



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099 CIUDAD DE MÉXICO, PONIENTE**



**EL JUEGO COLABORATIVO: ESTRATEGIA DIDÁCTICA
QUE FAVORECE LA CONVIVENCIA SANA,
EN LOS NIÑOS (AS) DE EDUCACIÓN PREESCOLAR DEL
COLEGIO CARSOLIO DE LA CDMX**

TESINA

PRESENTA

ERIKA ZUBIETA FARFÁN

ASESORA: DRA. RITA RIVERA SANDOVAL

CIUDAD DE MÉXICO

MAYO DE 2021



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099 CIUDAD DE MÉXICO, PONIENTE**



**EL JUEGO COLABORATIVO: ESTRATEGIA DIDÁCTICA
QUE FAVORECE LA CONVIVENCIA SANA,
EN LOS NIÑOS (AS) DE EDUCACIÓN PREESCOLAR DEL
COLEGIO CARSOLIO DE LA CDMX**

TESINA

**OPCIÓN ENSAYO QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**

PRESENTA

ERIKA ZUBIETA FARFÁN

CIUDAD DE MÉXICO

MAYO DE 2021



DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACIÓN

Ciudad de México, 18 de mayo de 2022

C. ERIKA ZUBIETA FAFÁN

Presente

En mi calidad de *Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, titulado:*

EL JUEGO COLABORATIVO: ESTRATEGIA DIDÁCTICA QUE FAVORECE LA CONVIVENCIA SANA, EN LOS NIÑOS (AS) DE EDUCACIÓN PREESCOLAR DEL COLEGIO CARSOLO DE LA CDMX

Modalidad TESINA, Opción Ensayo, a propuesta del C. Dra. Rita Rivera Sandoval manifiesto a Usted, que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior se dictamina favorablemente su trabajo y se autoriza a presentarlo ante el H. Jurado que se le designará para realizar su Examen Profesional.

ATENTAMENTE:

E. P.
COMISIÓN DE EXÁMENES PROFESIONALES

DRA. GUADALUPE G. QUINTANILLA CALDERÓN
Presidente de la Comisión de Exámenes
Profesionales de la Unidad UPN 099 Ciudad de México, Poniente

C.C.P. Archivo de la Comisión de Exámenes Profesionales de la Unidad UPN 099 CDMX, Poniente



AGRADECIMIENTO

Ai Ser Supremo:

Gracias por estar conmigo en cada momento, y darme la sabiduría necesaria, para salir adelante

A mi madre, María Leticia:

Gracias por tu amor, cariño y apoyo

A mi padre, Sergio:

Gracias por tu amor, a pesar de ya no estar físicamente, estas en mi mente y corazón

A mis hijos, Anthony, y Nathalia:

Gracias por su comprensión, amor, apoyo incondicional y paciencia

A mis Profesores de la Unidad UPN 099 CDMX Poniente:

Gracias por brindarme su tiempo y conocimientos

A la UPN Ajusco, y a la Dra. Guadalupe G. Quintanilla Calderón, Directora de la Unidad UPN 099 CDMX Poniente:

Gracias por otorgarme la oportunidad de realizar mi sueño: estudiar la Universidad

A mi asesora, Dra. Rita Rivera Sandoval:

Gracias por su apoyo, atención y compromiso

A mis alumnos del Colegio Carsolio:

Gracias por darme la mejor vocación que es ser docente

A ti:

Gracias por impulsarme a ser mejor persona, con tu apoyo, amor y cariño

ÍNDICE

	Pág.
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1. LOS ELEMENTOS METODOLÓGICOS Y REFERENCIALES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	2
1.1.LA JUSTIFICACIÓN DEL TEMA	2
1.2. LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA	3
1.2.1. REFERENTE GEOGRÁFICO	3
1.2.2. REFERENTE ESCOLAR	11
1.3. EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	16
1.4.LA HIPÓTESIS GUÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	17
1.5.LA ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL	17
1.5.1. OBJETIVO GENERAL	17
1.5.2. OBJETIVOS PARTICULARES	18
1.6. LA ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL	18
CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL	19
2.1. EL APARATO CRÍTICO-CONCEPTUAL ESTABLECIDO EN LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO	19
2.1.1. ¿Cuáles son los juegos colaborativos?	19
2.1.2. ¿A qué llamamos convivencia sana y pacífica En la Educación Preescolar?	28
2.1.3. Desarrollo de los niños de 4 a 5 años de edad	31
2.1.4. Importancia del juego como estrategia didáctica.	35
2.1.5. Intervención docente, indispensable para favorecer la convivencia entre alumnos	38
2.2. ¿ES IMPORTANTE RELACIONAR LA TEORÍA CON EL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA DIARIA EN TU CENTRO ESCOLAR?	42

2.3. ¿LOS DOCENTES DEL CENTRO DE TRABAJO AL CUAL PERTENCE, LLEVAN A CABO SU PRÁCTICA EDUCATIVA EN EL AULA, BAJO CONCEPTOS TEÓRICOS?	43
CAPÍTULO 3. UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA	44
3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA	44
3.2. JUSTIFICACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA	44
3.3. ¿A QUIÉN O A QUIÉNES FAVORECE LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA?	44
3.4. LOS CRITERIOS ESPECÍFICOS QUE AVALAN LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA EN LA ESCUELA O EN LA ZONA ESCOLAR	444
3.5. LA PROPUESTA	45
3.5.1. Título de la propuesta	45
3.5.2. El Objetivo General	45
3.5.3. Alcance de la Propuesta	45
3.5.4. Temas Centrales que constituyen la Propuesta	455
3.5.5. Características del diseño: Sesiones de clase	46
3.5.6. ¿Qué se necesita para aplicar la propuesta?	48
3.6. MECANISMO DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA	48
3.7. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA	49
CONCLUSIONES	51
BIBLIOGRAFÍA	
REFERENCIAS DE INTERNET	

INTRODUCCIÓN

El principal objetivo de la Reforma Educativa en México, es que la Educación Pública Básica sea de calidad e incluyente y que todos los niños (as), reciban una educación integral que les proporcione aprendizajes útiles para la vida. donde la convivencia sana, es primordial para el bienestar de cada uno de ellos.

Por ende, la presente tesina aborda el tema de estudio sobre el Juego Colaborativo, como estrategia didáctica que favorece la convivencia sana, en los niños (as) de Educación Preescolar del Colegio Carsolio en la Alcaldía Gustavo A. Madero de la CDMX, a través del siguiente contenido:

En el Capítulo 1, se hace referencia a los elementos metodológicos y referenciales: Ubicación, análisis histórico, geográfico y socioeconómico, escolar, planteamiento del problema, hipótesis, objetivo general y particular, orientación metodológica sobre el tema de estudio.

En el Capítulo 2, se desarrolla el marco teórico de esta investigación documental, haciendo referencia a las fuentes de consulta para este capítulo, para fundamentar los temas y conceptos a investigar, e indagar en la solución de la problemática presentada.

En el Capítulo 3, se diseña una propuesta para resolver el problema planteado; registrando la justificación, así como los criterios que avalan la implantación de la propuesta, además de las formas de evaluación y resultados esperados.

Enseguida, se muestran las Conclusiones, finalizando con la Bibliografía y las Referencias de Internet.

CAPÍTULO 1. LOS ELEMENTOS METODOLÓGICOS Y REFERENCIALES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Resulta de vital importancia para cualquier tipo de investigación que se realice, establecer los elementos de referencia contextual y metodológica que ubican la problemática. Formular tales elementos, permite dirigir en forma sistemática, el trabajo de indagación que debe realizarse para alcanzar los objetivos propuestos en el desarrollo de la investigación.

Bajo las argumentaciones citadas es que se estructura el Capítulo 1 y que contiene los siguientes elementos:

1.1. LA JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

Al observar la problemática respecto a conflictos desagradables en los niños preescolares del Colegio Carsolio, la tesista está interesada en buscar alguna estrategia didáctica para favorecer en los niños, una sana convivencia con sus compañeros, lo cual lo manifiesten en sus actitudes, para evitar agresiones entre los niños y malestar de sus padres de familia.

Por lo que es importante trabajar en equipo, escuela, padres de familia y alumnos.

Los juegos colaborativos son indispensables y necesarios para cambiar la visión de los niños, ya que se busca que mejore su interacción social, la integración, la participación, favorecer la convivencia sana, a través del trabajo colaborativo.

1.2. LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA

1.2.1. REFERENTE GEOGRÁFICO

A.1 Ubicación de la Alcaldía en el contexto nacional.¹



Mapa de la ubicación de la Alcaldía Gustavo A. Madero²



¹ <http://mr.travelbymexico.com/imgBase/2012/04/distritofederal.jpg>. = (21- Enero- 2020).

² <https://www.google.com/search?q=alcaldia+gustavo+a+madero&tbm=isch&hl=es&hl=es&ved=2ahUKEwirpcumiK3nAhVJQKwKHSjPCwcQrNwCegUIARDMAQ&biw=> (30- Enero- 2020).

A) ANÁLISIS HISTÓRICO, GEOGRÁFICO Y SOCIO-ECONÓMICO DEL ENTORNO DE LA PROBLEMÁTICA³

a) Orígenes y antecedentes históricos de la localidad

San Juan de Aragón es una Colonia construida (por secciones), a cargo de los arquitectos mexicanos Héctor Velázquez Moreno y Ramón Torres Martínez, está situada a una altura de 2,450 m sobre el nivel del mar al Noroeste de la Ciudad de México. Se popularizó en 1962, como conjunto urbano habitacional único, en su género, debido a la creciente y descontrolada demanda del área, teniendo su auge y éxito en las décadas de 1970 y 1980.

Los antecedentes se remontan del año 1435, cuando los Mexicas después de derrotar a los Tepanecas de Azcapotzalco, fijan nuevos límites a las tierras de los Tlatelolcas permitiéndoles establecer en ellas sus propios derechos de pesca.

A mediados del Siglo XIX existían 87 casas en torno al casco y 458 habitantes.

El 13 de septiembre de 1857, el presidente Ignacio Comonfort promulgó Decretó por el cual se reconoce la existencia legal del Pueblo de Aragón, el cual se le anexó el nombre de San Juan, referido al Santo que se festeja en esa fecha "San Juan Crisóstomo" y se fundó el pueblo llamado San Juan de Aragón.

La hacienda fue fraccionada y al finalizar la gesta, Revolucionaria (1917), se realizó la distribución de tierras a los campesinos, tomando un carácter ejidal los terrenos

³ <https://www.municipios.mx/distrito-federal/gustavo-a-madero>.= (30- Enero- 2020).

repartidos. El 7 de diciembre de 1922, se le hace la primera dotación de ejidos al Pueblo de San Juan de Aragón con una extensión de 1,074 hectáreas.

Para ese entonces, lo que llegaría a ser el Bosque de San Juan de Aragón se localizaba en la zona antiguamente utilizada como potrero de la Hacienda de Aragón y al Sureste del pueblo que tiene el mismo nombre.

