

**SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA**  
**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**  
**UNIDAD 094 CENTRO CDMX**

**PROYECTO PEDAGÓGICO DE ACCIÓN DOCENTE:**  
***“USO DEL ORDENADOR Y DESARROLLO MOTRIZ, A  
TRAVÉS DEL APRENDIZAJE COLABORATIVO”***

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**

**PRESENTA**

**STEFHANY YESENIA MANCILLA GUZMÁN**

**ASESORA**

**TERESA DE JESÚS PÉREZ GUTIÉRREZ**

**AGOSTO 2022**



**ASUNTO: HOJA DE TERMINO DE TRABAJO  
DE TITULACIÓN**

Ciudad de México, a 8 de febrero del 2022

**DIRECTOR (A) DE LA UIDAD UPN 094 CENTRO  
P R E S E N T E**

Por este conducto hago llegar a Usted el trabajo terminal en la opción Proyecto de intervención de (la) alumno(a) Stefhany Yesenia Mancilla Guzmán Matrícula 170942041 de la Licenciatura en educación preescolar 08, Con el título “Uso del ordenador y desarrollo motriz a través del aprendizaje colaborativo” el cual cumple con los requisitos de fondo y forma que establece nuestro Reglamento de titulación.

Lo anterior con el propósito de iniciar su proceso de titulación.

Sin otro particular por el momento, aprovecho la ocasión para enviarle un cordial saludo

---

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

**Teresa de Jesús Pérez Gutiérrez**

**NOMBRE Y FIRMA DEL ASESOR**

E-Mail del tesista: lincoln\_fany@outlook.com

Celular del tesista: 5626950451

# Índice

<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>5</b>
<b>Capítulo 1. Diagnóstico del aula: Problemas/necesidades y transformación de la práctica docente.....</b>	<b>8</b>
<b>1.1 Investigación acción y mejora de la práctica.....</b>	<b>9</b>
<b>1.2 Diagnóstico educativo/pedagógico.....</b>	<b>14</b>
<b>1.2.1 Organización y funcionamiento de la escuela. El trabajo en el aula y las formas de enseñanza.....</b>	<b>15</b>
<b>1.2.2 Mi grupo: sus características de desarrollo y aprendizaje.....</b>	<b>25</b>
<b>1.2.3 La familia y su papel en el desarrollo del niño.....</b>	<b>29</b>
<b>1.2.4 Características de la comunidad: el contexto externo de la escuela.....</b>	<b>40</b>
<b>1.3 Objeto de intervención y mejora de la práctica docente.....</b>	<b>48</b>
<b>1.4 Justificación del objeto a trabajar: ¿Para qué y cómo se va a intervenir? y ¿Por qué es importante problema/necesidad elegido?.....</b>	<b>53</b>
<b>1.4.1 Supuesto de acción y propósitos de la intervención.....</b>	<b>56</b>
<b>1.4.2 Plan de acción.....</b>	<b>57</b>
<b>Capítulo 2 La importancia de las TICS en la educación preescolar.....</b>	<b>59</b>
<b>2.1 La computadora más que un simple objeto de interacción virtual.....</b>	<b>60</b>
<b>Capítulo 3. Intervención socioeducativa: Diseño, aplicación y sistematización de los Proyectos Pedagógicos de Aula.....</b>	<b>77</b>
<b>3.1 Vinculación pedagógica del problema, con el modelo educativo 2018. Ubicación del campo de formación académica, área o ámbito y aprendizajes esperados a desarrollar en el proyecto.....</b>	<b>78</b>
<b>3.2 Proyectos didácticos y su planificación.....</b>	<b>89</b>
<b>3.3 Evaluación de los aprendizajes esperados en preescolar.....</b>	<b>95</b>
<b>3.4 Educar en contextos de incertidumbre: Acciones remediales en educación preescolar.....</b>	<b>102</b>
<b>3.4.1 El papel del docente para diseñar acciones remediales en contextos de contingencia.....</b>	<b>112</b>
<b>3.4.2 Malla curricular, aprendizajes esperados sustanciales para las acciones remediales.....</b>	<b>119</b>
<b>Conclusiones Generales.....</b>	<b>128</b>
<b>Referencias bibliográficas.....</b>	<b>133</b>

**Apéndice..... 136**

## Introducción

El presente trabajo comenzó como un proyecto de intervención con la finalidad de atender ciertas situaciones que impedían un correcto proceso de aprendizaje y desarrollo de habilidades en niños de tercero de preescolar durante el desarrollo de las clases de computación, impidiendo un avance y proceso hacia el objetivo: dotar a los niños de preescolar la habilidad de saber manejar e interactuar con el equipo de cómputo. Para solucionar dicha situación, me vi en la necesidad de indagar y encontrar las verdaderas causas de la problemática educativa con la que me encontraba, encontrar él cómo, el por qué, el cuándo y en qué momentos específicamente se estaba presentando esa situación, así como también, cual es la forma más viable de solucionarla, viéndome en la necesidad de investigar para obtener una respuesta, reflexionar y analizarla, para posteriormente intervenir con el fin de mejorar mi realidad educativa pero, nuestro proyecto de intervención cambio debido a la pandemia, con ello cambiando el rumbo de la propuesta inicial pero adecuándola a las condiciones actuales, convirtiéndose en un *proyecto de intervención pedagógica de acción docente*, el cual está referido en el Reglamento de Titulación de la Universidad Pedagógica Nacional (UPN, 2019: p-15):

**Artículo 21. Opciones de intervención e innovación.** Son propuestas que implican un conjunto de acciones intencionales y sistemáticas que buscan introducir nuevas formas de interacción en la práctica educativa para la mejora del proceso educativo.

**a. Proyecto de intervención.** El egresado presenta un trabajo de titulación mediante el cual, a partir de una indagación y un diagnóstico en un contexto específico, propone acciones para modificar procesos y prácticas educativas en distintos ámbitos: el texto refleja el dominio que el estudiante posee sobre la problemática en cuestión, su propuesta de intervención y manejo de bibliografía reciente.

**c. Proyecto pedagógico de acción docente.** Es un documento en donde se expone el conjunto de líneas de acción desarrolladas por el egresado para enfrentar un problema significativo de su práctica docente en el aula o la escuela, en función de las condiciones, dilemas o conflictos, facilidades e incertidumbre que presentan.

El presente proyecto está integrado por tres capítulos, los cuales cada capítulo abarca un tema relacionado a mi objeto y nociones de intervención que determine:

**Capítulo 1:** En este capítulo está enfocado en el diagnóstico, reuniendo la información necesaria, donde se tomaron en cuenta todos los aspectos, aquellas situaciones y personas que directa e indirectamente contribuyen e influyen en el desarrollo del niño, con el propósito de comprender y ver más allá de lo que se suele ver dentro del aula, con el fin de poder observar, analizar y reflexionar a través de la metodología de la investigación-acción, el uso de técnicas como el árbol del problema, del diseño de instrumentos como lista de cotejo y rubricas, su aplicación para diagnosticar, obteniendo un resultado más certero que arrojaron las verdaderas causas y necesidades del niño preescolar.

**Capítulo 2:** En este capítulo se encuentra el marco teórico, contiene información más detallada sobre las nociones a trabajar de mi problemática, retomando dos autores psicomotricistas especialistas en las necesidades a trabajar de este proyecto de intervención: Vítor Da Fonseca y Henrri Wallon, así como también contiene información sobre algunos autores especialistas en el tema de la educación, la importancia del ordenador como medio para desarrollar estas habilidades motrices y no sólo a través del juego o a través de manipulación de materiales didácticos como comúnmente se asocia el desarrollo de la motricidad fina.

**Capítulo 3:** En este capítulo se unen la información del capítulo uno y dos junto con el currículo, donde las nociones a trabajar se identifican dentro una sola área y campos de formación académica y su transversalidad, sistematizándolo por medio de la aplicación de proyectos pedagógicos de aula con sesiones diseñadas para

desarrollar las habilidades motrices de lateralidad y coordinación óculo-manual, así como también la elección y diseño de los instrumentos adecuados para su evaluación. Sin embargo, este capítulo no cuenta con información sobre la aplicación y los resultados, ya que surgió una situación de contingencia de salud por la pandemia que aqueja en la mayor parte del mundo, desviando el tema central de este capítulo hacia la importancia y aplicación de acciones remediales en contextos de contingencia como el que vivimos actualmente.

## **Capítulo 1. Diagnóstico del aula: Problemas/necesidades y transformación de la práctica docente.**

Para nosotros como docentes, es necesario reflexionar y observar todos los entornos (contexto) inmediatos e indirectos que afectan de alguna manera al alumno. El contexto son un conjunto de situaciones que rodean, afectan positiva o negativamente, en este caso, refiriéndonos a la comunidad educativa que tiene relación directa e influye en el desarrollo del niño. De acuerdo a la Teoría Ecológica de Bronfenbrenner “los ambientes naturales son la principal fuente de influencia sobre la conducta humana, con lo cual la observación en ambientes de laboratorio o situaciones clínicas nos ofrecen poco de la realidad humana. “(Torrice, Carmen, 2002: p-46), estos ambientes influyen en el cambio, en el desarrollo cognitivo, moral, racional, en su aprendizaje, en su cultura y en la adquisición de su identidad, etc.

El contexto hoy en día es tomado en cuenta no solo en educación, sino en otras actividades y disciplinas, para posteriormente intervenir con un fin; para cambiar esa realidad, pero sobre todo transformarla. Observar, analizar y reflexionar lo que hay alrededor, como es la comunidad de donde forma parte el niño, como son las familias, es indispensable para poder entender ciertos acontecimientos o situaciones que transformaron y/o modificaron de alguna manera la vida y el comportamiento del alumno, pero también es necesario analizar la escuela, cómo enseña, a nosotros mismos como docentes como reflexionamos nuestra propia práctica, como actuamos ante ciertos acontecimientos, si somos conscientes de cómo y que enseñamos, todo lo anterior cómo interviene en la formación académica del niño, mirar las propias conductas del niño, la forma en que establece relaciones con sus compañeros, su participación, cómo es que se desenvuelve, para saber cuándo, cómo y que metodología es la más viable para intervenir, realizando un diagnóstico adecuado que tendrá un impacto y una transformación para mejorar mi realidad áulica, mi práctica y quehacer docente, pero sobre todo buscar mejorar y favorecer el desarrollo en todos los aspectos del niño.



## 1.1 Investigación acción y mejora de la práctica.

Hoy en día, ser docente en una sociedad acelerada que sufre constantes transformaciones, alteraciones, modificándose y reorganizándose una y otra vez, tanto política como socialmente, tenemos que estar preparados, ser capacitados constantemente, pero, sobre todo, comprometidos para asumir los nuevos retos que hoy nos concierne como profesionales y responsables de la educación de la primera infancia. Es por esta razón, la importancia de ser un profesor que investiga, para comprender la realidad educativa, para poder intervenir. El no asumir un compromiso para cambiar y transformar nuestra propia práctica docente, el discurso solo se quedará en el dialogo y no en la acción.

Hablar de una metodología como la investigación-acción, como una actividad intencionada, sistémica y planificada, que reúne información con el fin de conocer o ampliar el conocimiento sobre el objeto de estudio, en este caso nuestros alumnos, con la finalidad de transformar y mejorar una realidad que afecte e interfiera en el desarrollo de nuestro sujeto de estudio, pero que también interfiere en nuestra práctica docente. Stenhouse señalo la investigación-acción para *“comprender los actos humanos, las situaciones sociales y las cuestiones convertibles que lo hacen surgir”* (Elliot, 2000, pág. 8).

La investigación acción se desarrolla en etapas que se desfasan en forma de espiral, la primera es la planificación que a partir de un diagnóstico aplicado se planea y realizan adecuaciones a las actividades que pertinentemente fueron diseñadas para atender a la problemática a partir de los resultados del diagnóstico, la segunda la acción la aplicación de las actividades planeadas, la tercera observación al revisar las evidencias arrojadas de las actividades de la planeación y por último la reflexión sobre los resultados y/o evidencias, todo lo anterior para cambiar y mejorar mi realidad, beneficiando al sujeto como objeto de intervención. Por otro lado, puede suceder que se modifique la problemática sin haberla resuelto, y posteriormente emprender un nuevo camino de investigación-acción para llegar a la misma meta; la resolución. De acuerdo a Kurt Lewin, la

investigación-acción es un método científico que se emplea para realizar un diagnóstico de acuerdo a una problemática identificada, de ahí se abre paso para la formulación de estrategias por medio de las hipótesis planteadas y comprobarlas mediante la evaluación de estrategias, al final de la aclaración y el diagnóstico se encuentra la necesidad o problemática a intervenir. La IA se caracteriza por ser una actividad para cambiar situaciones mediante la práctica reflexiva social, donde se llevan a cabo actos de investigación (Elliot, 2000).

Como ya lo habíamos mencionado, la investigación acción tiene que ver con problemas sociales, en este caso, de las realidades educativas donde también surge la necesidad de solucionar problemáticas y que es experimentado y lidiado por nosotros como docentes en su quehacer cotidiano. De aquí la significación de que el maestro este comprometido, esté dotado de habilidades, de conocimientos, de procedimientos, capacidades, instrumentos y métodos, para obtener una formación adecuada, pero sobre todo, dotado de metodologías para implementarlas y manejarlas adecuadamente y que estas le permitan realizar investigaciones que construyan su saber pedagógico para contextualizar y transformar su quehacer profesional, viéndose reflejado en su currículo para transformar su forma de enseñar de acuerdo a las necesidades, capacidades y habilidades de sus estudiantes mediante un diagnóstico previo.

Así, la importancia del docente-investigador para su formación profesional complementándola con su experiencia en su práctica docente para situar, contextualizar y diagnosticar un grupo en específico y posteriormente para la aplicación de estrategias de enseñanza por medio de técnicas, herramientas y recursos en las actividades diarias, todo esto para favorecer el desarrollo y los procesos de aprendizaje de los alumnos.

Emplear esta metodología de investigación en nuestra propia práctica, nos permitirá ver más a fondo el problema para poder encontrar las verdaderas causas que lo están provocando, esto significa entender desde su núcleo una situación, una conducta o hasta una actitud, desde un punto de vista diferente al que siempre utilizamos, también no es solo ver desde nuestra propia perspectiva las

acciones de nuestros alumnos que se generan dentro del aula sino, también es mirar y reflexionar sobre mi propia práctica, en cuanto a más bien que acciones son las que estoy ejerciendo yo como docente, ¿cómo es que estoy desarrollando las actividades de la clase?, ¿que no estoy tomando en cuenta al momento de planear?, entre muchas otras preguntas.

Debemos realizar un análisis crítico sobre nuestras propias acciones, su incidencia y las de los demás, para poder identificar problemas pertinentes mejorando las prácticas educativas, las formas de actuar e intervenir, aprender y comprender los resultados, para idear un plan que contribuya a la mejora educativa.

Un elemento principal para el desarrollo de nuestra práctica es la reflexión como parte fundamental del docente, esta implica que se utilice la introspección individual a nuestra propia conciencia, nuestras propias conductas y nuestras formas de enseñanza, también es pensar, meditar y reflexionar sobre los ambientes que influyen o propician dicha situación problemática. He aquí la importancia de saber observar de forma adecuada, donde no intervengan nuestras propias concepciones, ni realizar diagnósticos erróneos de acuerdo a lo que creemos, debemos dejar todas nuestras creencias, nuestras mentalidades acerca de lo que estamos viviendo día a día en el aula, para que esto no interfiera en el curso de la investigación, manteniendo la capacidad de asombro, para ver la realidad con ojos nuevos y estar abierto al nuevo conocimiento de la realidad educativa.

La observación es una acción de suma importancia, que es necesario hacer un énfasis en los procesos bajo un enfoque cualitativo, basándose en la descripción, comprensión e interpretación de las acciones que dan los alumnos a sus propias acciones así como debemos de poner especial atención a nuestra propia práctica dentro de la investigación, comprender lo que pasa, lo que decimos y lo que hacemos y lo que sucede, llevándonos a un proceso cognitivo para la reflexión y la comprensión, ya que por lo regular *“No somos conscientes de todos nuestros actos, pero sobre todo, no siempre somos conscientes del hecho de que nuestros actos sigan estructuras estables”* (Perrenoud, 2007, pág. 38) ya que la mayor

parte del tiempo, actuamos de manera inconsciente. Nuestra mente tiene maneras estructuradas de actuar, es decir, ya estamos pre dispuestos a tener ciertas reacciones ante las situaciones que se nos han presentado, pasándolas como “algo normal” no atribuyéndole valor y pensar en ellas como simples actos que no tienen un trasfondo o un detrás.

