



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 094

CIUDAD DE MÉXICO, CENTRO

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

PROYECTO DE INTERVENCIÓN

**“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA
FAVORECER UNA CONVIVENCIA SANA Y PACÍFICA
EN EL SALÓN DE CLASES EN NIÑOS DE PREESCOLAR”**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

PRESENTA

SONIA LILIANA PADILLA BASURTO

ASESOR: DR. VICENTE PAZ RUIZ
DIRECTOR DE LA UNIDAD 094 CENTRO

CIUDAD DE MÉXICO, FEBRERO, 2022

TITULACIÓN

Ciudad de México a 07 de marzo de 2022

C. SONIA LILIANA PADILLA BASURTO

PRESENTE

En mi calidad de presidente de la comisión de titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo titulado:

“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FAVORECER UNA
CONVIVENCIA SANA Y PACÍFICA EN
EL SALÓN DE CLASES EN NIÑOS DE PREESCOLAR”

Opción: **PROYECTO DE INTERVENCIÓN**

A propuesta del Asesor VICENTE PAZ RUIZ manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la institución.

Por lo anterior se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional, de la Licenciatura en Educación Preescolar 08.

EL JURADO QUEDARÁ INTEGRADO DE LA SIGUIENTE MANERA

JURADO	NOMBRE
PRESIDENTE	MARÍA MAGDALENA MÉNDEZ BRITO
SECRETARIO	VICENTE PAZ RUIZ
VOCAL	LUZ GUADALUPE AGUILAR HERNÁNDEZ

ATENTAMENTE

EDUCAR PARA TRANSFORMAR

DR. VICENTE PAZ RUIZ

DIRECTOR DE LA UNIDAD 094 CENTRO



S.E.P.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

INDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1: DIAGNÓSTICO SOCIOEDUCATIVO	2
Trayectoria docente.	2
1.1.2 La comunidad de Milpa Alta.	3
1.2 Centro de Desarrollo Infantil “Calli in Yulilice”	9
1.2.1 Infraestructura física y equipamiento docente.	11
1.2.2 Planteamiento del problema pedagógico.....	16
1.3.1 Supuesto de intervención.	17
1.3.2 Propósitos:	18
1.4 Plan de Acción:	18
Capítulo II: El juego como estrategia didáctica para favorecer una convivencia sana y pacífica en el salón de clases en niños de preescolar...	20
2.1 Características del niño en la etapa preescolar	20
2.2 La importancia de los Valores en el niño preescolar	21
2.3.3 Clasificación del juego.....	34
2.3.4 El juego: Una opción para la socialización en los niños.....	36
2.4 El juego en el desarrollo del niño según Jean Piaget	39
2.5 El juego en el desarrollo del niño según Lev Vygotsky	43
CAPITULO III: FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA Y PEDAGÓGICA DEL PROYECTO	45
3.1 La intervención socioeducativa como marco de la práctica docente y la investigación acción.	45
3.1.1 Metodología de la investigación-acción	47
3.2 Plan de estudios de Educación Preescolar	48
3.3 Metodología para el aprendizaje y su planificación	50
3.3.1 Trabajo por proyecto	52
3.4 Evaluación del aprendizaje	55
CAPITULO 4: APLICACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO	60
4.1 Acerca de la planeación del proyecto.....	60
4.2 La sistematización de la intervención	60
4.2.1 Fase de Sensibilización.....	61
4.2.2 Fase de Vinculación Comunitaria	64
4.2.3 Fase de Intervención Pedagógica	66
Actividad 1: Identifico mis sentimientos	68
Actividad 2: “El juego de valores”	71
Actividad 3: “Jugando en equipo”	74

Actividad 4: “Jugando en armonía”	76
Actividad 5: “Respetando reglas”	79
Actividad 6: “Aprender a compartir”	82
Actividad 7: “Ejercitando el cuerpo”	84
4.3 Resultados de intervención pedagógica y comunitaria	85
4.4 Propuesta de mejora	86
CONCLUSIONES	87
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	89
Anexo documental número 1	91
Anexo documental número 2	93

INTRODUCCIÓN

En este escrito hablo sobre las problemáticas que se viven en el Centro de Desarrollo Infantil "CALLI IN YULILICE", algunas de ellas tienen que ver con la dificultad para que mis alumnos controlen sus emociones, lo que deriva en situaciones de violencia. Dichas problemáticas son obstáculos que se me presentan para la realización de mi práctica docente y lo más importante es que convierten en una limitación para el desarrollo de mis alumnas y alumnos del grupo de segundo de preescolar. Por lo anterior me apoyo en la investigación-acción con la intención de intervenir por medio de un proyecto en la mejora de alguna de las dificultades que afectan el trabajo y la vida de la comunidad escolar donde laboro.

Este proyecto nace de la necesidad que como docente tengo por analizar, la manera cómo puedo apoyar a mis alumnos para no afectar su desarrollo y su creatividad. En donde tengo que buscar acciones, ideas, posibilidades, alternativas y retos; que propicien un mejor desarrollo de sus habilidades para formar niños que muestren ser autosuficientes, autónomos, creativos que puedan fortalecer su carácter y puedan desarrollar sus habilidades. Capaces de pensar por sí mismos, para dar solución a problemas que se les presenten y escapar a la violencia que muchas veces existe en su entorno.

Lo anterior me lleva a reflexionar sobre mi labor docente, involucrándome en una metodología basada en los principios de la Investigación-Acción, a partir de la cual realizó un diagnóstico de mi práctica que incluye la descripción del contexto escolar donde trabajo, de ahí elijo un problema que investigo de manera fundamentada para después realizar un plan de actividades como alternativa de solución, misma que aplico y evalúo con la intención de innovar y transformar mi labor docente, así como también mejorar la convivencia de mi grupo.

CAPÍTULO 1: DIAGNÓSTICO SOCIOEDUCATIVO.

Trayectoria docente.

Mi nombre es Sonia Padilla Basurto, estudié la carrera técnica de Asistente Educativa en el Centro de Estudios “Cuitláhuac” ubicado en el pueblo de Milpa Alta, cuando ingresé a la escuela a mí no me llamaba la atención trabajar con niños, pero mis papás decidieron que estudiara esta carrera porque era corta y al terminarla podía trabajar de manera casi inmediata.

Cuando terminé la carrera tuve una oportunidad de ingresar a trabajar al Centro de Desarrollo Infantil “Benito Juárez” ubicado en la alcaldía Milpa Alta, estuve laborando 2 años, atendía el grado de Preescolar 1. Por problemas personales dejé el trabajo y me dediqué al negocio, después de varios años volví a retomar la docencia solicitando trabajo en el Colegio “Año 2000” ahí estuve laborando un año, tuve que renunciar porque tuve la oportunidad de obtener un lugar en el CENDI “CALLI IN YULILICE” Centros de Desarrollo Infantil, que está ubicado en el pueblo de San Pedro Atocpan en la delegación Milpa Alta, cuando ingresé estuve laborando como asistente dos años en el grupo de Preescolar 3, a partir de ahí he estado de responsable de grupo en los grados de Maternal, Preescolar 1, Preescolar 2.

Durante este tiempo cursé la Certificación en niños lactantes, maternas, preescolares, computación, inglés, pero aun así no me sentía satisfecha, yo quería hacer la Licenciatura en Educación Preescolar, solicité informes en la Universidad Pedagógica Nacional, presenté el examen y fui aceptada, ingresé muy emocionada y me siento satisfecha porque estoy adquiriendo muchos conocimientos que mejoran mi trabajo, tengo a cargo el grupo de Preescolar 2 con siete niños y nueve niñas.

1.1.2 La comunidad de Milpa Alta.

El CENDI "Calli in Yulilice" se localiza en el pueblo de San Pedro Atocpan, Milpa Alta, Código Postal: 12200. San Pedro Atocpan es una de las comunidades actualmente denominado pueblo mágico. Es un lugar bastante conocido gracias a la preparación de mole, el cual emplea a cerca del 90% de la comunidad y produce casi toda la cantidad que es consumida en la Ciudad de México.

El nombre "Atocpan" viene del náhuatl y significa "sobre tierra fértil". Setenta años atrás, la vida en San Pedro Atocpan era igual a cualquier otra comunidad, sembrando maíz y frijoles. En ese tiempo únicamente cuatro vecindarios preparaban mole para las celebraciones del pueblo: Panchimalco, Ocotitla, Nuztla y Tula, generalmente las personas encargadas de su preparación en algunos casos eran las mujeres de la familia, en otros casos era la familia completa la que aportaba dedicación para la preparación de mole.

Algunas personas lo venden en el mismo pueblo, rentan locales o son propietarios, algunos habitantes salen del pueblo para vender a distintos tianguis, mercados, en distintas partes de la ciudad, otros habitantes lo exportan a distintos estados, países, se elabora a través de una cuidadosa proporción de 26 a 28 ingredientes, cuyo secreto está en el balance y entre tres tipos de chiles: mulato, pasilla y ancho y entre otros más ingredientes como: desvenan distintos chiles secos, tuestan ajonjolí, muelen pan blanco, lo muelen en sus propios molinos que tienen en su casa, tienen sus bodegas con llenas de producto porque venden por menudeo o mayoreo, en cada casa tienen un espacio acondicionado para la elaboración del mole.

Contratan personal para dicha elaboración, ya que la elaboración tiene muchos procedimientos y es muy cansado, las personas que tienen sus propios negocios no solo venden mole, sino que lo complementan con distintos chiles secos, jarabes para agua, dulces, chocolates, pepitas, ajo molido, cereales, frijol, arroz, lenteja, sopas, frituras, todos estos productos también lo revenden en las plazas a donde van a vender.

Mucha gente de distintas partes llega al poblado de San Pedro Atocpan a realizar sus compras de mole, para realizar sus fiestas como: bodas, bautizos o cualquier otro evento que tengan, asisten a las tiendas a comprar, por este motivo el poblado ha evolucionado por el desempeño al trabajo de los habitantes y por las ventas que se han generado en la actualidad.

En 1977, aprovechando las festividades del pueblo, por primera vez y por iniciativa de un grupo de vecinos emprendedores se realizó lo que hoy es toda una tradición en Atocpan, la primera Feria Nacional del Mole, con participación de apenas cuatro restaurantes y cuatro productores de mole.

Esta feria nació con el objetivo de promocionar el mole almendrado elaborado en San Pedro Atocpan, creación autentica de esta demarcación ya que está basado en la receta antigua, pero adecuado al gusto de los paladares más exigentes ya que no es muy picoso y es de sabor y aroma exquisito.

Es una feria anual que invita a toda la gente a conocer, divertirse, disfrutar del pueblo, de su gastronomía regional basada en el mole, así como la cultura y tradiciones que representan a este poblado. Así los viajeros comprueban por sí mismos que la feria nacional del mole es un espectacular evento, teniendo una razón muy atractiva para hacer turismo en Milpa Alta cada año.



La alcaldía de Milpa Alta cuenta con un Jardín de Niños, dos primarias, 6 CENDIS, un plantel de bachillerato, una secundaria diurna y cinco escuelas privadas. Todos los planteles cuentan con agentes educativos preparados.

La comunidad cuenta con un hospital general, en donde prestan los servicios de medicina general, ginecología, odontología, ortopedia. Un centro de salud cuenta con medicina general, vacunación, odontología, con un horario de ocho a dos de la tarde. Un centro comunitario que cuenta con un médico general, odontólogo, nutriólogo, psicólogo, asisten las personas que son de bajos recursos ya que los costos del servicio son económicos.

Las viviendas cuentan con todos los servicios como: luz, agua, casa de concreto, acabados lujosos, tienen camionetas y carros de modelos recientes, ya que son personas muy trabajadoras y se dedican todo el día a salir a vender sus productos, llega mucho turismo al lugar, así como hay tiendas donde ofrecen sus productos, también hay bastantes restaurantes y el platillo fuerte es el preparado del mole, es un lugar con mucho comercio y a toda hora llega distinta gente a realizar sus compras.

Algunas calles del pueblo son de empedrado, algunas de pavimento, esta comunidad cuenta con todos los servicios de: agua, luz, comandancia, tiendas de abarrotes, mercado, farmacias, papelerías, tiendas de ropa, deportivo, tiendas de moles, restaurantes, cafeterías, bancos, funerarias, pastelerías, veterinario, panaderías, tiendas de chiles secos, carnicerías, tortillerías, zapaterías, paletterías, pollerías, gasolineras, tiendas de pinturas, rosticerías, dulcerías, lavanderías, mueblerías, puestos de tacos, tortas, marisquería, internet, hospital, parques con juegos para los niños, casas de materiales, jardines para fiestas, fondas, peluquería, salón de belleza, tiendas de regalo y tienda de materias primas. Los medios de transporte son: combis que se trasladan a los distintos pueblos de alrededor de la alcaldía, microbuses que se dirigen a las alcaldías de Xochimilco y Tláhuac.



En la comunidad se realizan eventos culturales dirigidos por el faro de la comunidad como: exposiciones de pintura, danza, globos aerostáticos, música, danza de chinelos estos eventos se llevan a cabo en la explanada de la alcaldía y algunos se realizan en las Casas de la Cultura de los diversos pueblos.



En San Juan hay un Parque “La palapa” para convivir como un día de campo, hay animales como: caballos para realizar un paseo por el parque, avestruces, distintas aves, un río con peces. Hay otro parque llamado “Ceat” ahí hay una tirolesa, distintos animales, cabañas, asadores, arenero, al igual los habitantes asisten para convivir.



La comunidad cuenta con 7 iglesias: La iglesia del Señor de la Misericordias el patrón San Pedro es celebrado el 29 de junio, la iglesia de la Asunción de María que se celebra el día 15 de agosto, la iglesia de la Concepción que se celebra el día 8 de diciembre, la iglesia de San Agustín el Alto que se celebra el 28 de agosto, la iglesia de San Mateo se celebra el 21 de septiembre, la iglesia de Santa Martha se celebra el 29 de Julio, la iglesia de Santa Cruz se celebra el día 3 de mayo.



En esta comunidad festejan las fiestas religiosas, asisten las mayordomías de los pueblos vecinos, llevan banda o mariachi, arreglos florales, escuchan misa que la realiza un sacerdote, en el atrio hay danzantes, arrieros, aztecas, por la noche se lleva a cabo el baile popular de distintos grupos musicales, realizan la quema de castillo con distintas figuras y toda la gente del pueblo asiste a ver el espectáculo.

En la feria venden distintos antojitos como: pizzas, elotes, plátanos, fritos, hot cakes, papas, refrescos, tacos, pan de fiesta, instalan juegos mecánicos para los niños, colocan juegos de canicas, la mayoría del pueblo asiste y participan con la cooperación que aportan para realizar dicha celebración, en las casas hacen comida y lo común elaboran de su mole para esperar a sus amistades que invitan a comer por la fiesta.



También hay salidas de pobladores a los distintos santuarios fuera del pueblo como: la salida a Chalma que se encuentra ubicado en el estado de Toluca, sale la peregrinación caminando al santuario o se trasladan en camiones, carros, gente del mismo pueblo los esperan con comida y alojamiento para los ocho días que dura la fiesta, realizan baile popular, misas en el santuario, también asisten al poblado de Tepoztlán, van a Amecameca y realizan fiesta los pobladores de San Pedro.



En la comunidad los pobladores se organizan para realizar el sembrado de árboles donados por la alcaldía de Milpa Alta, se invita a los niños para que asistan y así se fomenta el cuidado del medio ambiente, hay hectáreas de nopal, en esta alcaldía también se produce el nopal, hay parques con extensa cantidad de árboles, por parte del faro se organiza la recolección de material reciclado en donde se les invita a los niños a que participen donando material reciclado y se les proporciona un árbol para que lo siembren en su casa o en la calle.



1.2 Centro de Desarrollo Infantil “Calli in Yulilice”

El Centro de Desarrollo Infantil “Calli in Yulilice”. es público y está incorporado a la Secretaría de Educación Pública, pero a la vez depende de la Alcaldía de Milpa Alta. En el Centro de Desarrollo Infantil trabajamos con un cronograma de actividades, llevamos a cabo la rutina de actividades como:

Bienvenida, activación, lavado de manos, desayuno, cepillado, actividad pedagógica, recreo, lavado de manos, comida, cepillado, actividad pedagógica, desafíos matemáticos, lectura, despedida. Actualmente tiene una población de 115 alumnos distribuidos en los siguientes grupos:

Maternal	Preescolar 1	Preescolar 2.A	Preescolar 2.B	Preescolar 3.A	Preescolar 3.B
15 niños	20 niños	20 niños	20 niños	20 niños	20 niños

Como se ha dicho la institución educativa se encuentra ubicada en una comunidad en donde se dedican al comercio, por lo que algunos Padres de Familia no asisten a las reuniones, pero la mayoría hace

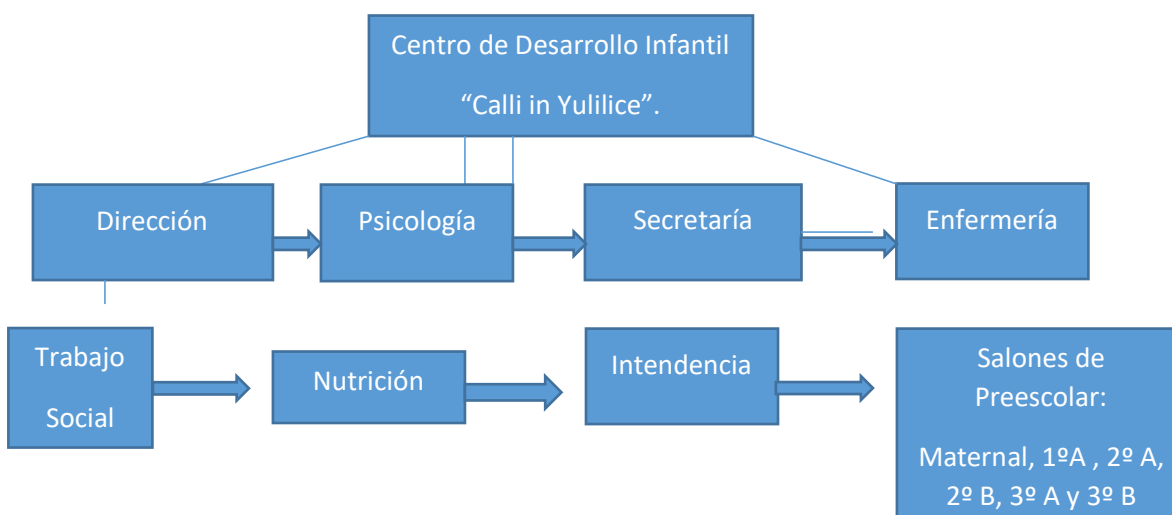
todo lo posible para asistir a las juntas generales, a las juntas de grupo, a las muestras pedagógicas, a los eventos que se realizan en fechas importantes, los padres de la mesa directiva apoyan mucho en las actividades y cuando hay un problema apoyan la mayoría de los Padres de Familia. En algunas ocasiones los papás pagan a un maestro de baile y en educación física asiste un maestro a trabajar con los niños y les pone su rutina.

Para el mantenimiento de la institución, se cuenta con el apoyo de la alcaldía de Milpa Alta, la Directora gira un documento solicitando el apoyo que se requiera como mantenimiento de tuberías, pintura en las bardas, cambio de loseta para los salones o en cualquier otra área, soldar alguna puerta o ventana, etc. Se realizan eventos como kermeses organizadas por los Padres de Familia para obtener fondos para cubrir las necesidades de cada salón, como material didáctico, grabadoras, mesas, sillas, pizarrón, repisas, etc. Pero, así como hay papás que apoyan hay papás que solo buscan pretextos para molestar a la dirección, a las docentes y nunca apoyan en las actividades. En el Centro de Desarrollo Infantil "Calli in Yulilice" se imparten actividades complementarias a los niños como: clases de inglés los días lunes, miércoles y viernes, también un maestro asiste a darles clases de educación física los días martes y jueves.