En la década de ese entonces, el Departamento del Distrito Federal constituyó allí la Unidad Habitacional San Juan de Aragón, y una cuarta parte del territorio, es ocupado por el bosque, lago y zoológico del mismo nombre, donde alrededor surgieron varias Colonias. El Distrito Federal”, estaba dividido en Delegaciones; pero en el año de 2018, el Distrito Federal oficialmente cambio de nombre, por decreto presidencial, y se le llamó Ciudad de México y los espacios geográficos llamados Delegaciones, pasaron a ser Alcaldías.

b) Hidrografía

La Alcaldía cuenta con varios cauces que, en la actualidad, se encuentran casi en su totalidad entubados, ya que es, por donde corren diversas vialidades, algunos de ellos son: Río de Los Remedios, Río Consulado, Río de Guadalupe, Río Santa Coleta.

c) Orografía

El territorio se encuentra en el Eje Volcánico Transversal, en la sub-provincia de los Lagos y Volcanes del Anáhuac, en general casi la totalidad de su terreno es plano con un promedio de 2240 MSNM, a excepción de la porción Norte, que alberga parte de la Sierra de Guadalupe misma que comparte con el estado de México, sus elevaciones oscilan alrededor de los 2,900 metros, entre sus principales Elevaciones se

encuentran: Cerro del Chiquihuite, Cerro del Sombrero o pico tres Padres , Cerro del guerrero, Cerro de Santa Isabel y Cerro del Tepeyac.

d) Medios de comunicación

La demarcación de la Alcaldía Gustavo A Madero, cuenta con todos los servicios de comunicación: internet, televisión por cables de diversas compañías, servicios de correo y telégrafos compañías de luz y fuerza, teléfonos de México, etcétera.

e) Vías de comunicación

La estructura vial primaria presenta la parte Sur Poniente, entre la Calzada Vallejo y Avenida Eduardo Molina, el eje 5 Norte Montevideo y Circuito Interior, y con problemas de accesibilidad hacia los asentamientos de Cuauhtepac. Confinados por la Sierra de Guadalupe y la zona Nororiente limítrofe con los Municipios de Nezahualcóyotl y Ecatepec. Se ubica la terminal Central de Autobuses del Norte, donde operan las principales líneas a nivel nacional, de auto transporte de pasajeros.

f) Sitios de interés cultural y turístico Religioso

-Basílica de Guadalupe; -Antigua basílica de Guadalupe; -Acueducto de Guadalupe; Templo de la ciudad de México; Cultural; Planetario Luis Enrique Erro; Adolfo López Mateos del I.P.N. Zacatenco; Museo de Cera en la calzada de los Misterios; -Museo de la Basílica de Guadalupe; Museo de Geología del Instituto Politécnico Nacional; Pie del Museo de Historia Natural; y Museo del Drenaje profundo de la ciudad de México Museo de los ferrocarrileros.

g) El impacto del referente geográfico

La Alcaldía Gustavo A. Madero es la más grande es por ello que esta Alcaldía cuenta con todo tipo de actividades centros culturales de recreación centros comerciales, plazas, hospitales, centros turísticos medios y vías de comunicación es por esto que impacta en el ámbito escolar porque ya sea un 12 de diciembre, los niños no asisten al Colegio y es porque las vías de comunicación se encuentran demasiado saturadas y es imposible llegar a su destino escolar. También hay otros que salen con sus familiares a repartir agua, café, alimentos para que las personas que visitan la Basílica en estos días. Esto de algún modo impacta a los niños y refuerza sus valores en las 32 Casas de Cultura y 40 Centros Deportivos de la Alcaldía. De hecho, muchos menores de entre 2 y 5 años tienen más habilidades para usar computadoras, Smartphone y navegar en internet para nadar, abrocharse un botón, cerrarse el abrigo o andar en bicicleta, de acuerdo un estudio realizado por la firma AVG technologies. A esto se suma la situación familiar, la mayoría de los pequeños crecen con la ausencia constante de sus padres, debido a cuestiones laborales, al mismo tiempo se enfrentan con una exigencia muy alta por parte de sus papás y maestros tanto en la escuela como las actividades extra académicas.

B) ESTUDIO SOCIO-ECONÓMICO DE LA LOCALIDAD⁴

a) Vivienda

Según el censo de 2019 el número de viviendas particulares en condiciones de hacinamiento en la Alcaldía fue de 34,084 (10.80%), siendo ligeramente mayor que a

⁴ <https://www.INEGI>. Cuaderno estadístico y geográfico de la zona metropolitana del Valle de México 2014 2015. = (30- Enero- 2020).

nivel de la ciudad de México (9.87%) y menor que a nivel nacional (14.09%), el total de hogares familiares encontrado fue de 282,649 de los cuales más de la mitad son hogares nucleares (66.72%) compuesto por ambos cónyuges e hijos, el 30% aproximadamente son hogares ampliados, compuestos por cónyuges hijos, algún otro familiar y en mucha menor medida, se encuentra hogares compuestos conformados por otros integrantes sin parentesco, es decir, que hay un pedido mínimo de hogares nucleares con cifras similares en Ciudad de México y a nivel nacional. El total de hogares con jefatura femenina fue de 80,988, es decir, menor de la mitad del total de hogares familiares, de los cuales el 54.86%, se da en los hogares nucleares y el 41.82% se da en hogares ampliados siendo similar en la ciudad de México por ahora, probablemente esto se deba a la ausencia del hombre que antes existía que por razones de trabajo u otras, deja prácticamente al frente del hogar y la toma de decisiones a la mujer, pero ahora en la actualidad trabajan los dos y gozan de tener todos los servicios y viven en casas propias.

b) Empleo

En la Alcaldía, el porcentaje de población general que participó económicamente fue del 54.46%, de este porcentaje el 69.61% correspondió a los hombres y el 40.71% a las mujeres. Este dato es ligeramente menor respecto al de Ciudad de México y ligeramente mayor al de nivel Nacional, las edades donde se concentra esta población económicamente activa en la Alcaldía va de los 25 a los 50 años en ambos sexos, predominando marcadamente el número de hombres de la población de la Ciudad de México el 56.75%, es considerada económicamente activa observándose mayor economía. En los hombres con una tasa de 71.33, es que las mujeres presentan una

tasa del 43.76%, en los en los grupos de 25 a 50 años para ambos el rango de dónde se observa mayor productividad tanto en hombres como en mujeres fue el de 40 a 44 años manteniéndose una productividad regular hasta los 60 años. Cabe mencionar que el 30%, de esta población percibe únicamente hasta dos salarios mínimos como máximo, en cuanto a las tasas de ocupación económica la tasa de desocupación total, es decir, población desocupada que busca trabajo en la Ciudad de México es de 6.1, siendo mayor que la media nacional 4.8, siendo pareja está tasa para hombres y mujeres, es decir, igual número de hombres y mujeres desocupados, por otra parte la tasa de ocupación en el sector informal es similar tanto en la ciudad de México como a nivel nacional destacado el mayor número de hombres ocupados.

c) Deporte

Con la inauguración de una cancha de futbol rápido en la Colonia CTM El Risco, Gustavo A Madero, se mantiene el impulso del deporte en la demarcación. Esta cancha se suma en la rehabilitación de más de 250 parques y centros deportivos que cuentan con instalaciones modernas, equipo de última generación y material resistente, ubicados en las 230 Colonias de la Alcaldía como los Centros Deportivos Miguel Hidalgo, Carmen Serdán, Huitlacoche, Medel, 100 Metros, Miguel Alemán, Nueva Atzacolco y Santos Degollado. La cancha ubicada en la calle Martínez de Escobar y calle 12, cuenta con las medidas profesionales para practicar fútbol rápido y pasto sintético de alta resistencia.

d) Recreación

Existe entrada libre a las albercas de los Deportivos Carmen Serdán, Zona 3, Bicentenario y Rosendo Arnaiz. Habrá acceso a exposiciones, conciertos y Centros de

convivencia familiar. Durante los eventos se abren las puertas de los Centros sociales deportivos y culturales al público, y se cuenta con la atención médica de salvavidas y vigilancia con la finalidad de garantizar la seguridad de los usuarios.

e) Cultura

La Casa de Cultura está ubicada en Avenida Necaxa, esquina con Calle Santa Cruz, a un costado de la Unidad Habitacional Potrero y ofrece actividades como clases de danza, guitarra música, pintura y teatro, consta de seis talleres, salón para eventos, áreas verdes, aula de usos múltiples administración y recepción. El Faro de Aragón, tiene entre sus instalaciones un cine para 156 espectadores, un salón de usos múltiples donde se imparten talleres de danza y teatro, salón de edificio y producción, un salón con escenario para distintas presentaciones.

f) Religión predominante

La religión dentro de la capital del país, tiene una distribución geográfica particular, se observa que las Colonias del Centro de la Ciudad concentran el mayor porcentaje de personas sin religión. Mientras tanto las Colonias con mayor número de católicos se encuentran en el Sur y en la periférica de la urbe, y los judíos por su parte, están concentrados en el Poniente en zonas como Bosques de las Lomas y Polanco.

g) Educación

San Juan de Aragón es una de las comunidades que cuenta con un enorme número de escuelas de todo nivel, un objetivo estratégico de las políticas públicas del actual gobierno, está orientada la modernización educativa y a incrementar el grado promedio de escolaridad de la población, esto con el propósito de que las personas cuentan con

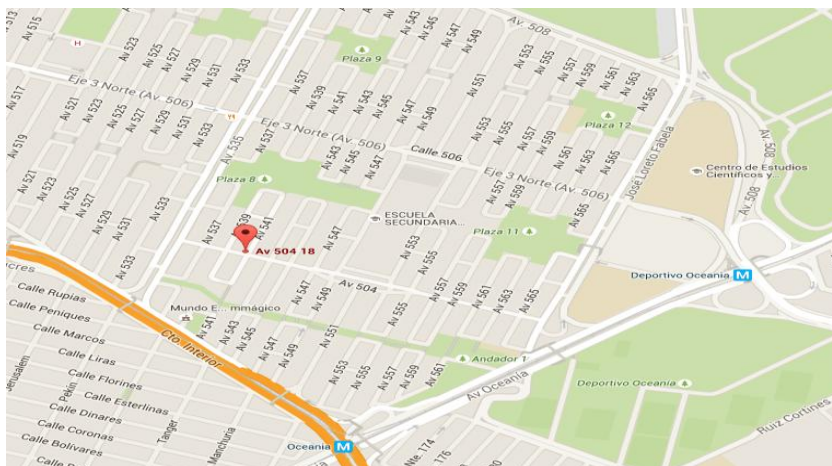
un perfil y conocimientos adecuados para su inserción en el mercado laboral dando la posibilidad de que aumenten la productividad en su trabajo y sus ingresos reales.

h) El ámbito SOCIO-ECONÓMICO

Influye positivamente, ya que se comenta que San Juan de Aragón, tiene un nivel en educación importante. Esto se debe que el grado de estudios que se maneja con las familias de Aragón es que los padres son profesionistas, trabajan papá y mamá, y con su presupuesto pueden pagar Colegios particulares, sin embargo, también se presenta que un gran número de niños son cuidados por cualquier familiar, por lo que la mayor parte del tiempo se encuentran más vulnerables y los dejan entreteniéndose con el uso de la tecnología, por lo que se encuentran limitados en sus habilidades motrices, ya que, se les dificulta trepar, escalar, brincar, etcétera.

