
Rafael	■	■	■	■	■
Ximena	■	■	■	■	■
Rebeca	■	■	■	■	■
Maya	■	■	■	■	■

Tabla 13 Elaboración Propia

Campo de formación Académica: “ Educación socioemocional ”

Organizador curricular 1:
autorregulación, autonomía,
empatía, colaboración

Organizador curricular 2: sensibilidad y apoyo hacia
otros, comunicación asertiva, Expresión de las emociones,
iniciativa personal, toma de decisiones y compromiso

NIVELES:

- 1. Insuficiente (N1) ■
- 2. Básico (N2) ■
- 3. Satisfactorio (N3) ■
- 4. Sobresaliente (N4) ■

CRITERIOS	Trabaja en equipo y respeta turnos	Interpreta estados emocionales	Expresa lo que percibe y siente	Identifica sus responsabilidades	Persiste en la realización de actividades desafiantes y toma decisiones para concluir las.
ALUMNOS					
Theo					
Sofía					
Mateo					
Luis Emilio					
Oskar					
Regina					
María Renee					
Isabella					
Alia					
Rafael					
Ximena					
Rebeca					
Maya					

Tabla 14 Elaboración Propia

Anexo 2 Instrumentos de evaluación para las actividades

Situación de aprendizaje: Es tiempo de jugar

INSTRUMENTO: Lista de Cotejo

INSTRUCCIONES: En el siguiente cuadro registrar de manera individual, el nivel que muestran cada uno de los alumnos durante el desarrollo y cierre de la situación de aprendizaje. El propósito de este instrumento es recabar información para la valoración proceso que llevan los alumnos en la adquisición de los aprendizajes esperados.

Juegos simbólicos Actividad 1: Jugamos a mi comunidad	Campo de formación académica: Exploración y comprensión del mundo natural y social.
Organizador curricular 1: Cultura y vida social	Organizador curricular 2: Interacción con el entorno social
Aprendizaje esperado: Reconoce y valora costumbres y tradiciones que se manifiestan en los grupos sociales a los que pertenece.	

Nivel de desempeño	Insuficiente	Básico	Satisfactorio	Sobresaliente
Criterios	No logra reconocer y valorar para que sirven sus costumbres y tradiciones dentro de su grupo social	Identifica algunas costumbres y tradiciones que se presentan en su comunidad.	Reconoce, valora e identifica para que sirven las costumbres y tradiciones en su grupo social	Reconoce, valora y explica de sus costumbres y tradiciones que se manifiestan en los grupos sociales a los que pertenece.
Nombre del Alumno				
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				

Tabla 15 Elaboración Propia

Juegos simbólicos Actividad 1: Jugamos a mi comunidad	Campo de formación académica: Exploración y comprensión del mundo natural y social.
Organizador curricular 1: Cultura y vida social	Organizador curricular 2: Interacción con el entorno social
Aprendizaje esperado: <ul style="list-style-type: none"> Conoce en qué consisten las actividades productivas de su familia y su aporte a la localidad 	

Nivel de desempeño	Insuficiente	Básico	Satisfactorio	Sobresaliente
Criterios	No identifica cuáles son las actividades productivas de su familia y lo que aporta a su localidad.	Identifica muy pocas actividades productivas de su familia y el aporte a su la localidad.	Identifica cuales son las actividades productivas de su familia y lo que aportan localidad.	Conoce, Identifica y comenta en qué consisten las actividades productivas de su familia y su aporte a la localidad.
Nombre del Alumno				
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				

Tabla 16 Elaboración Propia

Juegos simbólicos Actividad 2: Jugamos al refugio de animales Actividad 3: Jugamos a hacer piratas ¡busca el tesoro perdido!	Área de Desarrollo: Educación Socioemocional
Organizador curricular 1: Colaboración	Organizador curricular 2: Autorregulación

Aprendizaje esperado:

- Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo.

Nivel de desempeño	Insuficiente	Básico	Satisfactorio	Sobresaliente
Criterios	No utiliza el diálogo para solucionar conflictos que se le presenta en la realización de actividades en equipo	Le cuesta trabajo solucionar conflictos mediante el dialogo para ponerse de acuerdo con sus compañeros.	Utiliza el dialogo de una manera correcta, para solucionar los conflictos que se presentan, y al mismo tiempo logra ponerse de acuerdo con sus compañeros en distintas actividades.	. Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo, regularmente propone soluciones o expresa ideas que se pueden implementar en el aula
Nombre del Alumno				
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				

12.				
13.				

Tabla 17 Elaboración Propia

Situación de aprendizaje: Es tiempo de jugar

INSTRUMENTO: Lista de Cotejo

INSTRUCCIONES: En el siguiente cuadro registrar de manera individual, el nivel que muestran cada uno de los alumnos durante el desarrollo y cierre de la situación de aprendizaje. El propósito de este instrumento es recabar información para la valoración proceso que llevan los alumnos en la adquisición de los aprendizajes esperados.