1.2.1 Infraestructura física y equipamiento docente.

El edificio que ocupa el Centro de Desarrollo Infantil "Calli in Yulilice". es de dos niveles, tiene ocho espacios; los conforman:

Organigrama 1.-Áreas del Centro de Desarrollo Infantil "Calli in Yulilice".



- a) Cada salón tiene seis mesas, treinta sillas, un mueble o repisas para cada Campo de Formación Académica. Asimismo, hay un pizarrón, una base para el garrafón de agua, un perchero para las mochilas de los niños, un perchero para las cosas personales de las maestras, un espejo. Cada salón tiene un espacio de aseo personal de los niños, cuenta con kleenexs, gel antibacterial, toallas húmedas, crema corporal, conos de plástico, pasta dental y sanitas.



- b)** Los niños son libres de tomar los materiales que requieran, hay dos botes de basura en cada salón uno para la basura orgánica y otro para la basura inorgánica, cuenta con cuatro baños, cada baño cuenta con cinco excusados, cuatro lavabos, despachadores para el papel higiénico, jabón líquido, sanitas, dentro de los sanitarios están colocadas las cepille ras con los cepillos dentales, dos de niñas y dos de niños.



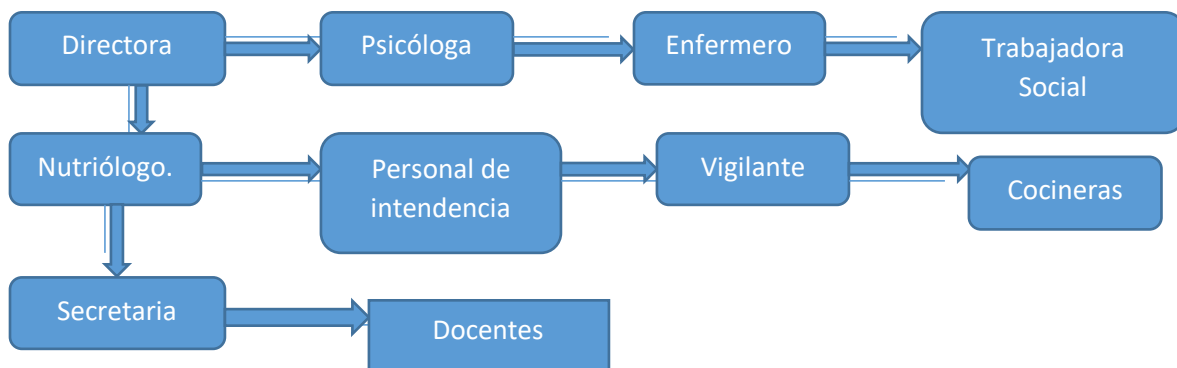
- c)** Hay un área de juegos con columpios, res baladilla, alberca de pelotas, áreas verdes.



- d) Cuenta con un comedor grande con cinco mesas largas donde caben por mesa doce niños, vajilla adecuada para los niños, una cocina con parrillas, jarras, ollas, cacerolas, cucharas, sartenes, comal, cuchillos, vasos, platos, tres refrigeradores, lavadero, un gas estacionario, dos puertas, una principal y una de emergencia.

Administrativamente el Centro de Desarrollo Infantil “Calli in Yulilice” se estructura de la siguiente manera:

Organigrama 2.- Organización del Centro de Desarrollo Infantil “Calli in Yulilice”.



- 1) La directora se hace cargo de dar las indicaciones a todo el personal que trabaja en el plantel, es la cabeza de la escuela, está al pendiente de todas las áreas, supervisa a todo el personal, pasa a los salones a checar el trabajo de las maestras, revisa las planeaciones didácticas
- 2) La psicóloga atiende todo el trabajo pedagógico con las maestras, atiende los casos de niños con problema de conducta, ella los canaliza a instituciones adecuadas para atenderlas.

- 3) El enfermero atiende a los niños que tienen alguna caída, golpes, mordidas, arañones y si algún niño tiene un malestar en alguna parte del cuerpo.
- 4) La trabajadora social se encarga de llevar los expedientes de los niños, le realiza visitas a su casa en caso de rezago escolar, revisa a los niños si asisten limpios, trabaja el club ambiental con los niños.
- 5) El nutriólogo se encarga de realizar los menú para los niños, está al pendiente en la cocina para llevar los insumos que requieran las cocineras, al momento del desayuno y comida está checando a los niños que ingieran todos los alimentos, que no tiren la comida, que respeten las reglas del comedor, está al pendiente que algún niño no tenga desnutrición o sobre peso, realiza pláticas con los Padres de Familia sobre la alimentación de los pequeños, les proporciona estrategias para que los niños coman verduras.
- 6) En el área de intendencia dos señoras, realizan las labores de limpieza, también ellas tienen su espacio en donde guardan sus pertenencias, personales. Una de ellas se encarga de asear salones, un par de baños, el comedor y un patio, la otra señora asear dos patios, realiza el aseo de la Dirección, Enfermería, Biblioteca, Trabajo Social Nutrición, Psicología, y dos baños.
- 7) El vigilante se encarga de abrir la puerta del CENDI que asista alguien a la escuela, cuida la escuela, le da mantenimiento a las áreas verdes, corta el pasto, poda las plantas, las riega, tira la basura, coloca los garrafones de agua en los salones, si alguna maestra necesita de algún favor él brinda el apoyo sin problema.
- 8) Las cocineras están en el área del comedor y la cocina, elaboran la comida y el desayuno, preparan los alimentos, realizan los menús que les proporciona el nutriólogo, asisten con batas, baberos, cofia, uñas cortas y limpias, aseadas, sin joyería, lavan la vajilla que se utiliza, lavan con agua y jabón las verduras y frutas.

- 9) La secretaria se encarga de realizar los cobros de la mensualidad de cada mes, elabora las listas de asistencia de los niños, está a cargo de realizar todo el papeleo de la Dirección como oficios que van dirigidos a las autoridades de la alcaldía, realiza las incidencias de las maestras y hace reposiciones de las credenciales de los niños y del personal que elabora en el plantel.
- 10) Las docentes realizan las planeaciones didácticas que son revisadas por la Directora y la Psicóloga y les hacen correcciones antes de trabajarlas, las actividades se deben realizar tal y cual están plasmadas en la planificación, se tiene que prever los materiales que se utilizaran en las actividades y solicitarlo a los Padres de Familia con anticipación para no tener tiempos muertos con los niños, las maestras tiene que trabajar con una rutina de trabajo, inician con la bienvenida, la activación el lavado de manos para asistir al desayuno, lavado de dientes, actividades pedagógicas, cantos y juegos, educación física, recreo, comida, lectura y despedida. Las maestras en el *Diario de la educadora* hacen sus anotaciones de su jornada laboral, anotan los sucesos más relevantes y también elaboran los expedientes pedagógicos de los niños, que está conformado por caratula, ficha de identificación, entrevista a los padres de familia, entrevista a los alumnos, se anexan las evaluaciones diagnóstica, inicial, intermedia, final y anexan las evidencias de los niños donde están plasmados los logros que van obteniendo de cada planeación. Al respecto véase **Anexo documental número 1 y Anexo documental número 2.**

En el Centro de Desarrollo Infantil “Calli in Yuillice” hay cuatro periodos de evaluación: la diagnóstica, la inicial, la intermedia y la final, se evalúa con la observación, listas de cotejo, evidencias, diario y planificación.

Las maestras se encargan de decorar su salón de mantenerlo ordenado, las maestras se van rotando para realizar las ceremonias, elaborar el periódico mural, los eventos más relevantes como: el 15 de septiembre, Día de Muertos, Navidad, Reyes, el Día del Amor y la Amistad, el Día del Niño, Día de las Madres, Día del Padre, la clausura de cada ciclo escolar, ellas son encargadas de organizar los eventos en algunas ocasiones las maestras apoyan a los niños a organizarlos para los eventos.

1.2.2 Planteamiento del problema pedagógico.

Al realizar el diagnóstico se pudo observar que, en el Área de Desarrollo personal y social, se nota que a los niños se les dificulta seguir indicaciones de la maestra, no se respetan entre compañeros, no hay límites de casa, no se trabajan valores y por este motivo no hay una convivencia sana y pacífica. Durante la actividad pedagógica no guardan silencio, no dejan concentrarse a sus demás compañeros, en el recreo empujan a los demás niños, no comparten materiales para jugar y para trabajar, se les dificulta socializar.

Las emociones, la conducta y el aprendizaje están influidos por los contextos familiar, escolar y social en que se desenvuelven las niñas y los niños, por lo que aprender a regularlos les implica retos distintos. En cada contexto aprenden formas diferentes de relacionarse, desarrollan nociones sobre lo que implica ser parte de un grupo y aprenden formas de participación y colaboración al compartir experiencias. El establecimiento de relaciones interpersonales fortalece la regulación de emociones en los pequeños y fomenta la adopción de conductas pro sociales en las que el juego desempeña un papel relevante por su potencial en el desarrollo de capacidades de verbalización y control, de creación de estrategias para la solución de conflictos, así como de algunas disposiciones: cooperación, empatía, respeto a la diversidad y participación en grupo.

Las relaciones interpersonales implican procesos en los que intervienen la comunicación, la reciprocidad, los vínculos afectivos.

Gracias a la información de las entrevistas del diagnóstico pude darme cuenta que el ambiente familiar de los menores no es el mejor, ya que son hijos de comerciantes que se van a trabajar todo el día y los dejan encargados con demás familiares y en cierta forma esto afecta el comportamiento de los pequeños. Algo que he observado, es que los niños imitan a sus padres, creo que, para cambiar esta situación, se necesita que los Padres de Familia tomen conciencia y apoyen a los niños para que cambien su actitud, pueden ser cambiadas por conductas positivas, entonces pensé en actividades para lograr una mejor convivencia.

Me preocupa los problemas de convivencia que se presentan en mi centro de trabajo y de cómo afectan el logro de un buen clima de aprendizaje. Desde mi perspectiva, se tiene que trabajar en este tema de la convivencia escolar, la resolución de conflictos que se presentan en las relaciones entre alumnos que se toma como tema de reflexión, buscar estrategias que permitan mejorar las relaciones que desencadenan violencia y agresión en los alumnos, además se busca transformar de manera pedagógica prácticas a través de espacios de reflexión, diálogo, proyectos encaminados al trabajo colectivo, colaborativo y recreativo fortaleciendo de esta manera la comunicación asertiva y concentrada.

Para mi práctica docente tiene mucha importancia cambiar estas actitudes de los pequeños porque se presenta mucho en las aulas, afecta al ambiente, los niños se inquietan con facilidad, en su aprendizaje, en su desarrollo integral y en la relación con sus pares.

1.3.1 Supuesto de intervención.

El juego favorece la autorregulación emocional y mejora la convivencia en el aula con los niños de preescolar en el Centro de Desarrollo Infantil "Calli in Yulilice".

1.3.2 Propósitos:

- Implementar el juego colaborativo como estrategia para favorecer el respeto y la tolerancia en preescolar.
- Favorecer por medio del juego que los alumnos entiendan las reglas y límites para poder respetarse.
- Trabajar con los Padres de Familia para que apoyen a los niños en la expresión y regulación de las emociones.
- Mejorar la convivencia en el aula y fuera de ella; por medio del juego.

1.4 Plan de Acción:

El Plan de Acción son el conjunto de acciones encaminadas a favorecer la autorregulación emocional con el propósito de mejorar de favorecer las relaciones interpersonales y mejorar la convivencia social.

Tabla 1.- Plan de Acción			
Objetivo general: Favorecer el desarrollo de habilidades, conocimientos,, actitudes, valores, aprendan a regular sus emociones, a establecer acuerdos y reglas, así como manejar y resolver conflictos de manera asertiva, en el marco del respeto a los derechos de humanos.			
Metodología: Investigación-Acción			
Fase	Propósitos:	Población	Acciones
Fase 1 Sensibilización	Que conozca del trabajo a realizar con los niños y de las secuencia de actividades	-Docentes -Directivo	Se dará a conocer el proyecto "El juego como estrategia didáctica para favorecer una convivencia sana y pacífica en el salón de clases de niños de preescolar" a todo el personal del plantel educativo donde laboro, por medio de un Organizador gráfico (Mapa conceptual)

Fase	Propósitos	Población	Acciones
Fase 2 Vinculación con la Comunidad	Que tengan el conocimiento de cómo trabajar y apoyar a los niños en casa valores, reglas y límites.	-Docente -Directivo -Padres de familia	Presentación del proyecto y de las actividades a realizar para que tengan el conocimiento sobre el trabajo pedagógico a realizar y se concienticen de la importancia que tiene trabajar valores, reglas, límites, que reflexionen que a través del juego los niños adquieren aprendizajes y se estimula la socialización entre pares, para logra una convivencia sana y pacífica en los niños.

Fase	Propósitos	Población	Acciones
Fase 3 Intervención Pedagógica	Lograr que los niños tengan una convivencia sana y pacífica a través de actividades lúdicas.	-Docente -Niños	Diseñar Actividades didácticas para trabajarlas en tres meses con los alumnos de preescolar 2-A. Las actividades serán aplicadas a través del juego lúdico para que los niños se involucren entre pares, convivan, se relacionen afectivamente, compartan, se trabajen los valores a través de juegos que implique ser tolerantes, reflexivos.

Transversalmente el Proyecto de Intervención se vincula con los Campos de Formación Académica y las Áreas de Desarrollo Personal y Social del *Programa de Educación Preescolar 2018*.

Tabla 2.- Vinculación Académica del Proyecto de Intervención.

Campos curriculares a favorecer			
Áreas de Desarrollo Personal y Social	Organizador Curricular 1	Organizador Curricular 2	Aprendizaje Esperado
Educación socioemocional	Colaboración	Inclusión	-Propone acuerdos para la convivencia, el juego o el trabajo, explica su utilidad y actúa con apego a ellos.
Educación física	Competencia motriz	Desarrollo de la motricidad	Realiza movimientos de la locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.
Campos de Formación Académica	Organizador curricular 1	Organizador curricular 2	Aprendizaje esperado
Lenguaje y comunicación	Oralidad	Narración	-Narra anécdotas siguiendo la secuencia y el orden de las ideas, con entonación y volumen apropiado para hacerse escuchar y entender.
Pensamiento matemático	Forma, espacio y medida	Ubicación espacial	-Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.

Elaboración: Propia.

Capítulo II: El juego como estrategia didáctica para favorecer una convivencia sana y pacífica en el salón de clases en niños de preescolar.

2.1 Características del niño en la etapa preescolar

Cabe señalar que las características a continuación descritas, son basadas en mi experiencia docente y otras reflexionadas de diversas lecturas relacionadas, tomando en cuenta que cada niño se desarrolla de manera diferente. A medida que el niño se desarrolla, adquiere gradualmente habilidades sociales necesarias para interactuar y jugar entre pares e incluso con adultos, a medida que crece, su capacidad de cooperación aumenta, participa en juegos diversos, no solo simbólicos, sino que inician su integración en los juegos de reglas, suelen enfrentar desafíos y la búsqueda de estrategias para resolverlos, entre pares sugieren nuevos retos y buscan la manera de solucionar los mismos, muestran interés por aprender, explorar, manipular, son curiosos, imaginativos, su vocabulario aumenta, sus habilidades motoras finas y gruesas se fortalecen y mejoran su coordinación física.

La edad preescolar constituye una de las etapas más importantes en el desarrollo psicológico del niño. En esta edad surgen las formaciones psicológicas nuevas como habilidades psicológicas de preparación del niño para su ingreso a la escuela, las cuales inducen al niño a experimentar cambios en su desarrollo cognitivo y en su personalidad.

La función simbólica, formación esencial en esta edad, se refiere a la capacidad del niño para representar objetos ausentes a través del uso de símbolos y signos, de acuerdo a su edad psicológica y medio sociocultural. El desarrollo de la función simbólica contribuye, a su vez, al desarrollo de otras funciones psicológicas como la edad verbal, la lectura, la escritura, el desarrollo del pensamiento conceptual y matemático elemental, indispensables para la actividad preescolar.

Los niños y las niñas llegan a la escuela con conocimientos y capacidades diversas que dependen del estímulo y las oportunidades que brinda su entorno familiar y

social, y son base fundamental para su desenvolvimiento en la escuela, pero además para seguir aprendiendo y enriquecer o transformar sus conocimientos previos.

Esto a su vez, permitirá a los niños y niñas desarrollar competencias que les permitan pensar, analizar y reflexionar para poder enfrentar retos cognitivos. Debemos recordar, que los niños y niñas también aprenden en interacción entre pares y no solamente con los adultos, cuando ellos enfrentan alguna situación que implica un reto, he observado, que conversan, buscan y proponen sobre una posible solución argumentando con sus propias palabras por que la eligieron, todo lo anterior contribuye al desarrollo cognitivo y el lenguaje, permitiendo también la posibilidad de compartir lo que saben y aprender a trabajar en colectivo.

2.2 La importancia de los Valores en el niño preescolar

Los valores son normas de conductas y actitudes según las cuales nos comportamos y que están de acuerdo con aquello que consideramos correcto. Las normas son criterios que indican a una persona qué, cómo y cuándo realiza una acción o tarea, son una sugerencia de cambio de comportamiento que implica consecuencias positivas en caso de cumplimiento y consecuencias negativas en caso de incumplimiento.

La mejor forma de enseñar valores es a través del ejemplo como: no le podemos decir a un niño no mientas cuando nosotros lo hacemos, también es a través de la cotidianidad, de nuestro comportamiento en el día a día, en aquello en que los niños observan al docente, a sus padres y de todo su entorno en el que se socializa.

Los valores son principios que nos permiten orientar nuestro comportamiento en función de realizarnos como personas, los valores nos proporcionan una pauta para

formular metas y propósitos personales o colectivos, reflejan nuestros intereses, sentimientos y convicciones más importantes.

La formación de valores es una tarea de primer orden que se plantea en la educación de las nuevas generaciones en nuestro país, el objetivo es que los niños se valoren, respeten a los demás y se desarrollen como personas con principios morales y por las necesidades que se observan en el ámbito escolar.

Los valores son principios que trazan el camino hacia el cual la humanidad debe orientarse, con la finalidad de que todas las personas se desarrollen plenamente y convivan armónicamente. Por ello son ideales a alcanzar y nos marcan retos para la vida diaria, en cada actividad que realizamos y en cada relación que establecemos con los demás.

Los valores apuntan hacia los aspectos positivos que se desea que todos desarrollemos como personas, por ello son valores universales. No se debe olvidar que para la formación de valores son necesarias las situaciones didácticas con buenas estrategias para poder contribuir en la mejora de las conductas de los alumnos.

La agresividad es un impulso o presión hacia la lucha por la satisfacción, a esto es a lo que se le denomina impulso agresivo donde hay luchas, disputas, golpes, gritos, maldades. La agresividad es un concepto importante y una de las razones más frecuentes por las que los padres buscan tratamiento para sus hijos. Las conductas agresivas se observan en muchas situaciones y trastornos del humor, como manifestación de irritabilidad.

Este problema tiene un sinfín de antecedentes o causas como: estrés, dolor físico, violencia familiar, imitaciones, etc. Otra de las causas puede ser que el niño se

sienta menospreciado o celoso, cuando toman el ejemplo de algún video juego o televisión.

Se considera a la familia como la organización fundamental de la sociedad, también juega un papel importante en la educación de las niñas y los niños, si hablamos de la comunicación que los adultos establecemos con ellos, vemos que es escasa en muchos de los hogares, y cuando no hay comunicación entre los miembros de una familia hay repercusiones desfavorables como las que observo dentro de mi aula.