1.2.2. REFERENTE ESCOLAR

a) Ubicación de la escuela en la cual se establece la problemática



MAPA DE LA COLONIA UNIDAD SAN JUAN DE ARAGÓN C.P 079205

5 FOTOGRAFÍA OBTENIDA DE: <https://www.google.com.mx/maps/98ty76dg1>. = (01- Febrero- 2020).

El Colegio Carsolio está ubicado en la Colonia Unidad Habitacional San Juan de Aragón, en Avenida 506 número 18, Alcaldía Gustavo A. Madero en la Ciudad de México.

b) Status del tipo de sostenimiento de la escuela

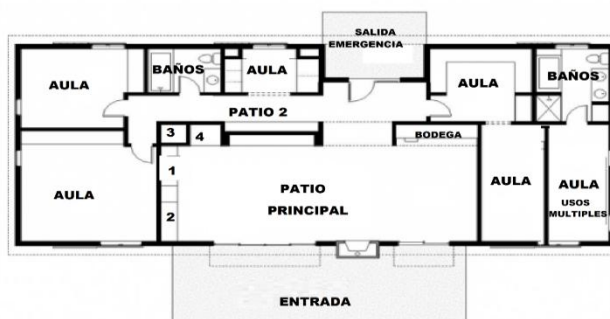
Se trata de una Escuela Particular cuya población de padres y madres de familia pertenece a una clase social media; según datos internos del Colegio el 98% de la población asistente pertenece a la Alcaldía Gustavo A. Madero, mientras el otro 2% pertenece a otras Alcaldías.

c) Aspecto material de la institución

El Colegio “Carsolio” cuenta con los recursos humanos necesarios, así como materiales didácticos, tecnológico e infraestructura suficiente para apoyar el desarrollo de las clases, tales como equipo de cómputo, material lúdico, construcción sólida a base de cemento, pisos de loseta; tiene una organización que le permite funcionar de manera conveniente en el sentido de la gestión organizativa-administrativa.

d) Croquis de las instalaciones materiales del Colegio Carsolio⁶

1. DIRECCION GENERAL
2. DIRECCION PSICOPEDAGOGIA
3. CAJA
4. OFICINA



⁶ Croquis proporcionado por la Directora del el Colegio “Carsolio”.

e) La Organización Escolar en la Institución

-Directora General: se encarga de todos los asuntos en general.

-Secretaria General: realiza todo el trabajo administrativo del Colegio, toma decisiones cuando la Directora no se encuentra en el Plantel, revisa planeaciones y el trabajo general de los docentes.

- Asistente de Dirección: ayuda a la Secretaría General y cobra todo tipo de pagos.

- Psicóloga: se encarga de canalizar y checar a los alumnos que presentan algún tipo de alteración en su conducta.

-Tres Docentes de Preescolar: Su trabajo consiste en estar frente a grupo, dirigiendo, guiando y motivando a los alumnos, fortaleciendo valores y fomentando la convivencia sana y pacífica, ayudando al niño a desarrollar diversas competencias, planificando y llevando planes y programas de estudio como indica la SEP.

-Una Profesora de Inglés: Realiza su labor como teacher, enseñando a los alumnos la segunda lengua.

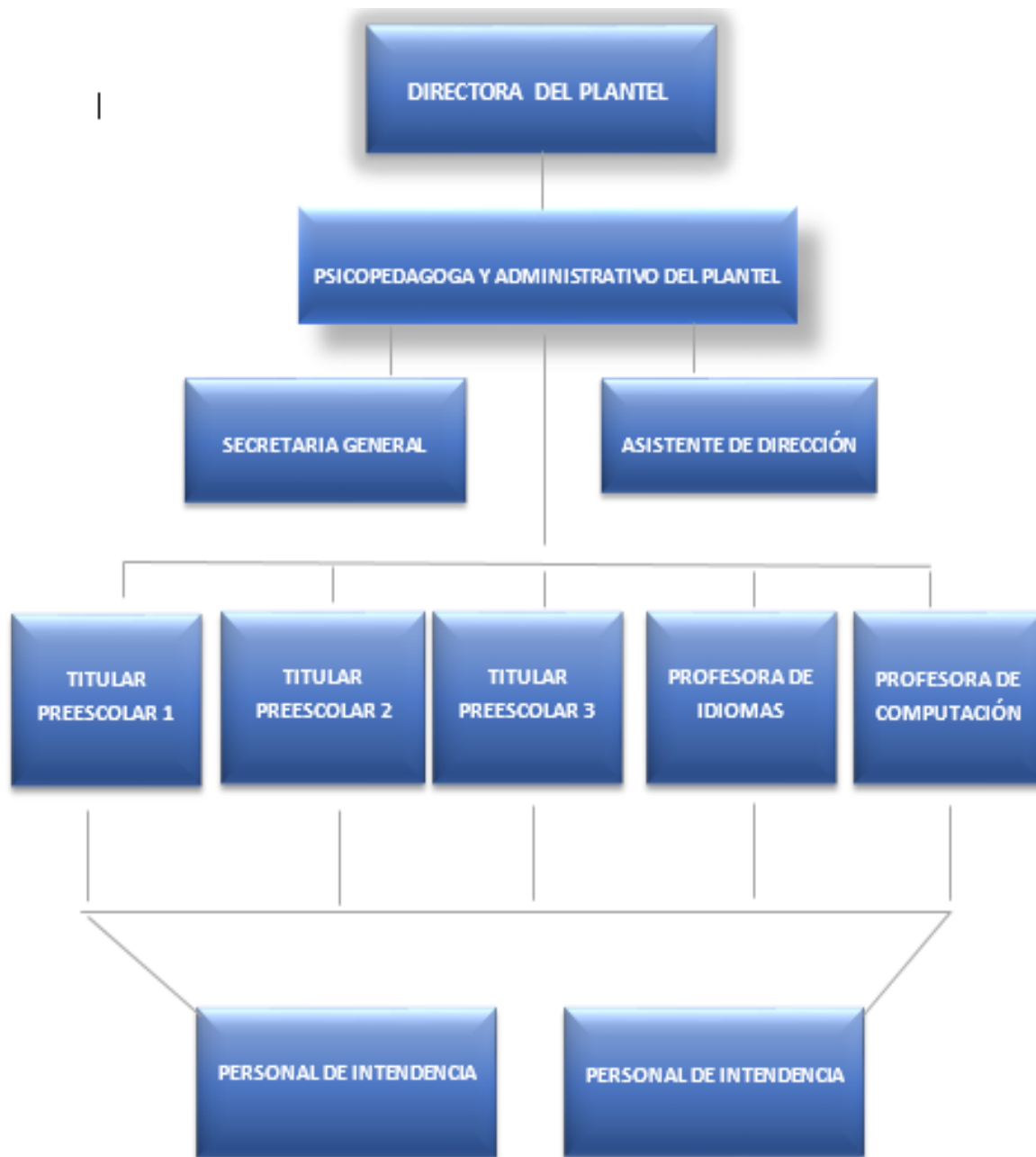
-Dos Profesores especializados en las materias complementarias de Educación Física y Computación:

Se encargan de fortalecer el desarrollo Psicomotor de los alumnos y el uso de las tecnologías y fortaleciendo el trabajo colaborativo en los niños y niñas.

2 personas de Intendencia: Realizan labores de limpieza y mantenimiento, de todo el Colegio.

f) Organigrama General de la Institución⁷

ORGANIGRAMA



⁷ Organigrama proporcionado por la Directora del el Colegio "Carsolio".

g) Características de la población escolar⁸

El Jardín de niños y Primaria Carsolio ubicado en Avenida 504 Número 18 U. San Juan de Aragón en la Alcaldía Gustavo A. Madero, Ciudad de México; cuenta con una población total de 180 alumnos y 20 maestros de los cuales se dividen en primaria, preescolar, personal administrativo y directivos.

h) Describir las relaciones e interacciones de la Institución con los Padres de Familia

Se realizan diversas actividades para fortalecer la comunicación y el trabajo colaborativo con los Padres de Familia, por ejemplo:

Al Inicio de clases se realizan juntas, para que conozcan los criterios de evaluación que se han de llevar a cabo durante el ciclo escolar; dándose a conocer el Marco para la Convivencia Escolar.

La familia, como primer ámbito educativo, necesita reflexionar sobre sus pautas educativas y tomar conciencia de su papel en la educación de sus hijos, a fin de que la complejidad de la realidad actual no repercuta negativamente en la vida del niño, como: los problemas escolares y familiares: desinterés, falta de motivación, dependencia, bajo rendimiento, fracaso escolar, violencia, etcétera.

De ahí surge la necesidad de una formación específica en este nuevo campo de trabajo pedagógico, el familiar, para que cualquier intervención que se intente llevar a cabo tenga en cuenta la visión global de su contexto.

⁸ Información proporcionada por la Directora del el Colegio "Carsolio".

i) Describir las relaciones e interacciones de la escuela con la comunidad

La educación moderna ha llegado a comprender la necesidad que hay de una estrecha colaboración entre la escuela y la comunidad, con el propósito de estimular y orientar el desenvolvimiento de los niños.

Las instituciones escolares, como la comunidad educativa, son las encargadas de organizar de este modo su labor y convertirse en centros abiertos donde el niño sea el objetivo de la influencia de todos y el sujeto de su propio aprendizaje.

Una de las características fundamentales de la comunidad es la de construir una colectividad organizada donde sus individuos interactúen y sus actividades se centren alrededor de sus necesidades, compartiendo creencias, costumbres e historia, en donde cada uno crezca y evolucione.

Por esto se deben unificar, los esfuerzos entre las distintas instituciones locales, regionales, nacionales y el sector más importante, para avanzar y alcanzar los objetivos propuestos en el desarrollo.

1.3. EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Es relevante dentro del procedimiento de las determinaciones metodológicas de toda investigación de índole científica, definir la problemática, esto precisa la orientación y seguimiento de la indagación. Por ello, plantearlo en forma de pregunta concreta, disminuye la posibilidad de enfrentar dispersiones durante la búsqueda de respuestas o nuevas relaciones del problema. La pregunta orientadora del presente trabajo, se estructuró en los términos que a continuación se establecen:

¿Cuál es la estrategia didáctica capaz de favorecer la convivencia sana entre los niños y niñas de Educación Preescolar del Colegio “Carsolio”, ubicado en la Alcaldía Gustavo A. Madero de la CDMX?

1.4. LA HIPÓTESIS GUÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Un hilo conductor propicio en la búsqueda de los elementos teórico-prácticos que den respuesta a la pregunta generada en el punto anterior, es la base del éxito en la construcción de los significados relativos a la solución de una problemática, en este caso educativa. Para tales efectos se construyó el enunciado siguiente:

La estrategia didáctica capaz de favorecer la convivencia sana entre los niños y niñas de Educación Preescolar del Colegio “Carsolio”, ubicado en la Alcaldía Gustavo A. Madero de la CDMX, es el juego colaborativo.