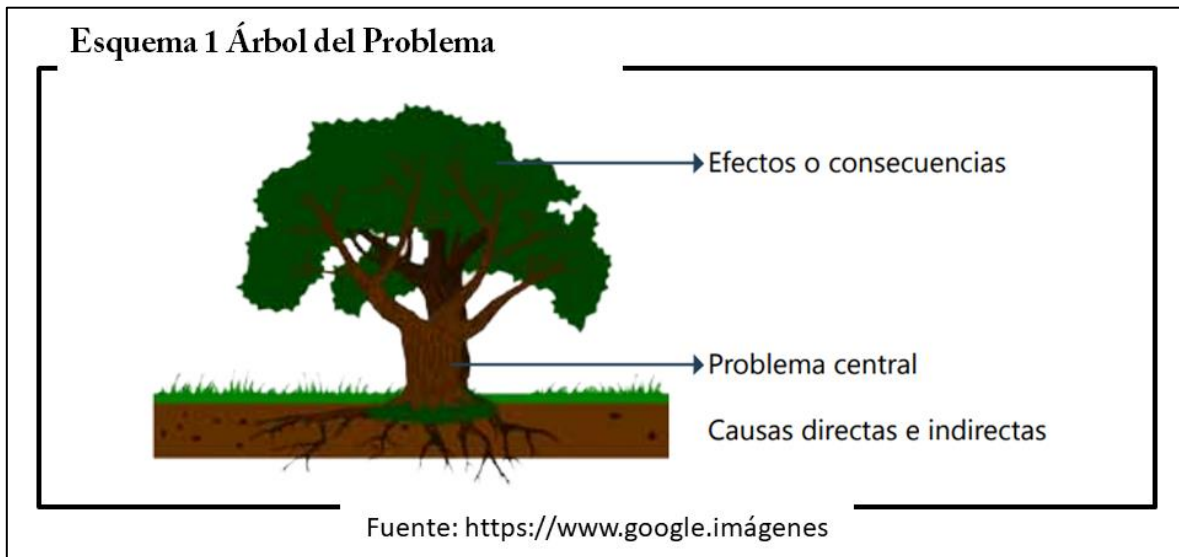
Durante el transcurso de mi investigación, puse en marcha la actividad de la observación para obtener información que me permitiera situar mi objeto de intervención, establecer sus causas e incidencias en el logro de su aprendizaje, apoyándome de técnicas e instrumentos que diseñe (que posteriormente aplique a mi grado) para realizar un diagnóstico adecuado a mi grupo, ya que a veces sucede, que las situaciones van cambiando constantemente, conforme va pasando el tiempo las circunstancias o los hechos van perdiendo importancia, es decir, que en un salón de clases, las circunstancias son tan efímeras que no nos da tiempo de analizarlas ya que los nuevos sucesos son los que captan nuestra atención, resaltando así la importancia de la observación, el análisis y la reflexión de cualquier hecho o suceso como parte fundamental de una metodología de investigación para el registro de los acontecimientos y su análisis.

En síntesis, la importancia de utilizar una metodología como la investigación-acción para favorecer mi formación y mi práctica docente, como maestra de preescolar, para saber llevar y guiar los procesos de investigación, saber en qué consisten y para qué son de utilidad, cuando y como los puedo llevar a cabo, pero, sobre todo, identificar la metodología adecuada para desarrollar una investigación, que me permita reflexionar e identificar mi objeto de intervención.

Por otro lado, es importante mencionar la técnica del árbol del problema (véase apéndice número 3) de la cual también me apoye y que me permitió plantear la situación problemática (problema central), así como definir las causas y los efectos. Esta técnica consiste en ubicar las causas y los efectos de nuestro problema detectado, dando pauta a la identificación de los factores de mayor relevancia o impacto, sintetizando situaciones de complejidad y posibles obstáculos. Esta técnica “permite describir un problema, además conocer y

comprender la relación entre las causas que están generando originando el problema y los posibles efectos que se derivan del mismo” (Risco, 2010, pág. 30). Este a su vez contribuye a organizar y sintetizar la información obtenida; primeramente, es identificar mi problema central, ¿Qué es lo que está pasando en mi aula con mis alumnos o conmigo, que impide que se desarrollen las clases de manera apropiada? ¿Qué tipo de problema o dificultad es la que están presentando?, o en su caso si se observa que los alumnos son los que no logran entender las consignas, entonces esto pudiera ser a causa de mi mal desarrollo y manejo de la clase o la actividad y, mi inadecuada práctica y formación ¿Cómo estoy explicando las actividades? ¿el contenido y la actividad es la manera de llevarla a cabo por los niños, va de acuerdo a su desarrollo, sus capacidades y habilidades?, posteriormente se establecen las posibles causas que estén generando el problema central ¿a qué se debe que no sé este cumpliendo con los objetivos y con los aprendizajes esperados de acuerdo al contenido de la actividad? y, por último, los efectos o las consecuencias del problema central, ¿qué tipo de acciones son observados dentro del aula a partir de haber identificado mi problema central?, ¿los niños no prestan atención ni interés den las actividades o no saben cómo realizarlas?.

Este esquema de relaciones causales como ya se explicó, se compone de tres partes; *en las raíces* se sitúan las causas del problema central, *en el tronco* se sitúa nuestro problema central de acuerdo a una carencia o déficit presentado como un estado negativo, *en las hojas o copa del árbol* se plantean los efectos o consecuencias. Esta técnica me permitió plantear de forma adecuada el problema, permite que se desglose el problema detectado, mejorando el análisis en cada parte del esquema (raíces y la copa), así para una mejor comprensión en sus causas y sus consecuencias del mismo, con lo que “ *te permitirán decidir, de acuerdo a tus intereses, recursos, tiempos y competencias, sobre cuál o cuáles causas y/o efectos actuarás, las que a futuro se convertirán en los objetivos de la propuesta de tu intervención.*” (Risco, 2010, pág. 30), posteriormente, se elabora una propuesta de acuerdo a tu problema para intervenir de manera adecuada.



## 1.2 Diagnóstico educativo/pedagógico.

El diagnóstico en el ámbito educativo es vista como una actividad científica, siguiendo un proceso metodológico y sistema de recogida constante de información del objeto de estudio, dígase comunidad, institución o un grupo de sujetos en particular, para poder realizar un análisis para su valoración, así como señala Arriaga “una vez realizado el diagnóstico sobre las posibilidades y limitaciones del sujeto , sus resultados servirán para definir el desarrollo del futuro y la marcha del aprendizaje del objeto de estudio” (Hernandez, 2015, pág. 66) dar lugar a la acción para poder intervenir. Es necesario considerar que antes de realizar un diagnóstico, tomar en cuenta la finalidad y el propósito de llevarlo a cabo.

Realizar un diagnóstico pedagógico nos permitirá descubrir las verdaderas necesidades, carencias, características y actitudes de nuestro objeto de estudio,

en este caso los padres de familia y sus hijos (nuestros alumnos) para poder entender aquellas situaciones que rodean y condicionan su desarrollo en sus diferentes ambientes de interacción.

El diagnóstico se realizó con el diseño y uso dos instrumentos: un cuestionario y un guion de observación. El cuestionario se realizó a los padres de familia de los alumnos de 3° A, del colegio Abraham Lincoln preescolar, usando la técnica de investigación la encuesta: el cuestionario de preguntas abiertas y cerradas con opción múltiple, ya que este tipo de técnica me permite investigar aspectos sociales para registrar opiniones, actitudes, intereses, tomando en cuenta tres dimensiones que están divididas por baterías en el cuestionario; “ideas paternas sobre el desarrollo y educación de los hijos, el estilo de las relaciones interpersonales y elementos del contexto familiar que tienen un carácter más educativo” (Silva, 2005, pág. 150).

El instrumento diseñado para el diagnóstico de los alumnos fue un guion de observación, tomando en cuenta 4 aspectos de desarrollo de acuerdo a la edad de los niños; lenguaje, socioemocional, pensamiento matemático y motricidad, me permitió ir registrando las conductas y acciones de los niños, reflexionando y dándome a la tarea de investigar más a fondo sobre las etapas de desarrollo adecuadas y logradas a su edad, observar y analizar si su comportamiento y sus logros están dentro los parámetros de su desarrollo de acuerdo a los estadios de Piaget y otros teóricos que fueron consultados, con el fin de realizar un diagnóstico adecuado, así como reflexionar sobre los contenidos si son aptos para los niños, como es que se los estoy planteando para que los desarrollen, pero sobre todo si la planeación está a adecuada a sus verdaderas necesidades.

### **1.2.1 Organización y funcionamiento de la escuela. El trabajo en el aula y las formas de enseñanza.**

El colegio Abraham Lincoln cuenta con tres edificios separados (uno por cada nivel: preescolar, primaria y secundaria) que se ubican dos de ellos (primaria y

secundaria) sobre la misma calle (Plutarco Elías Calles y el preescolar se encuentra en la calle de atrás (Lázaro Cárdenas), pasando la primera esquina.



El edificio de primaria es el más grande, tiene tres patios con un área de aproximadamente 120 m<sup>2</sup>, se realizan los festivales o eventos deportivos tanto de secundaria como de preescolar, algunas veces cada nivel utilizando un patio en diferente horario o en el mismo

horario para llevar a cabo sus eventos, también en algunas ocasiones sucede que se comparten los salones de computación (primaria baja y preescolar) (primaria alta y secundaria) y audiovisuales por diferentes cuestiones directivas.

La organización de la escuela está compuesta por el director general que solo da presencia y responde ante cuestiones de supervisión escolar presencial, revisa el funcionamiento de la escuela que este limpia, revisa los salones, las clases, las actividades si son bien desarrolladas, también la disciplina y comportamiento durante las clases de todos los alumnos, a los alumnos si van bien uniformados, atiende a padres de familia cuando suscitan problemas serios (cuando viene un supervisor a revisar la escuela), dando también las sesiones de CTE o también cursos a los maestros que considera importantes para su formación .

Existen tres subdirectoradas uno por cada nivel educativo (preescolar, primaria y secundaria) en general cada una realizan actividades concretas de acuerdo a su nivel como atender cuestiones para la supervisión escolar y revisar planeaciones, tratar problemas académicos un poco fuertes, estar en las juntas trimestrales de firma de calificaciones, revisar contenidos de los libros, analizar los contenidos de



nuevos libros que quieren utilizar para el ciclo, pero también están las actividades que indirectamente ejercen hacia otro nivel. Un ejemplo, la subdirectora de primaria se encarga de armar los paquetes (cuantificación) de libros con los que se trabajara durante el nuevo ciclo a iniciar en los tres niveles (cuales si, cuales ya no, cuales se van a integrar).

Están las secretarias que se encargan de dar informes a los padres de familia sobre las inscripciones, atender llamadas telefónicas o apoyo con los alumnos ante cuestiones de tipo académicos, organizarse con las maestras sobre la planificación, participación en la decoración y la organización física de eventos y salones según la festividad del día. La secretaria de primaria se encarga de dar clases de computación a los niños de primer grado, los alumnos a los que enseña pueden variar de acuerdo a los grupos que se forman al inicio de los ciclos escolares.

También existe un profesor que esta como apoyo de cualquier cuestión ya sea en trámites de supervisión con la directora general, realizar pagos de servicios de los tres niveles, o también como auxiliar del contador o para cualquier situación que pudiera resultar en dificultades administrativas, el también es maestro de computación dando a segundos y terceros de primaria. Está el contador que se encarga de llevar todas las cuentas administrativas del colegio de los tres niveles, se encarga de las nóminas de las colegiaturas, impuestos, gastos, estados financieros, declaraciones de impuestos, todo lo relacionado a los recursos y deudas que tenga la escuela.

Están las maestras que están frente a grupo y los que solo son por materia (preescolar 3, primaria 14, secundaria 10), llevan a cabo el diseño de planeaciones y actividades, desarrollo de las clases, calificar libros, libretas, realizar y aplicar exámenes, evaluar y tener organizadas las listas que utilizan para llevar el control de tareas, asistencias, materiales, llevar a cabo sus comisiones, organización interna (si se festeja un cumpleaños dentro del salón) y externa de los festivales.

De ahí siguen los maestros que están por horas (también maestros de secundaria), como son los de computación que en total son tres (uno de secundaria, y dos de primaria y uno de preescolar), de inglés dos maestras (primaria y secundaria), dos maestras de educación física (preescolar-primaria y primaria-secundaria) y uno de artística (primaria y secundaria). En preescolar las maestras que están frente a grupo se encargan de impartir educación artística, en su momento ellas mismas también daban clases de computación, así como inglés.

Yo estoy en el área de computación, soy la encargada de dicha área, tengo que verificar que todo esté en orden y de organizarme con los maestros de computación de primaria y secundaria para que ellos tengan todas las herramientas necesarias para que puedan dar su clase, tengo que estar al tanto de si las partes de la computadora están completas, si les faltan teclas, si sirve o ya no, porque es muy común que tiren los mouse o por curiosidad les quitan las



teclas a los teclados, más los niños pequeños, entonces en esa parte tengo que ser cuidadosa para que no suceda una accidente ya que es común que las teclas las metan en su boca cuando estamos en clase. En la fotografía número dos, se puede apreciar cómo está formada la sala de computación.

También doy asistencia cuando llega a haber algún percance con algún equipo durante su clase. Hay ocasiones en que por las otras actividades que los maestros de computación desempeñan, no puedan mantener su clase, entonces a mí me mandan a cubrir las horas que resten, también doy taller los días viernes de computación, dependerá lo que los niños quieran aprender independientemente de los temas que les den sus maestros (en primaria y secundaria, en preescolar

no hay talleres), por ejemplo; a los más grandes como descargar canciones, como hacer invitaciones o un plotter, a los pequeños como colorear con Paint, imprimir una imagen, como escribir su nombre, cambiarle el color y la letra, etc. a los maestros que tienen asignado un grupo también los apoyo cuando tienen dificultades con el uso de la computadora, ya que algunos casi no saben usarla.

Por otro lado, hay maestros que sólo atienden al grupo que se les asignó, (preescolar y primaria) existen algunos maestros de primaria, que tienen horas de clases en secundaria, además de los de secundaria, les dan horas en diferentes materias cuando ellos tienen alguna hora libre en donde el maestro de educación física o artística está con su grupo.

Es importante mencionar que los directivos implementaron un formato para que los maestros justifiquen por escrito su tiempo y su horario, para que lo llenen y para saber qué es lo que realizan en su tiempo libre, tienen que especificar el día,

Foto3. Audiovisual de Preescolar y Primer Grado



Fuente: Propia

la hora, anotar que actividad hicieron en ese momento; si revisaron libros, tuvieron cita con algún padre de familia, subieron a computación a realizar planeaciones, hojas de tarea, etc., en fin, justificar todo su tiempo en el que no estuvieron con sus alumnos.

Antes de dar comienzo al ciclo escolar, las maestras asisten durante dos semanas antes de ciclo, con el fin de asignarles el nuevo grupo y tomar el curso que es de Consejo Técnico, cada nivel lo desarrolla en su propio edificio o en los audiovisuales del edificio de primaria si van a requerir un proyector (en la foto número tres se aprecia la sala de audiovisual de preescolar y primaria), además tienen que realizar una planeación anual con los temas que tienen que ver a grandes rasgos durante los trimestres, de ahí decorar el salón que les asignan

para darles la bienvenida a los alumnos con un ambiente físico, vistoso y agradable.

Las maestras que están por horas no asisten a cursos, sino tienen que revisar el contenido de los libros para poder realizar planeaciones a nivel anual, los profesores de educación física y artística se presentan cuando inician las clases, no llevan ninguna planeación, esa la desarrollan durante la primera semana ya después de eso, según lo que se requiere de acuerdo a lo observado, trabajar, hacer modificaciones y adecuaciones en las actividades con los alumnos, para mejorar sus aprendizajes.

Antes de las juntas de consejo técnico, supervisión manda con la subdirectora algunas lecturas, cuestionarios o actividades que las maestras tienen que observar (si es sobre el desempeño de los niños, algún tipo de problema), calificar o contestar según las indicaciones según su práctica, esto con el fin de recabar información y exponerla en el consejo, exponiendo experiencias, como sería el manejo adecuado ante determinadas situaciones y saber qué hacer. Se abre un debate colectivo para discutir todo lo anterior. Algunas veces supervisión envía algún tema que se tiene que desarrollar el día del consejo, tienen que realizar su presentación para presentarla con el proyector en las salas de audiovisual o en alguno de los salones del edificio de su nivel (véase fotografía número cuatro).

Foto4. Salón de audiovisual para juntas.