Como había mencionado anteriormente, la sociedad en la que vivimos está en constante cambio no pasando por alto las nuevas tecnologías que están abarcando la mayor parte de actividades y del tiempo de nuestros estudiantes, sin excluir a los de preescolar ya que a su corta edad nos encontramos con alumnas o alumnos que se introducen a paginas o juegos no aptos para su edad, lo que considero es un factor que contribuye a que los pequeños refuercen conductas que no parten de valores adecuados para la vida en común.

El mal uso de los avances tecnológicos contribuye a que cada día se vaya dejando de practicar valores importantes para la convivencia social, lo que se refleja en situaciones violentas dentro de nuestras instituciones escolares.

Las madres y los padres transmiten a sus hijos e hijas valores, actitudes, normas de comportamiento social que se reflejan en lo que ellos mismos en su temprana niñez aprenden, en la forma de relacionarse con los demás y que repiten al llegar a ser padres. Las situaciones violentas en el contexto familiar, alteran y dificultan el desarrollo normal del núcleo familiar lo que tiene graves repercusiones psíquicas y sociales para las personas que la componen.

Considero que los integrantes más pequeños de la familia son los más afectados en estas situaciones ya que se nota en su estado de ánimo y en los relatos que hacen en el aula.

La actuación que el docente desempeñe debe ser consciente y eficiente para el aprovechamiento de los niños. Los alumnos mediante su interacción, desarrollan habilidades, actitudes y valores muy importantes para la convivencia en la sociedad.

Vygotsky (1994) asumía que “El niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz y con independencia. El niño tiene un papel activo en el proceso de aprendizaje, es el receptor de conocimientos, el pequeño relaciona los conocimientos que recibe del maestro con su experiencia para aprenderlo de una mejor manera, cada alumno es diferente, forma parte importante de la vida del docente” (p. 142)

1

A lo largo de mi práctica docente se me han presentado varias dificultades, una de ellas es la agresividad y pérdida de valores en los niños, influiré de manera positiva utilizando el juego como estrategia para disminuir estas conductas agresivas, fomentar el respeto, tolerancia y mejorar la convivencia en el aula. Es importante que dentro del proceso de enseñanza haya un trabajo colaborativo, para que los alumnos trabajen juntos, se requiere del trabajo equitativo.

En la actualidad la profesión del docente se ha convertido en una de las más importantes por la trascendencia que conlleva la formación y preparación en un ser humano en el conocimiento de la práctica de valores, lo cual convertirá al alumno en una persona íntegra para la sociedad en la que se desenvuelve.

En mi práctica docente he implementado actividades para rescatar la transmisión y sobre todo la práctica de valores ya que notamos que en la mayoría de las familias de nuestros alumnos no se practican. Se consideraron en primer lugar los valores

¹ Vygotsky, L. (1994). El papel del niño. En Antología básica del juego. SEP, México. D.F.

de tolerancia, respeto, solidaridad, responsabilidad, justicia, honestidad, de los cuáles escribiré la definición y alguna información, Según Vidal Schmill de la campaña mejor en familia.

“Los valores son principios que nos permiten orientar nuestro comportamiento en función de realizarnos como personas. Son creencias fundamentales que nos ayudan a preferir, apreciar y elegir unas cosas en lugar de otras, o un comportamiento en lugar de otro, también son fuente de satisfacción y plenitud. (Vidal Schmill, 2011) ²

Escribo la definición de los valores que he tomado en cuenta en la aplicación de las actividades y en la jornada diaria.

-Tolerancia: Actitud de la persona que respeta las opiniones, ideas o actitudes de las demás personas, aunque no coincidan con las propias

-Respeto: Es aceptar y apreciar las cualidades del prójimo, además de reconocer el valor de los derechos de uno mismo y de los demás.

-Solidaridad: Apoyo incondicional a causas o intereses ajenos, especialmente en situaciones comprometidas o difíciles.

-Responsabilidad: Significa tener la capacidad, madurez al responder de nuestros actos, las personas maduras, son las que hacen cargo de sí mismas y de sus conductas.

-Justicia: Es reconocer, respetar y hacer valer los derechos de las personas y otorgarle a cada uno lo que les corresponde.

-Honestidad: Es un valor de los seres humanos, una persona honesta siempre antepone la verdad, en sus pensamientos, expresiones y acciones.

Se tienen que tomar en cuenta estas características:

-Son actitudes que determinan que un ser humano oriente su conducta.

² Vidal Schmill, 2011

- Se involucran sentimientos y las emociones.
- Los valores más importantes para una persona son los que forman parte de su identidad, orientan sus decisiones y la fortalecen.
- Los valores se aprenden mejor desde la temprana infancia y es mejor si se practican con pequeñas tareas.
- Los valores, las actitudes y las conductas están relacionados.
- Los valores son creencias o convicciones de que algo es preferible y digno de aprecio.
- Una actitud es una disposición a actuar de acuerdo a determinadas creencias, sentimientos y valores, a su vez las actitudes se expresan en comportamientos y opiniones que se manifiestan de manera espontánea.

2.3 La importancia del juego

El juego se considera como el “Ejercicio de cualquiera de las formas típicas de conducta de una especie determinada sin referencia específica a las necesidades orgánicas” (HOWARD, 1998, pág. 193)³

El juego es una posibilidad de hacer que, en forma espontánea los niños sean inmensamente creadores a partir de sus movimientos interiores, es un escenario que ellos construyen para su auto-expresión por medio de la imaginación, la especulación, la indagación. Por medio del juego los niños fortalecen su creatividad, imaginación e indiferencia, desarrollan una actitud espontánea, comprensiva, abierta, estimula inmediatamente la capacidad de los niños para jugar.

El juego posee una gran importancia en la vida de los niños, no solo en el desarrollo psicomotor, sino también para su creatividad, en su aspecto constructivista y socio

³ HOWARD, C. (s.f) Diccionario de la Psicología.

constructivista, los niños aprenden jugando y así es mucho más fácil entender las cosas que se le puedan presentar en la vida.

Gracias al juego, el niño puede reducir las consecuencias de sus errores (exploración) superar los límites de la realidad (imaginación, simbolización, socialización), proyectar su mundo interior y mostrar su forma de ser (creatividad, espontaneidad) divertirse, incorporar modelos y normas (asimilación) y desarrollar su personalidad.

Para Cañal, “el juego es una actividad que se utiliza para la diversión y disfrute de los participantes por muy pequeños o grandes que pudiera ser” (CAÑAL, 2010, pág.⁴. 48) por lo que considero que el juego es sinónimo de diversión, recreación, pero el niño también juega para descubrir, conocer a los demás (socialización) y que conozca su entorno.

Por lo anterior el juego, puede considerarse como una actividad que no tiene un fin distinto de sí mismo, el placer del juego está constituido por la satisfacción misma de jugar, la realidad que expresamos con la palabra juego es muy heterogénea, porque comprende desde los movimientos del niño, agitando su sonaja, hasta las complicadas actividades del deporte. Por todo lo anterior, el juego cumple la importante misión de ser un inconsciente curso preliminar autodidáctico para futuras actividades más difíciles.

El juego es considerado por los psicólogos como una actividad espontánea y libre, parece totalmente contrario a la labor escolar, en la cual predominan actividades sistemáticas, intencionadas y serias. Actividad lógica que comparte un fin en sí misma, con independencia de que en ocasiones se realice por un motivo extrínseco, como características del juego comúnmente aceptadas por todos, se puede señalar las siguientes: “es placentero, espontáneo y voluntario, tiene un fin en sí mismo,

⁴ CAÑAL, P. (2010). La Psicomotricidad en Preescolar. México, D.F. Trillas.

exige la participación activa de quien juega y guarda ciertas relaciones con actividades que no son propiamente del juego” (GARCÍA, 2004, pág. 543).⁵

En relación con lo citado el juego es un medio de expresión, instrumento de conocimiento de socialización, regulador, compensador de la afectividad y colaborador en el desarrollo de las estructuras del pensamiento, “en pocas palabras, es un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad”, (DICCIONARIO, 1995, pág. 824)⁶

Finalmente, otra definición acerca del juego, lo concibe como una actividad natural, espontánea y esencial en el ser humano, se apoya en el movimiento, satisface intereses y produce cambios placenteros en los estados anímicos. “Su valor se le ha conocido a través del tiempo por el afecto formativo que produce toda la vida además de ser factor apreciable para el mejor desarrollo de las facultades físicas y psicológicas” (ZAPATA, junio 1971, pág. 37)⁷

Jugar es esencial en el desarrollo integral, por ejemplo: dentro del proceso de tarea más importante que realizan, los niños y las niñas en la infancia. A través de esta actividad lúdica, se estimulan y favorecen puntos de socialización, ya que contribuye al desarrollo de la personalidad, del autoconocimiento, favorece el auto-control y beneficia también su autoestima.

Por ello es importante integrar el juego en las aulas, más que como una acción meramente repetitiva e insignificante como una estrategia de aprendizaje para los niños y niñas Preescolares. Pues por medio del juego aprenden, se relajan, canalizan su energía, fortalecen la memoria, mejoran y fortalecen una sana convivencia.

⁵ GARCÍA, H. V. (2004) Diccionario Pedagógico, México, Tomo II.

⁶ DICCIONARIO. (1995). De las ciencias de la educación. México, D.F.: Santillana. S.A.

⁷ ZAPATA, O. (junio 1971). La Psicomotricidad y el niño. México, D.F.: Trillas.

Los juegos representan una parte importante en la vida de cada persona, ya que sin importar la religión, raza o cultura seguramente, ha sido participe de alguna de estas actividades, ayudando a incentivar las diferentes áreas del desarrollo del niño o niña que actúa dentro del juego, físicamente ayuda a la correcta coordinación de las distintas partes del cuerpo, también ayuda a ampliar las capacidades motoras y a descubrir nuevas sensaciones, a nivel intelectual se estimula la capacidad de razonamiento.

Se incentiva a la imaginación y la creatividad, también se puede desarrollar en gran manera el lenguaje. En el ámbito social enseña al niño a regirse por una serie de normas ya impuestas, desarrolla la responsabilidad y el autocontrol, además de fomentar la participación y la cooperación con los demás, por último, lo ayuda a expresarse de manera libre y liberar tensiones, también puede aumentar la autoestima y al desarrollo de la personalidad.

2.3.1 Características del juego

Cuando se piensa en niños, se piensa muchas veces en juegos que este a su vez invade el patrón de vida de los niños desde la primera infancia hasta el final de la niñez. El juego puede ser serio, agotador, algunos juegos están estructurados y son un rito que se realiza de manera semejante por muchos niños a través de generaciones. Otros juegos son creaciones personales de un solo niño. El juego puede ser una actividad de grupo o una actividad personal, puede desarrollar las capacidades intelectuales, sociales o emocionales, puede ser fuente de placer o de disgusto. El hecho de que las actividades sean diversas como manejar lodo, caminar solamente sobre un pie, hacer pompas de jabón o supuesta mente apagar un incendio, se puede clasificar como juego.

2.3.2 Tipos de juegos

Así como existen distintas teorías psicológicas, también hay varios tipos de juegos, de los que se explicarán los más sobresalientes. El juego es un beneficio para el desarrollo psicomotriz del participante logrando que sea hábil, perspicaz, ligero y fuerte. Otro punto importante son las áreas para el juego, las que se clasifican en internas y externas. La primera se refiere a lugares fuera que están al aire libre como pueden ser el patio, un jardín, un terreno plano y sin obstáculos para asegurar que los niños no sufran ningún accidente. La segunda nos dice que son los espacios que están cubiertos o tapados y hasta cercados, como es una bodega, un aula o un gimnasio. También en los tipos o clases de juego se toma en cuenta la etapa o edad para jugar, como a un niño de primaria no le podemos aplicar los mismos juegos que a los niños de preescolar

-El juego sensorio motriz

La primera forma de juego es la manipulación sensorio-motriz, tan pronto como las actividades de movimiento que caen bajo el control del niño, las comienza a usar y a explorar en forma de juego. El juego sensorio-motriz de los primeros 6 meses puede ser chuparse el dedo, poner primero una mano y luego la otra frente a los ojos o pateando con energía los costados del corral o de la cuna. La actividad sensorio-motriz sigue siendo juego a través de toda la infancia y de toda la vida. El placer de la actividad física y del deporte, viene tanto de gozar las experiencias sensoriales como las reglas del juego de la competencia, andar en bicicleta, correr, patinar, jugar al sube y baja, nadar, son formas complejas del juego sensorio-motriz.

Una de las funciones del juego sensorio-motriz a la que se le ha prestado mayor atención, en su uso como método de exploración de todas las cosas nuevas.

A partir de los 8, 10 y 11 meses el niño comienza a explorar, a manipular y a jugar con juguetes que hacen ruido, que son flexibles y que se pueden aplastar, ya que estas características le permiten tener al niño una retroalimentación de la manipulación del ejercicio sobre los juguetes. La manipulación rítmica del objeto, como tomarlo, doblarlo, rodarlo, brincarle encima o arrojarlo. El uso del objeto representa con él algo diferente de lo que es, como una pistola, un globo o un animal (HOWARD, 1998, pág. 193).⁸

El juego sensorio-motriz sigue siendo juego a través de toda la infancia y de toda la vida, es un placer de la actividad física y del deporte, viene tanto de gozar de las experiencias sensoriales como de las reglas del juego, es de la competencia. Esto aparece apoyar la opinión de Piaget que afirma que el juego tiene mucho más un sentido de asimilación que de acomodación. La complejidad del estímulo puede estimular interés y curiosidad, pero no necesariamente se integra con facilidad en el repertorio de conducta del niño, los cambios en la capacidad que el niño tiene para clasificar y simbolizar son los que provocan el inicio de juego.

-Fantasías y juegos simbólicos

Las fantasías son recursos internos que el niño tiene para adaptarse a lo que el medio le va presentando. Es por eso que existen tres funciones de juego simbólico. Primero, el juego simbólico le ofrece al niño un medio para asimilar a los esquemas ya conocidos, a experiencias nuevas o diferentes, por ejemplo: reconocer el trabajo de la mamá una vez que compartieron la experiencia de barrer y que otro ensucie inmediatamente.

En segundo lugar, el juego simbólico permite la expresión de emociones hechas bajo control. En las emociones su objeto es la persona que la está sintiendo se disfrazaron con el simbolismo. En el último lugar, el juego simbólico es un modo

⁸ HOWARD, C. (s.f.) Diccionario de la Psicología.

integral de resolver problemas de sentir, de aprender o dominar, de experimentar nuevos papeles. Del mismo modo que el juego sensorio-motriz, el juego simbólico es el fenómeno que se puede identificar a través de las generaciones y a través de las culturas. El principal centro del juego simbólico, es el símbolo, esta es una de las razones por lo que el niño expresa su estado de ánimo, goza tanto en los juegos simbólicos. Los símbolos son los objetos o las imágenes que tienen varios significados, por ejemplo: cuando un objeto como una muñeca, una botella o una calabaza se toma, por la imaginación del niño, para él es un símbolo, la interrelación con la muñeca tiene para el niño más sentido que el simple nivel de conocimiento.

Piaget refiere que al menos hay tres grupos de símbolos que están ligados con sentimientos personales profundos; primero los símbolos relacionados con el cuerpo del niño, segundo, los símbolos relacionados con los padres y con los sentimientos familiares y, por último, los símbolos relacionados con el nacimiento de los bebés. La intensidad de energía que el niño despliega cuando juega alrededor de estos temas indican la importancia que tienen los esfuerzos que hace el niño para integrar los temas básicos de su origen de la autoestima y de las relaciones con las que son importantes. Según Rosen, el juego simbólico ayuda a un mejor funcionamiento social y cognoscitivo.

-Los juegos con reglas

Los juegos con reglas, son los únicos que se prolongan hasta la edad adulta. Las mismas reglas van dando al juego una dimensión social, ya que proporcionan límites convencionales, consecuencias y premisas para las acciones. Las reglas dan la estructura al juego y aumentan el reto. Se puede decir que las reglas del juego son las coacciones de la realidad que el jugador acepta tener.

Sutton-Smith define que el juego formal como el ejercicio de sistemas voluntarias de control, en el que se da una confrontación de fuerzas, determinadas por unas reglas para producir un resultado no equilibrado.

En esta definición hace resaltar cinco aspectos del juego formal que son importantes para la involucración psicológica del niño que juega.

-Juegos de construcción

Varían según gustos, intereses y habilidades de los niños, consisten en conectar piezas específicas, meter, sacar, ensamblar, apilar, derribar torres, entre otras muchas acciones, a este juego se une el juego de fantasía en donde el niño construye aquello que mejor apoya los guiones de sus juegos, construyendo los típicos castillos, casitas, granjas, etcétera.

-El juego es voluntario

-Hay una confrontación de fuerzas, esto significa que todos los jugadores tienen ciertas posibilidades y que el resultado es imprescindible.

-El juego se determina por reglas, aunque los niños pequeños juegan muchas veces sin que les importe las reglas, en el momento en que estas se entienden comienza a ser la parte fundamental del juego.

-Los juegos formales tienen ganadores y perdedores.

-Se supone que el jugador juega para provocar ese equilibrio. Una parte de la energía gastada en el juego es por la posibilidad de ser un vencedor. (GARCIA, pág. 543)⁹

Estos juegos de segunda infancia son la forma más transitoria, es un modo muy cómodo de establecer relaciones sociales. Los niños y los adultos lo usan para reunirse con otras personas y aunque la reunión social no forma parte de las reglas de el en sí, es uno de los motivos por los que se juega. Cada una de las tres formas de jugar; el juego sensorio-motriz, el juego simbólico y el juego con reglas, tienen sus formas específicas de satisfacción. En contra de los que Piaget menciona que

⁹ GARCÍA, H. V. (2004) Diccionario Pedagógico, México, Tomo II.

estas distintas formas se van sucediendo en la medida en que el niño se hace más competente cognoscitivamente, parece ser que cada forma tiene su propia independencia y evolución.

-Juego de Imitación

Consiste en puros movimientos, crean un mundo de ficción o reproducen la realidad a través de una construcción, este juego está muy ligado al desarrollo de la vida del niño para su vida futura.

-Juego de imitación directa

Un juego de imitación directa, ayuda a estimular la interacción social, consiste en la imitación de situaciones reales y a la vez se vale de la imaginación de escenas nuevas.

2.3.3 Clasificación del juego

-Juego Libre: Durante su desarrollo, el niño pasa por una etapa en la que el juego libre es una actividad cotidiana y principal, a través del mismo, el niño aprende y se comprende a sí mismo t el mundo que le rodea ayudando esto en su desarrollo, ya que comienza a jugar con su cuerpo, a conocer y manipular objetos y juguetes de su interés, por instinto y curiosidad, sin límites ni reglas dirigidas e impuestas por un adulto, si no que el niño, es espontáneo y toma su propia iniciativa, dado lo anterior, el juego libre no solo es entretenimiento, sino sobre todo es aprendizaje, que los niños utilizan para construir su propia identidad, subjetividad y al mismo tiempo aprende a entablar relaciones interpersonales.

Además, el juego libre permite alternativas variadas que permiten a los niños elegir desafíos y buscar sus propias estrategias para la resolución de los mismos, ellos escogen en donde, con quien o con que jugar, el tiempo y el lugar para llevar a cabo dicha actividad, considero que el juego libre puede llevarse a cabo de manera individual o bien en colegiado permitiendo relacionarse social y positivamente reforzando su identidad y autoestima.

Por lo antes mencionado, puedo decir que el juego libre, juega un papel importante en el desarrollo del niño, ya que es la base que sostiene después el surgimiento de otras habilidades como la imaginación, creatividad, perseverancia, esfuerzo y búsqueda de estrategias para la resolución de desafíos, dar la oportunidad de vivir esta experiencia lúdica ayudará a que el niño tenga una personalidad sólida y brindara la capacidad de realizar actividades y conflictos en su vida futura.