1.5. LA ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

Definir y estructurar objetivos dentro de planos, tales como el desarrollo de una investigación, la planeación escolar o el diseño curricular, lleva a la posibilidad de dimensionar el progreso, avances o término de acciones interrelacionadas con esquemas de trabajo académico. Por ello, es deseable que éstos, se consideren como parte fundamental de estructuras de esta naturaleza. Para la realización de la indagación presente, se constituyeron los siguientes objetivos

1.5.1. OBJETIVO GENERAL

Precisar por medio de una Investigación Documental, los elementos teórico-conceptuales del juego colaborativo como estrategia didáctica para favorecer la convivencia sana entre los niños y las niñas de Educación Preescolar.

1.5.2. OBJETIVOS PARTICULARES

- a) Especificar el protocolo de la Investigación Documental a realizar**
- b) Precisar los elementos teórico-conceptuales del juego colaborativo como estrategia didáctica para favorecer la convivencia sana entre los niños y niñas de Educación Preescolar**
- c) Elaborar y difundir una propuesta alternativa de solución a la problemática.**

1.6. LA ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

La orientación metodológica, indica las acciones a llevar a cabo en el quehacer investigativo documental, en este caso, de índole educativa, es necesario conformar el seguimiento sistematizado de cada una de las acciones a llevar adelante y correspondan al nivel de inferencia y profundidad de cada una de las reflexiones que, conjugadas con las diferentes etapas de la construcción del análisis, lleven a interpretar en forma adecuada, los datos reunidos en torno al tema, base de la indagación. La orientación metodológica utilizada en la presente investigación, estuvo sujeta a los cánones de la sistematización bibliográfica como método de revisión documental.

Asimismo, la recabación de los materiales bibliográficos, se realizó conforme a redacción de fichas de Trabajo de conformación: Textual, Resumen, Paráfrasis, Comentarios y Mixtas, principalmente.

El documento fue sometido a diversas y constantes revisiones, realizándose las correcciones indicadas y necesarias en la elaboración del presente informe.

CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

Toda investigación requiere de un aparato teórico-crítico que avale la base del análisis que dé origen a nuevas perspectivas teórico-conceptuales del área de conocimiento, en este caso, educativa.

Para ello, es necesario revalidar las proposiciones teóricas que se han ubicado conforme al enfoque que presenta el planteamiento del problema.

Bajo esa finalidad, se adoptaron los siguientes elementos conceptuales para su análisis:

2.1. EL APARATO CRÍTICO-CONCEPTUAL ESTABLECIDO EN LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO

2.1.1. ¿Cuáles son los juegos colaborativos?⁹

En el juego colaborativo participan dos o más jugadores, no compiten, sino que colaboran para conseguir el mismo objetivo y por lo tanto ganan o pierden en conjunto. Y son propuestas que buscan disminuir casos donde se manifiesta aislamiento escolar, falta de convivencia e integración con los demás.

Es indispensable que el docente conozca, la importancia del juego en relación con el aprendizaje de los niños; ya que, por medio de este, el niño: crea, descubre, imagina,

⁹ [https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigostsky/kroos.](https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigostsky/kroos/) = (4- Febrero- 2020).

expresa, experimenta, comparte sentimientos y emociones; ayuda a relacionarse con los demás desarrolla competencias para la adquisición de aprendizajes y para favorecer la convivencia sana y pacífica en el Colegio Carsolio se quiere utilizar como estrategia.

En nuestro país por ejemplo: se le está dando mayor importancia a las emociones, en este caso en el ámbito educativo; por ejemplo en el Nuevo Modelo Educativo, se habla del trabajo de emociones, la preocupación por el niño, con ello debemos trabajar siendo innovadores, utilizar el juego en cada momento para que el niño exprese sentimientos, vaya adquiriendo mayor autonomía, y los aprendizajes necesarios para la resolución de problemas de la vida cotidiana; donde nuestro trabajo Educativo es, utilizar diversos recursos, materiales, juegos didácticos, para que el niño desarrolle competencias. Se habla de los Aprendizajes Clave Para la Educación Integral donde se manejan conocimientos, prácticas, habilidades, actitudes y valores fundamentales (competencias), que ayudan al crecimiento integral del estudiante.

El juego se puede emplear para favorecer el desarrollo de los 6 campos formativos, contribuye y fomenta competencias sociales, valores y las situaciones de interacción con los niños y adultos.¹⁰

Para que el niño represente acciones que normalmente están prohibidas se utiliza el juego compensatorio, por ejemplo, una escena desagradable a la hora del descanso y la cual puede revivirla más tarde con diversos materiales, títeres, muñecos etc., lo cual

¹⁰SEP. Programa de estudio 2011. Guía para la Educadora Educación Básica. Preescolar. México, 2011. Pág. 21.

los lleva a reflexionar, y con ello el niño cambia la realidad según sus deseos, compartiendo sus experiencias sociales y ayudando a solucionar conflictos.

Las actividades deportivas constituyen un valioso eslabón en la cadena de influencias que recibe el niño durante su vida escolar contribuyendo a formar valores y a desarrollar en ellos hábitos y habilidades de gran utilidad. En caso de los estudiantes con trastornos afectivos conductuales adquiere una mayor importancia ya que permite mejorar su comportamiento, ayuda a desarrollar la socialización e integración a la sociedad, los educa en el cumplimiento de las reglas y normas.

Es una de las actividades que más contribuyen a la educación de los estudiantes, facilita crear en ellos el espíritu combativo con fines colectivistas, eleva la persistencia, la tenacidad, el esfuerzo por obtener cada vez logros superiores, actúa canalizando su potencial enérgico, activando los procesos psíquicos y ejercitando su orientación espacial y su motricidad¹¹.

a) ¿Qué es el juego?¹²

Un papel fundamental para la adquisición de aprendizajes y desarrollo de competencias es el juego. No hay una definición como tal para conceptualizar el término de juego. Sin embargo, se puede decir que es la actividad lúdica tan antigua

¹¹ <https://www.monografias.com/trabajos85/juegos-alternativos-trabajo-correctivo-compensatorio/juegos-alternativos-trabajo-correctivo-compensatorio.shtm>. l.= (6- Febrero- 2020).

¹² UNESCO. El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. Estudios y documentos de Educación, 1980. Págs.1-70.

como el hombre. Se ha estudiado en varios campos: en lo pedagógico, histórico, social etcétera. El juego es connatural; esto quiere decir, que es propio de la naturaleza; pertenece a lo biológico y genético del ser humano. Es una actividad libre, instintiva, espontánea, sin límites de espacio, tiempo; se libera tensión, provoca olvido, ayuda a la salud mental y física, es neutro, es una acción voluntaria, no tiene un fin útil o algún objetivo, lo único que se desea alcanzar con él es placer, júbilo, felicidad, alegría. Es una actividad la cual no se toma en cuenta la edad. Es simbólico, ficticio, improductivo, de azar, incierto; pre-social, que permite que el niño vaya construyendo su personalidad, el juego permite que el niño aplique diversos comportamientos en su vida cotidiana.

Con el juego se desarrolla la psicomotricidad en el niño, tanto fina como gruesa. Ayuda a que se desarrolle tanto físico, mental, cognitivo y emocional.

El reconocimiento del juego de manera científica ha sido tardío, no se le ha dado la importancia o interés que se merece.

En el Siglo XX el juego tiene la finalidad de una práctica histórica, antropológica, religiosa, didáctica, educativa, económica y social.

Cabe mencionar que grandes autores han estudiado la relación del juego, por ejemplo: El Teórico Piaget (1896-1980), que realizó diversos estudios en relación a las etapas del desarrollo del niño, en las que se ven que actividades o juegos realiza el niño, dependiendo su etapa, ya sea sensoriomotora, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales y son de suma importancia conocer, para saber qué tipo de juegos y actividades realizar con los niños.

Otros teóricos como Decroly (1871-1932), quien adecuo las leyes del desarrollo infantil a la enseñanza, esto con la finalidad de entender las necesidades de los niños de forma integral, tomo en cuenta el principio de la globalización y del interés, ayudando al desarrollo del niño por medio de la actividad intelectual y motricidad, utilizando juegos educativos clasificándolos en sensoriales, matemáticos, de tiempo, y a la iniciación a la lecto - escritura.

Por otro lado, Celestín Freinet (1896-1966), propone una teoría de la Educación por el trabajo, se basa en la educación popular la cual es eficiente, interesante, y principalmente humana, donde el eje es el trabajo y motor del desarrollo.

Se basa en 30 principios los cuales se deben trabajar en el ámbito educativo, podemos mencionar:

Funcionalidad, actividad, globalización, conocimiento de los alumnos, individualización, socialización, armonización, libertad, orden, cooperación, integración de experiencias, “Los niños y niñas aprenden trabajando”.

Se ha conceptualizado al juego, como un ejercicio recreativo, el cual se somete a reglas donde se pierde o se gana en el juego, llegando con ello al utilitarismo, quiere decir que se toman en cuenta no las habilidades, emociones del niño, sino como algo material, económico, por ejemplo, debemos diferenciar el juego con el deporte, ya que el deporte es una actividad que se basa en reglas y normas, donde se trabaja con cierta cantidad de personas (equipo), accesorios, donde se gana o se pierde, se utiliza como terapia psíquica, entrenamiento físico y se muestra competencia con el prójimo,

es viciado, ya que tiene fin político, económico y social, el juego es todo lo contrario, es espontaneo libre, sin nada que perder y mucho que ganar.

Es importante conocer que desde que el niño nace, a través del juego, descubre y se relaciona con el mundo exterior, es su primera herramienta, por ejemplo cuando le damos una sonaja en los primeros meses de nacido, él la utiliza para entretenerse, siente placer, alegría al moverla, al darle una pelota cuando ya comienza a caminar y la patea; otro ejemplo, cuando se le da una muñeca a una niña, ella la utiliza para jugar a ser la mamá, imita acciones de los adultos, dando de comer a su bebé, cuidándola, arrullando y expresa sentimientos y emociones.

En la antigüedad, los niños fabricaban sus propios juguetes, realizaban actividades, por ejemplo: de caza, pesca.

El juego es una actividad donde todos los niños juegan, visto del punto de visto teórico, el niño que no juega, es porque está enfermo tanto de su cuerpo como de espíritu.

La función psicológica del juego, es donde resurge de manera involuntaria, utilizando los instintos.

La teoría psicogenética, donde el Piaget expresa que a cada etapa corresponde cierto tipo de juego, y constituye de forma reveladora la evolución mental del niño. En la teoría psicoanalítica freudina, menciona que *“el juego puede emparentarse a otras actividades fantasmáticas del niño, y más particular en el sueño”*.¹³

¹³ <https://www.monografias.com/trabajos85/juegos-alternativos-trabajo-correctivo-compensatorio/juegos-alternativos-trabajo-correctivo-compensatorio.shtm>. l.= (8- Febrero- 2020).

De manera sociológica, el juego está en relación directa con el contexto social al que el niño pertenece. Influye notablemente cuando la madre está presente o se ausenta, el niño deja de estar en casa y lo llevan a guardería o escuela y esto cambia el desarrollo del niño, conoce y se relaciona con nuevas personas, compañeros, maestras, cuidadoras, personal docente, etc. Sin embargo, esto no impide que el niño juegue y se relacione con los demás.

El juego en función educativa, transmite tecnología, conocimientos, aprendizajes, intelectuales y comunicativas.