Juegos reglados Actividad 1: Jugamos al domino de los animales	Área de Desarrollo: Educación Socioemocional
Organizador curricular 1: <ul style="list-style-type: none"> • Autonomía, • colaboración 	<ul style="list-style-type: none"> • Organizador curricular 2: • Toma de decisiones y compromiso
Aprendizaje esperado: Reconoce lo que puede hacer con ayuda y sin ayuda. Solicita ayuda cuando la necesita.	

Nivel de desempeño	Insuficiente	Básico	Satisfactorio	Sobresaliente
Criterios	No reconoce lo que puede hacer con ayuda y sin ayuda. No solicita ayuda cuando la necesita únicamente no realiza la actividad.	En la mayoría de las actividades pide ayuda sin darse oportunidad a intentarlo por el mismo.	Reconoce lo que puede hacer con ayuda y sin ayuda. Solicita ayuda cuando la necesita.	Identifica lo que puede hacer con ayuda y sin ayuda. Siempre tiene una actitud de apoyo hacia los demás compañeros.
Nombre del Alumno				
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				

7.				
8.				
9.				
10.				
11.				

Tabla 18 Elaboración Propia

Juegos reglados Actividad 2: Jugamos al memorama de profesiones	Área de desarrollo: Educación Socioemocional
Organizador curricular 1: Autonomía	Organizador curricular 2: Toma de decisiones y compromiso

Aprendizaje esperado:

- Persiste en la realización de actividades desafiantes y toma decisiones para concluir las

Nivel de desempeño	Insuficiente	Básico	Satisfactorio	Sobresaliente
Criterios	Se da por vencido en la realización de actividades desafiantes y en la toma de decisiones.	Solo en algunas ocasiones persiste en la realización de actividades desafiantes y toma decisiones para concluir las.	Persiste en la realización de actividades desafiantes y toma decisiones para concluir las.	Persiste en la realización de actividades desafiantes y toma decisiones para concluir las, sus actividades muestran un gran nivel de aprendizaje.
Nombre del Alumno				
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				

Tabla 19 Elaboración Propia

Situación de aprendizaje: Es tiempo de jugar

INSTRUMENTO: Lista de Cotejo

INSTRUCCIONES: En el siguiente cuadro registrar de manera individual, el nivel que muestran cada uno de los alumnos durante el desarrollo y cierre de la situación de aprendizaje. El propósito de este instrumento es recabar información para la valoración proceso que llevan los alumnos en la adquisición de los aprendizajes esperados.

Juegos de Construcción Actividad 1: una historia loca con el tangram Actividad 2: Construyo mi propia ciudad	Campo de formación académica: Pensamiento matemático
Organizador curricular 1: Forma, espacio y medida	Organizador curricular 2: Figuras y cuerpos geométricos
Aprendizaje esperado: <ul style="list-style-type: none"> ● Reproduce modelos con formas, figuras y cuerpos geométricos ● Construye configuraciones con formas, figuras y cuerpos geométricos 	

Nivel de desempeño	Insuficiente	Básico	Satisfactorio	Sobresaliente
Criterios	Observa sin lograr construir objetos con las figuras y cuerpos geométricos.	Construye con ayuda de la educadora o sus pares objetos las figuras y cuerpos geométricos.	Identifica, observa y logra construir objetos con las figuras y cuerpos geométricos.	Construye configuraciones con formas, figuras y cuerpos geométricos y logra describir cada una de las partes de lo construido.
Nombre del Alumno				
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				

Tabla 20 Elaboración Propia

Juegos de construcción Actividad 3: Diseño mi mascara	Área de desarrollo: Artes
Organizador curricular 1: Expresión artística.	Organizador curricular 2: Familiarización con los elementos básicos de las artes
Aprendizaje esperado: Representa historias y personajes reales o imaginarios con mímica, marionetas en el juego simbólico, en las dramatizaciones y con recursos de artes visuales.	

Nivel de desempeño	Insuficiente	Básico	Satisfactorio	Sobresaliente
Criterios	No se interesa en actividades donde tenga que representar historias y personajes con marionetas.	Algunas veces con ayuda de la educadora logra representar historias y personajes reales o imaginarios con mímica, marionetas, en el juego simbólico.	Crea historias y personajes reales o imaginarios con mímica, marionetas, en el juego simbólico.	Representa historias y personajes reales o imaginarios con mímica, marionetas, en el Juego simbólico, en dramatizaciones y con recursos de las artes visuales.
Nombre del Alumno				
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				

Tabla 21 Elaboración Propia

Situación de aprendizaje: Es tiempo de jugar

INSTRUMENTO: Lista de Cotejo

INSTRUCCIONES: En el siguiente cuadro registrar de manera individual, el nivel que muestran cada uno de los alumnos durante el desarrollo y cierre de la situación de aprendizaje. El propósito de este instrumento es recabar información para la valoración proceso que llevan los alumnos en la adquisición de los aprendizajes esperados.