Fuente: Propia

Todos los maestros tienen que distribuirse la forma de trabajo, además de ir a la par en los temas que desarrollan en las planeaciones, de igual manera ir a la par en ambos grados (primaria y secundaria), por lo regular se turnan una semana y

una semana las hojas de tareas al igual que las planeaciones, las características para las planeaciones, deben ser a mano en un engargolado de hojas blancas o utilizar un cuaderno, con 200 hojas, deben ser creativas, lo más objetivas y resumidas posibles, utilizando recortes y colores, se deben entregar cada quince días (los tres niveles). Se fijan que sean los temas adecuados, las palabras, los ejercicios y métodos, todo eso es revisado por la directora general y las subdirectoras, no está permitido entregar las planeaciones en formato Word, excepto las hojas de tarea y recado. Las planeaciones que realizan los profesores, la directora les pide que sean lo más entendible, que utilicen palabras o indicaciones cortas, pero sobre todo que sean llamativas, porque toman los mismos ejercicios que ocuparon en sus planeaciones para dárselos a los alumnos y que los resuelvan tomando en cuenta lo que se espera que logren y buscar alternativas con el complemento de alguna actividad fuera del salón o usando el audiovisual.

Por otro lado, aunque no sea consejo técnico existen reuniones que tiene la escuela los días viernes al final de las clases, es para que los directivos realicen algunas observaciones hacia los profesores, ya sea por como dan su clase, en que están fallando, practicidad para mejorar una clase, ideas para mejorarla, el manejo de alguna, si hay pendientes por entregar como libros, si está en puerta algún evento para organizar, que bailes se van a realizar, el uniforme, los costos de vestuario, cuál es su comisión por mes y por semana (periódico mural, homenajes, guardias entrada y salida), o si hay avisos de supervisión como las evaluaciones, visitas). Por lo regular esta escuela no manda a sus maestros a cursos, es muy rara la vez que llegan a realizar alguno y quien lo realiza por lo general es algún familiar o conocido que es director de alguna otra escuela. El último curso que recuerdo fue de neurolingüística, sin contar los cursos que envía la supervisión y se tienen que hacer en casa utilizando la computadora, porque en la escuela las horas de clases y actividades se tienen que respetar tal cual mientras no estén en puerta los eventos.

Los viernes de cada semana el horario de clase termina una hora antes de lo normal (1 p.m.), para dar inicio a los talleres con duración de una hora, donde los niños eligen que quieren aprender, cada mes se cambia y se van rotando los maestros para que no siempre les toque el mismo taller, esto también con los niños, además de que los alumnos pueden estar en el mismo taller con alguien de primero y el de primero con alguien de tercero o segundo, esto con la idea de ser inclusivos y de generar un ambiente sano, donde todos se conozcan, pero sobre todo aprendan unos de otros mediante la convivencia formando relaciones sociales.

El colegio en todos los niveles da mucha prioridad a las actividades de todo tipo para que los niños tengan un buen desarrollo, las actividades que más se le dan importancia, es los ejercicios que se puedan recortar y pegar. Un tipo de actividades donde ellos utilicen las manos, mientras observando y pensando cómo hacer la actividad que se les está dejando. Hay veces que son actividades individuales, pero son más en las que se trabaja en equipo, esto con el fin de que los niños aprenden más rápido, pero, sobre todo aprendan a trabajar con sus compañeros que piensan diferente a ellos.



También otra forma enseñanza que sirve aquí en el colegio, es la utilización de las TICS como complemento, la utilizamos a nuestro favor porque son tecnologías que los niños ya saben manejar desde muy pequeños, esto porque la mayoría sino es que todos, en sus casas tienen una computadora e impresora, una Tablet (los alumnos si cuentan con una) niños de cuatro años o cinco ya tienen celular, niños que hablan de que video juego tiene, etc., entonces es una manera de atraer su atención si no lo logramos durante la clase, eso si antes se busca el contenido adecuado (algunos casos yo lo busco) y que sea en forma de caricatura contando

la historia para que ellos se concentren más a lo que está hablando tal dibujo y poder retener esa información a la hora de la intervención de la maestra. Para esto están las salas de audiovisual y los salones de computación.

Cuando se realizan ensayos generales (para los grandes eventos como el 15 de septiembre, navidad, día del niño, día de la madre, día del padre y la clausura) que son los eventos grandes porque entra la participación de secundaria primaria y preescolar, sucede que mezclan todos los bailables o puede que se realice primaria y secundaria juntos por la mañana, media hora después de haber terminado comienza el de preescolar, o cada nivel separado, es cuando se dejan las horas de estudio de lado y las actividades, solo en esos tiempos se le da más prioridad a sacar un evento con buena calidad, por la exigencia de los papas que pagan por asistir y ver a su hijo con él vestuario. En la siguiente fotografía se aprecia parte de la escenografía del evento del día del padre.



Todos estamos presionados, toda la escuela participa en la organización, algunos nos dedicamos a decorar con el material que la escuela da en nuestros ratos libres, los de intendencia en acomodar el escenario o proporcionar material, los demás en el audio o en el acomodo de las guías con los adornos que se hicieron, esto lo tenemos que hacer días antes par que todo esté listo el mismo día, si hay que inflar globos un día antes para hacer una figura sobre las bases, eso durante las horas libres que se tenga a lo largo del día o si no, nos llevan el material para agilizar y ya nos dicen sobre la figura a realizar. Siempre nos quedemos un día



antes durante toda la tarde cuando ya se tengan todos los adornos para ir adornando el patio de la escuela para que al día siguiente ya este toda la escenografía en su lugar, ya solo se tiene que acomodar las sillas y las gradas posteriormente, acomodar a las personas para que tomen lugar y a los alumnos con su vestuario en los salones.

Por lo regular se pierden más tiempo de clases cuando llega un evento así, solo algunas horas durante el ensayo general y el día del evento. Cuando es día festivo, no laboramos el día que este marcado en el calendario, a pesar de que en algunos casos la supervisión manda comunicados diciendo que ya es opción de la escuela si quiere o no dar clases, pero para nuestra directora es mejor asistir a clases aun teniendo la opción que le da supervisión, todo esto pensado en avanzar en los temas y la importancia que le da a poner en alto el nombre de la escuela, en que sus alumnos mejoren su conocimiento y aprendizajes. En la siguiente fotografía se puede ver los adornos que se colocaron días antes previo al evento y el evento propio.



En la cuestión de la participación de los padres de familia en los eventos, la verdad es que, si se esmeran por poner de su propia economía para que todo salga súper bien, para apoyar a su hijo. En febrero realizamos un concurso de inglés del día de san Valentín, consiste en que cada grado y grupo desarrolle junto con su maestro, una coreografía para la canción que hayan elegido, esta tiene que ser en inglés, pero además la tienen que cantar. Cada grupo deberá presentar su



propia escenografía. Aquí en donde entra la participación de los padres de familia pues tiene que haber comunicación para compartir ideas, sugerencias y puntos de vista para checar el material que va a utilizar, en fin, ellos buscan la manera de organizarse para que el grupo de su hijo gane el concurso. Los maestros que se encargan de los diseños de la playera, ensayos de las canciones y coreografías, son los de inglés, cada grupo debe llevar un color de playera junto con un diseño que haya elegido el grupo, aquí año con año hay problemas por los papas que se quejan de la calidad de las playeras al igual que la calidad de los estampados, esas playeras las realiza la propia escuela, no hay opción por comprarlas en otro lado. En la fotografía número ocho se aprecia parte de una de las escenografías por grupo que realizan los padres de familia, en el concurso de Valentín Day's.



### 1.2.2 Mi grupo: sus características de desarrollo y aprendizaje.

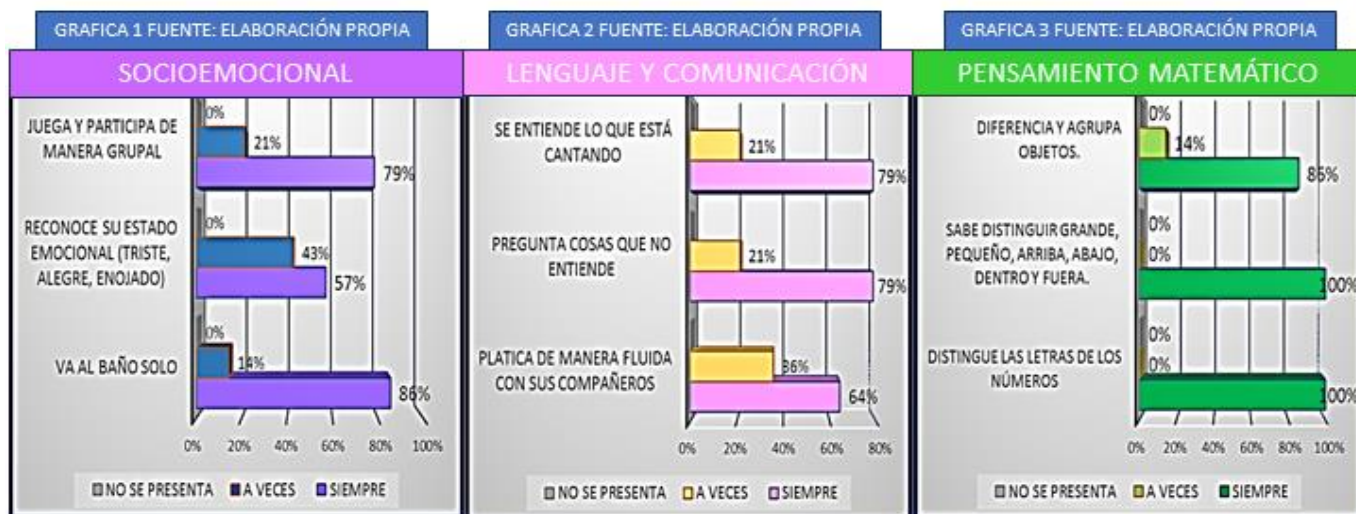
El grado de 3°A de preescolar este compuesto por catorce alumnos, nueve niños y cinco niñas, su edad oscila entre los cinco y seis años, se encuentran en la etapa pre operacional (segundo estadio de la teoría psicogenética de Jean Piaget), que va desde los dos años de edad y termina a los seis años de edad aproximadamente. Se encuentran en la etapa de la lectura y escritura silábico-alfabético, la mayoría no sabe pronunciar y escribir palabras con la letra "r" o con silabas trabadas como bl, br, cl, cr, dr, fr, fl, gl, gr, pl, pr, tr y tl, ya que es normal de acuerdo a su desarrollo y que aún está en proceso, algunos niños o niñas todavía necesitan ayuda para ir al baño, son muy curiosos, realizan preguntas sobre los objetos que ven, el porqué de su funcionamiento y hasta el porqué de sus nombres. Cuando están en clase es común que se corrijan entre ellos,

sosteniendo su respuesta en lo que yo pueda refutar para verificar su validez. Les gusta colorear, dibujar, sobre todo cantar, son muy activos físicamente (les gusta demasiado las clases de educación física). En ellos aún hay signos de egocentrismo, la mayoría de los alumnos son kinestésicos y visuales, ellos prefieren estar en contacto con los objetos, realizar y tocar las cosas para conocerlas y entenderlas. Son visuales porque siempre notan pequeños detalles a las cosas o a las personas que llegan. Cuando les doy alguna instrucción tengo que buscar la manera de mantener su atención ayudándome de material educativo (impresiones y dibujos o imágenes coloridas) para que entiendan las actividades a realizar. En cuestión de conducta son manejables (si hay disgustos con sus compañeros, nunca golpes ni groserías o violencia). Cuando trabajan en alguna actividad tienden a evidenciar a su compañero al mismo tiempo que lo corrigen y le dicen que así no se hace o está mal. en el desarrollo social en su mayoría prefieren jugar de acuerdo a su género, niñas con niñas, niños con niños, dada las preferencias de juego. Con base en las características y habilidades de mis alumnos, puedo planificar las actividades de la clase de computación, así como también realizar adecuaciones de acuerdo a las necesidades enfocándolas al desarrollo de sus áreas de oportunidad (deficiencias) y al mismo tiempo usar sus habilidades como herramienta para lograr un mayor resultado en su aprendizaje, poder apoyarlo para entender sus alcances y procesos. En el diseño del guion de observación (véase apéndice número 5), se tomaron en cuenta cuatro aspectos que están integrados en factores de desarrollo del niño preescolar donde solo se realizaron tres indicadores tomando en cuenta las siguientes áreas; lenguaje y comunicación, pensamiento matemático y el área o esfera socioemocional, mientras que, en motricidad, tome en cuenta más indicadores (once en total) que abarcara motricidad fina y gruesa, considerando el poco avance que existe en las clases de computación.

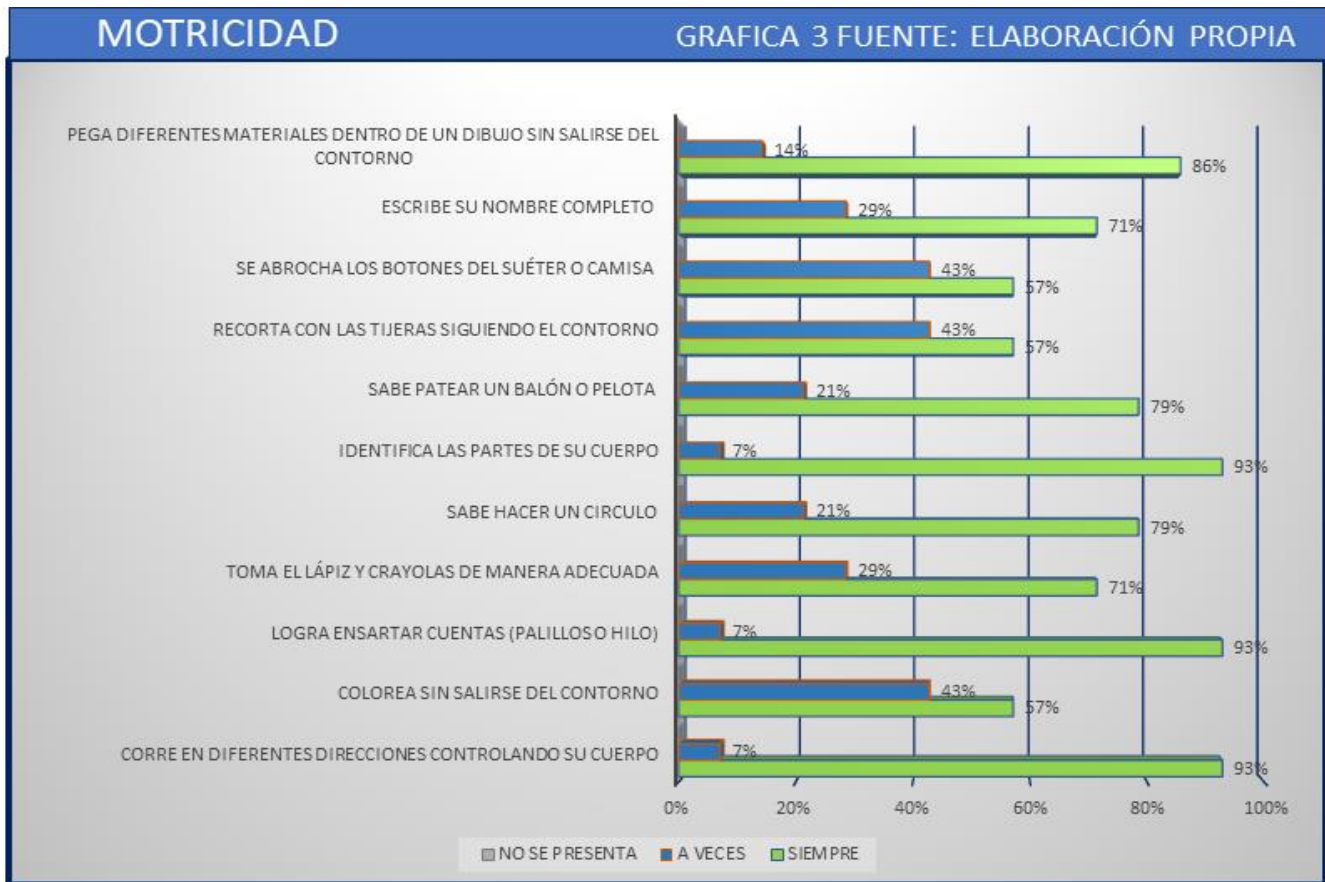
Los resultados se graficaron y quedaron de la siguiente manera:

En el área socioemocional, podemos que ver que un ochenta y seis por ciento va al baño solo mientras que el catorce aun pide ayuda o pide ser acompañado, en la

forma de relacionarse la mayoría de los niños lo hace favoreciendo sus relaciones de amistad con sus compañeros, algunos el 43% a veces lo hace, pero eso nos pudimos dar cuenta que son tímidos por el cuestionario que se les hizo a los padres y tiene algo que ver en su participación por juegos grupales. En el área del lenguaje once niños realizan preguntas que no entiende y se puede entender lo que está cantando favoreciendo así la habilidad y para la adquisición del conocimiento nuevos y solo a veces que es con un treinta y seis por ciento habla de manera fluida puede ser resultado también de la timidez. En el área de pensamiento matemático, la gráfica número siete de acuerdo a sus indicadores uno y dos son cubiertos con el cien por ciento, mientras que en el número tres solo dos niños a veces agrupan objetos de acuerdo a sus características.