Desde el punto de vista etnológico, el juego se basa en costumbres, tradiciones del lugar donde se desenvuelven, tomando en cuenta, religión, cultura, economía, aspecto social; es importante el aprender y reconocer los juegos de otros países, de etnias, de los diversos juegos y juguetes que se utilizan en los pueblos, continentes, países, ciudades, comunidades, Colonias, familias etcétera.

En general los juegos proporcionan, conocimientos y aprendizajes, donde se observan los valores culturales de una sociedad.

En el contexto pedagógico, los materiales lúdicos y las actividades, son los medios por los cuales, el niño se expresa y adquiere conocimientos, ayuda al docente a fundamentar técnicas y métodos de enseñanza y con los cuales desarrolla diversas competencias para la resolución de problemas de la vida cotidiana.

El trabajo del docente es introducir el juego en clase con objetivos, donde el niño: memorice, retenga información, comprenda, aplique conocimientos, analice, sintetice,

evalúe, sea creativo, explore, clasifique; que realice actividades perceptivas, sensoriomotrices, verbales, afectivas, cognitivas, colaborativas, constructivas, donde expresen de forma corporal sus emociones, que utilicen diversos materiales y herramientas.

b) ¿Qué es una estrategia?¹⁴

El concepto de estrategia en la actualidad se utiliza con frecuencia en los términos siguientes: comunicación, educación, lenguaje, método, calidad, gerencia, competencia; puede ser un indicador de la gran importancia que revisten para el conocimiento para la acción sin excluir el evento del proceso del deterioro al que están expuestos. No nos interesa, hacer un análisis crítico de tipo léxico estadístico o sociológico relación con él, de los mencionados términos, sino más bien utilizarlos con cierta precaución epistemológica en cuanto su definición para lograr la mejor aplicación de los mismos en el problema que nos ocupa.

Es indudable que el concepto de estrategia es muy antiguo, está inevitablemente relacionado con las concepciones acerca de “*la guerra estrategia*”,¹⁵ es una palabra griega, indisolublemente ligada al campo militar, pero no de cualquier manera pues en su significado básico se trata de la concerniente al mando de un ejército o de una armada. Se relaciona con el cargo o la dignidad del jefe o estratega, el estratega es el general.

¹⁴Rogelio, Tobón Franco, Estrategias comunicativas en la educación: hacia un modelo semiótico-pedagógico. Colombia, Universidad de Antioquia, 2004. Pág.124.

¹⁵ Ídem.

El generalísimo, el almirante o caudillo, gobernador militar de la provincia conviene retener dos aspectos importantes: lo relativo a la lucha en este caso la defensa de un pueblo al ataque de otros, ya lo concerniente del carácter demandó a un nivel de generalidad estos dos rasgos, dinámico y genérico.

Se combinan para autorizar la utilización posterior del término en expresiones y contextos, como las siguientes estrategias para la enseñanza de la escritura de la lectura estrategias de venta o para prevenir las enfermedades y cientos de usos más lo estratégico está asociado con la capacidad de maniobra o con el poder para realizar determinada acción, con la pericia es una palabra con la competencia entendida de manera especial como un asunto colectivo y amigable, competir por definición no es contender rivalizar batallar desde una prioridad contrapuesta intereses en personas que aspiran hacia un mismo fin, este apenas sí constituye un sentido específico y duro, del verbo competir pues de hecho tenía y sigue teniendo otro significado no agresivos cuando adopta la forma de competir.

c) ¿Cómo es una estrategia didáctica?¹⁶

En los últimos 20 años la formación por competencias ha cambiado los conceptos de educación, pasando de una formación basada en la transmisión de información a un modelo de formación activa, para hacer de la educación un instrumento de uso en el desarrollo económico y social de los países. Este modelo de educación debe permitir que el estudiante desarrolle habilidades y destrezas para insertarse fácilmente en el

¹⁶ Héctor Vicente Coy Beltrán. Estrategia Didáctica para el Desarrollo de Competencias: La Estrategia Didáctica y la Gestión del Conocimiento para el Siglo XXI. España, Editorial Académica Española, 2013. Pág.116.

mundo laboral y profesional Esta “*Estrategia Didáctica*”¹⁷ fue diseñada bajo el modelo de construcción de conocimiento y puede ser utilizada como ejemplo para el desarrollo de múltiples cursos de formación profesional, ya que busca a través de la participación activa de los estudiantes gestionar el conocimiento mediante el uso apropiado del aprendizaje colaborativo.

Para la comprobación de la hipótesis se utilizó una variable interviniente, mediante la cual se manejaron dos grupos en formación, uno dirigido por el (autor) docente como autor investigador y otro como grupo control, orientado por un docente, al final del curso se aplicó una evaluación a los dos grupos la cual permitió evidenciar la importancia de la estrategia didáctica aplicada.

2.1.2. ¿A qué llamamos convivencia sana y pacífica En la Educación Preescolar?

a) La Convivencia sana y pacífica¹⁸

Según la Real Academia de la Lengua Española (RAE),¹⁹ convivencia significa vivir en compañía de otro u otros.

El prefijo latino *con-* corresponde a las palabras “conjuntamente” o “en común”, o sea, vivir juntos. No significa que tengan que vivir en el mismo lugar, casa, ser pareja o familiar. Simplemente cuando vas a trabajar, a la escuela, cine, mercado, tienda, parque, estás compartiendo momentos, palabras, acciones con personas que no necesariamente tienen que ser familiares.

¹⁷ Ibid. Pág. 18.

¹⁸ <https://parquesalegres.org/biblioteca/blog/convivencia-sana-pacifica/>. = (7- Febrero- 2020).

¹⁹ Ídem.

Mientras se mantenga una conversación o se comparta el mismo espacio o servicio con alguien más, estás conviviendo.

Es importante que dicha convivencia se dé de una manera sana y pacífica, ya que así prevenimos la violencia, discriminación, bullying, maltrato físico, mental, emocional.

Es común que entre personas, grupos o clases sociales haya diferencias, lo esencial es que estas diferencias sean imparciales.

Es importante saber que, si van a tener que relacionarse de alguna u otra forma, estos actúen de manera pacífica. Sin buscar denigrar, ofender, lastimar, humillar, maltratar, discriminar, abusar. Al contrario, hacer esas alianzas con un objetivo saludable y tolerable, toma en cuenta al otro y trasciendes como persona, ser empáticos, llegar a acuerdos, comunicarse, fortalecer los valores: tolerancia, respeto, solidaridad, amor, amistad, responsabilidad, humildad, justicia. Respetar: creencias, sexo, preferencias, cultura, economía, lengua, religión; fomentar el trabajo colaborativo, buscar formas de convivencia sana y pacífica para vivir en paz y armonía en la sociedad.

b) Convivencia sana y pacífica En la Educación Preescolar²⁰

Es importante reconocer que, en México, ya se está tomando conciencia sobre el trabajo y estudio de emociones en el ámbito educativo; para que los niños crezcan, se desarrollen, de manera, integral, cognitiva, afectiva, biológica, emocional; haciendo niños autónomos, críticos, reflexivos, incluyentes con ello niños felices y exitosos en cualquier contexto donde se encuentren.

²⁰ SEP. Marco para la convivencia escolar en las escuelas de educación preescolar en el Distrito Federal. Derechos, deberes y disciplina escolar. México, 2011. Pág.2.

Tomando como referencia La Ley General de Educación establece en su artículo 42 que *“En la impartición de educación para menores de edad, se tomarán medidas que aseguren al educando protección y cuidado necesarios para preservar su integridad física, psicológica y social sobre la base del respeto a su dignidad²¹”*, y que esta se aplique de acuerdo a la edad del alumno.

En diversos Acuerdos Secretariales se mencionan aspectos, relacionados con la disciplina escolar de la Educación Básica, tales acuerdos son previos a la Convención de los Derechos del Niño de las Naciones Unidas, a la Ley para la Protección de los Derechos de los niños y adolescentes, fueron emitidos en el año de 1993 de forma previa en la Ley General de Educación.²²

No había un documento en el que se integraran normas de convivencia y disciplina escolar, enfocadas y orientadas sobre los derechos del niño y que al mismo tiempo favoreciera estos aspectos.

Se observó que existen diversas dificultades para el manejo de medidas disciplinarias que propicien la convivencia y el aprendizaje y el trabajo colaborativo con Padres de Familia, Escuela, alumnos y contexto escolar.

Dados estos aspectos y buscando favorecer lo anterior, la Administración entonces y ahora Autoridad Educativa Federal de Servicios Educativos en la Ciudad de México (AFSEDF), actualmente difunde los, *“Lineamientos Generales por los que se establece*

²¹ Ídem.

²² Ídem.

un Marco para la Convivencia Escolar en las Escuelas de Educación Básica en el Distrito Federal”, y sigue siendo un documento de divulgación.

En el Marco para la Convivencia Escolar de Educación Preescolar, se integra una carta donde se encuentran los derechos y deberes de los alumnos, disciplinarias y faltas, tomando en cuenta el nivel educativo, un apartado de Compromisos tanto del Alumno como el de los Padres de Familia.

Con este documento se busca la interacción de los alumnos, Familia, Comunidad Educativa, donde se reconozca la importancia y la

necesidad del trabajo colaborativo para una convivencia sana, compromisos, responsabilidades, respeto a la diversidad, intervenir en un proceso formativo, donde los Padres de Familia se involucren en la educación de sus hijos.

La escuela se rige por medio de valores para tener una sana convivencia, tanto individual como social, teniendo ambientes de aprendizaje adecuados para la adquisición de conocimientos y el desarrollo de competencias.

2.1.3. Desarrollo de los niños de 4 a 5 años de edad²³

La teoría de Piaget, observa en los niños el desarrollo de manera cognoscitiva, donde hay asimilación, acomodación y equilibrio en los aprendizajes obtenidos, a través de la observación de la interacción con el medio ambiente, la relación que tiene con lo que lo rodea, objetos, personas, animales, lugares, etcétera.

²³ Judith, Meece. (2000). Desarrollo del niño y adolescente. Compendio para educadores. México, SEP. Pág.104.

De forma gradual, por etapas donde logran aprendizajes y adquieren conocimientos que ayudan a resolver problemas de la vida cotidiana.

Lo que caracteriza a los estadios que define Piaget los niños pasan por secuencias invariables de etapas, donde se caracterizan por distintas formas de organizar la información y de interpretar el mundo, es decir todo lo que les rodea, se observa el pensamiento simbólico que comienza en la infancia se va desarrollando hasta que tienen un pensamiento lógico formal. El desarrollo refleja cambios cualitativos en los procesos y en las estructuras cognoscitivas del niño. El niño interpreta a partir de lo que ya conoce. En el Nuevo Modelo Educativo, se muestran aprendizajes que los niños logran en esta edad, por ejemplo: Expresan sus ideas, participa y escucha las de sus compañeros. Dice rimas, canciones y otros juegos del lenguaje. Solicita la palabra, resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre colecciones. Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce. Compara distancias, atiende reglas de seguridad, evita ponerse en peligro al jugar y realizar actividades en la escuela. Crea produce secuencia de movimientos gestos posturas corporales. Reconoce las emociones, básicas: alegría, miedo, enojo, tristeza²⁴.