Juegos para promover la motricidad gruesa y fina Actividad 1 Actividad 2:	Área de desarrollo: Educación Física
Organizador curricular 1: <ul style="list-style-type: none"> ● Competencia Motriz 	Organizador curricular 2: <ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollo de la motricidad ● Creatividad de la acción motriz
Aprendizaje esperado: <ul style="list-style-type: none"> ● Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos. ● Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos. 	

Nivel de desempeño	Insuficiente	Básico	Satisfactorio	Sobresaliente
Criterios	Se le dificulta realizar actividades de movimientos de locomoción, y esto implica que no utilice de manera adecuada los materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos.	Le cuesta trabajo, mantener el control de su cuerpo, sin embargo con ayuda de la educadora logra hacerlo, utiliza de manera adecuada los materiales con ayuda de sus compañeros.	Utiliza de manera adecuada los instrumentos y materiales, y al mismo tiempo tiene un buen control y estabilidad de su cuerpo.	Tiene una buena coordinación y control de su cuerpo, inventa movimientos nuevos y los realiza con mucha seguridad.
Nombre del Alumno				
1.				
2.				

3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				

Tabla 22 Elaboración Propia

Juegos para promover la motricidad gruesa y fina Actividad 3	Área de desarrollo: Educación Física
Organizador curricular 1: <ul style="list-style-type: none"> ● Competencia Motriz 	Organizador curricular 2: <ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollo de la motricidad ● Creatividad de la acción motriz
Aprendizaje esperado: <ul style="list-style-type: none"> ● Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia. 	

Nivel de desempeño	Insuficiente	Básico	Satisfactorio	Sobresaliente
Nombre del Alumno	No identifica las formas en las que puede participar en los juegos y actividades físicas, le causa conflicto seguir las normas de convivencia dentro de los juegos.	Identifica algunas formas en las que puede participar e interactuar en juegos y actividades físicas. En algunas ocasiones sigue las normas del juego.	Participación e interacción en los juegos y actividades físicas, esperando su turno.	Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia, las aplica y tiene una muy buena relación con los demás.
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				

Tabla 23 Elaboración Propia

Anexo 3

INSTRUCCIONES: Este instrumento de evaluación se utilizara al final de cada una de las actividades tomando en cuenta los criterios que se encuentran dentro de la tabla. Se hará un registro de forma grupal los logros y dificultades que tuvieron los alumnos al final de cada actividad.

Evidencia de evaluación general

Valoración de los aprendizajes de los alumnos:			
Logrados observados		Dificultades que se presentaron	
¿Cuál fue la forma de organización que se implementó en el grupo?	¿Cómo influyó la organización y el funcionamiento de la escuela en las actividades?	Niños con mayor participación	Niños con escasa o nula participación

Tabla 24 Elaboración Propia

Referencias

- Bodrova, E. & Leong, D. J. (2004). *Introducción a la teoría de Vygotsky*. En E. Bodrova & D. J. Leong (Eds.), *Herramientas de la mente. El aprendizaje en la infancia desde la perspectiva de Vygotsky*. México: Pearson.
- Bodrova, E. & Leong, D. J. (2004). *El juego como actividad conductora*. En E. Bodrova & D. J. Leong (Eds.), *Herramientas de la mente. El aprendizaje en la infancia desde la perspectiva de Vygotsky* (pp. 121-135). México: Pearson.
- García, J. A., & Delval, J. (Coords.) (2010). *Psicología del desarrollo I*. Madrid: Librería UNED: c/ Bravo Murillo
- Gutiérrez Delgado, M. (2004). La bondad del juego, pero... *Escuela Abierta*, 7,
- Pérez Alonso, P.M. (1998). *El desarrollo emocional infantil (0-6 años): Pautas de educación*. Ponencia presentada en el Congreso de Madrid.
- Plan y programas de estudio para la educación básica. (2017). *Aprendizajes Clave para la Educación Integral*. México: Secretaría de Educación Pública
- Ríos Quilez, M. P. (2013). *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil* (Tesis de Maestría). Universidad Internacional de La Rioja. España
<file:///C:/Users/Dell/Documents/Lecturas%20del%20juego/3%20Rios%20Quilez.pdf>
- Sandoval Mora, S. A. (Comp.). (2012) *Psicología del desarrollo I*. Culiacán, Sin., México: Universidad Autónoma de Sinaloa, Dirección General de Escuelas Preparatorias
- Tomas, T. & Jaume, A. (1994). *Master en Paidopsiquiatria*. Center Londres Familiar Nova-Shola: Col·legi oficial de Psicòlegs de Catalunya. Universidad Autónoma de Barcelona.
- Zapata, O. A. (1989). Los juegos infantiles y la educación. En O. A. Zapata (Ed.). *Juego y aprendizaje escolar, perspectiva psicogenética*. México: Pax
[file:///C:/Users/Dell/Documents/Lecturas%20del%20juego/10%20y%2011%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Dell/Documents/Lecturas%20del%20juego/10%20y%2011%20(1).pdf)