-Juego dirigido: A diferencia del juego libre, este tipo de juego tiene como fin lograr un objetivo planteado, en dicho juego, es común la intervención del docente o cualquier otro adulto, en el ámbito escolar juega un papel importante ya que considero, es una herramienta significativa en la educación, es un recurso didáctico que permite al niño aprender de forma fácil, divertida, motivadora e interesante que aporta gran transferencia para otros aprendizajes.

Es necesario tener una planeación del juego para poder alcanzar metas y objetivos que pretendemos cubrir, teniendo en cuenta la capacidad, la edad y las necesidades del grupo a cargo y algo muy importante tener en cuenta si dicho juego es adecuado para los objetivos fijados. No debemos caer en la improvisación, contar con un ambiente adecuado, así como el material necesario será de gran ayuda para llevar a cabo dicha actividad. A la hora de iniciar este tipo de juego, es necesario ser claro al dar las indicaciones, normas y reglas a respetar, sin intentar intimidar a los niños, sino de motivar a llevar a cabo.

Incluso, por qué no, atender sugerencias de los niños, haciendo el juego fácil de comprender y de desarrollar de una manera exitosa. Frecuentemente el juego dirigido es utilizado como un recurso didáctico propuesto por el maestro, la clave de su éxito dependerá de la motivación para el grupo, que de una manera sencilla trabajen todo aquello que queremos fomentar y desarrollar por el maestro, la clave de su éxito dependerá de la motivación para el grupo, que de una manera sencilla trabajen todo aquello que queremos fomentar y desarrollar.

-Juego presenciado: Por otra parte, cuando el niño juega sólo, con su cuerpo o con los objetos, pero necesita que el educador esté presente dándole confianza y seguridad, aunque no intervenga directamente en el juego se denomina juego presenciado.

2.3.4 El juego: Una opción para la socialización en los niños

Es importante que los niños se relacionen con otros niños, de igual manera, como docente día a día me estaré preparando y formando con base a mi experiencia, como tal, motivo a mis alumnos para que se socialicen con sus compañeros, pues de cierta manera la socialización es muy importante en el desarrollo del niño. Ya que la relación del alumno con sus compañeros incide de forma decisiva sobre aspectos tales como el proceso de socialización en general, la adquisición de competencias y destrezas, el control de los impulsos agresivos, el grado de adaptación a las normas establecidas en cada actividad.

La socialización durante el juego es un proceso mediante el cual los niños aprenden a diferenciar lo aceptable (positivo) de lo no inaceptable (negativo) en su comportamiento se espera, por ejemplo: que los niños conozcan que las agresiones físicas, el robo y el engaño son negativos y que, en tanto la cooperación, la honestidad y comportamiento son para una convivencia positiva.

Es necesario que los niños se socialicen en el salón de clases, durante las tareas, para que interactúen en la enseñanza aprendizaje, y desde mi punto de vista pretendo planear y realizar actividades que despierten el interés de los alumnos, como por ejemplo: los juegos de mesa, las rondas en donde tengan que integrarse al trabajo colaborativo, en juegos lúdicos en donde tengan que respetar reglas del juego, entre otros para darle solución a la problemática que he detectado y poder involucrarlos para que realicen actividades implementando los cantos, rondas, valores, límites, reglas, juegos por equipo.

Yo creo que para que un niño alcance el desarrollo social de acuerdo con mi experiencia como docente, es básico y necesario trabajar valores, reglas, límites e implementar actividades a través del juego para que los alumnos participen, se integren a las actividades dentro del salón de clase y también en su entorno familiar y social manteniendo una socialización y convivencia sana y pacífica. Y pueda desarrollar su capacidad para relacionarse, interactuar con personas de su entorno.

Es importante que el docente, padres de familia propicien la socialización, desde muy temprana edad hay que motivar a los niños por medio de pláticas, juegos, rondas, etc., que el niño se sienta seguro de poder realizar las actividades. El niño se socializa, en la escuela, con su familia, cuando un infante juega con sus compañeros de la escuela se está socializando, “los niños pueden contribuir activamente a su propia socialización, observando a las personas mayores y participando, cada vez más intensamente en un proceso que llamo continuidad del conocimiento cultural” (Vygotsky, 1979:76).¹⁰

La falta de socialización afecta al niño en la escuela, dentro del aula y es una función clave en el proceso enseñanza-aprendizaje pues se da en todas las actividades que realizamos en el salón de clases. Tenemos que concientizar a los padres de familia y a los propios niños que a través de la socialización el niño puede adquirir con

¹⁰ Vygotsky, L. (1994). El papel del niño. En Antología básica del juego. SEP, México. D.F.

facilidad conocimientos de su entorno, el niño necesita relacionarse con niños de su misma edad, con sus compañeros, con familiares y amigos, para integrarse a la sociedad y pueda desarrollar integralmente y formarse con amplios criterios.

Es a través del juego donde los niños descubren, experimentan, comparten, y se comunican al interactuar con su entorno. A medida que los niños utilizan el juego se socializan, al compartir aprenden a cooperar, respetar reglas de juego que ellos mismos imponen y puntos de vista al relacionarse con otras personas, por lo cual se puede mencionar que: “el juego es el medio privilegiado a través del cual los niños interactúan sobre el medio que los rodea, descargan su energía, expresan sus deseos, conflictos, lo hacen voluntaria y espontáneamente, les resulta placentero y al mismo tiempo crea y recrea las situaciones que han vivido”

Es a través de esta interacción lo que les permite juzgar, socializarse y establecer lazos de comunicación con las personas que los rodea, a la vez que también logran adquirir aprendizajes significativos desde su entorno, favoreciendo día a día su propio desarrollo y brindándole oportunidades de relacionarse con los demás, de dialogar sin timidez, de ser ellos mismos y lo más importante, de crecer como ser social que se desarrollan dentro de una sociedad “el juego es un medio de socialización que prepara para la adopción de papeles de la sociedad adulta”

Por lo tanto se puede mencionar que cualquier ser humano se encuentra estrechamente vinculado con la sociedad, está sujeto a ella, en la familia, en las actividades sociales y escolares, al jugar con otros miembros origina cambios importantes en su comportamiento, en sus sentimientos y pensamientos, de esta forma se puede decir que, los niños al relacionarse con el juego realizan una actividad importante principalmente en el aula escolar, ya que esto les permite desarrollar habilidades cognitivas, socio afectivas y psicomotrices, posibilitando el desarrollo integral de la persona.

Los niños de preescolar presentan mayor gusto o interés en jugar porque es donde encuentran diversión, por ende, el juego es utilizado como una actividad socializante, proporcionando en el aula oportunidades de convivencia y relación con el medio y con ellos mismos.

2.4 El juego en el desarrollo del niño según Jean Piaget

Jean Piaget (1896-1980), epistemólogo, psicólogo y biólogo suizo, creador de la Epistemología genética y famoso por sus aportes a la psicología genética, estudió sobre la infancia y por su teoría del desarrollo cognitivo de los seres humanos, considera que los niños construyen activamente su mundo al interactuar con él.

Piaget, dividió el desarrollo cognitivo en cuatro grandes etapas: etapa sensorio motora, etapa pre operacional, etapa de las operaciones concretas y etapas de las operaciones formales. En cada etapa se supone que el pensamiento del niño es cualitativamente distinto al de las restantes.

Según Piaget, el desarrollo cognoscitivo no sólo consiste en cambios cuantitativos de los hechos y de las habilidades, sino en transformaciones radicales de cómo se organiza el conocimiento. Una vez que el niño entra en una nueva etapa, no retrocede a una forma anterior de razonamiento ni de funcionamiento.

Piaget propuso que el desarrollo cognoscitivo sigue una secuencia invariable, es decir, todos los niños pasan por las cuatro etapas en el mismo orden. No es posible omitir ninguna de ellas, las etapas se relacionan generalmente con ciertos niveles de edad, pero el tiempo que dura una etapa muestra gran variación individual y cultural.

El siguiente cuadro resume las características del niño en cada etapa

Etapa	Edad	Características
Sensorio motora El niño activo	Del nacimiento a los 2 años	Los niños aprenden la conducta propositiva, el pensamiento orientado a medios y fines, la permanencia de los objetos.
Pre operacional El niño intuitivo	De los 2 a los 7 años	El niño puede usar símbolos y palabras para pensar. Solución intuitiva de los problemas, pero el pensamiento está limitado por la rigidez, la centralización y el egocentrismo.
Operaciones concretas El niño práctico	De los 7 a los 11 años	El niño aprende de las operaciones lógicas de seriación, de clasificación y de conservación. El pensamiento está ligado a los fenómenos y objetos del mundo real.
Operaciones formales	De los 11 a 12 años y en adelante	El niño aprende sistemas abstractos del pensamiento que le permiten usar la lógica proposicional, el razonamiento científico y el proporcional.

Elaboración propia

Una perspectiva en la que el juego y los juguetes son considerados como “materiales útiles” para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño, a partir de los estudios sobre la dinámica interior de las funciones mentales del niño.

Piaget incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Para Piaget el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación.

Esta Teoría Piagetiana viene expresada en “La formación del símbolo en el niño” en donde se da una explicación general del juego y la clasificación y correspondiente al análisis de cada uno de los tipos estructurales de juego, ya sean de ejercicio, simbólicos o de reglas.

Cuando el bebé se chupa el pulgar, desde el segundo mes, o agarra los objetos, en torno a los cuatro o cinco meses, cuando después los agita o aprende a lanzarlos, está poniendo en marcha dos tipos de mecanismos. Los de acomodación, ajuste de los movimientos y de las percepciones a las cosas y otro de asimilación de esas mismas cosas a la comprensión de su propia actividad.

El juego infantil es sencillamente producto de la asimilación, haciendo participar como “elemento asimilador” a la “imaginación creadora”. Después de haber aprendido a coger, agitar, arrojar, balancear, etc., finalmente el niño agarra, balancea, etc., por el mero placer de lograrlo, por la sencilla felicidad de hacer este tipo de cosas y de ser la causa de esas acciones. Repite estas conductas sin que le supongan un nuevo esfuerzo de asimilación y por mero placer funcional.

En la medida que se desprende de la acomodación sensorio-motora y con la aparición del pensamiento simbólico en la edad infantil (de 2 a 4 años), hace su aparición la ficción imaginaria y la imagen se convierten ahora en símbolo lúdico.

A través de la imagen que el niño tiene del objeto lo imita y lo representa, aparece así el objeto símbolo, que no sólo lo representa, sino que, también, lo sustituye. Un palo sobre el que se cabalga, representa y sustituye a la imagen conceptual del corcel, que en realidad es un caballo ligero de gran alzada.

Se produce entonces un gran salto evolutivo desde el plano sensorio-motor, hemos pasado al pensamiento representativo, se trata del juego simbólico, por tanto, una forma propia del pensamiento infantil y sí, en la representación cognitiva, la asimilación se equilibra con la acomodación, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el significado de las cosas y hasta en la propia construcción de lo que la cosa significa. De este modo el niño no sólo asimila la realidad, sino que la incorpora para poderla revivir, dominarla o compensarla.

Con los inicios de la socialización hay un debilitamiento del juego propio de la edad infantil y se da el paso al juego propiamente preescolar, en el que la integración de los otros constituye un colectivo lúdico en el que los jugadores han de cumplir un cierto plan de organización, sin el cual el juego no sería ciertamente viable.

Sí, como hemos visto, los juegos sensorio-motores comienzan desde los primeros meses y cómo a partir del segundo año hace su aparición el juego simbólico, será a partir de los cuatro años y hasta los seis, en un primer periodo y de los seis a los once, en un segundo periodo más complejo, cuando se desarrollan los juegos de reglas.

Y así como el símbolo reemplazó al ejercicio, cuando evoluciona el pensamiento preescolar y escolar, la regla reemplaza al símbolo. Estos juegos de reglas van a integrar y combinar todas las destrezas adquiridas como: combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamientos, etc.) o intelectuales (serpientes y escaleras) con el añadido de la competitividad (sin la que la regla no sería de utilidad) y bajo la regularización de un código normativo vinculado a la naturaleza del propio juego o por simples pactos puntuales e improvisados.

2.5 El juego en el desarrollo del niño según Lev Vygotsky

Lev Vygotsky, psicólogo soviético (1896-1934) se centra en los periodos críticos: periodos en los que los niños pueden adquirir habilidades fácilmente, durante su desarrollo, periodos en los que se forma una nueva estructura mental y psicológica de la personalidad, permitiendo una transición de un nivel de edad en el sentido de desarrollo a otro y determinan el carácter de cada nivel de edad. La aparición de estos periodos críticos depende del nivel de desarrollo histórico y cultural de la sociedad en la que vive el niño, por lo cual enfatiza en la importancia de las interacciones sociales especialmente entre adultos y niños para el desarrollo del niño.

Cada edad mental tiene un conjunto de estructuras mentales y de personalidad, las cuales dan lugar a distintos significados, Vygotsky define significado: la estructura interna de la operación del signo. Es lo que subyace entre la palabra y el pensamiento. Las transiciones más importantes en el desarrollo del niño respecto a la formación de significado son: adquisición del habla autónoma y del pensamiento verbal, relaciones sociales, diferenciación de lo interno y lo externo, pubertad y adolescencia.

El lenguaje da significado a las percepciones y permite al niño comprender las situaciones, pasando de un pensamiento visual a un pensamiento verbal, a los tres años el niño se ve a sí mismo en el centro de sus relaciones sociales, su personalidad sufre cambios abruptos e inesperados, desafía la autoridad de los padres y aprende a introducir cambios en las relaciones sociales, hacia los siete años el niño descubre sus propias experiencias como un hecho, con una orientación intelectual.

El niño desde siempre ha tenido necesidades de movimiento, ya que éste se relaciona con su desarrollo y lo motiva e incita a que explore el mundo que lo rodea. Los desarrollos de las facultades de movimiento dependen de la estructuración sensorio-motriz del niño, cuando más diversificadas sean sus posibilidades de percibir, distinguir y disponer tanto más podrá perfeccionar sus facultades motrices y desarrollar su capacidad de aprendizaje.

No podemos ignorar el derecho de que el niño satisface ciertas necesidades a través del juego, si no somos capaces de comprender el carácter especial de estas necesidades, no podemos atender la singularidad del juego como forma de actividad. Las posibilidades motrices del niño varían enormemente con la edad y se hace cada vez más complejas, esto se explica por la sistematización de las estructuras neuromusculares que hacen posible todos los movimientos específicos del hombre.

El placer que proporciona el juego y el éxito obtenido durante su realización, son motivaciones para nuevos aprendizajes. Los obstáculos que con frecuencia se establecen en el juego, proporcionan un gran placer cuando logramos superarlo; los obstáculos parecen necesarios, pues si no los hubiera, el niño se aburriría enseguida.

Para Vygotsky el sentido social de la acción, característica de la acción lúdica y el contenido de lo que quiere representar en los juegos. Los juegos adquieren un valor socializante y de transmisores de la cultura, al ser moldeados socialmente en su propia naturaleza y función.

Vygotsky consideró el juego como una actividad cognitiva espontánea, que refleja el punto de construcción del conocimiento y de organización de la mente, tiene su origen en la influencia que el entorno social e histórico ejerce sobre la propia evolución.

CAPITULO III: FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA Y PEDAGÓGICA DEL PROYECTO

3.1 La intervención socioeducativa como marco de la práctica docente y la investigación acción.

Este es un proyecto de acción docente que se apoya en el enfoque cualitativo de la realidad, en particular la investigación-acción, porque a partir de la acción docente podemos transformar nuestra práctica.

-El enfoque cuantitativo: Se utiliza en la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente y confía en la medición numérica, el conteo y frecuentemente en el uso de las estadísticas para establecer con exactitud patrones de comportamiento de una población.

El enfoque cuantitativo según Hernández (2005) “parte de lo general a lo particular, es decir se centra más en el conteo y clasificación de características de construcción de los modelos estadísticos y cifras para explicar lo que se observa, proporciona a la investigación una visión más clara, este proceso plantea un problema en concreto, revisa la literatura correspondiente determina el alcance del estudio, define la hipótesis y define las variables, crea y desarrolla el diseño de investigación, luego determina cuáles y cuántas serán las muestras, después recolecta la información de datos, los analiza y reporta los resultados”. (p.5) ¹¹

El enfoque cualitativo se caracteriza según Hernández (2006) “por descubrir y refinar preguntas de frecuencia, se basa en métodos de recolección de datos sin medición numérica, como las descripciones y las observaciones, se encarga de descubrir las cualidades que sean posibles del tema investigado, una peculiaridad es que se involucran con las personas a estudiar para lograr antecedentes en este

¹¹ HERNÁNDEZ, P. Discrepancia entre el diseño institucional por la práctica educativa, Diseñar y enseñar teoría y técnicas de proyecto docente, Madrid. 1989.

caso son a los niños, este enfoque parte de lo particular a lo general decir de los datos recogidos (no medibles) a la teoría”. (p.5)¹²

-Enfoque cualitativo: Se utiliza primero para describir y refinar preguntas de investigación, pero no necesariamente se prueban hipótesis. Con frecuencia se basa en métodos de recolección de datos sin medición numérica, como las descripciones y las observaciones.

En este caso trabajaré con el enfoque cualitativo debido a que con él implementamos la observación y la evaluación de las actividades realizadas, así como el establecimiento de ideas como resultado de la observación y evaluación obtenida. El motivo de trabajar con este es porque se basa en las cualidades poniendo en prioridad palabras, frases y diálogos para mejorar la problemática, tratando de que el alumno logre entender porque debe actuar de tal manera.

La investigación cualitativa me ayudó a la recogida, análisis e interpretación de datos que no son objetivamente mensurables, es decir, que no pueden sintetizarse en forma de números. Sin embargo, esto no implica una falta de objetividad de los resultados a través de la investigación cualitativa.

Se utilizan en investigaciones exploratorias, es decir, aquellas que tratan de recoger información más amplia y general para centrar el objeto de estudio o refleja una situación concreta. Para tales casos se utilizan entrevistas a profundidad que se les realizaron a los papás y alumnos con una finalidad y poder implementar la innovación de acuerdo a la problemática detectada.

Por medio del juego en diversas actividades en donde se brindará a los educandos un ambiente propicio para trabajar y adquirir una mejor autonomía. Entendida esta como condición.

¹² HERNÁNDEZ, Fernández y Bautista. “Metodología de la investigación”, México, Cuarta edición, McGrawhill, 2006.

El objetivo principal de la investigación-acción es la concientización de un grupo, con la finalidad de ayudar a transformar la realidad.

3.1.1 Metodología de la investigación-acción

La investigación-Acción, se utiliza para describir una familia de actividades que realiza el profesorado en sus aulas con fines tales como: el desarrollo curricular, su autodesarrollo profesional, la mejora de los programas educativos, los sistemas de planificación o la política de desarrollo. Estas actividades tienen en común la identificación de estrategias de acción que son implementadas y más tarde sometidas a observación, reflexión y cambio. Es una metodología en donde como docente puedo tomar el papel más importante porque puedo ser al mismo tiempo investigador e investigado. (Antonio Latorre, 2005:23-24)¹³

Al trabajar con esta metodología nos permite desarrollar un análisis participativo, donde los alumnos se conviertan en los protagonistas del proceso, reflexionando sobre la realidad, detectando los problemas y necesidades de cada uno de los alumnos y así poder ayudarles a solucionarlos. Esto con la finalidad de detectar esas soluciones y posteriormente concretarlas en propuestas de acción ajustadas a necesidades sentidas, se desarrolla la investigación que apunta a la transformación mediante el trabajo colectivo e intereses comunes, lo cual facilita una movilización hacia la aplicación que favorece la creatividad social en beneficio de toda la comunidad estudiantil.