ETAPA PREOPERACIONAL²⁵

Es a partir de los 2 a los 7 años de edad, desarrollan habilidades de pensamiento, realizan rompecabezas, juegos donde construyen, arman, unen, juegan lotería; son

²⁴ SEP. Plan y Programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. Aprendizajes Clave para la Educación Integral. México. 2017. Pág.194-312.

²⁵ Judith, Meece. Desarrollo del niño y adolescente. Compendio para educadores. Ibíd. Pág.106.

imitadores de las personas que los rodean, son egocéntricos, es decir que todo quieren para ellos y no es porque sean envidiosos o egoístas sino por es una etapa de desarrollo. Se comunican por medio del lenguaje y por símbolos, un ejemplo es que conocen el logotipo del lugar donde les gusta comer o de un centro comercial de su agrado.

El niño en esta etapa, el niño emplea símbolos, el niño imita acciones, sonidos, de sus padres, hermanos, compañeros, maestros etc. por ejemplo si la mamá alza las manos el niño las levanta, cuando uno les pone una actividad donde deben de construir una casa ellos observan la manera de hacerla y la repiten, es importante que uno como docente les ponga el ejemplo a los alumnos y posteriormente ellos realicen la actividad, teniendo un aprendizaje significativo, por medio del descubrimiento y exploración, manipulando los materiales y herramientas necesarias para la adquisición del aprendizaje. Los niños a esta edad se caracterizan por adquirir un importante desarrollo motor y del pensamiento, que lo lleva a mostrar gran interés por experimentar, explorar, indagar, descubrir. Se interesan por conocer su entorno tanto natural como social, muestran curiosidad por aprender.²⁶

Son dogmáticos, debido a su manejo vocacional de palabras e ideas. Le gusta hablar y atraer la atención de los que lo rodean. A esta edad aproximadamente el 90% logran hacerse entender por personas ajenas a la familia. Utilizan un lenguaje casi adulto, pueden pronunciar de 1300 a 1800 palabras y pueden comprender muchas más.

²⁶ Rosa Ma. Iglesias Iglesias. Propuestas Didácticas para el Desarrollo de las Competencias a la luz del Nuevo currículo de Preescolar. México, Ed. Trillas, 2007. Pág.132.

Referente a la adaptación social, el niño comienza a jugar en grupos pequeños, ajustándose a sus primeros pasos a la sociabilidad. Empieza a ser cooperativo en el juego con los demás niños y niñas, aunque manifiesta en ocasiones egocentrismo y agresividad, pero comienza a aceptar y conocer reglas de comportamiento.

Los juegos de tipo solitario y entre pares, le divierten menos que a los niños de tres años. Realiza mayor número de contactos sociales y pasa más tiempo en una relación social del grupo de juego. Comparte las cosas para jugar, sugiere turnos, pero no los lleva en forma consecuyente. Ayuda a los adultos a realizar pequeños servicios.

Su motricidad gruesa se encuentra más definida: corre con mayor facilidad, alterna diversos ritmos y desplazamientos. Su motricidad fina va en aumento: disfruta la manipulación de objetos pequeños, de aquellos que requieren precisión en su manejo; por decir material de ensamble, rompecabezas, manejo de plastilina para realizar figuras. A medida que aumenta el lenguaje, desarrolla su intelecto, por lo tanto, el desarrollo cognitivo va a depender en gran parte del lenguaje. Es a partir de esta edad cuando comienza a realizar razonamiento de tipo inductivo para averiguar el porqué de las cosas. El mayor dominio que tiene el niño sobre sí mismo, le empuja a que participe con gusto en pruebas motrices, siempre y cuando no sean difíciles. Le gustan las pruebas que exigen una coordinación fina. Sus ademanes demuestran mayor refinamiento y precisión. Al dibujar, es capaz de dedicar una atención concentrada a la representación de un solo detalle. Puede elaborar e improvisar preguntas de manera interminable, por ejemplo: “por qué” y “cómo” aparecen frecuentemente, pero a las explicaciones no les dan tanta importancia. No construye estructuras lógicas

coherentes, sino que combina hechos ideas y frases para reforzar su dominio de palabras y oraciones. En esta fase de preguntas, el niño pretende conocer la función de los objetos y su razón de ser. Puede aplicar la misma etiqueta verbal a distintos objetos y conocer un objeto por una etiqueta verbal. Hablando de socio-afectividad, el niño de esta etapa posee sentido del humor en referencia a lo absurdo, exagerado, o bien a movimientos corporales desestructurados, caricaturas, gestos, etcétera. Puede aparecer el amigo íntimo del mismo sexo.

Posee mayor dominio de sí mismo, favoreciendo la vida hogareña y que requiere menos cuidados, va al baño por sí mismo, puede vestirse y desvestirse solo, casi sin ayuda, se cepilla solo los dientes y participa en labores domésticas sencillas. Le encanta dar órdenes a los demás. Utiliza el lenguaje como juego, inventa palabras, según las reglas del lenguaje, para designar ciertas actividades.

A nivel motor, el niño es capaz de lanzar un objeto por encima de su hombro alcanzando cierta distancia, colorea formas sencillas con cierta precisión. Intellectualmente, empieza a orientarse con el tiempo, y representarse itinerarios mentales.²⁷

2.1.4. Importancia del juego como estrategia didáctica.²⁸

La importancia del juego como estrategia didáctica es parte fundamental para la motivación de los niños. Se puede afirmar que las actividades lúdicas satisfacen el

²⁷ Rosa Ma., Iglesias Iglesias. Propuestas Didácticas para el Desarrollo del Competencias a la luz del Nuevo currículum de Preescolar.íbid.Pág.144

²⁸ <http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v13/doc/0709.pdf> = (5- Marzo- 2020).

deseo de diversión que el niño siente, además de contribuir en las interacciones sociales, cognoscitivas y afectivas del menor. A partir del juego, los niños desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas, manteniendo el interés sobre lo que en algún momento propiciará aprendizajes significativos.

Es indispensable el redescubrimiento del valor del juego para optimizar los procesos educativos, las relaciones en el aula y potenciar la integración y el desarrollo de las competencias que con ellas ayudan a resolver problemas de su vida cotidiana. En los primeros años de vida, el juego funciona a modo de estímulo, aprendizaje y entretenimiento en los niños, generando concentración en lo que hacen.

En este sentido se puede evidenciar que el juego es un medio de enseñanza que posee atributos y tiene como finalidad la diversión, pero al mismo tiempo potencia las habilidades sociales y cognitivas. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar, indagar, experimentar, comprender, imaginar; el mundo que le rodea, entre otros. El niño no es capaz de separar el juego del trabajo pues a través del juego aprende sobre las características, utilidad y cualidades de los objetos. Los procesos educativos deben necesariamente aprovechar esta energía lúdica de los niños para favorecer el potencial de desarrollo que éstos poseen.

Piaget, postula la existencia de tres tipos de juego: el reglado, el simbólico y el juego de ejercicio.²⁹

²⁹ Rita Virginia, Ramos Castro. Los Estilos de Pensamiento. México, CNIE, 2019. Pág.3.

Queda comprendida en la categoría Piagetana el juego reglado porque da indicios al alumno de lo que debe hacer, cómo comportarse dentro del ejercicio, además de fomentar la competencia mediante la participación e integración. Para Piaget el juego de reglas marca el deshabilitamiento del juego infantil y el paso propiamente adulto, que no es más que una ficción vital del pensamiento en la medida en que el individuo está socializado. Los adultos son quienes se encargan de transmitir esos códigos establecidos anteriormente. Una vez socializado el alumno tiene que acatar las reglas de sobrevivencia grupal. Un ejemplo, es jugar a los encantados, la rueda de San Miguel, se indica cómo se juega, el tiempo, los turnos etcétera.

En los juegos simbólicos, esta fase el niño prosigue con su aprendizaje, sobre todo de construcción y adaptación; que se caracterizan por utilizar la ficción mediante la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con gustos y necesidades. Por ejemplo: jugar a que son médicos, constructores, policías, jugar a la escuelita. Este tipo de juego no deja de ser atractivo y estimulante para los niños, aquí se dan situaciones diversas, hay quienes pasan las reglas por alto o bien proponen acuerdos que van con sus intereses.

El juego físico y el contacto con la naturaleza, influye en la formación de la personalidad, no sólo por las reglas del juego (esperar su turno, cantidad de participantes, no golpearse, entre otros.) sino también el desarrollo de habilidades y destrezas tales como la resistencia, flexibilidad, la agilidad, ubicación espacial, lateralidad, por mencionar algunos. En relación al juego libre (recreo) los niños practican el juego dentro y fuera del aula. Esto desde luego beneficia y es saludable

en todos los aspectos, aunque la experiencia obtenida de la convivencia, indica que la mayoría de los niños prefieren los juegos al aire libre, pues les permite gozar de su libertad, sin que nadie los corte sus inquietudes; mientras que la mayoría de las niñas se inclinan a juegos dentro de los salones o lugares donde puedan estar sin mucho movimiento mientras que los niños prefieren juegos al aire libre como el correr y jugar en patios o canchas.³⁰

Con ello se quiere fomentar el trabajo colaborativo, la integración, inclusión, fortalecer valores; ayudar a que los niños tengan una convivencia sana y pacífica, que desarrollen las competencias y a la adquisición de aprendizajes significativos por medio del juego.

2.1.5. Intervención docente, indispensable para favorecer la convivencia entre alumnos³¹

El Marco para la Convivencia Escolar en las escuelas de Educación Preescolar de la Ciudad de México, tiene la intención de orientar la intervención pedagógica del personal docente con relación a los comportamientos los cuales se presentan en este, a fin de promover formas de actuar y relacionarse con los demás basadas en la reflexión sobre el bien común e individual, que apoyen la autoestima, motivación la confianza de los alumnos en sus capacidades, el respeto, el trabajo colaborativo, garantizando la protección de su salud y seguridad de cada uno. Igualmente, extender la labor educativa a las familias de los alumnos, para reflexionar con ellas sobre sus

³⁰ Rita Virginia, Ramos Castro. Los Estilos de Pensamiento. Ibid.Pág.7

³¹ https://www2.sepdf.gob.mx/convivencia/escuela/archivos/protocolo_docente.pdf. = (8-de Marzo de-2020).

derechos y responsabilidades en la formación de sus hijos. Es necesario tener comunicación con los alumnos, apoyar, reconocer y regular los comportamientos que contribuyan a un mejor aprendizaje y convivencia sana y pacífica; que conozcan sus derechos, y que también identifiquen sus responsabilidades y obligaciones, que las asuman y reflexionen sobre las consecuencias de sus actos. En este documento, se presentan las formas de actuar y relacionarse a promover en los niños, las acciones de intervención pedagógica que apoyan dicho comportamiento y las responsabilidades de los padres de familia.

Estas acciones apoyarán en conjunto, a que los alumnos identifiquen las consecuencias de sus actos, las reparen en la medida de lo posible, aprendan en ambientes de aprendizajes sanos, tranquilos, estables y donde exista en lo posible una relación congruente entre lo que se vive en la escuela y en la casa.