En el área de la motricidad queda de la siguiente manera:



Entre el cuarenta y tres por ciento y el siete por ciento solo a veces realiza los indicadores tales como controlar su cuerpo, ensartar cuentas identifica las partes de su cuerpo pega diferentes materiales dentro de un dibujo, llegando o tomando por conclusión que la menos mitad de los niños aun no tienen bien desarrollada la motricidad fina, presentan problemas al momento de realizar la actividad como el recortado el trazo de las figuras geométricas, el colorear y salirse del contorno.

Los resultados registrados en el guion de observación, muestra que los niños en general en las áreas de lenguaje, socioemocional y pensamiento matemático tienen un desarrollo favorable adecuado para su aprendizaje, mientras que en el área de la motricidad se encontraron más indicadores donde la mitad y menos de la mitad en algunos indicadores muestran que solo a veces presentan y realizan las actividades, se encontró que en los indicadores de “a veces” para lograrlo está asociada a la motricidad fina, donde es necesario enfocar nuevas y variadas

actividades para poder lograr una mejor desarrollo en la adquisición y dominio de esta habilidad. Los resultados del guion de observación mostraron las dificultades de los alumnos de preescolar de 3°A, entendiéndose por qué durante el desarrollo de las actividades de computación no hay un avance al cien por ciento en mi clase y es necesario implementar una estrategia para poder intervenir y lograr mi objetivo para que ellos adquieran esa habilidad y la puedan utilizar en la adquisición de nuevas experiencias y conocimientos.

### **1.2.3 La familia y su papel en el desarrollo del niño.**

El primer contacto que tiene un ser humano es con la familia vista como un agente socializador. La familia más que resolver simples necesidades básicas de sus progenitores, dentro del núcleo familiar se establece relaciones sociales, roles, etc., que influyen en la construcción de la personalidad, identidad y afectividad.

Es necesario que un niño crezca en un ambiente donde el cuidado, el respeto, el afecto y la estabilidad emocional sean sólidos ya que el ambiente en el que crecen en algunos casos define elementos fundamentales por el resto de sus vidas. Dentro de ella se enseñan valores, hábitos, disciplinas, empatía, juicios, prejuicios, creencias, y ofrece experiencias de tipo social para su aprendizaje. En ocasiones la familia está expuesta a ser modificada y alterada por la influencia de la religión al pertenecer a una, influencias sociales que modifican o moldean el pensamiento e ideologías en torno al desarrollo y educación de sus hijos, el contexto y la ubicación sociodemográfica, las relaciones y el modo de socialización familiar, la participación en la vida educativo de su hijo, son ejemplos factores que influyen directamente e indirectamente en el desarrollo del niño. Es necesario reflexionar y analizar el papel del padre, la madre o los tutores, saber qué tipo de padre es y el tipo de familia al que pertenece, como y de qué manera se relaciona con su hijo, así como también su participación en actividades de tipo educativas y sociales.

Para conocer la incidencia del padre de familia en el desarrollo del niño preescolar, utilice la técnica de la encuesta de tipo cuestionario. El cuestionario que de acuerdo a Amaya Martínez la información que se busca encontrar es de “aspectos profesionales, personales o sociales de las personas que forman parte de la investigación” (Gonzalez, 2005, pág. 58), se trata de registrar las opiniones, actitudes, los intereses, los deseos o las conductas.

El cuestionario (véase apéndice número 4) está formado por preguntas abiertas y cerradas con opción múltiple, con las variantes “sí”, “no” y “a veces”, con un total de treinta preguntas que se aplicaron a catorce padres de familia. Está dividido en tres baterías que de acuerdo a *Alicia Muñoz* y a la *Teoría General de los Sistemas de Bronfenbrenner* “el microsistema es el más cercano al individuo y engloba el conjunto de relaciones entre el individuo en desarrollo y su entorno inmediato” (Silva, 2005, pág. 150), donde la familia es el sistema más cercano al individuo y que es necesario “identificar las dimensiones del contexto familiar con el desarrollo de los niños y las niñas” (Silva, 2005, pág. 150).

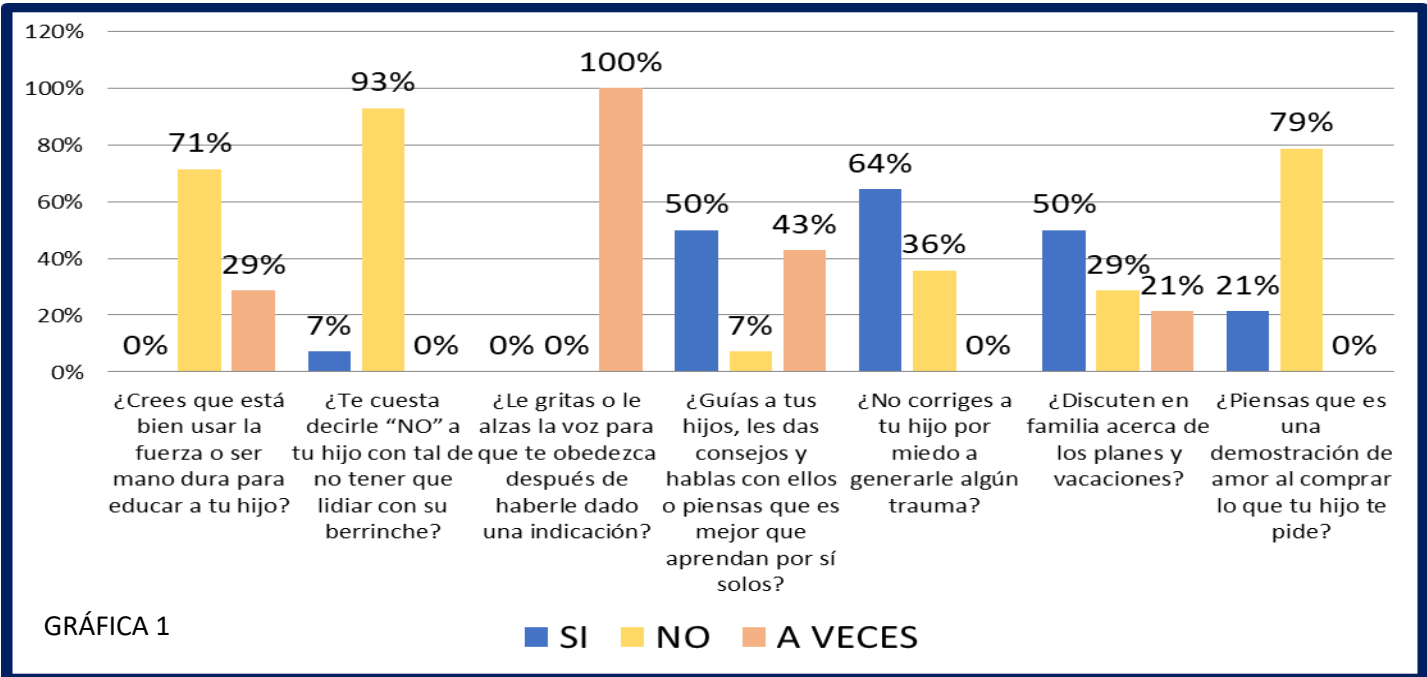
De acuerdo a la dimensión uno, está asociada a las ideas, ideologías y etnoteorías familiares sobre desarrollo y educación corresponde a la batería I del cuestionario, donde pretendí identificar el tipo de padre (tradicional, moderno o paradójico), si es amoroso y es atento, su respuesta y modo de reaccionar ante la conducta de su hijo, de acuerdo a sus ideas en el desarrollo y la educación. La batería II está relacionada a la dimensión asociada a las relaciones afectivas y los estilos de socialización familiar, en donde el propósito es identificar el estilo de crianza educativo (democrático, autoritario, permisivo y encuadrado), conocer las experiencias que favorezcan indirectamente en el desarrollo de los niños donde también está vinculada con el modo de socialización de la familia. Mientras que la batería III está relacionada con la dimensión de escenarios educativos cotidianos donde “esta función la ejerce la familia a través de dos vías principales: la organización de los espacios educativos de los hijos y las hijas y las interacciones que se establecen en ellos” (Silva, 2005, pág. 158).

Realizar el diagnóstico a través de los cuestionarios para los padres de familia, me permitirá conocer el verdadero papel que tienen los padres o tutores, como primer educador e influenciada en el desarrollo y la forma de ser del niño, también saber qué rol tiene asignado el niño en su núcleo familiar, esto me permitirá saber el grado de participación y el interés que tienen hacia la vida escolar que influye en su formación académica, social, afectiva y cognitiva (su desarrollo en general).

A continuación, se presentan los resultados graficados del instrumento (cuestionario) diseñado y aplicado a los padres de familia, batería I; la dimensión asociada a las ideas, batería II ideologías y batería III etnoteorías familiares sobre desarrollo y educación, se presenta la información a través de tablas y gráficas.

Las primeras preguntas de la uno a la siete se presenta una tabla donde se concentraron los resultados de acuerdo a los participantes, además se elaboró una gráfica para distinguir mejor los resultados presentados en porcentajes (véase *Tabla y Gráfica N°1, Batería 1*).

**BATERIA I DIMENSION "IDEAS, IDEOLOGIAS Y ETNOTEORIAS FAMILIARES SOBRE EL DESARROLLO Y EDUCACION"**



En la tabla 1 se muestran las variantes repetidas de SI, NO y A VECES, la primera variante corresponde al total de respuestas contestadas por los padres, mientras que la segunda variante corresponde al porcentaje de las respuestas.

BATERIA I DIMENSION "IDEAS, IDEOLOGIAS Y ETNOTEORIAS FAMILIARES SOBRE EL DESARROLLO Y EDUCACION" PREGUNTAS DE LA 1 A LA 7						
preguntas	SI	SI	NO	NO	A VECES	A VECES
¿Crees que está bien usar la fuerza o ser mano dura para educar a tu hijo?	0	0%	10	71%	4	29%
¿Te cuesta decirle "NO" a tu hijo con tal de no tener que lidiar con su berrinche?	1	7%	13	93%	0	0%
¿Le gritas o le alzas la voz para que te obedezca después de haberle dado una indicación?	0	0%	0	0%	14	100%
¿Guías a tus hijos, les das consejos y hablas con ellos o piensas que es mejor que aprendan por sí solos?	7	50%	1	7%	6	43%
¿No corriges a tu hijo por miedo a generarle algún	9	64%	5	36%	0	0%
¿Discuten en familia acerca de los planes y vacacio	7	50%	4	29%	3	21%
¿Piensas que es una demostración de amor al comprar lo que tu hijo te pide?	3	21%	11	79%	0	0%
<b>TABLA 1 FUENTE: ELABORACION PROPIA</b>						

La mayoría de los padres cree que no está bien educar a su hijo usando la fuerza, mientras solo cuatro padres contestaron que a veces, así como también el 93% por ciento de los padres no les da gusto a sus hijos por ceder a sus peticiones o exigencias, pero aseguran la mayoría de los participantes que si gritan y alzan la voz para llamar la atención de sus hijos y hacer que hagan lo que les pidieron (indicación). En la cuarta pregunta la mitad de los papas habla mantiene una relación de comunicación los guían, les dan consejos y habla con ellos, mientras que el 43% a veces lo hace y un 7% no lo realiza. La mitad de los participantes si consideran a su familia para elegir algún destino en común como las vacaciones, mientras que la otra mitad hay una combinación de a veces y solo un pequeño porcentaje dice que no, por otra parte, más de la mitad si corrige a su hijo sin el miedo de generarle algún trauma y solo cinco participantes no corrige por miedo a generar un trauma. La conclusión para identificar el tipo de padre de acuerdo a



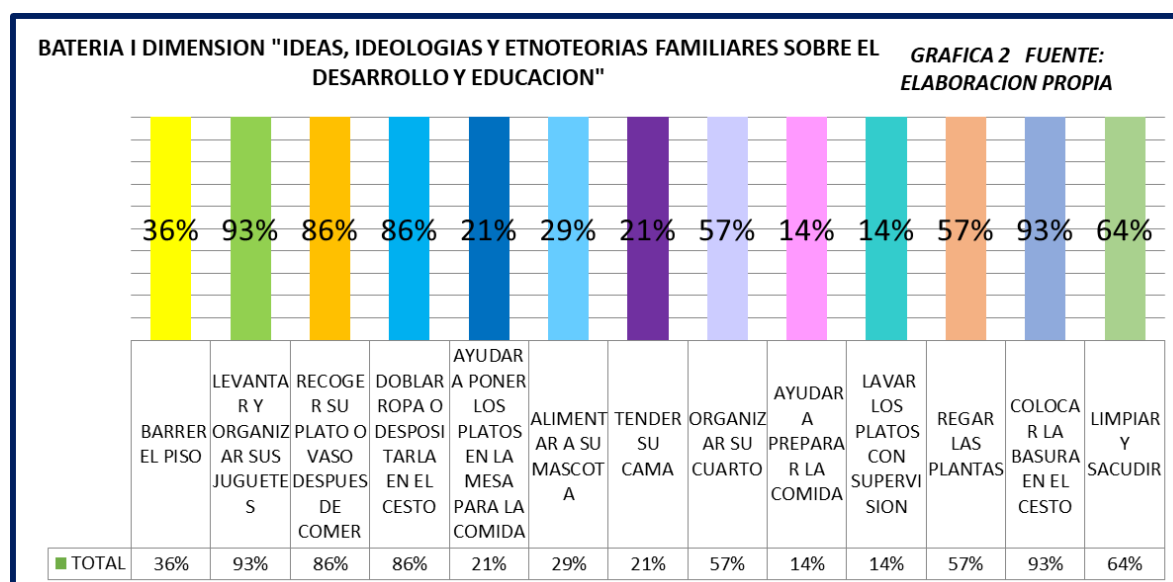
Alicia Muñoz, es que son padres paradójicos, donde poseen ideas contradictorias, mientras que en unos aspectos están cerca de los padres modernos como el no educarlos con violencia o con la fuerza, tomar en cuenta las opiniones de los demás integrantes de la familia para salir y los guía, mientras que tienen actitudes de padres tradicionales al no mostrar miedo por corregir a sus hijos, no ceder a sus peticiones por sus caprichos el gritar y alzar la voz para que obedezcan así como no regalar o comprar cosas que su hijo pide.

### Segunda Tabla y Gráfica correspondiente a la pregunta 9 de la Batería 1

BATERIA I DIMENSION "IDEAS, IDEOLOGIAS Y ETNOTEORIAS FAMILIARES SOBRE EL DESARROLLO Y EDUCACION"															PREGUNTA NUMERO 9 ¿Dejas que tu hijo (a) ayude en tareas domesticas de la casa?	
PREGUNTAS	padre 1	padre 2	padre 3	padre 4	padre 5	padre 6	padre 7	padre 8	padre 9	padre 10	padre 11	padre 12	padre 13	padre 14	Total	TOTAL
BARRER EL PISO	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	5	36%
LEVANTAR Y ORGANIZAR SUS JUGUETES	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13	93%
RECOGER SU PLATO O VASO DESPUES DE COMER	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	12	86%
DOBLAR ROPA O DESPOSITARLA EN EL CESTO	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	12	86%
AYUDAR A PONER LOS PLATOS EN LA MESA PARA LA COMIDA	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	3	21%
ALIMENTAR A SU MASCOTA	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	4	29%
TENDER SU CAMA	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	3	21%
ORGANIZAR SU CUARTO	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	8	57%
AYUDAR A PREPARAR LA COMIDA	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	14%
LAVAR LOS PLATOS CON SUPERVISION	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2	14%
REGAR LAS PLANTAS	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	8	57%
COLOCAR LA BASURA EN EL CESTO	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	93%
LIMPIAR Y SACUDIR	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	9	64%

### PREGUNTA NUMERO 9

### ¿Dejas que tu hijo (a) ayude en tareas domésticas de la casa?



En esta grafica se puede observar que la mayoría de los padres hace que sus hijos realicen actividades domésticas de forma equitativa e igualitaria (los indicadores también están asociados a actividades o tareas que estimulan el desarrollo de la motricidad fina y gruesa), favoreciendo su desarrollo motriz, el valor y el sentido de la responsabilidad, el aseo y la limpieza. Algunas actividades tienen más alto su porcentaje como doblar su ropa y depositarla en el cesto de la ropa, levantar y organizar sus juguetes, recoger su plato y su vaso, depositar la basura en el cesto. Actividades de este tipo favorecen en los niños el valor de la responsabilidad y el cuidado tanto ellos mismos y como para sus pertenencias.