En conclusión, la investigación-Acción es un método que describe una forma de investigación utilizando la observación, reflexión, indagación, acción y transformación. Tiene una raíz epistemológica (cualitativa) porque se ajusta a los rasgos de estudio, diagnóstica un problema, en un contexto específico, hay un

¹³ LATORRE Antonio, 2005, El proyecto de investigación-acción, Contexto y valoración de la práctica docente propia, México.

autoanálisis y sus actividades son transformables. Estas modificaciones pueden ser evaluadas continuamente, siendo el último objetivo para mejorar la práctica. Autoanalítica, participativa, colaborativa, autocrítica.

3.2 Plan de estudios de Educación Preescolar

Un programa es una propuesta de aprendizaje que realiza una Institución educativa y que pretende favorecer en el alumno una serie de conocimientos y formar un determinado tipo de alumnos.

En mi proyecto de Intervención trabajaré con el Programa de Aprendizajes Clave Para la Educación Integral. El Modelo Educativo es nacional, de observancia general en todas las modalidades y centros de educación preescolar, sean de sostenimiento público o particular. Este programa es la concreción del planeamiento pedagógico que propone el Modelo Educativo en la educación básica. Tal como lo marca la Ley General de Educación. Es fundamental resaltar que la Educación Preescolar en nuestro país es de carácter obligatorio.

Aprendizajes Clave Para la Educación Integral, se enfoca en el desarrollo de Campos de Formación Académica y en Áreas de Desarrollo Personal y Social, Ámbitos de la Autonomía Curricular y Aprendizajes Esperados. Son los que organizan, regulan y articulan los espacios curriculares, poseen un carácter interactivo entre si y son congruentes con los aprendizajes esperados y los rasgos del perfil de egreso.

El Programa de Educación Preescolar tiene carácter abierto, expresado en sus propósitos y en el conjunto de Aprendizajes Esperados, cuyo fortalecimiento y

construcción se favorecerán en los niños a lo largo de la educación preescolar. (Aprendizajes clave) pág. 169. ¹⁴

En cada Campo de Formación Académica y Área de Desarrollo Personal y Social se manifiestan los procesos graduales del aprendizaje, de manera continua e integral, considerando aspectos importantes relacionados con la formación, la vida en sociedad, la identidad nacional entre otros. También constituyen los cimientos de aprendizajes más formales y específicos que los alumnos estarán en condiciones de construir conforme avanza en su trayecto escolar y que se relacionan con las asignaturas en que se organiza el trabajo en la educación.

A continuación, señalaré cuales son los Campos de Formación Académica y las Áreas de Desarrollo Personal y Social.

CAMPOS DE FORMACIÓN ACADÉMICA	ÁREAS DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL
Lenguaje y Comunicación	Educación Socioemocional
Pensamiento Matemático	Artes
Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social	Educación Física

Los Campos de Formación Académica y las Áreas de Desarrollo Personal y Social permiten identificar en qué organizadores curriculares y aprendizajes esperados se centran y constituyen los cimientos de aprendizajes más formales y específicos que los alumnos estarán en condiciones de construir.

Con mi grupo trabajaré el Área de Educación Socioemocional esta área refiere las actitudes y capacidades relacionadas con el proceso de construcción de la identidad

¹⁴ Plan y Programas de Estudio, Orientaciones Didácticas y Sugerencias de Evaluación. Aprendizajes Clave para la Educación Integral. SEP. 2017.

personal y de las competencias emocionales y sociales de los alumnos. Las emociones, la conducta y el aprendizaje están influidos por los contextos familiar, escolar y social en que se desenvuelven los niños y las niñas, por lo que aprende a regularlos y les implica distintos retos.

Esta área se centra en el proceso de construcción de la identidad y en el desarrollo de habilidades emocionales y sociales, se pretende que los niños adquieran confianza en sí mismos al reconocerse como capaces de aprender, enfrentar y resolver situaciones cada vez con mayor autonomía, de relacionarse en forma sana con distintas personas, de expresar ideas, sentimientos y emociones y de regular sus maneras de actuar. (Aprendizajes clave) pág. 307¹⁵

La Educación Socioemocional es un proceso de aprendizaje a través del cual los niños y los adolescentes trabajan e integran en su vida los conceptos, valores, actitudes y habilidades que les permiten comprender y manejar sus emociones, construir una identidad, mostrar atención y cuidado hacia los demás, colaborar, establecer relaciones positivas, tomar decisiones responsables y aprender a manejar situaciones retadoras. (Aprendizajes clave) pag.304

3.3 Metodología para el aprendizaje y su planificación

“La planificación es una herramienta fundamental para impulsar un trabajo intencionado, organizado y sistemático que contribuya al logro de aprendizajes esperados en los niños”. En este proceso educativo se toman decisiones sobre la orientación de la intervención docente, la selección y organización de los contenidos de aprendizaje, la definición de metodologías de trabajo, la organización de los alumnos, la definición de espacios físicos y selección de recursos didácticos, las estrategias de evaluación y difusión de resultados.

¹⁵ Plan y Programas de Estudio, Orientaciones Didácticas y Sugerencias de Evaluación. Aprendizajes Clave para la Educación Integral. SEP. 2017.

Para la docente, la planificación didáctica representa una oportunidad para la revisión, análisis y reflexión que contribuyen para orientar su intervención en el aula, además es importante que, para llevar a cabo una planeación atiende a los enfoques expuestos.

- Reconocer que los niños poseen conocimientos, ideas y opiniones y continúan aprendiendo a lo largo de su vida.

- Disponer de un tiempo para seleccionar y diseñar estrategias didácticas que propicien la motivación de saberes y de evaluación de los aprendizajes, de acuerdo con los aprendizajes esperados.

- Considerar evidencias de desempeño de los niños, que brinden información al docente para tomar decisiones y continuar impulsando el aprendizaje de sus alumnos.

- Reconoce los aprendizajes esperados como referentes para la planificación.

- Generar ambientes de aprendizajes que promuevan experiencias significativas.

La planificación la realiza la educadora en base al Programa de Educación Preescolar Aprendizajes Clave. Esta puede ser planeada mensual, quincenal, semanal y diaria. Yo de manera personal la elaboro quincenalmente, plasmando campos de formación académica y áreas de desarrollo personal y social y los aprendizajes esperados según los propósitos fijados, esta planeación es supervisada por la Directora del plantel.

Posteriormente la desgloso por semana, voy registrando los avances en una libreta individual y grupal para después poder evaluarlos más directamente.

-Situaciones de aprendizaje: Son formas de organización del trabajo docente que buscan ofrecer experiencias significativas a los niños que generen la motivación de sus saberes y la adquisición de otros (PEP)¹⁶

La flexibilidad en la planificación posibilita que el docente cuente con la libertad de elegir entre distintas propuestas de organización didáctica, como: talleres, situaciones didácticas y proyectos.

3.3.1 Trabajo por proyecto

Los proyectos son un conjunto de actividades sistemáticas e interrelacionadas para conocer y analizar una situación o problema y proponer posibles soluciones, brindan oportunidades para que los alumnos actúen como exploradores del mundo, estimulen su análisis crítico, propongan acciones de cambio y su eventual puesta en práctica; los conduce no sólo a saber indagar, sino también a saber actuar de manera informada y participativa.

Los proyectos permiten la movilización de aprendizajes que contribuyen en los alumnos al desarrollo de competencias, a partir del manejo de la información, la realización de investigaciones sencillas y la obtención de productos concretos. Todo proyecto considera las inquietudes e intereses de los estudiantes y las posibilidades son múltiples ya que se puede traer el mundo al aula.

Es una propuesta que se aplica en preescolar, donde el niño desarrolle distintas habilidades y estrategias, para obtener nuevos aprendizajes y los aplique en el desarrollo de su vida.

¹⁶ Programa de Estudios 20011. México. Secretaría de Educación Pública, 2011. (PEP)

El trabajo en proyectos es una propuesta de organización didáctica integradora que tiene su base en la articulación de contenidos, con la finalidad de dar sentido al aprendizaje, promover la colaboración de todos los integrantes del grupo a partir de lo que saben y de lo que necesitan aprender y proponer la resolución de algún problema o situación significativa.

Este proyecto me permite trabajar distintos ámbitos educativos articulando los campos de formación académica y las áreas de desarrollo personal y social, con los cuales el niño pondrá en marcha distintas habilidades y capacidades que ayudarán en la mejora continua de su integridad personal, psicológica y afectiva.

Además, contempla una organización de juegos y actividades flexible y abierta a las aportaciones de los niños, con la coordinación permanente del docente. El tiempo de duración es variable, está en función del interés del grupo y de las acciones que deben desarrollar para su conclusión. Esta propuesta ofrece al trabajo docente la oportunidad de:

- Promover la participación y colaboración de todos los alumnos al interior del aula e interactuar con los adultos, a partir de una situación interesante para ellos, sin que se pierdan las posibilidades de expresión y realización individuales.

- Favorece el logro de los aprendizajes a través del juego creativo, a partir de una organización coherente y ordenada en las actividades.

- Organizar los contenidos de aprendizaje de una manera integrada, articulada en torno a los problemas o situaciones de la vida ligados a los temas transversales que se proponen considerar en toda la educación básica.

El método de proyectos permite trabajar por medio de situaciones didácticas en las cuales el docente planea, las capacidades que se desea favorecer en los niños, participando, creando, elaborando y diseñando actividades lúdicas que sean de interés para los niños, logrando los fines convenidos en desarrollar sus habilidades sociales, que le permitan de forma integral formar vínculos afectivos, de autonomía para enfrentarse en los distintos roles y desafíos de la vida.

El niño al participar en distintas actividades por medio del juego desarrolla sus capacidades cognitivas que le permiten tomar decisiones que le proporcionarán seguridad y autonomía, e irá formando su carácter de forma pacífica, al lograr formar vínculos sociales que le permitan enfrentar y resolver problemas a los que se enfrente para tener una convivencia sana y pacífica.

Este método de trabajo considera tres fases:

La docente trabajará por medio de planeaciones que le brindarán momentos en el desarrollo de las actividades que le permitan observar los avances y retrocesos de los niños, para modificar y replantearse nuevas actividades para lograr los aprendizajes esperados en los niños.

La docente debe ser un modelo a seguir, creando ambientes de aprendizaje. El método de proyectos emerge de una visión de la educación, en la cual los estudiantes toman una mayor responsabilidad de su propio aprendizaje y en donde aplican, en proyectos reales, las habilidades y conocimientos adquiridos en el salón de clase.

El método de proyectos busca enfrentar a los alumnos a situaciones que los lleven a rescatar, comprender y aplicar aquello que aprenden como una herramienta para resolver problemas o proponer mejoras en las comunidades en donde se desenvuelven.

Cuando se utiliza el método de proyectos como estrategia, los estudiantes estimulan sus habilidades más fuertes y desarrollan algunas nuevas, se motiva en ellos el amor por el aprendizaje, un sentimiento de responsabilidad y esfuerzo y un entendimiento de rol tan importante que tienen en sus comunidades.

Por medio de este método los alumnos obtendrán nuevos aprendizajes donde desarrollaran y aplicarán habilidades que les ayuden a desarrollar en su vida. La docente debe encargarse de hacer un trabajo relevante que sea beneficioso y progresivo en los aprendizajes esperados.

3.4 Evaluación del aprendizaje

La evaluación nos permite señalar las distintas concepciones que se tienen sobre la sociedad, la escuela, la educación o sobre la tarea docente.

Más importante que evaluar y qué evaluar correctamente, es saber al servicio de qué personas y de qué valores se pone en la evaluación. Dado que la evaluación es más un proceso ético que una actividad técnica. Todos los aprendizajes están condicionados por el ambiente o su contexto de aprendizaje y por su propia motivación.

El aprendizaje no se realiza en forma mecánica, esto es lo que hay que destacar y no son sencillos y lineales estos procesos de enseñanza y aprendizaje.

La evaluación debiera ser un medio para conocer, compartir y entender, este maravilloso proceso de enseñar y aprender el cual nos permite trascender y aceptando la diversidad.

En estos últimos años, a mi criterio, la escuela resulta el lugar donde más se evalúa, pero es el mismo lugar donde los cambios se hacen más lentamente. Pero la evaluación tiene amplias dimensiones y es necesario saber que se pretende de ella.

“En el caso de la educación preescolar, la evaluación, es fundamentalmente de carácter cualitativo, está centrada en identificar los avances y dificultades que tienen los niños en sus procesos de aprendizaje. Con el fin de contribuir de manera consistente en los aprendizajes de los alumnos, es necesario que el docente observe, reflexione, identifique y sistematice la información acerca de sus formas de intervención, de la manera en que establece relaciones con el directivo, sus compañeros docentes y con las familias”. (PEP)¹⁷

La evaluación sirve para que la educadora, analice si los aprendizajes esperados se lograron o no, si quiere implementar estrategias, si tiene que cambiar su forma o las dinámicas durante las actividades, etc.

La evaluación es un proceso a través del cual tenemos una referencia de las competencias logradas por los alumnos, sus procesos, avances, debilidades y fortalezas, etc. Todo proceso evaluativo sirve para conocer el nivel de logro de los alumnos con referencia a los propósitos educativos de los programas, asimismo la evaluación es una herramienta que al docente le permite valorar los procesos de la escuela, docentes, padres, etc. Integrándola con un enfoque más global que les permita tener una mejor calidad educativa.

Los resultados de las evaluaciones de los alumnos se pueden obtener mediante pruebas, ejercicios, actividades, pero sobre todo mediante la observación, que la docente deberá registrar, sistematizar la información que va obteniendo de sus alumnos para así enriquecer y fundamentar sus evaluaciones.

¹⁷ Programa de Estudios 20011. México. Secretaría de Educación Pública, 2011. (PEP)

En el transcurso del ciclo escolar, el docente implementara periodos específicos de evaluación, que arrojen datos estandarizados acerca de logros y dificultades de los alumnos.

Hay tres momentos de evaluación de aprendizajes que son:

-Inicial o diagnóstica.

-Intermedia.

-Final.

a) La evaluación inicial o diagnóstica es en la cual el docente debe partir de una observación atenta de sus alumnos para conocer sus características, necesidades y capacidades, además de interesarse por lo que saben y conocen. Esta evaluación se debe realizar durante las primeras dos o tres semanas del ciclo escolar.

El docente será responsable de diseñar una variedad de situaciones de aprendizaje considerando competencias de los seis campos formativos que le permitan observar rasgos y recopilar información de sus alumnos, que quede registrada para su consulta y sistematización. El docente registrará las actitudes, capacidades y dificultades de los niños, así como lo que saben o no saben.

En estas primeras semanas el docente integrará los expedientes personales de sus alumnos, que le permita conocerlos y documentar sus apreciaciones, a partir de información acerca de ellos y de sus familias, así como los resultados y las evidencias de la evaluación inicial o diagnóstica.

“Una vez que se organizó y sistematizo el registro de sus observaciones y se enriqueció con la información obtenida de las familias, el docente define cómo y en qué orden de prioridades se consideran los aprendizajes esperados y los campos de formación académica y las áreas de desarrollo personal y social

b)-Evaluación intermedia

Esta se lleva a cabo “A mediados del ciclo escolar se debe hacer un alto en el camino, con la finalidad de recuperar la información que se ha obtenido de los resultados de aprendizaje hasta ese momento y confrontarlos con la evaluación inicial, para tomar decisiones que lleven a reorientar o atender aquellos factores que están obstaculizando el avance deseado en los aprendizajes esperados”.(PEP) ¹⁸

Esta evaluación permite a la educadora reflexionar y analizar los aprendizajes obtenidos de los niños y los cambios que han surgido a partir de la evaluación inicial, de manera que ajuste o implemente actividades que sean enriquecedoras para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

c)-Evaluación final

Se realizará cerca del final del ciclo escolar, y consistirá en contrastar los resultados obtenidos hasta ese momento, con los aprendizajes esperados y los estándares curriculares contemplados para este primer nivel de educación básica.

Independientemente de estas evaluaciones está “La evaluación permanente que consiste en, que él docente deberá estar atento al proceso que desarrollan los niños: qué es lo que van aprendiendo y cómo lo hacen, con el fin de registrar información relevante para identificar aciertos, problemas o aspectos que se deban mejorar, que le lleven a incidir de forma inmediata en la reorientación del trabajo diario, y hacer las modificaciones necesarias en el plan de trabajo”. (PEP)¹⁹

¹⁸ Programa de Estudios 20011. México. Secretaria de Educación Pública, 2011. (PEP)

¹⁹ Programa de Estudios 20011. México. Secretaria de Educación Pública, 2011. (PEP)

-Instrumentos de evaluación que se utilizan en preescolar

Instrumento de evaluación	Descripción	Para qué sirve
Rúbrica	Instrumento de medición, en el que se establecen criterios y estándares, por niveles mediante la disposición de escalas.	Determina la calidad de los estudiantes en tareas específicas. -Facilita la calificación del desempeño del estudiante. -Especifica qué se espera del estudiante. -Establece los criterios de evaluación. -Facilita que los estudiantes desarrollen conceptos y destrezas.
Lista de cotejo	Es una lista de palabras, frases u oraciones que señalan con precisión las tareas, las acciones, los procesos y las actitudes que se desean evaluar.	La lista de cotejo generalmente se organiza en una tabla que sólo considera los aspectos que se relacionan con las partes relevantes del proceso y los ordena según la secuencia de realización.
Portafolio de evidencias	El portafolio de evidencias no es un cúmulo de trabajos escolares, ni un archivo de ejercicios acumulados durante un periodo, sin mayor precisión curricular, contrario a lo que generalmente se entiende por el portafolio de evidencias, éste se define como un instrumento para evaluar el proceso evolutivo de una o varias competencias previamente definidas, en un periodo; de preferencia aquéllas que son genéricas por ejemplo las del perfil de egreso o las competencias disciplinares.	Para llevar un registro sistemático de las evidencias previamente definidas, en un ciclo escolar que den cuenta de cómo va evolucionando cualitativa y cuantitativamente el alumno en el desarrollo de las competencias.
Escalas de apreciación (numéricas, gráficas)	Valoran los objetivos o indicadores mediante una serie de números.	La escala de valor debe ser clara, simple y fácil de usar para el evaluador, además es importante que presente rasgos, tales como: muy bueno, bueno, suficiente, etc.
Registro anecdótico	El registro anecdótico es un informe que describe hechos, sucesos o situaciones concretos que se consideran importantes para el alumno o el grupo y da cuenta de sus comportamientos, actitudes, intereses o procedimientos como: el diario de la educadora.	El registro anecdótico se recomienda para identificar las características de un alumno, algunos alumnos o del grupo, con la finalidad de hacer un seguimiento sistemático para obtener datos útiles y así evaluar determinada situación. También permite realizar un diagnóstico de la práctica docente.

CAPITULO 4: APLICACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO

4.1 Acerca de la planeación del proyecto

El proyecto de Intervención Socioeducativa “El juego como estrategia didáctica para favorecer una convivencia sana y pacífica en el salón de clases en niños de preescolar” pretende favorecer el diálogo, el respeto y la tolerancia en el grupo del CENDI “CALLI IN YULILICE”, ya que los niños y las niñas se agreden de manera física y verbal cuando quieren solucionar algún problema o desacuerdo que se presenta en el aula.

Durante el tiempo que implemente este proyecto los niños trabajaron mediante distintos juegos favoreciendo el área de Educación Socioemocional, que les permitieron desarrollar un conjunto de habilidades sociales para convivir pacíficamente y para solucionar sus diferencias o problemas mediante el diálogo, el respeto y la tolerancia.