ACCIONES DE INTERVENCIÓN DOCENTE:³²

- Generar experiencias que motiven a los alumnos a asistir todos los días.
- Hacer que reconozcan que su presencia es necesaria para el trabajo a desarrollar.
- Generar reflexiones sobre lo que se va a aprender cada día y lo que se va a realizar para ello.
- Interactuar con los niños con afecto, para que ellos contemplen la posibilidad de equivocarse y realizar las modificaciones oportunas; donde convivan la

³² Íbid.Pág.3.

exigencia de trabajar y la responsabilidad de llevar a cabo el trabajo autónomamente.

- Realizar comentarios de aceptación que motiven a los alumnos a involucrarse en las actividades.
- Reflexionar con los niños sobre la importancia de un ambiente agradable y propicio para aprender.
- Vigilar las actividades que realicen los niños durante su estancia en el plantel escolar.
- Abordar situaciones didácticas donde se trabaje con los alumnos la importancia del respeto a lo ajeno. Identificar comportamientos de niños que tomen objetos que no son de su propiedad.³³
- Generar situaciones donde se reflexione sobre la importancia y el beneficio de solucionar pacíficamente los conflictos a partir del uso de la palabra. Evitar que la agresión se conteste con agresión.
- Estar atenta a los comportamientos de los niños.
- Detener actitudes agresivas. Informar a los padres sobre comportamientos agresivos de sus hijos y las medidas a tomar, estableciendo compromisos de intervención.
- Abordar situaciones didácticas donde se trabaje con los alumnos que todos somos diferentes y valiosos.

³³. *Ibíd.* Págs. 3,5,7.

- Incluir en todas las actividades a todos los niños independientemente de sexo, raza, credo, color, preferencias políticas, posición económica o cualquier otra característica.
- Brindar un trato respetuoso a todos los niños sin algún signo de discriminación.
- Informar a los alumnos las normas de salud y seguridad escolar y apoyar para que identifiquen porqué es importante seguirlas.

Estas acciones apoyarán en conjunto, a que los alumnos identifiquen las consecuencias de sus actos, las reparen en la medida de lo posible, aprendan en - ambientes de aprendizajes sanos, tranquilos, estables y donde exista en lo posible una relación congruente entre lo que se vive en la escuela y en la casa.

En el Programa de Estudio Aprendizajes Clave Preescolar. se menciona que cuando los niños ingresan a la educación preescolar de calidad; tienen conocimientos, habilidades y experiencias diversas, las cuales fortalecen sus capacidades, cognitivo, emocional y social.

La intervención docente influye en las relaciones de los niños con sus pares y adultos; en un entorno seguro, donde se brinde confianza, contacto, exploración del mundo natural y social, un ambiente de aprendizaje donde el niño exprese, explore, indague, experimente, descubra, imagine.

Que aprendan a utilizar el juego, la convivencia y las interacciones en sociedad, para construir su identidad personal, tener mayor autonomía, apreciar las diferencias, ser sensibles a las necesidades de los demás.

Aprender que hay diversas formas de comportarse tanto en casa como en la escuela y que hay ciertas reglas, las cuales se deben acatar para convivir sanamente en sociedad.³⁴ *“El reconocimiento de la diversidad social, lingüística y cultural que existe en nuestro país, así como de las características individuales de los niños, son el fundamento para establecer los propósitos de la educación preescolar cuyo logro será posible mediante la intervención sistemática de la educadora”.*³⁵

2.2. ¿ES IMPORTANTE RELACIONAR LA TEORÍA CON EL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA DIARIA EN TU CENTRO ESCOLAR?

Sí, es necesario tomar en cuenta un marco teórico para realizar el trabajo como docentes, ya que con ello fundamentamos la adquisición de conocimientos, con la finalidad de llevar al aula aprendizajes innovadores, utilizar estrategias de trabajo que ayuden a que el alumno desarrolle competencias, habilidades, destrezas, que lo lleven a la resolución de problemas de la vida cotidiana. Es fundamental que el docente considere como desarrollo profesional: el leer, conocer, experimentar, indagar, explorar, innovar, descubrir; que sea genuino, empático y lleve al aula, su bagaje cultural; tomar en cuenta los pilares de la Educación: el aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a convivir. Se requiere también de docentes profesionales, que tomen en cuenta planes y programas de estudio, para realizar planificaciones, realizar estrategias didácticas de acuerdo a las características de los

³⁴SEP. Plan y Programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. Aprendizajes Clave para la Educación Integral. México. 2017. Pág.156.

³⁵ Ibid. Pág.157.

alumnos, conocer los aprendizajes previos, diagnosticar, observar las etapas de desarrollo en la que se encuentran, realizar actividades con base a la etapa de desarrollo de los niños, además de reflexionar sobre la práctica educativa, trabajar áreas de oportunidad y tomar en cuenta las fortalezas de cada uno. Por ende, el docente debe ser creativo, investigador, innovador y genuino; tomar talleres, cursos, especialidades, actualizarse constantemente; con ello tendrá mejores resultados en el ámbito educativo y transmitirá sus conocimientos de manera ejemplar.

2.3. ¿LOS DOCENTES DEL CENTRO DE TRABAJO AL CUAL PERTENECEN, LLEVAN A CABO SU PRÁCTICA EDUCATIVA EN EL AULA, BAJO CONCEPTOS TEÓRICOS?

No; hace falta mayor compromiso del docente con sus alumnos; adquirir nuevas formas de enseñanza, trabajar de manera lúdica, para obtener mejores resultados en los aprendizajes esperados de los mismos. Se planea utilizando planes y programas de estudio; sin embargo, se requiere de más capacitación docente, preparación e innovación; evitar el tradicionalismo, no solo es llenar cuadernos, libros y que los niños memoricen; se trata de llevar al alumno al razonamiento y reflexión; que descubra, explore, indague, investigue, comparta experiencias, juegue colaborativamente entre sus compañeros favoreciendo la convivencia sana, además de que la docente guíe al alumno, le brinde confianza, y lo motive constantemente.

Por tales motivos, es importante que el docente sea investigador, con ello transmitirá sus conocimientos y aprendizajes a los alumnos; por tal motivo, el alumno tendrá mayor interés por aprender y conocer más sobre el mundo que lo rodea.

CAPÍTULO 3. UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA

3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA

“Convivamos sanamente, jugando colaborativamente”.

3.2. JUSTIFICACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA

En la Ciudad de México, la relación entre alumnos de Preescolar II del Colegio “Carsolio” no es la adecuada; ya que existen factores como: problemas en casa, falta de atención de Padres de Familia, soledad, maltrato y la baja autoestima. Esta propuesta que se va a realizar utilizando el juego colaborativo como estrategia didáctica, se pretende favorecer la convivencia sana y pacífica entre los niños y las niñas de Preescolar II del Colegio “Carsolio” de la Alcaldía GAM de la CDMX.

3.3. ¿A QUIÉN O A QUIÉNES FAVORECE LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA?

Favorece a los 13 alumnos que pertenecen al grupo de Preescolar II del Colegio “Carsolio” de la Alcaldía GAM DE LA CDMX, fortaleciendo la convivencia sana y pacífica entre los alumnos, controlando emociones y desarrollando competencias de integración, participación y colaboración.

3.4. LOS CRITERIOS ESPECÍFICOS QUE AVALAN LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA EN LA ESCUELA O EN LA ZONA ESCOLAR

La Dirección y Supervisión escolar del Colegio “Carsolio” ubicado en la Alcaldía Gustavo A. Madero de la Ciudad de México, autorizó la implantación de la propuesta,

ya que cuenta con el espacio físico, material, capacidad, compromiso y una adecuada intervención docente para realizar las actividades que se encuentran plasmadas en las sesiones; donde se encuentran diversas estrategias didácticas, utilizando el juego colaborativo, para fortalecer, desarrollar competencias de convivencia sana y pacífica en niños y niñas de preescolar II.

3.5. LA PROPUESTA

3.5.1. Título de la propuesta

“Convivamos sanamente, jugando colaborativamente”.

3.5.2. El Objetivo General

Fortalecer por medio del juego colaborativo, la convivencia sana en los niños y niñas de preescolar.

3.5.3. Alcance de la Propuesta

Trabajo colaborativo; Integración; Convivencia Sana; Fortalecimiento de valores; Expresión de emociones; Comunicación entre pares; Cumplimiento de Normas y Reglas; Participación; Armonía; Aprendizaje significativo; Toma de decisiones y Resolución de conflictos.

3.5.4. Temas Centrales que constituyen la Propuesta

El juego colaborativo

Es importante conocer la importancia del juego en relación con el aprendizaje de los niños; ya que, por medio de este, el niño: crea, descubre, imagina, expresa, experimenta, comparte sentimientos y emociones; ayuda a relacionarse con los demás

desarrolla competencias para la adquisición de aprendizajes y para favorecer la convivencia sana y pacífica, se quiere utilizar como estrategia.

La convivencia sana

La escuela se rige por medio de valores para tener una sana convivencia, tanto individual como social, teniendo ambientes de aprendizaje adecuados para la adquisición de conocimientos y el desarrollo de competencias. Convivencia significa vivir en compañía de otro u otros, compartir de manera sana y pacífica, experiencias, emociones, actividades, palabras, con personas que no necesariamente tienen que ser familiares.

3.5.5. Características del diseño: Sesiones de clase

Son 8 sesiones de clase que se llevarán a cabo durante 2 semanas, (4 sesiones por semana), en las cuales se realizan diversas actividades en las que se fomenta y fortalece la convivencia sana y pacífica en niños y niñas de preescolar II del Colegio “Carsolio”. Se utilizarán 2 planificaciones; la primera semana tomando como referencia el “Plan y Programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. Aprendizajes Clave para la Educación Integral” y la segunda semana el “Programa de estudio 2011. Guía para la Educadora Educación Básica”. Contienen: nombre del Colegio, Campo Formativo sobre el Desarrollo Personal y Social, Competencias (respecto a la Guía para la educadora. 2011), Área de Educación Socioemocional, Aprendizajes Esperados, tiempo, material, actividad, Organizadores: Curricular 1, Curricular 2 (con relación a los Aprendizajes clave. Preescolar, 2017), Situación didáctica, Evaluación, Fecha de aplicación, Docente, Ciclo escolar, Bibliografía.