A continuación, se presentan los resultados graficados de la *Batería II*; la dimensión asociada a las relaciones afectivas y los estilos de socialización familiar, la información se presenta a través de tablas con preguntas abiertas. Esta batería se dividió en preguntas que corresponden a cuatro esferas de interés: lenguaje, socioemocional, pensamiento matemático y motricidad, con el fin de saber qué actividades dentro de su rutina diaria favorecen estos aspectos en el desarrollo del niño.

**BATERIA II DIMENSION RELACIONES AFECTIVAS Y ESTILOS DE SOCIALIZACION FAMILIAR**

**PREGUNTAS 1, 2, 3, 4 Y 5 DEL CUESTIONARIO APLICADO A PADRES DE FAMILIA**

PREGUNTA	padre 1	padre 2	padre 3	padre 4	padre 5	padre 6	padre 7	padre 8	padre 9	padre 10	padre 11	padre 12	padre 13	padre 14
¿Qué actividades extracurriculares realiza tu hijo?		natacion y lectura en casa	baile	clases de natacion	natacion, futboll, karaoke	clases de natacion	natacion, futboll y taekando	actualmente ninguna	colorear y unir puntos	clases de natacion	le gusta colorear y hacer figuras con la plastilina	cuida a su hermanito, ejercicio.	colorer	ninguna
¿Qué tipo de actividades o juegos realiza tu hijo cuando visitan o hay reuniones familiares?	juegan a los dinosaurios o a las atrapadas	juegos de mesa y de grupo (atrapadas, escondidas, carritos)	juegos de niños (as), correr, brincar, pintar, etc.	juegan bailar, cantar, a veces con muñecas	ninguna	juega con peluches, muñecas y correr.	con sus primos juega domino, o se adopta a los juegos que esten jugando como carritos, fut o atrapadas	jugar con sus juguetes, correr, jugar con pelota	escondidas, atrapadas, futboll.	correr, organizan juegos de muñecas	juegos de mesa y futboll	manuaklidades, dinamicas digitales.	correr, a los carritos, saltar, atrapadas y patear la pelota	correr, gritar, a veces ver television o usar el celular
¿Cuál es el lugar que freuentemente asiste, ya sea de paseo, vacaciones, etc. Que implique a toda la familia		frecuentemente al cine y de vacaciones a la playa	la playa y el estado de Hidalgo	restaurantes, ir al cine y de vacaciones a la playa	parque, cine, etc.	cine, plaza comercial, eventos culturales.	centros comerciales, centro historico de Morelia y Puebla (museos)	salir acomera a diferentes lugares	dia de campo	al cine, deportivo, parques acuaticos.	salir al cine o visitar a la familia (foraneas)	casa de la abuelita	a la iglesia	solo durante vacaciones a visitar a familia lejana
En el hogar, ¿Qué actividades (de cualquier tipo) dejas que tu hijo realice?		ayuda en casi todas las labores del hogar, juega con sus legos, ve television	pintar, recortar, construir con bloques, moldes.	levantar sus trastes de la comida hacer dibujos e iluminar.	juegos de mesa	recoger sus juguetes y limpiar.	recoge sus juguetes y acomoda, recoge zapatos y ropa sucia, ve television 1 hora maximo y rara vez	levantar sus juguetes, alimentarse, bañarse, vestirse. Jugar, pintar,	doblar ropa y acomodar los trastes	jugar, tareas, ver television, recoger juguetes.	recoger, limpiar, poner las cosas en su lugar.	ver television, pintura, trabajos manuales.	levantar sus juguetes, levantar su ropa y las cosas que tira.	recoger sus cosas personales, juguetes
¿Hay participacion de tu familia en proyectos o eventos comunitario (costumbres, tradiciones, celebraciones locales)?		cuando se realiza la faena del claustro donde vivimos	celebraciones locales, participar en el grito de independencia, por tradicion reunion en fechas especificas.	si depende de la epoca por ejemplo en navidad se hacen posadas en la calle	no	no	no	cena navideña, poner el altar de muertos	dia de muertos y posadas	no	posadas, celebrar navidad y año nuevo	en ocasiones, (solo adornos en dias festivos)	solo navidad posadas y año nuevo	no

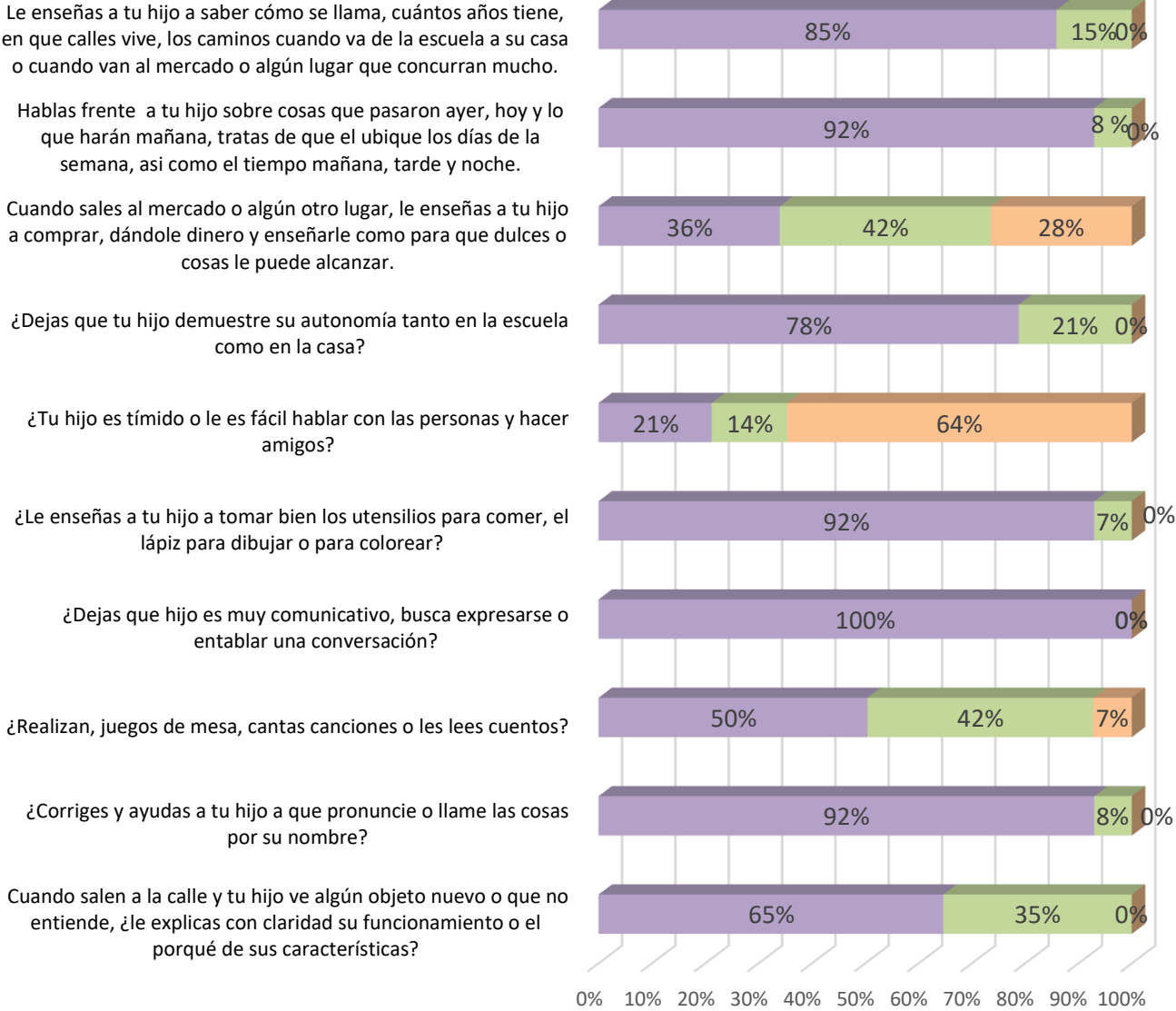
**TABLA 3 FUENTE: ELABORACION PROPIA**

En esta tabla muestra las formas de socialización, de relación y de reunión de los participantes que implique a toda su familia es con su comunidad local la mayoría contesto que festeja fechas como navidad, año nuevo, el día de muertos, participación en las posadas que se organizan entre vecinos, el grito de independencia, creando y propiciando a la adquisición de identidad cultural en sus hijos. Solo tres no participan en este tipo de actividades. Por otro lado, en la pregunta tres, trece papas se encontraron respuestas tales como que salen muy seguido a cenar, al cine en vacaciones se van a la playa o a visitar a familia lejana, al parque a plazas y centros comerciales. Y cuando se encuentran en reuniones familiares, la iglesia, algunos mencionaron que los niños se dedican más a jugar, correr, jugar atrapadas, juegos de mesa, brincar, pintar, jugar con peluches o muñecas, hubo quien dijo que su hijo se adaptaba a los juegos de otros, y entre las actividades extracurriculares que escribieron fue; natación y lectura en casa (favoreciendo su motricidad gruesa y su habilidad de comunicación), el baile, futbol, karaoke, taekwondo, colorear y unir puntos (favorece más la motricidad fina), solo dos hijos no participan en ninguna actividad, mientras que en las actividades del hogar, los padres respondieron que los niños recogen sus cosas personales como los juguetes, acomodar su ropa al igual que separándola, ver televisión, jugar con lego o juegos de mesa, coger sus platos, etc. Mi conclusión de la tabla tres es que la mayoría de los papas exponen a sus hijos a escenarios donde puedan fortalecer su identidad, sentido de pertenencia al participar en actividades o festejos marcados en el calendario y sus relaciones sociales al ser un poco más abiertos y no tímidos por jugar o hablar con otras personas, pero también favoreciendo su desarrollo de la motricidad gruesa al momento de practicar algún deporte o jugar con otros niños donde usan en total su cuerpo. Hubo algo en particular que encontré, el padre de familia que marco que asiste con toda su familia solo participa en fechas específicas que tal vez solo lo tenga permitido debido a su religión, influyendo en parte en la identidad y su relación con su comunidad, pero puede que se relaciones más en su comunidad religiosa.

A continuación, se presentan los resultados graficados de la *Batería III*; la dimensión de escenarios educativos cotidianos. Se presenta la información a través de gráficas y tablas de información

### BATERIA 3 DIMENSION ESCENARIOS EDUCATIVOS COTIDIANOS

PREGUNTAS 1,2,3,4,6,12,13,15,16 Y 17 DEL CUESTIONARIO APLICADO A PADRES DE FAMILIA



GRAFICA 3  
FUENTE: ELABORACION PROPIA

En los resultados de esta gráfica, los padres se muestran atentos ante el desarrollo del aprendizaje del niño más en el área del lenguaje favoreciendo al desarrollo del área comunicativa y la habilidad de comunicación cuando lo corrigen al pronunciar mal las palabras así como al dejarlo que se exprese, de la exploración del mundo, e identificarse a sí mismo, reconocer las partes de su cuerpo, saber cómo se llaman, cuántos años tiene, datos que contribuyen a la formación del autorreconocimiento y a la identidad también favoreciendo al desarrollo de su corporeidad y del esquema corporal, además de enseñarlo para que aprenda a tomar los objetos correctamente para su uso como comer o escribir. Dejan que el niño demuestre autonomía. Por otro lado, el 64% de los padres dice que sus hijos a veces son tímidos. Solo el 50% por ciento de ellos padres se toma el tiempo para poder realizar juegos de mesa, cantar canciones o leer cuentos.

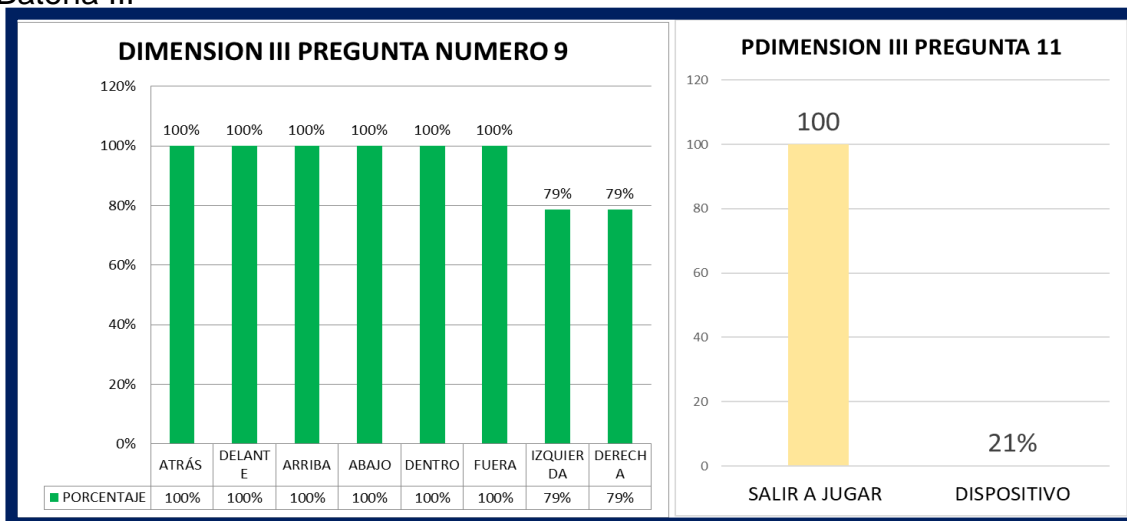
Esta tabla corresponde a los incisos 5, 7, 8,10, y 14 de la batería III

BATERIA 3 DIMENSION ESCENARIOS EDUCATIVOS COTIDIANOS					PREGUNTAS 5, 7,8,10 Y 14 DEL CUESTIONARIO APLICADO A PADRES DE FAMILIA									
PREGUNTA	padre 1	padre 2	padre 3	padre 4	padre 5	padre 6	padre 7	padre 8	padre 9	padre 10	padre 11	padre 12	padre 13	padre 14
¿Cuándo sales a jugar con tus hijos o los llevas al parque o algún lugar recreativo, ¿a qué juegan o que actividades realizan?	futbol y correr	correr y jugar a la pelota	aprender a andar en bici, escalar arboles, carreritas	al papa y a la mama, a los hermanos a la doctora	futbol y atrapadas	futbol, tobogan y columpios	jugamos en los juegos	correr, jugar	juegan volar papalote o a correr	andar en bicicleta, juegos del parque, el juego del "toque"	corre mucho y le gusta preparar en los juegos del parque	si en el parque hay juegos	cosquillas, al futbol	atrapadas, paterar la pelota
¿Cómo aprendió y quien le enseñó a utilizar el celular o tableta tu hijo?	tio, solo observando, despues se le explica como se usa	mama, papa y hermano	su madre	mama	papa	nadie, observando lo aprendio	mama	practicando	su hermana	le enseño mama y papa solo funciones basicas	sabe muy poco y aprendio observando en casa	tia	todos en casa	abuelos
¿Tu hijo sabe distinguir las partes de su cuerpo? ¿Cómo las aprendió?	si, en casa le fuimos diciendo las partes de su cuerpo	si, enseñandole con videos educativos y haciendo que ella señale las partes	si, con ayuda de sus padres	en el baño con su mama	papa y mama le enseñaron	si, mamale ha dicho como se llaman	diciendole el nombre de cada parte de su cuerpo	si	mama se las enseño	si, con canciones en casa y estancia infantil	le enseñamos desde que empezo a hablar	se las pronunciamos y señalamos	si, desde que empezo acaminar	si, con videos y enseñandole
¿Con que objetos o juguetes dejas que se entretenga más tu hijo ¿con cosas pequeñas o cosas grandes?	objetos y juguetes grandes	objetos y juguetes grandes	objetos y juguetes pequeños	objetos y juguetes pequeños	objetos y juguetes pequeños	lego y play mobil, dinosaurios y carros/pelotas	objetos pequeños	ambos	objetos y juguetes grandes	ambos	objetos y juguetes pequeños	los dos	juguetes grandes	los dos
¿De qué manera tratas de tranquilizar a tu hijo cuando esta en un estado de tensión o de frustración?	hablando claro	abrazandolo o haciendolo reir	con paciencia	dandole seguridad con abrazos y posteriormente hablando sobre los motivos de su sentir	abrazandolo y explicandole las cosas	lo dejo solo un ratito y en cuanto lo veo mas tranquilo lo platico con el, lo abrazo y le doy besos	explicandole porque sucedió tal situacion	hablando	hablando con ella y con cariño	le damos un momento para que ella lo asimile, hablamos con ella para dar solucion	hablando y dandole confianza	hablo con el	dandole muchos besos y abrazos, y diciendole que tod esta bien	hablo con el para que se tranquilice y despues le hago ver las cosas

TABLA 4 FUENTE: ELABORACION PROPIA

En esta tabla se puede observar que los padres le dan más importancia a la actividad física en donde implique el uso de todo el cuerpo, al igual que en la dimensión dos (tabla 3), este tipo de actividades favorece su motricidad, teniendo un mejor y mayor dominio del cuerpo tanto equilibrio, corporeidad y un desarrollo del esquema corporal. El tiempo que le dedican a su hijo es en actividades donde implique el uso de todo el cuerpo. Por otro lado, la mayoría de los padres estuvo presente y contribuyo al desarrollo del menor, le enseñó a conocer su cuerpo por medio de canciones o señalando su cuerpo, también los mismos padres contribuyeron a enseñar el funcionamiento del celular o Tablet, mientras que solo tres participantes contestó que nadie le enseñó, él lo aprendió de solo observar. Por el lado emocional y afectivo, los padres se muestran muy cariñosos con sus hijos, mimándolo, mostrándole su amor con acciones y palabras, se toman el tiempo para poder explicar las cosas que lo pusieron hacer, le ponen atención y le explican a manera de que el niño logre comprenderlo, la mayoría también coincidió en usar el dialogo para autorregular esos momentos de tensión por los que pasa el menor. Hay una pregunta que realice con el fin de saber qué es lo que juega y prefiere el niño si jugar con juguetes grandes o pequeños que beneficie de alguna manera el desarrollo de su motricidad fina, reflejándose en un mejor control, precisión y manipulación, doce padres respondieron que “ambos juguetes”

En la gráfica 4 y 5 se muestran los resultados de las preguntas 9 y 11 de la Batería III



GRAFICA 4 y 5 FUENTE: ELABORACION PROPIA

En estas graficas se puede notar que el cien por ciento de los padres de familia indico que sus hijos entienden y comprenden los conceptos de anterioridad y profundidad, mientras que solo cuatro padres indicaron que su hijo no reconoce la lateralidad. En la pregunta número once (grafica) todos los optaron porque su hijo saliera a jugar a que se entretenga con algún dispositivo, mientras que tres padres marcaron ambas opciones.