Mi intervención docente se llevó a cabo en el mes de octubre y concluyó en el mes de diciembre, constó de distintas actividades para trabajar el desarrollo de habilidades sociales y para solucionar de manera pacífica los conflictos en el aula.

4.2 La sistematización de la intervención

En las actividades participan los niños, la docente y los padres de familia realizando acciones en las que se verá involucrando el juego. Los alumnos participaran en cada actividad con el mayor entusiasmo posible, ya que esto facilita el logro y buen desarrollo de las actividades.

Les ayudaré a cada uno de los niños y niñas en las actividades que se realizarán, se orientaran y animaran a los niños para que se obtengan buenos resultados logrando así el objetivo deseado.

Los padres de familia, colaborarán en las actividades que el docente señale para realizar dentro y fuera de la escuela, sirviendo como una guía motivadora para sus hijos en la realización de cada una de las actividades planteadas.

Es importante trabajar en triada porque es un conjunto de medios que intervienen y apoyan el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como a cada una de las actividades a realizar. Los materiales facilitan la comunicación entre la docente y el alumno ya que éstos se necesitan para manipularlos, trabajar en equipo, de igual forma para compartirlos, esto los acerca para poder llegar a obtener una mejor socialización y un buen conocimiento.

Puedo afirmar que los materiales son de suma importancia para el manejo de cada una de las actividades. La docente necesita prever cada uno de los materiales que vayan a ocupar para la realización de cada una de las actividades plasmadas, así como la comodidad en el niño ya que es necesario que se tengan los materiales al alcance de los niños.

4.2.1 Fase de Sensibilización

a)-Directora y docentes

La fase de Sensibilización se desarrolló primero con la Directora y docentes.

Fecha	Fase	Desarrollo	Horario	Recursos
Miércoles 4 de septiembre del 2019.	Sensibilización Directora, Docentes, padres de familia y niños	Se invitará a la directora Claudia Ivonne Martínez y las docentes Perla Luna, Paola Hernández, Martha Atún, Rocío Salgado, Luz Auldifred, Gabriela Conciso, Sofía Sánchez, a la presentación del proyecto y plática informativa sobre “El juego como estrategia didáctica para favorecer una convivencia sana y pacífica en el salón de clases en niños de preescolar”	8:30 a.m. a 10:00 a.m. en el salón de usos múltiples.	-Salón -Papel craf -pizarrón -Mesas -Sillas Marcadores -Hojas blancas -Imágenes del proyecto en una lona Presentadora del proyecto

Platiqué con mi Directora Claudia Ivonne Martínez Rivera, le comenté que estaba estudiando en la Universidad Pedagógica Nacional, le solicité que me permitiera mostrar a ella y a mis compañeras docentes el Proyecto de Intervención Socioeducativa con el título de “El juego como estrategia didáctica para favorecer una convivencia sana y pacífica en el salón de clases en niños de preescolar” que trata de la importancia que tiene los valores, las reglas y límites en el aprendizaje de los niños, para cubrir la necesidad que el grupo de preescolar 2 estaba manifestando.

La directora Claudia Ivonne Martínez Rivera me permitió exponer el tema a las docentes y directivo el día miércoles 4 de septiembre del 2019. La información sobre mi proyecto se las di por medio de una rota folio en donde les mencione algunos valores, reglas y límites que trabajaré con mi grupo, a la directora le pareció muy bien el proyecto y menciono qué es bueno implementar las actividades al grupo y que tenía todo su apoyo para aplicarlo.

Las maestras me dijeron que contaba también con su apoyo para aplicar mi proyecto y qué es bueno fomentar los valores porque ya se están perdiendo, los límites en los niños porque los papás los tienen muy descuidados en ese aspecto, los niños ya no respetan y no siguen indicaciones, y para ello es importante aplicar reglas dentro de la escuela, la maestra Paola Hernández menciono algunas estrategias que me pueden servir para aplicar mis actividades.

Al momento de explicarlo salieron algunas dudas por parte de mis compañeras y logré aclararlas, me sentí segura de mi misma porque observe que a las maestras les quedo claro el tema y el desarrollo del proyecto y de las actividades. Al final de la presentación del proyecto, les di las gracias por su tiempo a las maestras y a la directora por el apoyo brindado.

Para evaluar esta fase de Sensibilización, utilice la siguiente lista de cotejo

Indicador	Lo logra	En proceso	No lo logra
Las docentes identifican que son los valores, reglas y límites y como favorecen la convivencia.	X		
Las docentes conocen como se trabajan los proyectos en los grupos de preescolar.		X	
El proyecto cubre las necesidades educativas del grupo preescolar 2.	X		
Las docentes consideran que la socialización y el juego es elemental para la formación afectiva del niño.	X		
Las docentes se interesaron por el proyecto y mostraron disposición para trabajar en equipo.	X		

4.2.2 Fase de Vinculación Comunitaria

Fecha	Fase	Desarrollo	Horario	Recursos
Viernes 6 de septiembre del 2019.	Vinculación Comunitaria	Se reunió en el salón de usos múltiples, la directora Claudia Ivonne Martínez Rivera, los padres de familia y una servidora, les di la bienvenida por asistir a la presentación de mi proyecto “El juego como estrategia didáctica para favorecer una convivencia sana y pacífica en el salón de clases en niños de preescolar” por medio de una lámina expuse las necesidades, actividades y las situaciones didácticas que quiero llevar a cabo durante la realización del proyecto para favorecer la convivencia sana y pacífica en el aula, favoreciendo el dialogo, los valores en los niños del CENDI “CALLI IN YULILICE” Al terminar la presentación del proyecto les agradecí su asistencia y participación.	8:30 a.m. a 10:00 a.m.	-Salón -Lámina -Marcadores -Lista de asistencia -Sillas.

El día 6 de septiembre del 2019, se hizo una junta con los padres de familia del grupo de preescolar II, del CENDI “CALLI IN YULILICE”, para informarles sobre el Proyecto de Intervención Socioeducativa denominado “El juego como estrategia didáctica para favorecer una convivencia sana y pacífica en el salón de clases en niños de preescolar” además de los valores como: el respeto, tolerancia, compartir y de normas de convivencia que trabajaré con sus hijos durante este ciclo escolar, a la junta asistieron catorce papás y faltaron dos, iniciamos con una dinámica con los padres de familia, cantamos la canción del “Payasito” y tuvieron que realizar los movimientos que indica la canción.

Esta dinámica tuvo la finalidad de que todos se involucraran y participaran como lo hacen sus hijos y movieran partes de su cuerpo para entrar en confianza y vieran como nos saludamos diariamente, al principio la intervención de los papás no fue muy participativa, pero poco a poco se fueron integrando, porque se observaban con un poco de pena, pero al final realizaron con más confianza los movimientos. Los invite a sentarse y les pregunte que les pareció la dinámica de integración.

La mayoría de los papás dijeron que se sentían más relajados y con más confianza, pero que al principio les daba un poco de pena al realizar los movimientos pero que al final se sintieron en confianza al ver que la mayoría de los papás estaban realizando los movimientos, la mamá de Regina comento que le pareció muy divertida la dinámica y que está bien que retome ese tipo de actividades al inicio de las juntas para que motivar a todos los papás a participar y a involucrarse.

Luego les hable sobre mi Proyecto Socioeducativa denominado “El juego como estrategia didáctica para favorecer una convivencia sana y pacífica en el salón de clases en niños de preescolar”. La información que les di se las presente a través de un rota folio y les pregunte a los padres de familia ¿Ustedes saben que son las reglas y los límites? ¿Los llevan a cabo con su hijo(a) en casa? ¿Qué les pareció mi proyecto?

Los padres de familia afirmaron conocer que son reglas, límites y algunos valores que les mostré en la presentación, pero también algunos mencionaron que no los ponen en práctica en casa. La mamá de Diego dijo que le parecía muy bien mi proyecto, ya que en estos tiempos que estamos viviendo se están perdiendo los valores, y que algunos papás que no trabajan en casa reglas y no ponen límites a sus hijos, en algunos casos es por falta de tiempo por su trabajo y no pasan mucho tiempo con sus hijos.

Todos los papás que asistieron a la junta estuvieron de acuerdo en apoyarme en casa poniendo en práctica límites, reglas y trabajar valores con sus hijos y se concientizaron de la importancia que tienen los valores en el desarrollo integral, emocional, social y personal de los niños.

Para evaluar esta fase de Vinculación Comunitaria, utilice la siguiente lista de cotejo

Indicador	Lo logra	En proceso	No lo logra
Los papás conocen qué son las reglas, límites y valores.		X	
Los papás saben que es un proyecto de Intervención Socioeducativa.		X	
Los papás mostraron interés por el proyecto.	X		
Los papás se comprometieron apoyar a la maestra para trabajar en casa.	X		

4.2.3 Fase de Intervención Pedagógica

El día 9 de septiembre del 2019, les indique a los niños que se colocara en semicírculo dentro del salón frente al pizarrón, inicie comentándoles que ya había platicado con sus papás sobre un proyecto de trabajo en donde trabajaremos reglas, límites y valores. Les comenté que había pedido ayuda a sus papás para que colaboren en casa a trabajar valores, reglas y límites.

Les pregunte a los niños ¿Saben que son las reglas, los valores y límites? Dylan menciona que las reglas son cuando tienen que seguir indicaciones a la maestra, respetar a sus compañeros de no empujarlos y pegarles, Andrea menciona que las reglas son colocar la basura en los botes del salón y Frida menciona que tienen que compartir los materiales del salón con sus compañeros.

Les pregunte ¿Saben que son los valores? Diego dijo que era respetar a sus amigos, Christopher dijo que es respetar las cosas de sus compañeros, Hannia dijo que es querer y obedecer a sus papás, mostré imágenes del valor del respeto, amistad, compartir, tolerancia, les dije que esos valores íbamos a trabajar en las actividades del proyecto.

En una lámina les resumí el proyecto y las actividades que vamos a trabajar y les hice hincapié de que vamos a trabajar los valores, reglas y límites a través del juego, mencione los juegos que vamos a trabajar y les pregunte si conocían como son las reglas de los juegos y si alguna vez han jugado juegos en donde tengan que respetar las reglas, la mayoría contestó que sí han jugado, Christopher menciona que hay que esperar su turno para poder jugar, a los niños se les observo emocionados al saber que vamos a trabajar a través de juegos.

Les mencione de la importancia que tienen las reglas, los límites y valores en el ser humano para su interacción con las demás personas y cosas en todos los ámbitos que se le presente. Después les expliqué cómo se trabajarán las actividades, en una cartulina anotamos las reglas que tenemos que respetar en cada juego para que tengan conocimiento y les propuse que propusieran sus propias reglas para motivarlos y antes de cada actividad se leerá el reglamento de reglas.

Lista de cotejo

Indicador	Lo logra	En proceso	No lo logra
Los niños conocen que son reglas, límites y valores.		X	
Los niños opinan y expresan sus ideas libremente.	X		
Los niños saben que es un proyecto y se interesaron.		X	
Los niños saben que son los juegos y sus reglas.		X	

**CENDI “CALLI IN YULILICE”
09NDI0641C**

Docente: Sonia Liliana Padilla Basurto.

Grupo: Preescolar 2 “A”

Población: niñas_9_ niños_7_ total_16_

Edad: 4 a 5 años.

Periodo de realización: Del 14 de octubre al 18 de octubre del 2019.

Tiempo: 1 semana

Situación de aprendizaje: “Identifico mis sentimientos”			
Propósito: Que los niños y niñas identifiquen sus sentimientos y las emociones que experimentamos en diversas situaciones y la forma en que suelen expresarlas e identifiquen su			
Áreas de Desarrollo Personal y Social	Organizador curricular 1	Organizador curricular 2	Aprendizaje esperado
Educación socioemocional	Colaboración	Inclusión	-Habla sobre sus conductas y las de las de sus compañeros, explica las consecuencias de sus actos y reflexiona ante situaciones de desacuerdo.
Secuencia didáctica:			
<p>*Inicio: -Invitar a los niños que se sienten en un círculo, se les preguntará como se sienten el día de hoy, si vienen contentos, enojados, tristes, etc. -Se les explicará lo que son las emociones y los sentimientos y que todos los seres humanos pasamos por alguna situación agradable o desagradable. -Mencionar que se pueden expresar las emociones de distintas maneras, mostrar una lámina con diferentes sentimientos y emociones e identifiquen cada uno y darán una característica de cada sentimiento o emoción.</p> <p>*Desarrollo: -Se les pedirá a los niños y niñas que expresen con su cara las emociones de enojo, tristeza, alegría, enojo, paz. -Se les mostrara imágenes de caras de distintos estados de ánimo para que las observen y mencionen sus características. -Se les solicitará que comente por qué creen que las niñas y niños de las imágenes se encuentran tristes, enojados, contentos, de tal forma que expresen varias respuestas. -Posteriormente se les invitará a recordar en qué ocasiones han experimentado estos estados de ánimo durante el tiempo que pasan en la escuela. -Se les solicitará que realicen un dibujo de los distintos estados de ánimo y lo compartirán con sus compañeros.</p> <p>*Cierre: -Se les explicará en qué consiste el juego. -Se les pedirá a los niños que se desplacen por todo el salón en silencio y relajadamente sin tocarse, se les indicara ordenes como: alto, pies quietos, poner cara de alegría, enojados, contentos, tristes y se repetirán las indicaciones. -Se les pedirá que piensen en alguna situación que les de algún sentimiento, que lo compartan y realicen los gestos del estado de ánimo. -¿Qué les pareció la actividad? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué sentimiento sintieron con esta actividad? ¿Qué cosas les hace sentir feliz, enojados, tristes?, que lo compartan entre compañeros.</p>			
Recursos: Imágenes de niños con distintos estados de ánimo, hojas, pintura acrílica de colores, caras de distintos estados de ánimo, colores.			

Actividad 1: Identifico mis sentimientos

Esta semana iniciamos con actividades que se relacionan con un tema muy importante que es identificar nuestros sentimientos, emociones, los estados de ánimo que día a día tenemos que estar trabajando.

Es importante que los niños identifiquen y expresen sus emociones porque así los adultos podemos conocer que les pasa, porque se sienten tristes, alegres, enojados, con miedo y así los podemos ayudar si necesitan algo, también podemos ver cuando un niño no controla sus emociones y de ahí se deriva el no controlar sus impulsos y no ser tolerante con los compañeros y podemos ayudarlos.

Para iniciar con las actividades se les proporciono un espejo, se les indico que se observaran y mencionaran sus características como: de qué color tienen sus ojos, su cabello, su color de piel, si son altos o bajos de estatura, Diego menciono que tiene el cabello de color negro, Andrea menciono que es güera, Frida dijo que ella esta chaparrita y que su papá esta alto, Dylan menciono que sus ojos son de color café. Todos los niños intentaron realizar las actividades y participaron al momento de cuestionarlos.

Observaron una lámina con imágenes de caritas con los distintos estados de ánimo, se les fue preguntando niño por niño qué estado de ánimo tenían las caritas, Iker identifico la carita de enojo y menciono qué es lo que a él le provoca enojo. Al realizar el juego de Liliana logro expresar con su cara su estado de ánimo según se le fue indicando y realizo los movimientos del juego.

Lista de cotejo

Indicador	Lo logra	En proceso	No lo logra
Reconoce y expresa características personales: cómo es físicamente, qué le gusta, qué no le gusta.	X		
Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, tristeza, miedo, enojo.	X		
Se expresa con seguridad al mencionar su estado de ánimo.	X		
Convive, juega y trabaja con sus compañeros, siguiendo las indicaciones.	X		

Periodo de realización: Del 21 de octubre al 25 de octubre del 2019.

Tiempo: 1 semana

Situación de aprendizaje: "El juego de valores"			
Propósito: Fortalecer los valores, el compromiso, el respeto, desarrollar la empatía a través del juego simbólico.			
Áreas de Desarrollo Personal y Social	Organizador curricular 1	Organizador curricular 2	Aprendizaje esperado
Educación socioemocional	Colaboración	Inclusión	-Propone acuerdos para la convivencia, el juego o el trabajo, explica su utilidad y actúa con apego a ellos. -Habla sobre sus conductas y las de las de sus compañeros, explica las consecuencias de sus actos y reflexiona ante situaciones de desacuerdo.
<p>Secuencia didáctica:</p> <p style="text-align: center;">"El espejo"</p> <p>*Inicio: -Se les dará las indicaciones de la actividad. -La actividad se organizará por equipos de dos participantes</p> <p>*Desarrollo: -Los niños se colocan frente a un espejo, uno de ellos tiene que realizar una serie de acciones, gestos y movimientos libremente, el otro compañero debe de imitarle los gestos que realizo. -El que imita preguntará al otro qué ve, luego cambiarán roles.</p> <p>*Cierre: -se les realizará algunas preguntas como: ¿Qué les gusto de la actividad? ¿Qué gesto les agrado más? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué les gusto de su compañero?</p> <p style="text-align: center;">"El lazarillo"</p> <p>*Inicio: -Un niño o una niña se venda los ojos y otro hace de lazarillo.</p> <p>*Desarrollo: -Lazarillo dará indicaciones de adonde se tendrá que dirigir el participante con algún objeto en la mano. -El participante se trasladará hacia el lugar donde debe realizar una misión, como: transportar un objeto de un lado a otro.</p> <p>*Cierre: -Los participantes deben poner en común las sensaciones que tuvieron durante el juego.</p> <p style="text-align: center;">"El escuadrón"</p> <p>*Inicio: -Se les dará las indicaciones de la actividad. -La actividad se realizará en colectivo.</p> <p>*Desarrollo: -Van a diseñar una nave voladora en una hoja de papel, esta debe recorrer una distancia de cuatro metros y pasar por un aro de plástico de cincuenta centímetros de diámetro. -Se le escribirá en la nave algunos valores que los niños mencionen y los tendrán que dibujar en hojas para pegarlas en los distintos espacios del salón. -Se les indicará que mencionen un valor y los niños tienen que transportar la nave hacia el dibujo correcto al valor, se repetirá la actividad hasta trabajar todos los valores.</p> <p>*Cierre: -Al terminar la actividad, se les preguntará a los niños y niñas, ¿Qué experiencia tuvieron? ¿Qué roles han asumido dentro del grupo? ¿Qué les gusto de la actividad?</p> <p style="text-align: center;">"El lobo y la oveja"</p> <p>*Inicio: -Se les dará indicaciones de la actividad. -El juego lo narrará la maestra, que ayudará a organizar y dinamizar la actividad.</p> <p>*Desarrollo: -Se escogerá a un niño que representará al lobo, el niño que será el lobo tendrá que esperar la señal para acercarse al resto del grupo que se representa a las ovejas. -Para protegerse del lobo, las ovejas tendrán que abrazarse muy fuerte y mantenerse unidas. -Cuando el lobo llegue tendrá que hacer cosquillas a una de las ovejas que se separará del grupo y se convertirá en lobo y así sucesivamente, para que todos participen.</p> <p>*Cierre: -Se les cuestionará ¿Qué les gusto de la actividad? ¿Les gusto ser el lobo o la oveja?</p> <p style="text-align: center;">"Poner la cola a los animales"</p> <p>*Inicio: -Se dará indicaciones de la actividad. -Se les darán los materiales y se les explicará cómo realizar la actividad.</p> <p>*Desarrollo: -Se elaborarán colas de distintos animales. -Se dibujará en un mural distintos animales sin colas, los niños se vendarán los ojos y pasaran a colocar las colas de los animales que están dibujados en el mural, con la ayuda de sus demás compañeros realizarán la actividad. -Los niños irán pasando uno por uno, para que todos participen, respetando turnos.</p> <p>*Cierre:</p>			

-Se sentarán frente al mural para que observen si colocaron correctamente las colas a los animales y que pueden mejorar y escuchar sus opiniones.