		JARDÍN DE NIÑOS CARSOLIO CICLO ESCOLAR: 2020-2021	GRADO: KII GRUPO: "B"	Docente: Erika Zubieta Farfán	FECHA: del 26 al 29 de Octubre 2020.
CAMPO FORMATIVO: DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL					
ASPECTO: Relaciones Interpersonales COMPETENCIA: Acepta a sus compañeros y compañeras como son, y aprende a actuar de acuerdo con los valores necesarios para la vida en comunidad y los ejerce en su vida cotidiana.					
APRENDIZAJES ESPERADOS: -Identifica que las niñas y los niños pueden realizar diversos tipos de actividades y colaboración de todos en una tarea compartida. -Acepta desempeñar distintos roles y asume su responsabilidad en las tareas que le corresponden, tanto de carácter individual como colectivo. -Actúa conforme a los valores de colaboración, respeto, honestidad y tolerancia que permiten una mejor convivencia.					
DO.SIFI.	TIEMPO	ACTIVIDADES	SITUACIÓN DIDÁCTICA	MATERIAL	EVALUACIÓN
SESIÓN 1	8 min	"SALTAR ENTRE OBSTÁCULOS"	Saltar cuidadosamente los obstáculos sin desacomodarios.	-Objetos -Pallacate -Pelota de goma	-Lista de cotejo
SESIÓN 2	10 min	"PIES ATADOS"	Por parejas, desplazarse con los pies atados con un pallacate, evitando caer.		
SESIÓN 3	10 min	"CONEJOS EN SU MADRIGUERA"	Se agrupan en 3, 2 se toman de las manos formando una casa, el 3ero se coloca en el centro (conejo). A la señal de la educadora las ardillas salen a correr, a la voz de "a sus madrigueras" todos corren a cualquier madriguera.		
SESIÓN 4	8 min	"TIRO AL BLANCO"	Con una pelota de goma, dar a un blanco.		
BIBLIOGRAFÍA SEP. Programa de estudio 2011. Guía para la Educadora Educación Básica. Preescolar. México. 2011. Pág.78.					

		JARDÍN DE NIÑOS CARSOLIO CICLO ESCOLAR: 2020-2021	GRADO: KII GRUPO: "B"	Docente: Erika Zubieta Farfán.	FECHA: del 19 al 22 de Octubre 2020.
CAMPO FORMACION ACADÉMICA / ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL: EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL					
Organizador Curricular 1		Colaboración			
Organizador Curricular 2		Comunicación asertiva/ Inclusión			
APRENDIZAJES ESPERADOS: • Colabora en actividades del grupo y escolares, propone ideas y considera las de los demás cuando participa en actividades en equipo y en grupo. • Convive, juega y trabaja con distintos compañeros. • Propone acuerdos para la convivencia, el juego o el trabajo, explica su utilidad y actúa con apego a ellos.					
DO.SIFI.	TIEMPO	ACTIVIDADES	SITUACIÓN DIDÁCTICA	MATERIAL	EVALUACIÓN
SESIÓN 1	8 min	"JUEGO DE LA VIBORITA"	Con una cuerda deslizándose en el piso, los alumnos evitarán ser tocados por la misma.	-Cuerda	-Lista de cotejo
SESIÓN 2	10 min	"JUEGO DE GUSANO SENTADO"	Se forman 2 equipos en fila sentados en el suelo tomados de los tobillos del compañero que está atrás, cada equipo avanza hasta llegar a la meta.		
SESIÓN 3	10 min	"LA COLA DEL DRAGÓN"	Se forman 2 equipos, uno detrás de otro tomados de los hombros, el 1° es la cabeza y se desplazan por todo el espacio y a una señal la cabeza intenta tocar al último compañero.		
SESIÓN 4	8 min	"LAS ARDILLAS SIN CASA"	Se agrupan en 3, 2 se toman de las manos formando una casa, el 3ero se coloca en el centro (ardilla). A la señal de la educadora las ardillas salen a correr, a la voz de "a sus casas" todos corren a cualquier casa.		
BIBLIOGRAFÍA SEP. Plan y Programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. Aprendizajes Clave para la Educación Integral. México. 2017. Pág.318.					

3.5.6. ¿Qué se necesita para aplicar la propuesta?

La autorización de Dirección para llevar a cabo dichas actividades, plan de actividades para dar seguimiento, material para realizar las actividades; patio, e indicaciones para que los niños y niñas realicen cada actividad y reglas de convivencia, para mantener el orden de dichas actividades.

3.6. MECANISMO DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Serán listas de cotejo y contendrán: el nombre de los niños del grado y grupo, escala estimativa con las Siglas: L = Logrado y RMAT = Requiere Mayor Apoyo del Tutor, aprendizajes esperados del Campo Formativo de Desarrollo Personal y Social de la Guía para la Educadora Educación Básica, 2011 (SEP), y del Área de Educación Socioemocional, de los Aprendizajes Clave para la Educación Integral, 2017 (SEP).

“Programa de estudio 2011.Guía para la Educadora Educación Básica”

LISTA DE COTEJO	Aprendizaje Esperado						Escala Estimativa	
	AE Identifica que las niñas y los niños pueden realizar diversos tipos de actividades y colaboración de todos en una tarea compartida.		AE Acepta desempeñar distintos roles y asume su responsabilidad en las tareas que le corresponden, tanto de carácter individual como colectivo.		AE Actúa conforme a los valores de colaboración, respeto, honestidad y tolerancia que permiten una mejor convivencia.		L	RMAT
Alumno (a)	L	RMAT	L	RMAT	L	RMAT		
A1	✓		✓		✓		3	
A2	✓		✓		✓		3	
A3	✓		✓		✓		3	
A4	✓		✓		✓		3	
A5		✓		✓		✓		3
A6	✓		✓		✓		3	
A7	✓		✓		✓		3	
A8	✓		✓		✓		3	
A9	✓		✓		✓		3	
A10		✓		✓		✓		3
A11	✓		✓		✓		3	
A12	✓		✓		✓		3	
A13		✓		✓		✓		3

SIGLAS:

L = Logrado

RMAT = Requiere Mayor Apoyo del Tutor

“Plan y Programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. Aprendizajes Clave para la Educación Integral”

LISTA DE COTEJO	Aprendizaje Esperado						Escala Estimativa	
	Organizador Curricular 1: Colaboración Organizador Curricular 2: Comunicación asertiva/ Inclusión						L	RMAT
Alumno (a)	AE Colabora en actividades del grupo y escolares, propone ideas y considera las de los demás cuando participa en actividades en equipo y en grupo.		AE Convive, juega y trabaja con distintos compañeros		AE Propone acuerdos para la convivencia, el juego o el trabajo, explica su utilidad y actúa con apego a ellos.		L	RMAT
	L	RMAT	L	RMAT	L	RMAT		
A1	✓		✓		✓		3	
A2		✓		✓	✓		2	1
A3	✓		✓			✓	2	1
A4	✓		✓			✓	2	1
A5		✓		✓		✓		3
A6		✓	✓		✓		2	1
A7	✓		✓		✓		3	
A8	✓		✓		✓		3	
A9	✓		✓		✓		3	
A10	✓		✓			✓	2	1
A11	✓		✓		✓		3	
A12	✓		✓		✓	✓	3	
A13		✓		✓	✓		1	2

SIGLAS:

L = Logrado

RMAT = Requiere Mayor Apoyo del Tutor

3.7. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA

Se observó que, por medio de las actividades realizadas durante las dos semanas, los alumnos lograron mejor convivencia sana y pacífica, trabajaron colaborativamente con sus compañeros de clase, respetando turnos, fortaleciendo valores, autonomía, empatía, responsabilidad; la mayoría cumplió con las expectativas propuestas, sin embargo, se debe seguir fortaleciendo la convivencia y el trabajo colaborativo.

Los alumnos mostraron interés al realizar las actividades de cada sesión, participaron de manera individual y grupal, compartieron: experiencias, habilidades, colaboración, valores, empatía, trabajaron asertivamente.

El juego ayudo a los alumnos a expresar emociones, sentimientos, a desarrollar diversas competencias, buscando el bien común, y lo más importante fue ver la alegría y felicidad de cada uno de ellos al realizar las actividades sugeridas.

CONCLUSIONES

Después de haber realizado las revisiones y análisis pertinentes, respecto al tema de estudio, se alcanzaron las siguientes Conclusiones:

- Se revisaron diversos autores, juegos, etapas, elementos base, aspectos, conocimientos, desarrollo del niño; sobre la adquisición de aprendizajes mediante el juego colaborativo.
- Se sintetizan conocimientos obtenidos sobre diferentes formas, métodos, técnicas de enseñanza, juegos, ejercicios, actividades que ayudan al niño en su desarrollo de competencias, cognitivas, motoras, emocionales.
- El juego, es esencial para que el niño regule emociones, conductas, tenga mejor control de su persona, y eleve su autoestima.
- El trabajo entre pares, es importante cuando el niño se integra y se relaciona con diversos contextos; además de realizar diversas actividades.
- Mediante el juego colaborativo entre los niños (as), están favoreciendo sus sentimientos, al compartir sus experiencias que les ayudan a una convivencia sana, y que también se puede favorecer a través del juego colaborativo, como estrategia didáctica.
- Es fundamental la participación de la escuela para que el niño desarrolle habilidades, conocimientos, destrezas, valores, actitudes, aptitudes a fin de que resuelva problemas de la vida cotidiana, en un ambiente de aprendizaje sano y con un trabajo colaborativo de Escuela, Alumno y Padres de Familia.

BIBLIOGRAFÍA

COY BELTRÁN, Héctor Vicente. Estrategia Didáctica para el Desarrollo de Competencias: La Estrategia Didáctica y la Gestión del Conocimiento para el siglo XXI. Editorial Académica Española, 2013.

MEECE, Judith. Desarrollo del niño y adolescente. Compendio para educadores. SEP. México, 2000.

TOBÓN FRANCO, Rogelio. Estrategias comunicativas en la educación: hacia un modelo semiótico-pedagógico. ed., Universidad de Antioquia, 2004.

IGLESIAS, IGLESIAS. Rosa Ma. Propuestas Didácticas para el Desarrollo del Competencias a la luz del Nuevo currículum de Preescolar. México, Ed. Trillas, 2007.

SEP. Programa de Educación Preescolar. México, 2004.

SEP. Marco para la convivencia escolar en las escuelas de educación preescolar en el Distrito Federal. Derechos, deberes y disciplina escolar. México, 2011.

SEP. Plan de estudios 2011. México, 2011.

SEP. Programa de estudio 2011. Guía para la Educadora Educación Básica. Preescolar. México. 2011.

SEP. Plan y Programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. Aprendizajes Clave para la Educación Integral. México, 2017.

UNESCO. El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. Estudios y documentos de Educación. 1980.

REFERENCIAS DE INTERNET

<http://mr.travelbymexico.com/imgBase/2012/04/distritofederal.jpg>. =

<http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v13/doc/0709.pdf> =

<https://www.INEGI. Cuaderno estadístico y geográfico de la zona metropolitana del Valle de México 2014 2015.> =

<https://parquesalegres.org/biblioteca/blog/convivencia-sana-pacifica/>. =

<https://www.google.com.mx/maps/98ty76dg1>. =.

<https://www.google.com/search?q=alcaldia+gustavo+a+madero&tbm=isch&hl=es&hl=es&ved=2ahUKEwirpcumiK3nAhVJQKwKHSjPCwcQrNwCegUIARDMAQ&biw=>

<https://www.monografias.com/trabajos85/juegos-alternativos-trabajo-correctivo-compensatorio/juegos-alternativos-trabajo-correctivo-compensatorio.shtm>. l. =

<https://www.monografias.com/trabajos85/juegos-alternativos-trabajo-correctivo-compensatorio/juegos-alternativos-trabajo-correctivo-compensatorio.shtm>. l. =

<https://www.municipios.mx/distrito-federal/gustavo-a-madero>. =

https://www2.sepdf.gob.mx/convivencia/escuela/archivos/protocolo_docente.pdf. =

<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigostsky/kroos>. =