Dado los resultados, el diagnóstico de los padres de familia me es favorecedor en la educación de los niños, porque son padres que están al pendiente del crecimiento y desarrollo. Son padres que toman en cuenta la vida del niño y aunque sea pequeño consideran sus sentimientos y sus necesidades, sus ideas y emociones que son susceptibles a situaciones y acciones por los que pasa su hijo, me permite entender una buena relación académica porque son padres dispuestos y cooperativos. Además de esto me permitió entender el entorno sociocultural que cada uno vive qué tan favorecedor es y por lo analizado la mayoría se desenvuelve y tiene un ambiente favorable, esto también nos permitirá anticipar conductas en los niños o comportamientos, dado que en casa los niños aprenden por imitación.

#### **1.2.4 Características de la comunidad: el contexto externo de la escuela.**

Durante mi tránsito por la carretera Federal México-Puebla para llegar al trabajo, me bajan frente a una fábrica de Yakult ubicada en el municipio de Ixtapaluca, Estado de México. Cuando me bajo del transporte tengo que esperar a que el semáforo se ponga en rojo para poder cruzar la avenida que tiene dos sentidos contrarios, algunas veces coincido con padres de familia e hijos, que al igual que yo esperan a cruzar la avenida para poder entrar a la calle Plutarco Elías Calles donde se encuentra ubicado el Colegio Abraham Lincoln, además de otras escuelas. En algunos casos me llevo a encontrar con una maestra de otro preescolar y que cuando la encuentro camina con prisa (entra unos minutos antes que yo), la maestra a la primera oportunidad se cruza la avenida corriendo para llegar a su trabajo a tiempo, aunque no esté el semáforo en alto.



Foto1. Calle Plutarco Elías Calles



Fuente: Propia

Entrando a la calle Plutarco Elías Calles se ve a lo lejos en ambos lados de toda esa calle, que hay demasiados autos estacionados, además de los característicos botes de cemento o piedras para que no se estacionen (en especial los papás porque por lo regular son de ellos los coches) también hay adornos que cubren la calle por encima, sin dejar de lado los letreros que abundan en las entradas de las casas de prohibido estacionarse. Yo siempre camino del lado derecho de la calle. En la primera cuadra se ve a una señora que está tallando con jabón y agua la banqueta que esta forrada de azulejo, es la trabajadora de limpieza del edificio donde tienen servicios de consultas psicológicas, dentales y demás, enseguida de eso está el Jardín de Niños Bertha Von Glumer en donde trabaja la maestra que a veces me encuentro en la avenida. En algunos casos, me llego a encontrar a una señora que está barriendo afuera de ese mismo preescolar, donde también llegan en carros o camionetas lujosas a estacionarse para bajar a sus hijos y tocar el timbre de la puerta principal.

Foto2. Universidad UniverMilenium



Fuente: [www.google.com.mx/maps](http://www.google.com.mx/maps)

Pasando la primera calle hay una paralela donde hay una universidad que da de esquina a esquina (esa misma universidad es esquina con otra avenida muy transitada que se llama Acozac, la cual es parte del camino para entrar a una zona residencial y otras colonias aledañas), si volteas te puedes percatar de que también está lleno de botes de cemento, señalamientos y anuncios de loncherías, además de muchos carros estacionados y universitarios muy bien vestidos, en seguida nuestro, hay una academia de música muy padre, tiene varios estudios además que durante las tardes es común escuchar los ensayos con distintos instrumentos, sin dejar de

mencionar un olor característico a esa hora, el olor a palomitas, ya que las preparan para vendérselas a los niños que salen de algunas de las escuelas sobre la misma calle (Plutarco Elías Calles), el hombre que las vende tiene un ciber café. A un lado del ciber café hay esta la primaria y el preescolar Liceo Condorcet de México, donde también casi siempre coincido con un papa que siempre se ve que llega tarde porque se baja corriendo del carro junto con su hijo. Hay algunas veces que hay cajas de tráiler estacionados a un lado de estas escuelas o si no pasando la siguiente esquina. Enfrente hay una cocina económica que comienza a trabajar cuando voy camino al colegio, en su entrada hay un perro de color negro que siempre tengo que evadir porque a veces te ladra y puede que un día me quiera morder, no solo a mí, sino a las demás personas que pasan en bicicleta o caminando, a un lado de la cocina hay una fábrica, hasta ahora no sé de qué tipo de fábrica sea, porque no tiene ningún rótulo en su fachada, solo un zaguán muy grande y azul que mantiene la puerta abierta para que vayan entrando las personas que ahí laboran.

Foto3. Fachada del Colegio Abraham Lincoln



Fuente: Propia

La escuela donde trabajo se encuentra pasando la segunda esquina a media cuadra de la siguiente calle, se distingue de las demás escuelas porque su fachada es de un color algo llamativo: el amarillo con azul, de ahí la secundaria está a unas cuantas casas del mismo lado y que también está junto a una escuela primaria pública que es algo grande y ahí es donde concluye la tercera cuadra. Esta calle topa con una pared que pertenece a un lugar llamado el Nido, el cual es un aviario, su principal función es preservar especies en peligro de extinción. Es normal ver a algunas aves muy padres que se paran en los árboles que hay a los alrededores en especial un árbol que separa la secundaria privada de la primaria pública.

Hay algunas veces, en especial los días viernes, en los que se hace mucho tráfico porque los de la universidad ocupan los salones de fiestas para realizar eventos de la propia universidad que están frente al colegio, entonces a la hora de la salida, como esta primaria y secundaria casi juntas, se hace un embotellamiento, un problema también hasta para caminar, porque los niños y jóvenes salen al mismo tiempo, además de que los papás que llevan carro se les ocurre pasar por esa calle para recoger a sus hijos no pueden pasar tan rápido, se convierte en todo un caos entre los puestos de nieve, elotes, botanas, los carros, las personas que salen y entran de las escuelas, es frecuente que los papás salgan de golpes porque llegan a chocar, o tocan el claxon del coche para apurar al de adelante y éste se enoja, se bajan se hacen de palabras y en algunos casos de golpes, que eso ya no es tan alarmante enterarse o verlo. Si llegan a intervenir los maestros de secundaria o primaria para darle movilidad a la salida, pero aun así no faltan ese tipo de problemas. Además, también es frecuente que los papas quieran revisar las cámaras con vista a la calle, porque no saben quién los choco o sino también para reconocer quien les abrió la cajuela, saber quién les poncho una llanta o en su defecto saber quién les robo, ya sea un vecino a consecuencia del descuido o equivocación de las personas que pasan por alto el señalamiento de la casa de no estacionarse y lo hacen, actúan ponchando llantas gratis o por tener diferencias con algún padre de familia.

El colegio Abraham Lincoln primaria abarca desde Plutarco Elías calles hasta la parte de atrás con la cerrada Lázaro Cárdenas, lugar donde se realiza el transporte tanto de primaria y secundaria, el transporte de preescolar se realiza un poco antes ya que salen más temprano.

Hay una pequeña tienda que vende mucho a los que se van en el transporte, también hay una estancia infantil de Sedesol donde ya no tiene tanta matrícula dado las condiciones para obtener las becas proporcionadas por el actual gobierno de México. Por lo regular esa cerrada es un poco sola después de haber

Foto4. Fachada del Colegio Abraham Lincoln Preescolar



Fuente: [www.google.com.mx/maps](http://www.google.com.mx/maps)

terminado con el transporte, pero a los alrededores dentro de las primeras calles, es muy seguro ya que más adelante se encuentra una base de policías llamada Comisión Estatal de Seguridad Ciudadana, donde siempre está lleno de patrullas estacionadas y agentes, exactamente aun lado de ahí, se encuentra el preescolar Abraham Lincoln,

por lo regular la calle donde se encuentra el preescolar es muy tranquila, ya que es el único colegio y su matrícula es baja, así que no hay tantos autos queriendo pasar al mismo tiempo.

Es común ver muchos bici taxis por la zona y pequeños negocios que benefician y dan trabajo a la propia comunidad ya sea dentro o fuera de las casas como venta de dulces, venta de ropa o de cosas usadas, otros negocios básicos como pollerías, carnicerías, tortillerías, así como también venta de comida de todo tipo algunos por el día y otros por la tarde.

Foto5. Santuario el Señor de los Milagros



Fuente: [www.google.com.mx/maps](http://www.google.com.mx/maps)

Dentro de la colonia hay una iglesia católica llamada santuario del señor de los milagros, como por fechas de mediados de mayo a finales, realizan una fiesta para celebrar y honrar a uno de sus tantos santos (no se el nombre del santo en cuestión), pero es común que cuando escuchamos que están aventando cuetes al aire es porque se viene la fiesta

de la iglesia y es un tanto molesto porque estando en la escuela, que de antemano a cualquier hora se están dando clases excepto a la hora de los recesos, no la puedas dar como se debe debido al ruido que provocan, es más cuesta trabajo hablar con los maestros y alumnos, se inquietan los niños, no se concentran, tienes que alzar la voz, sin mencionar que todas las escuelas se tienen que organizar y recortar algunos minutos todas las clases que dan durante el día para poder salir unos diez minutos o quince antes de la hora de salida normal por dos cosas; la primera porque los creyentes sacan de la iglesia al santo y lo van cargando caminando por las calles, aventando más cuetes al aire hasta llegar a las casas donde veo que lo reciben puede que sea en las casas de la calle de atrás Lázaro Cárdenas sobre Plutarco Elías Calles, se sientan en las sillas que colocaron en la calle, hacen una pequeña misa en su nombre, al terminar dan comida, a veces llega a coincidir con la salida de las escuelas, otras veces esto lo realizan durante las mañanas.

Esto sigue así me parece que, durante una semana, turnándose en las diferentes casas que los reciben, la segunda es que después de esto y para finalizar con la fiesta, realizan tapetes con aserrín con unos colores y diseños muy lindos que alcanzan a medir de media calle a casi calle completa, lo cual es un gran beneficio por una parte porque lo que siempre ocurre durante las salidas llenas de carros y personas queriendo pasar al mismo tiempo ahora ya no sucede, es más, hasta se puede salir más temprano con esos diez o quince minutos que hacen una gran diferencia parece que hasta no hubo clases porque los padres no se quedan platicando ni estorbando a los demás con sus coches.

Cabe mencionar que hay una notable segregación en cuanto hacia las personas y una diferenciación enorme en cuanto a la ubicación de las casas, se tiene como “catalogado” como que las mejores casas y por tanto personas con una mejor disposición económica son las que se ubican más cerca de las avenidas, ya que una de sus fuentes de mayores ingresos y que rentan el lugar, local, etc., por el contrario de las personas que viven del lado del deportivo Antorchista, de la

iglesia, y del aviario, que solo tienen trabajos estables, que además en la mayoría de los casos no son formales.

Esto tiene que ver también con los estudiantes, un muy pequeño porcentaje de la matrícula de los alumnos provienen de la colonia que estoy contextualizando, por el contrario del resto del porcentaje provienen de las colonias aledañas o de la zona residencial, como las que están cruzando la avenida de Acozac la cual son casas de unidad habitacional en donde se mueve muchísimo el comercio y se tiene catalogada con una colonia donde sus habitantes disponen de trabajos muy bien reenumerados, además de que hay una plaza comercial grande donde hay un constante flujo vehicular. Los demás alumnos provienen de diferentes colonias de Ixtapaluca, puede ser de las demás unidades habitacionales (por lo regular el transporte escolar tiene esas rutas) o de colonias con casas normales (solo unas pocas).

La colonia termina al topar con el aviario y dando la vuelta hacia la izquierda sigue una cuadra más dentro de sus límites, donde mencione antes que colinda con otra avenida importante demasiado transitada, hay escuelas privadas, tiendas, salones de eventos, un gimnasio, un auto lavado, una cocina económica, cruzando hay una unidad habitacional y un centro comercial que ya no pertenece a la colonia que estoy describiendo, (por mencionar algunos de los principales negocios y fuentes de trabajo) también está la universidad Univer Milenium, pasando la siguiente cuadra de la universidad cuadra es el cruce de las dos avenidas, donde está ubicado el semáforo existiendo un congestionamiento constante tanto de personas que se dirigen a la parada de las combis para dirigirse al trabajo o los chavos que se dirigen hacia la universidad, carros y transporte público, personas que esperan en el Oxxo para subirse al transporte que se dirige hacia Acozac o se dirigen a unos cuantos





pasos para ir hacia la base de taxis, tomar uno y encaminarse hacia su destino, otras que van saliendo y se dirigen hacia la autopista o la carretera federal también llamada avenida Cuauhtémoc.

Foto8. Negocios en Av. Cuauhtémoc, Ixtapaluca.



Fuente: Propia

Parte de las calles se ubican dentro de la avenida Cuauhtémoc, donde se aprovecha el paso del tránsito vehicular para adornar con negocios de diferentes giros, está lleno de lonas enormes y anuncios sobre las casas para que se vean desde una distancia considerable para que sean vistos con anticipación

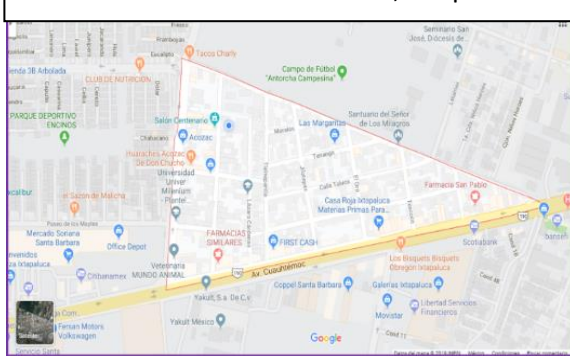
pensando en que tengan tiempo de parar y estacionarse, además es muy común que exhiban sus productos sobre la banqueta o sobre los cristales de su entrada o sino a su alrededor. Uno de los negocios principales es de refacciones (llantas, tapones, calaveras, etc.) y accesorios para carros, dada la demanda por lo que para las personas les quede en su paso comprar algunos de los productos que se venden dentro de los negocios, además de que algunos establecimientos tienen estacionamiento y pertenecen a las grandes cadenas de sucursales a nivel nacional.

Foto7. Av. Cuauhtémoc, Ixtapaluca.



Fuente: Propia

Foto 9 Colonia Santa Barbara, Ixtapaluca



Fuente: Propia

Ubicación geográfica de la Colonia Santa Barbara, Ixtapaluca, Estado de México.