Recursos: Vendas, papel, colas de animales, aros de plástico, colores, pegamento, espejos.

Actividad 2: “El juego de valores”

Iniciamos con la actividad del espejo, los niños se observaron detenidamente al espejo, sus gestos, sus facciones que tienen cada uno, entre compañeros se observaron uno al otro sus acciones que realizaron frente al espejo y después lo hicieron viceversa, trataron de imitar los gestos que hizo su compañero de a lado, Christopher observo detenidamente a Dylan y trato de imitar los gestos que realizo su compañero mencionando como es físicamente de su cara y menciono los gestos que hizo su compañero.

Regina al participar en el juego de lazarillo, siguió las indicaciones del juego y trasladó sin problemas una pelota y siguió el trayecto que se le indico, teniendo mucha precaución para no caerse. Elaboraron su nave con una hoja tamaño carta, anotando con sus propias grafías los valores que conocen, se colocaron imágenes de cada valor y los niños lanzaron la nave hacia el valor que ellos escogieron, en el turno de Victoria se observó que logro identificar los valores que eligio y menciono a que se refiere cada valor.

Los niños participaron entusiasmados en los juegos que se realizaron, siguieron indicaciones y al jugar al lobo y la oveja todos trataron de imitar a los personajes, también al momento de colocar la cola a los distintos animales, los identificaron y la mayoría logro realizar correctamente la actividad, solo Iker y Andrea se confundieron al colocar la cola a los animales, pero al final identificaron a los animales y les colocaron las colas correctamente.

Lista de cotejo

Indicador	Lo logra	En proceso	No lo logra
Realizó las acciones, gestos y movimientos e imito las de su compañero.	X		
Identifica los valores que se dibujaron en la nave voladora.	X		
Realizó el papel del lobo correctamente y siguió indicaciones del juego.	X		
Identifico a los animales y colocó correctamente las colas de cada animal.		X	

Periodo de realización: Del 28 de octubre al 1 de noviembre del 2019.

Tiempo: 1 semana

Situación de aprendizaje: “Jugando en equipo”			
Propósito: Lograr que los niños y niñas se involucren activamente en las actividades colectivas, y mediante el juego trabajen en equipo fomentando los valores.			
Áreas de Desarrollo Personal y Social	Organizador curricular 1	Organizador curricular 2	Aprendizaje esperado
Educación socioemocional	Colaboración	Inclusión	-Propone acuerdos para la convivencia, el juego o el trabajo, explica su utilidad y actúa con apego a ellos. -Habla sobre sus conductas y las de las de sus compañeros, explica las consecuencias de sus actos y reflexiona ante situaciones de desacuerdo.
Secuencia didáctica:			
“El aro loco”			
*Inicio: -Hablar con los niños y niñas acerca de cómo trabajar en equipo y apoyarse entre compañeros. -Se les indicará que salgan al patio para realizar la actividad.			
*desarrollo: -Se comentará con los niños sobre lo importante que es tener amigos y apoyarse a la hora de realizar las actividades. -Se les dirá que salgan al patio para realizar el juego del aro loco, que consistirá en formar un círculo y tomados de las manos, se meterá un aro para que todos pasen a través de él sin soltarse de las manos, deben ayudar a su compañero de lado para que pueda atravesarlo. -Al terminar regresaran al salón tomados de las manos y se hablará sobre qué tan difícil fue y si se les facilito cuando sus compañeros les ayudaban.			
*Cierre: -Se darán un abrazo grupal al finalizar el juego y cada uno realizará un dibujo de ellos jugando al aro loco.			
“Compañeros con los que convivo”			
*Inicio: -Se les comentará a los niños y niñas la importancia de convivir y respetar a sus compañeros y que se realizará un juego para integrar al grupo.			
*Desarrollo: -Se hablará sobre cómo se sienten al convivir con sus compañeros y de la importancia de tener amigos y no pelearse. -En el patio se realizará un juego en el que todos participarán, jugarán mano con mano, codo con codo y así cada una de las partes del cuerpo. -Regresarán al salón y harán un dibujo del cómo se sintieron durante el juego, contentos, enojados o tristes.			
*Cierre: -Se felicitará a los alumnos por su buena conducta y participación, se cuestionará ¿Qué sintieron? ¿Si lograron juntar todas las partes del cuerpo que se les pidió?			
“El payaso loco”			
*Inicio: -Se les explicará en qué consiste el juego y la actividad por realizar.			
*Desarrollo: -En el salón se formará un círculo y en el centro habrá un niño con una nariz de payaso, al ritmo de la música girará y cuando termine tocará con su nariz a uno de sus compañeros, correrá el niño hacia un lado y el payaso hacia el lado contrario con el fin de ganar su lugar, así sucesivamente hasta que todos participen.			
*Cierre: -Al finalizar la actividad se darán un abrazo grupal y realizarán un payaso a su creatividad y lo pegarán en un popote como títere.			
“Reglas para vivir felices”			
*Inicio: -Se explicará en que consiste la actividad y el juego. -Se comentará la importancia de que haya reglas en la actividad.			
*Desarrollo: -Se les cuestionará ¿Qué es un reglamento? Si no lo saben, se les explicará. -Se realizará una representación de algunas reglas con títeres, para los niños y que observen conductas inadecuadas como: que los títeres se empujen entre ellos, se les solicitará que den su mejor opinión acerca de lo que pueden observar y mencionen si está bien esa conducta o no, hacer que todos participen. -En una cartulina harán dibujos sobre lo que no se debe de hacer en el aula y se lo presentarán a sus compañeros.			
*Cierre: -Para llevarlos a la reflexión preguntarles ¿Por qué son importantes las reglas? ¿Qué pasaría si no existieran? -Dialogar sobre la importancia de cumplir de ahora en adelante las reglas que están en el salón.			
Recursos: Hojas blancas, música, colores, cuento, nariz de payaso, popotes.			

Actividad 3: “Jugando en equipo”

En estas actividades se trabajó valores como: el de respeto, tolerancia, compañerismo, compartir, para lograr que los niños se relacionen y trabajen en armonía, que sean capaces de ayudarse entre ellos si alguien lo requiere en alguna actividad, de compartir los materiales que se utilizan durante las actividades o en los juegos.

Los juegos se realizaron en el patio de la escuela, primero se les dio instrucciones de cómo llevar a cabo los distintos juegos, les comenté las reglas que tenían que respetar por cada juego, el uso adecuado de los materiales, les puse varios ejemplos de las consecuencias que puede haber si no siguen indicaciones, no respetan reglas, si no saben escuchar, si no trabajan valores.

En la aplicación de los juegos, se observó a los niños muy interesados y participativos, siguieron indicaciones del cómo llevar a cabo los distintos juegos que se organizaron, se compartieron los materiales, esperaron su turno para participar, Christopher, Iker, Alexis y Sara lograron esperar su turno para participar ya que se les dificulta seguir indicaciones, también mencionaron que les había gustado los juegos y que estuvieron divertidos.

Lista de cotejo

Indicador	Lo logra	En proceso	No lo logra
Conoce y respeta las reglas del juego y sigue indicaciones.	X		
Comparte materiales con sus compañeros al realizar las actividades.	X		
Identifica acciones inadecuadas y da solución a ellas.	X		
Conoce la importancia de convivir en un ambiente sano y pacífico con sus compañeros.	X		

Periodo de realización: Del 4 de noviembre al 8 de noviembre del 2019.

Tiempo: 1 semana

Situación de aprendizaje: “Jugando en armonía”			
Propósito: Que mediante el juego el niño evite conflictos bruscos y aporte soluciones para una mejor convivencia.			
Áreas de Desarrollo Personal y Social	Organizador curricular 1	Organizador curricular 2	Aprendizaje esperado
Educación socioemocional	Colaboración	Inclusión	-Propone acuerdos para la convivencia, el juego o el trabajo, explica su utilidad y actúa con apego a ellos. -Habla sobre sus conductas y las de las de sus compañeros, explica las consecuencias de sus actos y reflexiona ante situaciones de desacuerdo.
<p>Secuencia didáctica:</p> <p style="text-align: center;">“Respeto a mis compañeros”</p> <p>*Inicio: -Para comenzar se les dirá a los niños y niñas en qué consiste el juego que realizarán. *Desarrollo: -Se hablará sobre lo bueno que es jugar sin lastimarnos. -El reto será salir al patio y ver quien puede lograrlo, se jugará al “Matamoscas”, todos los niños se colocarán en un espacio del patio, un niño se elijará para que se coloque en el centro del patio, cuando se diga todos los niños deberán correr y si el que está en el centro los atrapa, tienen que tomarse de las manos y sin soltarse, tratan de atrapar a los otros jugadores, ganará el niño que sea el último en ser atrapado. *Cierre: -Al regresar al salón se les indicará que dibujen un muñeco y lo decoren a su gusto. -Se les preguntará ¿Les gusto el juego? ¿Se dieron cuenta que podemos jugar sin lastimarnos?</p> <p style="text-align: center;">“La pera loca”</p> <p>*Inicio: -Se les explicará en qué consiste el juego. *Desarrollo: -Saldrán al patio y se realizará un círculo, en el centro se colocará la maestra, con una pelota que se envolverá con un paño se atara a una cuerda, se empezará a girar la cuerda, se les pedirá que tomados de las manos pasaran dos y cuidar que la pelota no los golpee, después tres y tienen que agacharse para lograr que no se golpeen, cuando hayan pasado todos, ahora tendrán que salir debajo de la misma manera que entraron, con los compañeros que se tomaron de la mano. *Cierre: -Al regresar al salón se les cuestionará ¿Qué sintieron al jugar la pera loca? ¿Qué les gusto de la actividad?</p> <p style="text-align: center;">“Cada uno a su casita”</p> <p>*Inicio: -Se les explicará el desarrollo de la actividad y se mencionarán las reglas de la actividad. -Se les solicito que salieran al patio. *Desarrollo: -Se colocarán aros dispersos por el patio. -Se les indicará que se coloquen en distintas posiciones dentro y fuera del aro en equipos de 4 o 5 compañeros, tendrán que seguir las indicaciones al ritmo de palmadas, tendrán que buscar soluciones para que quepan en el mismo aro, las personas que se hayan quedado fuera, ayudarán a guiar al resto del grupo. -A la hora de que estén en los aros se les mocionará que se deben de respetar y no empujarse. *Cierre: -Para finalizar se abalará acerca de lo bueno que es jugar en equipo respetándose.</p> <p style="text-align: center;">“Las cajitas”</p> <p>*Inicio: -Se les dará las indicaciones de la actividad y se realizará en el patio. -Se comentará la importancia de convivir pacíficamente. *Desarrollo: -Los niños y niñas formarán un cuadro en el suelo del patio y se convertirán cada uno en una cajita. -Se les indicará que tendrán que seguir las indicaciones de la maestra, por ejemplo: las cajitas se abren y forman un corazón, las cajitas se cierran y están en silencio, las cajitas se abren y se dan un abrazo, las cajitas dicen cómo se sienten a la hora de jugar con sus compañeros, las cajitas nos dicen cuáles son las reglas que tenemos que seguir, tendrán que respetar el turno de habla de cada uno y tomar conciencia de que está mal agredir a los compañeros. *Cierre: -Al regresar al salón se les indicará que dibujen una cajita, la decorarán a su gusto y con sus grafías le anotarán recomendaciones para respetar a sus compañeros.</p>			
Recursos: Hojas blancas, colores, patio, salón de clases, pelota, paño, cuerda, aros,			

Actividad 4: “Jugando en armonía”

Las actividades las realizamos en el patio y dentro del aula, antes de iniciar las actividades se les dio a conocer en qué consiste cada juego y concientizamos sobre la importancia que tiene seguir indicaciones, respetar turnos, conocer las reglas de cada juego, llevar a cabo los valores, para poder socializar entre pares con una actitud positiva, incluyente para lograr una convivencia en armonía.

Durante los juegos observe a los niños muy participativos, trabajaron correctamente con el aro, lo colocaron como se les fue indicando, realizaron los distintos movimientos de su cuerpo, en la actividad de las cajitas, retomamos los estados de ánimo que es muy importante para saber o identificar como asisten los niños a clases, si están de buen humor o no.

También se estimula el lenguaje oral porque se cuestiona constantemente a los niños como: las cajitas se abren y forman un corazón, las cajitas se cierran y están en silencio, las cajitas se abren y se dan un abrazo, las cajitas dicen cómo se sienten a la hora de jugar con sus compañeros, las cajitas nos dicen cuáles son las reglas que tenemos que seguir, tendrán que respetar el turno de habla de cada uno y tomar conciencia de que está mal agredir a los compañeros.

Al finalizar realizamos una retroalimentación del trabajo realizado, sobre él como buscar soluciones si se nos presenta un conflicto durante el juego, también platicamos con Alexis, Iker, Sara porque a ellos se les conflictúa mantener una convivencia en armonía porque son poco tolerantes con sus compañeros, son impacientes al estar esperando su turno al participar, se les dificulta seguir indicaciones, hay que seguir trabajando reglas, límites, valores con estos alumnos y solicitar el apoyo de sus padres.

Lista de cotejo

Indicador	Lo logra	En proceso	No lo logra
Conoce las reglas del juego y las llevan a cabo.	X		
Busca estrategias para solucionar conflictos durante el juego.		X	
Mantiene una convivencia sana y pacifica con sus compañeros.		X	
Respeta turnos durante el juego.	X		

Periodo de realización: Del 11 al 15 de noviembre del 2019.

Tiempo: 1 semana

Situación de aprendizaje: “Respetando reglas”			
Propósito: Qué los niños y niñas logren respetar reglas, turnos, se apoyen entre compañeros, jueguen en equipo en las distintas actividades.			
Áreas de Desarrollo Personal y Social	Organizador curricular 1	Organizador curricular 2	Aprendizaje esperado
Educación socioemocional	Colaboración	Inclusión	-Propone acuerdos para la convivencia, el juego o el trabajo, explica su utilidad y actúa con apego a ellos. -Habla sobre sus conductas y las de las de sus compañeros, explica las consecuencias de sus actos y reflexiona ante situaciones de desacuerdo.
<p>Secuencia didáctica:</p> <p style="text-align: center;">“Ayudo a mis compañeros”</p> <p>*Inicio: -Comentarles que el juego se realizará en el patio y que hay reglas que respetar. *Desarrollo: -Todos los alumnos se dispersarán en el patio, por parejas, se les dará una hoja de papel a cada niño, se la colocarán en la cabeza de forma que no se les caiga, deben mantener el equilibrio, todos se desplazarán por el patio, realizando movimientos con los pies, manos sin dejar caer la hoja y al niño que se le caiga quedará congelado, la pareja del niño debe ayudar a recoger la hoja, pero cuidando que no se le caiga su hoja, si logra recogerla descongela a su compañero. *Cierre: -Se les cuestionará que sintieron al momento de la actividad, que compartan su experiencia.</p> <p style="text-align: center;">“Juguemos a imitar”</p> <p>*Inicio: -Se les explicará cómo se realizará el juego y mencionar las reglas establecidas que tendrán que respetar. *Desarrollo: -Cuando ya estén organizados, se cuestionará cómo se siente emocionalmente, si están tristes, contentos, enojados, después de preguntarles el estado de ánimo se entonará un canto “Pinocho” y tendrán que realizar los movimientos que indica la canción, que está relacionada a los estados de ánimo. Al terminar la canción se les indicará que imiten la cara del estado de ánimo que más les llame la atención. -Se les proporcionará una hoja para que plasmen una cara de algún estado de ánimo y lo que les pareció interesante en la actividad, utilizando colores. *Cierre: -Preguntar a los niños que parte de la actividad les agrado más, que estado de ánimo es el que les llama la atención y el porqué.</p> <p style="text-align: center;">“El juguete escondido”</p> <p>-*Inicio: -Se les dará indicaciones de la actividad, mencionar que el juego tiene reglas que se tienen que respetar y concientizarlos de la importancia que tiene el compartir, el respetar con sus compañeros. *Desarrollo: -Todos los niños se sentarán formando un círculo, en el centro se colocarán distintos objetos que les resulten familiares, después comentarles que cada objeto tiene una utilidad. -Se escogerá a un niño para que esconda los objetos y el resto del grupo tendrá que taparse los ojos para que no puedan observar en donde están escondidos los objetos, los niños tendrán que buscar los objetos con pistas de los demás niños. -Al encontrar el objeto el niño tendrá que describir el objeto encontrado. *Cierre: -Se les preguntará qué objeto se les dificultó localizarlo, o el objeto que fue rápidamente encontrado.</p> <p style="text-align: center;">“Los valores”</p> <p>*Inicio: -Explicarles a los niños y niñas de lo que trata el juego. *Desarrollo: -Se les preguntará ¿que son los valores? Cada niño deberá de mencionar lo que sabe, se les indicará que formen un círculo. -Se les repartirá unas imágenes de los valores repetidas, se colocará música, se les indicará que, al parar la música, deben de buscar al compañero que tenga el mismo valor que ellos tengan y se juntaran para que bailen y mencionen que valor es y a que se refiere. *Cierre: -Preguntar qué fue lo que más les gusto del juego, qué valor les gusto.</p>			
Recursos: Hojas de papel, colores, canciones, distintos objetos, música, pañuelos.			

Actividad 5: “Respetando reglas”

Al realizar los distintos juegos, los niños y niñas se observaron participativos, se apoyaron entre ellos, en el juego Christopher y Sara ayudaron a recoger su hoja a Frida porque se le cayó, sin tirar su hoja ellos, le dijeron que no se preocupara que ellos la ayudarían para recoger su hoja, Frida al ver el apoyo de sus compañeros dejó de angustiarse y siguió jugando. Me asombro la actitud de los niños que apoyaron porque se les dificultaba interactuar o brindar apoyo a los compañeros, pero observo que han comprendido que todos necesitamos de alguien y ser cooperativo y compartido.

En la aplicación de los juegos hubo mucho compañerismo entre los niños, se apoyaron en el juego de encontrar los objetos, les dieron pistas a sus compañeros, respetaron portar el pañuelo sin hacer trampa de ver o de no taparse correctamente los ojos, escucharon con atención las indicaciones y aplicaron el juego correctamente, respetando reglas.

También identificaron los distintos estados de ánimo, mencionando cada niño o niña como se sentía ese día, algunos mencionaron que iban felices, otros mencionaron que iban enojados, otros iban tristes, pero la mayoría iba feliz, por ejemplo: Diego Alexis menciona que iba enojado porque su mamá no le había prestado su teléfono antes de entrar a la escuela y que eso lo había puesto furioso.

Pude observar que a mis alumnos les ha ayudado mucho la interacción en han tenido como equipo durante el juego porque antes se les dificultaba respetar reglas, no ponían atención a las indicaciones y algo muy importante mantenían una convivencia un poco agresiva, durante los juegos o en las actividades en donde tenían que compartir, respetar reglas, entre ellos se empujaban, no respetaban turnos y en la actualidad ya hay más respeto entre ellos y tratan de llevar una convivencia sana.

Lista de cotejo

Indicador	Lo logra	En proceso	No lo logra
Se desplaza por los espacios que se le indican, respetando reglas de convivencia.	X		
Identifica su estado de ánimo y lo plasma en donde se le indique.	X		
Sigue indicaciones de la actividad, respeta reglas del juego y trabaja valores.	X		
Socializa con sus compañeros, brindando respeto y compañerismo.	X		

Periodo de realización: Del 18 al 22 de noviembre del 2019.