### **1.3 Objeto de intervención y mejora de la práctica docente.**

El objeto de intervención se situó a partir de identificar la situación problemática presentada en el aula, de acuerdo a las dificultades que se pudieron observar en mis alumnos, usando la técnica del árbol del problema (apéndice 3) junto con el diseño de un cuestionario (apéndice 4) y un guion de observación (apéndice 5) que me permitió diagnosticar a cada uno de los alumnos de 3°A de preescolar del Colegio Abraham Lincoln. Dentro del guion de observación se tomaron en cuenta cuatro áreas de desarrollo; pensamiento matemático, socioemocional, lenguaje, motricidad y con la especificación de indicadores de acuerdo a cada área, que deberían de lograr acuerdo a su edad que es de entre los cinco y seis años, situándose en la etapa preoperacional del segundo estadio de acuerdo a la teoría psicogenética de Jean Piaget, también es importante retomar los resultados arrojados del cuestionario aplicado a los padres de familia en la Batería III, una pregunta en específico (véase grafica 4 y 5, cuestionario apéndice 4; preguntas 9 y 11) donde solo el 79% logra establecer su lateralidad, una cuestión que no está como indicador dentro del guion de observación y cuestión que día a día durante clases prácticas sucede. .

Los resultados del guion de observación fueron los siguientes (véase graficas 5,6,7 y 8, pág. 24 y 25):

Área del lenguaje: en general su comunicación verbal es entendible (excepto palabras con r o silabas trabadas) casi el 79 por ciento de los alumnos logra los indicadores, mientras que en el tercer indicador de comunicación fluida esta logrado en más de la mitad, y dentro de clases normales sucede que cuando están trabajando en los libros pronuncian las palabras separándolas en silabas como leyendo la respectiva imagen del libro, saben expresar lo que piensan además de saber plantear sus preguntas, hay algunos niños que a veces usan palabras formales para referirse a una acción o algún suceso.

En el área de socioemocional la mayoría de los niños con un 79 por ciento juega y se relaciona de forma grupal, poco mas de la mitad reconoce sus estados



emocionales y tres terceras partes es independiente al asistir al sanitario por si solos. Durante clases, algunas veces son tímidos más cuando les pido que hablen explicando alguna actividad y ahí es cuando les gana el silencio por la pena que sienten al ver que todos los estamos viendo, pero cuando no están en esa situación todos se hablan y se relacionan bien en general, no hay problemas de mala conducta, ni agresiones físicas o verbales entre ellos, por lo regular se ayudan entre ellos diciendo en que está mal o como es que va, algunas veces hacen esto como “acusándolos” de que no hicieron bien alguna actividad.

En el área de pensamiento matemático, dos de los indicadores están logrados en su totalidad, diferenciar entre letras y números y distinguir grande, pequeño, dentro, fuera, arriba, abajo, mientras que en el indicador que refiere diferenciar y agrupar objetos (según las indicaciones) el 89 por ciento si lo realiza en su totalidad, durante clases puedo observar que en los niños hay una comprensión numérica, ellos reconocen las figuras geométricas básicas (cuadrado, triangulo, rectángulo, rombo, ovalo, circulo) además de a veces buscarlas en los objetos cotidianos del salón o dentro de los libros con los que trabajan, encuentran dibujos de las partes de la computadora de un lado y del otro lado algunas figuras geométricas ellos asocian las formas (teclado con forma de rectángulo, el monitor cuadrado, etc.) la mayoría reconoce las características de los objetos. Saben contar hasta el treinta, a veces siguen un orden en una numeración, otras veces se saltan los números, existe cierta duda al momento de diferenciar su lateralidad.

En el área de motricidad los indicadores del guion de observación al igual que referían a actividades específicamente de motricidad gruesa, fueron en general favorecedores, resulto ser de los indicadores más altos en comparación con la motricidad fina. Esto también coincidió con el instrumento aplicado a los padres familia en la Batería II donde la mayor parte de los participantes por medio de actividades que realizaban en familia, favorecían esta esfera indirectamente en el desarrollo de sus hijos.

En la esfera de motricidad, la coordinación fina, casi la mitad de los niños presentan dificultades en el desarrollo de la misma como en el recortado de

imágenes, aun se les dificulta abrocharse o subirse el cierre del suéter o de la chamarra, hay veces que se salen del contorno al momento de colorear, y durante clases existe dificultad en amarrarse las cuerdas de sus zapatos o tenis, pudiendo causar un accidente, ya que los escritorios de la sala de computación, algunos se encuentran alrededor de las paredes mientras que en el centro hay cuatro máquinas dejando un espacio considerable para pasar. En otros indicadores de motricidad fina, hay una dominación en solo en algunas actividades, poco más del 70% de los alumnos, pero no del 100% por ciento, la mayoría de los niños sabe llenar de diferentes colores usando diamantina o semillas, etc., por partes en un dibujo, o usar un material para el contorno y ensartar cuentas, bombones, pastas, etc. Hay otros dos indicadores de motricidad fina del guion de observación (dos y siete) que tuvieron un resultado favorecedor. Los indicadores restantes, hay un punto intermedio; poco más de la mitad de los niños logran sin dificultad el indicador, mientras que el resto solo a veces lo logra, no significando que ya estén logradas solo por ser mayoría y aunque ciertas habilidades hayan sido un poco más altas que las de demás, no significa que ya no presentaran contratiempos más adelante en el proceso de su desarrollo.

Estas dificultades encontradas por medio de los indicadores del guion de observación, van de la mano con los síntomas o causas del árbol del problema (confusión en mover el mouse a la izquierda o derecha, el control del mismo, prefieren usar el teclado que el mouse, dificultad al no identificar la relación entre el mouse y el cursor en la pantalla, no ser cuidadoso con el equipo de cómputo, falta de atención e interés hacia la maestra y las actividades (véase apéndice 3), que presentan los alumnos dentro de las clases de computación.

Dentro del desarrollo de las clases de computación, se trabaja con las actividades del libro o con el software del editorial instalado en el equipo de cómputo, esto depende de cómo se haya hecho la planeación, pero en conjunto se trabaja primero con el libro para después en la siguiente clase para poder realizar la actividad para poner en práctico el conocimiento adquirido en la computadora. Los niños en el libro identifican las partes de la computadora, unen los incisos que

corresponden a la imagen o colorean identificando de acuerdo a la consigna del inciso, hay ejercicios que se tienen que realizar recortando y pegando, hay veces que los niños no colorean bien no tienen la delicadeza para tomarse el tiempo y realizarlo, cuando se trata de cortar una hoja de la parte final del libro donde vienen los recortables, hay veces que rompen o cortan mal la imagen, y al recortar lo que tienen que pegar algunos lo dejan como en forma de figura geométrica, o sea cortan de forma recta como siguiendo una línea cuando el dibujo viene punteado para recortar en forma curva siguiendo la silueta. En el colorear lo hacen deslizando el color hacia los lados bajando a la parte final del dibujo saliéndose del contorno.

Cuando les toca clase práctica, entran al salón se sientan y encienden los equipos, les explico las actividades que se harán y que carpetas o carpeta van a seleccionar dando clic a la carpeta que se encuentra en la parte de arriba del lado derecho o izquierdo o debajo o en medio de la pantalla ante esto dudan y confunden su lateralidad y diciendo que no hay ninguna carpeta. Casi la mayoría empieza a preguntar en donde le dan clic o en que parte seleccionan, hay algunos niños que identifican la carpeta que se va a trabajar y hay veces que los niños que ya la abrieron ayudan a sus compañeros que se encuentran a los lados a identificar la carpeta mientras que voy acercándome a los niños que aún no identifican la carpeta, así como veo que tienen problemas para eso, también veo que tienen dificultades por el manejo del mouse.

Presentan confusión en los botones secundarios del ratón si les digo que aprieten el botón izquierdo para seleccionar aprietan el botón derecho apareciéndoles el menú contextual (una ventana con las opciones de cambiar nombre, eliminar, enviar a, etc.) en esas cuestiones yo me retraso e interfiere en el tiempo que se tiene contemplado y destinado para la clase, por consiguiente, también los atrasa a ellos. Hay algunas actividades (realidad son juego) como los rompecabezas donde tienen que seleccionar una parte de la imagen y arrastrarla con el mouse para colocarla en la silueta del dibujo según corresponda la imagen, pero se les dificulta mantener seleccionado el botón primario y darle movimiento al arrastrarlo

hacia la imagen, resultando en un movimiento pausado seleccionando la imagen, oprimiendo botón primario y dirigirlo. Pensamos que tal vez esto sucedía por el sensor del mouse, que tal vez no era adecuado al tipo de superficie del escritorio y por lo tanto resultaba ser un poco más laborioso a la hora de dirigir el ratón, entonces lo que se hizo fue poner un mouse pad por cada computadora para mejorar su uso y facilitara los movimientos del cursor en la computadora, pero no resulto, los niños aún seguían presentando las mismas dificultades, lo que provocó que se desesperen e hicieran movimientos un poco más bruscos con el ratón favoreciendo al desgaste y mal funcionamiento de la computadora.

Al final de las clases cuando cerramos el programa para dar concluir la sesión, se guían más por vista identifican muy bien el botón de cerrar, ellos lo llaman “tachesito”, pero sucede que por no tener el suficiente control en la mano dan clic en los otros botones minimizando la pantalla se asustan y no saben qué hacer, se confunden en los demás botones que están junto cerrar que son los de maximizar o minimizar. El teclado casi no se ocupa porque aún no saben escribir palabras, además por el tipo de actividades con las que trabajamos, pero me doy cuenta que los niños al tener contacto con el teclado, se familiarizan más con las silabas que están trabajando en el área del lenguaje, facilitando más su aprendizaje identificando más rápido las letras y los números, aunque son muchas las letras ya viéndolas desde el teclado, a veces noto que buscan dos letras y después las unifican para darle un sonido. Lo que ocupan es la tecla enter cuando es necesario o las teclas de dirección o posición notando que les menos difícil identificar la lateralidad y quieren desplazar algún dibujo solo seleccionando la imagen y utilizando las flechas porque ya están integradas con una referencia; arriba, abajo, izquierda o derecha. Aunque a veces no sepan estos dos últimos conceptos y los que ya lo saben, pero se confunden al momento de estar frente al monitor tienen la referencia visual para poder guiarse de estas teclas siendo de más utilidad para ellos el teclado que el mouse.

Por otro lado, también es común que para situar el cursor y da clic en alguna imagen, o utilizar la barra de desplazamiento sucede que de igual manera para

cuando están en el juego del rompecabezas, hacen pausados sus movimientos cuando es necesario bajar o subir la ventana para continuar con la actividad, aun no tienen bien coordinados sus movimientos de la mano como que les tiembla y a la vez se les va, pero también en la misma parte de la barra de desplazamiento hay unas flechitas (triángulos pequeños) para que bajen o suban la página entonces los niños cuando lo utilizan por ese medio (triángulos) les da un poco de trabajo desplazar el mouse y desplazar el cursor hacia el triángulo y se tardan un poco en centrarlo para dar clic ya sea subiendo o bajando la página.

En general presentan dificultades por la falta de control, de coordinación, precisión manipulación y de lateralidad, donde estas dificultades se manifiestan dentro del aula de computación al momento de desarrollar la clase, causando el deterioro del equipo de cómputo a consecuencia del mal manejo, por la falta de estas habilidades motrices. Por otro lado, hay niños que tienen un poco de mayor habilidad, propiciando que los que saben y tengan un mejor manejo del equipo no aprendan más y los que poseen poco conocimiento y habilidad no tengan un avance por las dificultades que presentan.

De acuerdo a los síntomas presentados en el aula a través de la técnica del árbol del problema (apéndice 3) y los indicadores obtenidos de la guía de observación apéndice 5) algunos niños presentan un contratiempo en general en la motricidad fina (coordinación óculo manual; la manipulación, precisión y control) y la lateralidad (izquierda-derecha), ubicándolos como mi objeto de intervención y nociones a trabajar, entonces ¿cómo favorecer la lateralidad y la coordinación óculo-manual en los niños de 3ºA de preescolar a través del uso del equipo de cómputo?

#### **1.4 Justificación del objeto a trabajar: ¿Para qué y cómo se va a intervenir? y ¿Por qué es importante problema/ necesidad elegida?**

Los propósitos generales de la educación preescolar es que las niñas y los niños desarrollen competencias, así como un desarrollo integral, propiciando a que los

alumnos integren los nuevos aprendizajes y los utilicen de manera cotidiana para resolver problemas y situaciones de desafío en su vida presente y futura a través de su estructura curricular en sus esferas de desarrollo, organizándolo en campos de formación académica, áreas de desarrollo personal y social y autonomía curricular, en donde se situó el objeto de intervención.

De acuerdo a mi objeto de intervención establecido la coordinación óculo manual y la lateralidad, me permite justificar y ubicar mis objetos a intervenir, al igual que sus nociones, dentro del Modelo Curricular Aprendizajes Clave 2017:

Campo de Formación Académica de Pensamiento Matemático; dentro del eje forma espacio y medida en su componente pedagógico didáctico; *la ubicación espacial*, el cual su aprendizaje esperado, refiere a ubicar objetos a través de interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia, en este caso ubicar el cursor en la pantalla en relación con la computadora.

Área de Desarrollo Personal y Social de Educación Física, en el cual se va a relacionar solo con el eje de competencia motriz, con dos de sus tres componentes pedagógicos didácticos; la integración a la corporeidad, identificando posibilidades motrices que impliquen la lateralidad y coordinación, en este caso la *coordinación óculo-manual* y el desarrollo de la motricidad, donde utilizara herramientas e instrumentos en actividades donde se requiere de control y precisión en los movimientos, en este caso al desarrollo de la motricidad fina a través de la manipulación del mouse, para potenciar su aprendizaje que está estrechamente relacionado a otras áreas o esferas de desarrollo.

Ámbito de Autonomía Curricular, permite adaptar contenidos educativos relevantes de acuerdo a las necesidades, intereses o habilidades de los alumnos de todas las escuelas, partiendo con los principios de la inclusión. En este caso resaltaremos la importancia que da el colegio Abraham Lincoln a la integración para el aprendizaje de las nuevas tecnologías para desarrollo y la integración de nuevas habilidades informáticas y tecnológicas.

Es prioritario implementar una estrategia para lograr que el total de los niños tengan definidos y desarrollados estos aprendizajes y habilidades para utilizar adecuadamente una nueva herramienta tecnológica que permite el desarrollo y procesos de aprendizaje cognitivos y motrices favoreciendo, esferas como pensamiento matemático logrando el conocimiento de la operatividad y en la educación física, la motricidad fina para el perfeccionamiento manual.

La estrategia que se trabajará con los alumnos de 3ºA de preescolar será a través del aprendizaje colaborativo, dicha estrategia consiste en trabajar en parejas o en grupo, para lograr objetivos de aprendizaje comunes, de acuerdo a Elizabeth “Es aprender mediante el trabajo en grupo, en vez de hacerlo trabajando solo” (Elizabeth F. Barkley, 2012, pág. 12). El aprendizaje colaborativo tiene como origen en el constructivismo social, ya que el saber se produce socialmente mediante el dialogo y el consenso entre las personas involucradas. Este aprendizaje se caracteriza por ser de un diseño intencional, donde por medio de una serie de actividades propuestas y diseñadas, servirán para mejorar su entendimiento y conocimiento, en este caso sobre el uso del ordenador.

De acuerdo a los resultados del guion de observación, los alumnos de 3ºA, poseen diferentes niveles de habilidad y aprendizaje, pero también hay niños que aún no tienen logradas estas habilidades, estos trabajaran de manera colaborativa y así “evitar que los estudiantes se hagan dependientes del profesor como autoridad en los contenidos de la asignatura en los procesos grupales” (Elizabeth F. Barkley, 2012, pág. 19), mediante la técnica del dialogo y el trabajo en equipo a través de la interacción de dos software como recurso, para lograr una mejora en su conocimientos y el mejoramiento de habilidad motriz fina.