Tiempo: 1 semana

Situación de aprendizaje: “Aprender a compartir”			
Propósito: Que los niños y niñas logren compartir materiales, que trabajen en equipo y tengan una convivencia sana entre compañeros.			
Áreas de Desarrollo Personal y Social	Organizador curricular 1	Organizador curricular 2	Aprendizaje esperado
Educación socioemocional	Colaboración	Inclusión	-Propone acuerdos para la convivencia, el juego o el trabajo, explica su utilidad y actúa con apego a ellos. -Habla sobre sus conductas y las de las de sus compañeros, explica las consecuencias de sus actos y reflexiona ante situaciones de desacuerdo.
Secuencia didáctica:			
“Lo que compartimos con nuestros compañeros”			
*Inicio: -Se explicará en que consiste el juego y la actividad que realizarán. -La actividad se realizará en el patio.			
*desarrollo: -Se dará una explicación con imágenes sobre lo bonito que es compartir, se les contará el cuento “Vero comparte con sus amigos” y después analicen la historia. -Salir al patio a realizar el juego de las “Hormigas” en equipos de 5 integrantes se debe transportar el material que estará en una mesa, pasándolo de uno a otro hasta llegar a la meta, una vez que lleguen a la meta, tendrán que regresar unidos, los que se separen pierden, al regresar al salón junto con su equipo elaborarán un hormiguero con harina y Resistol, trabajando en equipo y compartiendo materiales.			
*Cierre: -Se les preguntará si les gusto la actividad y cómo se sintieron al compartir los materiales, se pondrán los hormigueros de exposición para que los observen los papás.			
“Ovejas y jabalíes”			
*Inicio: -Explicar las reglas del juego y de la organización que tendrá.			
*Desarrollo: -Se formarán dos grupos, uno de ovejas y otro de jabalíes, se les indicará que cada grupo tendrá su refugio, habrá un cazador, se colocará música y cuando pare la música las ovejas y los jabalíes tendrán que ir corriendo a su refugio antes que el cazador los atrape, si el cazador logra atrapar a una oveja o jabalí se lo llevara a prisión, al final del juego ganara el equipo que tenga más integrantes.			
*Cierre: -Se les cuestionará cómo se sintieron durante el juego, mencionar que no debemos enojarnos si perdemos, que solo es un juego y que tenemos que compartir, respetar y ser cooperativos.			
“El pato”			
*Inicio: -Se les comentará que el juego se realizará en el patio y que todos tendrán que salir en orden.			
*Desarrollo: -Se realizará el juego llamado “El pato” se comenzará con un canto que dice así: “caminando por la granja un pato me encontré, como no tenía su nombre Juan Pablo le pondré y el pato eres tú, si no quieres ser el pato que nombre dices tú”. El niño que es pato entra al centro del círculo y se entona la canción del pato hasta que cada compañero le ira cambiando el nombre que gusten o su propio nombre, hasta que todos participen. -En este juego se pretende trabajar el nombre propio de los niños, respetar turnos y aprender a compartir.			
*Cierre: -Al finalizar el juego se les pedirá que comenten que les gusto del juego y que lo compartan.			
Recursos: Harina, Resistol, cuentos, títeres, boletos, carteles, patio, caja, objetos personales, cantos.			

Actividad 6: “Aprender a compartir”

En estas actividades trabajamos el aprender a compartir en todo tipo de juegos, los niños y niñas participaron con una actitud positiva, Dylan estuvo comentando a sus compañeros lo importante que es saber compartir los materiales por ejemplo al momento de elaborar el hormiguero, se compartieron el material los niños que no cumplieron con los materiales solicitados.

Al momento de realizar el juego de Ovejas y jabalíes algunos niños jugaron con precaución, algunos, por ejemplo: Sara Carolina al momento de participar como el cazador no respeto reglas del juego y no siguió indicaciones y se cayó al querer atrapar a las oveja y jabalíes, al terminar el juego platicamos con ella y la concientizamos de lo importantes que es respetar reglas, seguir indicaciones, respetar a los compañeros y sobre todo tener en cuenta los valores.

Al regresar al salón platique con los niños sobre lo sucedido con Sara y de nuevo los concientice de la importancia que tiene trabajar valores, de seguir indicaciones, de respetar las reglas de las actividades y de los juegos, de socializar entre pares teniendo una convivencia sana y pacífica.

Lista de cotejo

Indicador	Lo logra	En proceso	No lo logra
Comparte los materiales con sus compañeros.	X		
Trabaja en equipo con sus compañeros.	X		
Sigue indicaciones.	X		
Respetar reglas del juego.	X		

Periodo de realización: Del 25 al 29 de noviembre del 2019.

Tiempo: 1 semana

Situación de aprendizaje: “Ejercitando el cuerpo”			
Propósito: Lograr que los niños y niñas se relacionen afectivamente, a través de distintos juegos que impliquen respetar turnos y reglas establecidas.			
Áreas de Desarrollo Personal y Social	Organizador curricular 1	Organizador curricular 2	Aprendizaje esperado
Educación socioemocional	Colaboración	Inclusión	-Propone acuerdos para la convivencia, el juego o el trabajo, explica su utilidad y actúa con apego a ellos. -Habla sobre sus conductas y las de las de sus compañeros, explica las consecuencias de sus actos y reflexiona ante situaciones de desacuerdo.
<p>Secuencia didáctica:</p> <p style="text-align: center;">“Balones fuera”</p> <p>*Inicio: -Se les dará instrucciones del juego, se les proporcionaran los materiales. *desarrollo: -El juego consiste en recoger los balones y pelotas que haya en el piso del patio, se colocarán cajas en los espacios del patio, se organizarán dos equipos, al momento de dar la indicación que comience el juego, los niños de cada equipo tendrá que tomar los balones y pelotas e ir a colocarlos en la caja que corresponde a cada equipo, al finalizar el juego, la maestra realizará el conteo de cuántas pelotas y balones lograron reunir y poder ver el equipo ganador. *Cierre: -Al finalizar el juego se dará el resultado y se concientizará a los niños que obtuvieron menos balones y pelotas, que deben respetar y no enojarse, que solo es un juego y que tenemos que ser compartidos.</p> <p style="text-align: center;">“El barrendero”</p> <p>*Inicio: -Colocar pelotas tiradas sobre el piso del patio, se colocará una caja por niño, se le proporcionará una escoba a su tamaño. *Desarrollo: -Se les indicará que tomen la escoba y barran las pelotas una por una hasta llegar a la caja que les corresponda, hasta que se terminen las que están en el piso, al finalizar el juego, se realizará el conteo de cuántas pelotas lograron barrer y colocar en su caja, el niño que tenga más pelotas será el ganador. *Cierre: -Mencionar qué niño obtuvo más pelotas, preguntarles que les gusto de la actividad, que compartan su experiencia.</p> <p style="text-align: center;">“Sillas musicales”</p> <p>*Inicio: -Se les dará las indicaciones del juego, se comentarán las reglas del juego. *desarrollo: Se colocarán sillas formando una fila, los niños se colocarán alrededor de ellas, se pondrá música, se les indicará que bailarán al ritmo de la música y cuando pare la música los niños se tendrán que sentar en una silla, el niño que se quede sin silla perderá y tendrá que salir del juego, se va ir retirando una silla cada vez que vaya saliendo un perdedor, hasta quedar con un solo ganador. *Cierre: -Preguntarles que les agrado del juego y que no, si les gustaría volverlo a jugar.</p> <p style="text-align: center;">“La pesca”</p> <p>-*Inicio: -Se darán las indicaciones del juego. -La actividad se realizará en el patio, *Desarrollo: -Se colocará en el patio una tina con agua y peces de plástico de colores, se les proporcionará una caña de pescar, se le asignara un color a cada niño, se les indicara que tendrán que pescar los peces del color que les haya tocado, se les determinará un tiempo para que logren pescar todos los peces de su color. -La tina con peces se colocará a una distancia de 5 metros de distancia de los niños con su cubeta para depositar los peces. -Los niños tendrán que correr para trasladar sus peces. *Cierre: -Al final se realizará el conteo de peces y el que haya pescado más será el ganador.</p> <p style="text-align: center;">“El gusano”</p> <p>*Inicio: -Se les indicará que la actividad se realizará en el patio. -Se dirán las reglas del juego y que pasara si no las respetan. *Desarrollo: -Se colocarán dos gusanos de trapo, se les indicará a los niños y niñas que se formen dos equipos de integrantes formados en dos filas, cada grupo tendrá que pasar por el gusano, tomara una pelota y la depositará en un cesto, se les dará un tiempo determinado para realizar el juego. *Cierre: -Al finalizar el juego, se contarán cuantas pelotas obtuvo cada equipo y del tiempo que realizaron.</p>			
Recursos: Gusanos de trapo, pelotas, cestos, escoba, música, peces de colores, tina de agua, sillas.			

Actividad 7: “Ejercitando el cuerpo”

En esta última sesión de juegos se observó un gran logro respecto a seguir indicaciones de las actividades, respetar reglas del juego, socializar entre compañeros en armonía, hubo compañerismo, compartir materiales, esperar turnos, interés en el juego y lo más importante identifican valores que tienen que aplicar durante las actividades.

Se observa en los niños coordinación, organización en los juegos, al participar realizaron correctamente el conteo de objetos, hicieron uso adecuado de los gusanos de trapo, se introdujeron dentro de los gusanos sin empujar, respetaron su turno para poder ingresar en ellos, colocaron en los cestos las pelotas, la mayoría del grupo logro con las expectativas de los juegos.

Cristopher, Sara, Iker mostraron un gran avance en cuestión de ser más tolerantes, de controlar sus impulsos, esperan su turno estando tranquilos, con paciencia, siguen indicaciones, son compartidos, brindan ayuda a sus compañeros que lo necesitan y sobre todo son respetuosos con sus compañeros.

Al finalizar cada juego los niños que perdían al principio no les parecía, pero platique con ellos que tienen que aprender a perder o a ganar y que tenemos que mantener la calma, controlar nuestros impulsos, a controlar nuestras emociones, recordamos el valor del respeto, tolerancia, amistad para fortalecer la convivencia sana y pacífica dentro y fuera del aula.

Lista de cotejo

Indicador	Lo logra	En proceso	No lo logra
Respeto reglas del juego.	X		
Se involucró en el juego.	X		
Mostro actitud positiva al ganar o perder en el juego.	X		
Se relacionó afectivamente durante el juego.	X		

4.3 Resultados de intervención pedagógica y comunitaria.

En este proyecto de intervención socioeducativa se trabajaron doce sesiones de actividades en las cuales se trabajaron valores, aplicando reglas y límites para su desarrollo y aprendizaje de los niños de preescolar II-A del CENDI "CALLI IN YULILICE".

En este proyecto trabajé transversalidad de Campos de Formación Académica y Áreas de Desarrollo Personal y Social como: Educación Socioemocional, Lenguaje y Comunicación, Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social, Artes. Estos aprendizajes obtenidos les han ayudado en su desarrollo personal y social, favoreciendo sus relaciones interpersonales, adquiriendo autonomía, confianza, aprendieron a regular su conducta, a practicar reglas y límites.

También a desarrollar y a desenvolverse en un clima cálido basado en el respeto, a ser participativos, colaborativos, a ser asertivos, utilizar el diálogo para expresar sus emociones, sentimientos, a propiciar la escucha, el intercambio de ideas y a practicar la aceptación. Los niños se muestran alegres, participativos, su forma de actuar es formando vínculos de armonía entre pares, conviven pacíficamente al seguir las reglas de un juego con equidad e inclusión.

Estoy satisfecha con los resultados que obtuve en el desarrollo y en la aplicación de mi proyecto sobre límites y reglas, observé grandes avances en los niños a pesar de las complicaciones y el poco tiempo que se tuvo para su aplicación, pero en el tiempo de aplicación se reflejaron resultados satisfactorios y de algo que si estoy segura es que los padres de familia siguen aplicando e imponiéndoles reglas y límites a los niños para lograr niños autónomos, sociales y responsables.

Con la aplicación de este proyecto se logró la integración de los niños en los juegos respetando a sus compañeros, las reglas y límites estipulados, esto se observó al aplicar las actividades pedagógicas y lúdicas. Observe que los valores fueron aprendidos e identificados y llevados a la práctica cotidiana de los niños en el salón de clases.

La mayoría de los niños colaboran, utilizan la empatía, e infieren como deben de actuar ante situaciones que les causa molestia y ya controlan sus emociones y dialogan para llegar a un acuerdo y tener una convivencia sana y pacífica. Al practicar las distintas situaciones didácticas recurrí a utilizar distintos materiales, espacios y lugares dentro y fuera del salón.

4.4 Propuesta de mejora

El juego es fundamental en la educación preescolar, por el potencial que tiene en el desarrollo y aprendizaje de los niños, especialmente en la primera infancia, en la escuela deben abrirse múltiples oportunidades para que lo pongan en práctica.

El juego promueve en los niños la creatividad, la imaginación, la confianza en sí mismos, las aptitudes físicas, sociales, cognitivas y emocionales. Mediante el juego los niños exploran el mundo que los rodea, experimentan con nuevas ideas y papeles, aprenden a tomar acuerdos, a actuar conforme a ciertas reglas a resolver conflictos y tomar decisiones.

Por este motivo elegí plantear actividades a través del juego

CONCLUSIONES

En esta sociedad los límites, reglas y sobre todo los valores han sido fundamentales en el desarrollo de la personalidad e integración social del individuo, la educación y la aplicación de estos puntos, en otros tiempos era muy estricta y más controlada por parte de los padres de familia y de la misma comunidad.

Antes era una sociedad más integral basada en los valores en general, había más respeto, se le dedicaba más tiempo a la educación formativa y valoral y la convivencia personal. En la actualidad el compromiso de los padres en relación con la educación de sus hijos se está perdiendo por falta de tiempo, compromiso, abandono por cuestiones de trabajo, dedican poco tiempo a sus hijos y lo compensan con cosas materiales, dejando de lado las reglas, límites y no refuerzan los valores de respeto, honestidad, tolerancia entre otros.

Los valores se aprenden a través del ejemplo práctico, de la cotidianidad, de nuestro comportamiento día a día, a través del ejemplo que los hijos observan de los padres, de su familia y de su entorno en donde se desarrollan. En este proyecto se trabajaron límites, reglas apoyándonos de valores, se realizó por medio del juego, ayudando a que los niños expresaran sus sentimientos y logaran autorregular sus emociones para tener una mejor integración con sus pares.

El proyecto aplicado fue un reto ya que en esta etapa de preescolar los niños son más inquietos, todo quieren explorar, investigar, tocar libremente, siendo el momento indicado para trabajar límites y reglas en conjunto con los padres de familia, los docentes y la comunidad escolar, porque la educación es una triada y si se trabaja en conjunto se obtendrán mejores resultados y se lograrán los aprendizajes esperados aplicados.

El tiempo para el desarrollo de este tipo de proyectos debe de iniciarse desde la etapa inicial porque es el momento en el cual el niño comienza a asimilar y la información que va adquiriendo durante su aprendizaje y esto a base de la práctica, perseverancia y del juego como principal acción, el niño lo logrará, La intervención espontánea de los niños cuando están jugando les permite sugerir actividades, donde como docentes podemos aplicar los límites y reglas.

También observe que el diálogo es un factor importante en el desarrollo de las relaciones personales ya que al dialogar se evitan agresiones verbales y físicas, se enseña a los niños a aprender a escuchar a los demás, para después emitir su opinión, intervenir en la solución de conflictos. Con ello el niño aprende a actuar de manera asertiva. El aprendizaje a través del juego, de valores, de reglas y de límites harán que los niños sean más autónomos, seguros y se sientan capaces de ayudar a otros niños que lo necesiten.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bruner, J. (1994). Juego, pensamiento y lenguaje. En Antología Básica. El Juego SEP, México, D.F.
- Cañal, P. (2010). La Psicomotricidad en Preescolar. México, DF. Trillas.
- Cerezo, Ramírez, Fuen Santa, "La violencia escolar", Murcia: pirámide, 1997.
- Curso de Formación y Actualización Profesional Para el docente de Educación Preescolar. (2004).
- Diccionario. (1995). De las ciencias de la educación. México, D.F.: Santillana. S.A.
- Ferreiro. R. (2007). "Estrategias del aprendizaje cooperativo". México: Trillas.
- García, H. V. (2004) Diccionario Pedagógico, México, Tomo II
- Hernández, - Fernández y Bautista (2006). "Metodología de la investigación", México, cuarta edición, Mc Graw Hill.
- Hernández, P. (1989). Discrepancia entre el diseño institucional por la práctica educativa, Diseñar y enseñar teoría y técnicas de proyecto docente, Madrid,
- Howard, C. (s.f.) Diccionario de la Psicología.
- Jiménez, J. (2010), El valor de los valores, 3ª. Edición, Editorial. Cograf. Comunicaciones,
- Latorre, A, (2008) La investigación-acción. Conocer y cambiar la práctica educativa, Editorial Grao, de IRIF, S.L, Barcelona
- PIAGET, J. (1971) Formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño, imagen y representación. España, Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J. (1994). La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición del lenguaje. En Antología Básica. El juego SEP. UPN. México, D.F.
- Piaget, J. (2008). "El desarrollo de la psicomotricidad y la educación preescolar", Antología Básica. El niño desarrollo y proceso de construcción del reconocimiento, México, UPN, Ajusco,
- SEP (1993). Bloque de juegos y actividades de los proyectos del jardín de niños. México, Secretaria de Educación Pública. D.F. p.22
- SEP (2014). Educación Preescolar. Libro para las familias, México, Dirección General de Desarrollo Curricular de la Secretaria de Educación Básica, Secretaria de Educación Pública,
- SEP. (1992). Desarrollo del niño en el nivel preescolar. México, D.F. Fernández Editores.
- SEP. (1992). Psicología y Pedagogía.
- SEP. (2011) Programa de Estudio. Guía para la Educadora Educación Básica Preescolar. México, Talleres SEP.

SEP. (2011). Programa de Estudios 2011. México. Secretaria de Educación Pública, (PEP)

SEP. (2017). Plan y Programas de Estudio, Orientaciones Didácticas y Sugerencias de Evaluación. Aprendizajes Clave Para la Educación Integral.

Vázquez, J. (2000) Metodología de aprendizaje basado en solución de problemas, México, Proyecto. Trujillo.

Vygotsky, L. (1994). El papel del niño. En Antología básica del juego. SEP, México D.F.

-Zapata, A, O. (1971). La Psicomotricidad y el niño. México, D.F.: Trillas.

-<http://www.mejorenfamilia.org>.Vidal Schmill

Anexo documental número 1

**CENDI
“CALLI IN YULILICE”**

Profesora: Sonia Liliana Padilla Basurto. Preescolar I I-A

ENTREVISTA A PADRES DE FAMILIA

i.-datos del alumno(a)

nombre del
alumno(a): _____

fecha de nacimiento: _____

edad: _____

dirección:

teléfono de casa: _____

grupo: _____

2-datos escolares

¿quién le ayuda a realizar sus tareas?

¿cuánto tiempo dedica a esta actividad?

¿en qué espacio las realiza?

¿cómo describiría el desempeño de su hijo(a)?

¿considera qué necesita un apoyo especial? y ¿en qué? _

3-datos emocionales

¿hay algo que le disguste a su hijo? ¿qué y por qué?

¿qué actividad realiza su hijo en su tiempo libre?

¿con quién muestra mayor apego?

4-en sus tiempos libres

¿con quién juega su hijo(a)?

¿qué caricatura?

¿cuál es su juguete preferido?

Anexo documental número 2

CENDI

“CALLI IN YULILICE”

Maestra: Sonia Liliana Padilla Basurto. Preescolar I I-A

Cuestionario del Alumno

Fecha:

1-¿Cómo te llamas?

2-¿Cuántos años tienes?

3-¿Te gusta asistir a la escuela?

4-¿Qué te gusta de la escuela?

5-¿Qué comida es de tu agrado?

6-¿Cuál es tu fruta favorita?

7-¿Qué caricatura te gusta ver?

8-¿Con quién juegas en casa?

9-¿Con quién pasas más tiempo en cas