### 1.4.1 Supuesto de acción y propósitos de la intervención.

*“Desarrollo de la lateralidad y motricidad fina mediante el uso del equipo de cómputo a través del aprendizaje colaborativo”*

TABLA SUPUESTO DE ACCIÓN						
TEMA	OBJETO DE INTERVENCIÓN	NOCIONES A TRABAJAR	CAMPO O AREA DE FORMACIÓN ACADEMICA	AMBITO	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	SUPUESTO DE ACCIÓN
P S I C O M O T R I C I D A D	NOCIÓN ESPACIAL	LATERALIDAD IZQUIERDA-DERECHA	PENSAMIENTO MATEMATICO ORGANIZADOR CURRICULAR 1 FORMA, ESPACIO Y MEDIDA ORGANIZADOR CURRICULAR 2 UBICACIÓN ESPACIAL	A U T O N O M I A  C U R R I C U L A R	APRENDIZAJE COLABORATIVO	“desarrollo de la lateralidad y motricidad fina mediante el uso del equipo de cómputo a través del aprendizaje colaborativo”
	MOTRICIDAD FINA	COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL (CONTROL MANIPULACIÓN PRECISIÓN)	E. FÍSICA ORGANIZADOR CURRICULAR 1 COMPETENCIA MOTRIZ ORGANIZADOR CURRICULAR 2 DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD		RECURSOS MEMORION El niño debe pulsar la casilla donde aparece el búho ZIGZAG Unir puntos siguiendo la numeración hasta formar un dibujo	
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA						

Con el fin de tener una mejor organización y entendimiento del supuesto de acción, organice una tabla con el tema, el objeto de intervención y las nociones a trabajar con su respectiva justificación y ubicación dentro de los contenidos del Modelo Curricular Aprendizajes Clave y el uso de la estrategia del aprendizaje colaborativo y recursos a utilizar en la planificación de las sesiones (actividades).



El tema general para este proyecto es la psicomotricidad, mis objetos de intervención como la noción espacial y la motricidad fina al igual que las nociones a trabajar, son parte de la psicomotricidad y al mismo tiempo, tanto nociones y objeto están estipuladas dentro de los organizadores curriculares en el campo, área y ámbito del modelo curricular, con el cual también realice la justificación en el inciso 1.4, utilizando estrategias y recursos para poder llegar a mi propósito de poder desarrollar habilidades motrices en los niños de 3° A de preescolar, para la adquisición de aprendizajes y conocimiento computacional.

#### **1.4.2 Plan de acción.**

A partir de la problemática identificada y situada que corresponde a la fase uno de la metodología utilizada para llevar a cabo esta investigación (la investigación-acción), se implementará un plan de acción dando lugar a la fase dos, que es la planificación. Este plan de acción está elaborado para tener una mejor gestión y control de tareas y proyectos que se implementaran.

En la etapa uno *Participación de la Comunidad*, se dará la participación del profesor e ingeniero en sistemas computacionales de la Universidad Privada del Estado de México Efraín García Bustos quien dará una plática a los profesores y padres de familia del colegio Abraham Lincoln sobre la importancia que tiene el desarrollar y poseer habilidades computacionales en una edad temprana, y los beneficios que tiene además de contribuir al desarrollo de la motricidad, como el desarrollo del *pensamiento computacional* para propiciar el aprendizaje de la ciencia, tecnología, ingeniería, matemáticas, etc. En la etapa dos, se darán la *Participación de los Padres de Familia* en conjunto con sus hijos. Realizaran una actividad en Paint, consiste en realizar un dibujo utilizando las herramientas de pincel, lápiz, goma, formas. El objetivo es que los padres reflexionen sobre la importancia de tener un mejor dominio del mouse para contribuir al desarrollo de la habilidad motriz viso manual. En la etapa tres, se llevarán a cabo la intervención pedagógica, la cual consiste en implementar una metodología por proyectos

*Proyecto Pedagógico de Aula.* Esta es una metodología de planificación de la enseñanza, parte del interés de los alumnos favoreciendo su desarrollo integral del niño, tomando en cuenta las finalidades del modelo curricular con el que se trabaje, en este caso los *Aprendizajes Clave*.

La etapa tres consta de tres fases, la fase 0 consiste en indagar sobre los temas de interés de los niños, se somete a votación para poder seleccionar el tema ganador del proyecto. La fase uno es la planificación del alcance donde se describe el proyecto, se justifica y se explica la utilidad del mismo, se tiene que realizar una investigación para poder contar con la información histórica, para que el profesor tenga un conocimiento más acertado del tema, en la fase dos se planifican, estructuran y se organizan las actividades que se llevaran a cabo durante la duración del proyecto. Las actividades fueron pensadas tomando en cuenta las nociones a desarrollar de mi problemática identificada, situándolos en el modelo curricular, así como tomando en cuenta los aprendizajes esperados del área de mi noción, utilizando la transversalidad para poder trabajar otros aprendizajes esperados de los campos y áreas beneficiando así otras áreas que se relacionan con mi problemática identificada.

PLAN DE ACCIÓN			
FASE / PROYECTO	PROPÓSITO / OBJETIVO		FECHA
Participación de la comunidad	El profesor de ingeniería en sistemas computacionales de la Universidad privada del Estado de México Efraín García, dará una plática a los padres de familia del preescolar Colegio Abraham Lincoln, sobre la importancia y la exigencia que tiene hoy en día el desarrollar y dominar las habilidades computacionales, explicando así los beneficios en su desarrollo en un futuro.	Los padres entiendan la importancia del desarrollo de habilidades computacionales a temprana edad, sino a que contribuye a desarrollar la inteligencia, sus habilidades motrices finas y a desarrollar un gusto más allá de la simple interacción con la misma y desarrollar un lenguaje informático al programar. Los padres vean más allá de la importancia del dominio de la habilidad computacional.	MARZO
Participación de los padres de familia	Reunir a todos los padres de familia del salón de preescolar 3 del colegio Abraham Lincoln para que realicen una actividad lúdica junto a sus hijos	Los padres de familia tendrán que realizar una actividad en la computadora junto con sus hijos. Utilizaran el programa de Pain de la paquetería de Microsoft Office. La actividad	MARZO

		consiste en realizar un dibujo lo más derecho posible en donde el contorno será de color negro y lo demás lo colorearán. El objetivo de la actividad es que los padres comprendan y den importancia al desarrollo del manejo del mouse y del uso de la computadora adecuada.	
Intervención Pedagógica	Aplicar la metodología por proyectos (PPA) El propósito del PPA para desarrollar habilidades motrices de coordinación óculo manual y lateralidad, a través del uso de la computadora mediante software educativo y el aprendizaje colaborativo.		MARZO

**FUENTE: ELABORACION PROPIA**

## **Capítulo 2 La importancia de las TICS en la educación preescolar.**

Dados los cambios a nivel sociedad, la escuela tiene que ajustarse a las nuevas exigencias y al nivel de vida con el que a cada segundo va cambiando la sociedad, para eso recae en ella una responsabilidad por ofrecer nuevas herramientas y habilidades necesarias para que un párvulo sea competente, pero como personas, independientemente de las exigencias laborales y profesionales, debemos de estar contar con estas nuevas habilidades que ahora son indispensables y exigidas no solo para el ámbito educativo, sino en otras áreas que facilitan terminar tareas o exigencias a nivel virtual.

Los diferentes tipos de dispositivos con los que a diario se entra en contacto, se han convertido en un recurso didáctico que ha retomado e integrado las escuelas, se ha convertido también en un medio para que el docente se apoye e integre las nuevas técnicas de enseñanza a su aula. También es importante insistir y hablar sobre la importancia que tienen las TICS en la educación, específicamente hablando sobre la computadora, más allá de la percepción con la que siempre los padres de familia han asociado a esta materia o el aprendizaje de un ordenador: aprender a como se usa, como es que manejan los “programas”, pero su uso y aprendizaje de esta va más allá de saber cuáles son los beneficios que se obtienen a través del contacto y la interacción con esta, además de los beneficios cognitivos, sino más bien ¿Qué beneficios cognitivos y motrices propician? ¿Cuáles son? ¿Cómo es que se desarrollan?

Este capítulo pretende explicar y enfatizar sobre las habilidades motrices, que por medio del uso y aprendizaje de un ordenador se van adquiriendo, favoreciendo el desarrollo del niño preescolar.

### **2.1 La computadora más que un simple objeto de interacción virtual.**

Primeramente, es necesario por determinar lo que es una computadora, también llamado ordenador o computador. Es un dispositivo o herramienta informático que

permite procesar los datos a partir de un grupo de instrucciones denominado programa, al convertirlos en información útil para el usuario. El ordenador se compone de dos partes, un intangible llamado software y la tangible llamada hardware, ambas son necesarias para su funcionamiento.

El software está compuesto por una serie de programas que le permiten a la computadora realizar las tareas que el usuario generalmente le ordena, mientras que el hardware es la parte física del ordenador que conforman al sistema informático de una computadora, los componentes eléctricos, electromecánicos y mecánicos, se dividen en dispositivos de entrada y salida. Por mencionar algunos de este hardware: bocinas, monitor, mouse, teclado, CPU, etc.

Sin embargo, la computadora al igual que los celulares, tablets, laptops, televisión, la web, telefonía fija y móvil, (por mencionar algunos ejemplos que están inmersos dentro de la vida cotidiana), pertenecen a las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Estas son herramientas computacionales e informáticas que procesan, almacenan, recuperan, presentan la información accedendo a ella.

Actualmente, es muy común que los niños desde temprana edad aprendan y desarrollen la habilidad innata del manejo de las TICS como los celulares y las tablets, mucho más rápido que un adulto, pero también es importante que desarrollen la habilidad en el manejo del computador, porque su funcionamiento de estos dispositivos no es igual, tanto en su forma de uso, interacción y operatividad.

Por un lado, mientras que los celulares y las tabletas son táctiles, solo poder interactuar y manejar el dispositivo se necesitan los dedos y las yemas para poder operarla además y los ojos para poder dirigir, además de que el sistema que utiliza por lo regular es Android, mientras que el computador se necesita saber manejar las herramientas más complejas como el mouse y el teclado e implica el uso de la mano, dedos y ojos, para poder interactuar con el software, además de que también el sistema operativo con el que por lo regular se maneja es Microsoft, IOS o Linux, por lo tanto la presentación de la información siempre vareara por el tipo

de sistema operativo, siendo indispensable que se tenga el conocimiento y dominio de su funcionalidad entre los dos sistemas y saber usarlo para poder realizar las tareas que te permita cada dispositivo, en ello consiste en desarrollar estas habilidades y que sea convertida en una persona competente que sabe utilizar las diferentes herramientas digitales, además de que estas herramientas le permitirán al niño favorecer otras áreas de su desarrollo, principalmente el motriz, ya después con la habilidad establecida, a través del dominio y del manejo de sus partes de la computadora tanto la tangible como intangible, se dará el desarrollo de otras áreas como de lenguaje, la social y el desarrollo de pensamiento matemático, además del desarrollo de un pensamiento computacional, el cual significa resolver problemas a través del diseño de software con ayuda de la programación para poder crear dicho sistema, por medio de conceptos que la informática utiliza, aplicando y creando soluciones no solo en informática, sino en diferentes áreas o campos como la medicina, la biotecnología, la robótica, la ingeniería, etc.

Es importante recalcar y mencionar que como en todo, existen diferentes puntos de vista sobre el uso de estos diferentes dispositivos a temprana edad y los daños tanto físicos y emocionales que puede llegar a generar. Dentro de la negativa, en la alerta sobre el uso de la computadora, esta que *“el uso de la tecnología en educación preescolar no es adecuada ni reemplaza las actividades tradicionales de aprendizaje como el juego con agua y arena”* (María Elena Garassini, 2004, pág. 224) pero que, a mi punto de vista tomando en cuenta mi experiencia y práctica docente con niños no solo de edad preescolar, más bien el uso de la tecnología a través de diferentes dispositivos, se convierten en un complemento, en un recurso didáctico para propiciar aprendizajes. Claro está, que la computadora o cualquier otro dispositivo jamás sustituirá ni reemplazará la forma de aprendizaje natural del niño a través del juego, la manipulación, del conocimiento, de la manipulación y de la exploración.

Sin embargo, es importante recalcar que el uso prolongado general de las TICS (no solo del ordenador) puede traer consecuencias causadas por la

irresponsabilidad en el manejo inadecuado y consumo de contenido sin la supervisión y en el tiempo de exposición que los padres dejan a los niños encontrando violencia, lenguaje inadecuado, escenas para adultos, etc., sin embargo, nosotros como docentes siempre estaremos sujetos a usar la computadora o los dispositivos con fines educativos, como lo refiere Chadwick *“Aunque los padres controlan las experiencias que el niño tiene con los medios (y, ¿Cuántos lo controlan?), los niños siempre comparten todo..”* (Chadwick, 2001, pág. 95) siendo los contenidos inadecuados que no aportan nada a su aprendizaje, entonces, por tal motivo se tiene que tener cierto cuidado en la elección y su tiempo de exposición, tal como lo menciona la autora María Elena Garassini *“...el computador seguirá siendo una herramienta de enseñanza, que se debe de utilizar de manera reflexiva, que requiere preparación y debe usarse con moderación”* (María Elena Garassini, 2004, pág. 224), por esta razón, debemos de saber usarlas como un medio, como un recurso, mas no como un fin, aprender a usarlas con moderación, porque está siempre será una herramienta pedagógica en el ámbito educativo.

Dentro de la educación y dentro del aula, el computador como un medio didáctico se ha convertido en un recurso de apoyo para el docente, que facilita la construcción del aprendizaje, el desarrollo de las habilidades de los niños en sus formas de aprender, además de convertirse en una oportunidad de aprendizaje, ya que facilita el aprendizaje y le da un giro a la educación tradicional por una más interactiva, más llamativa y de mayor participación por parte de los alumnos, nos permite hacer un cambio en la forma de enseñar creando vínculos entre docentes y estudiantes ya que *“una de las posibilidades que nos ofrecen las TICS, es crear entornos de aprendizaje..”* (Almenara, 2007, pág. 7), además de que son ideales para para la generación de ambientes lúdicos.

También, el uso de la computadora o de los diferentes dispositivos, para mejorar nuestra propia práctica docente así como también, la importancia de saberlas utilizar adecuadamente y que el docente este familiarizada con el uso y funcionamiento encontrándose habilitado y preparado poder integrar estas

herramientas dentro del desarrollo de su práctica, desarrollando actividades que sean adecuadas tomando en cuenta siempre la edad y características de desarrollo de los niños, convirtiéndose en un mediador entre los niños y los dispositivos para que se dé un correcto proceso de aprendizaje durante la enseñanza.

Además, su enseñanza no está definida a nivel individual, también puede propiciar aprendizajes colaborativos y colectivos ya que *“...la interacción que los niños realizan entre pares con el uso de las TICS ha permitido crear zonas de desarrollo próximo (Vygotsky, 2000)”*,(Almenara, 2007) ya que los niños que poseen más aprendizaje sobre dichos dispositivos, pueden ayudar y proporcionar en los aprendizajes de otros niños mediante su aportación y la ayuda que puedan brindar a través del aprendizaje colaborativo por la interacción que se da entre pares o en equipo, teniendo implicaciones cognitivas, ya que la colaboración permite la construcción individual del proceso de aprendizaje , además de que los miembros de los grupos son responsables de su propio aprendizaje así como el de los demás.

Es tan común hoy en día el acercamiento a estas herramientas informáticas que se está implementando e integrando en los modelos curriculares, dados los beneficios y el impacto que propician dentro de la enseñanza educativa, desde la educación inicial hasta la superior, a través del software comercial y libre, que es diseñado con fines educativos a manera de juegos (dentro de la educación preescolar), ofreciendo una nueva alternativa, de acuerdo al área que se pretende desarrollar, brindando habilidades cognitivas y motrices.

Dentro del modelo curricular Aprendizajes Clave de Preescolar 2017, hace esta referencia, a la importancia del aprendizaje de estas herramientas donde se debe asegurar el acceso de diferentes materiales educativos, entre ellos los modelos de las TICS, recalca que la tecnología es un medio y que *“Para ello, los estudiantes deberán aprender habilidades para el manejo de la información y el aprendizaje permanente, por medio de las TIC y para utilizarlas.”* (Pública, 2017, pág. 133), dentro del currículo se puede integrar de acuerdo a las actividades y con los



contenidos que siempre sean adecuados para los niños, así como tomar en cuenta sus necesidades de aprendizaje siempre buscando la mejora.

Y a partir de los principios pedagógicos de dicho modelo curricular, en el décimo principio *Reconocer la existencia y el valor del aprendizaje informal* hace referencia a que debemos de recurrir a otras fuentes de aprendizaje y recursos como las TICS, por ser herramientas o recursos de aprendizaje formal e informal. También otro apartado donde da libertad a las escuelas de implementar enseñanzas de acuerdo a las necesidades o exigencias de la comunidad educativa con el fin de mejorar su enseñanza y aprendizajes, esto a través de los Ámbitos de Autonomía curriculares como se da carta abierta para que se implementen estas herramientas de acuerdo a lo establecido por cada necesidad de la escuela, en el ámbito Ampliar la Formación Académica refiere que se implementen actividades que fomenten el lenguaje y la comunicación; talleres de inglés, *tecnología* y talleres del medio mientras que en el ámbito de Nuevos Contenidos Relevantes se deberá implementar un nuevo aprendizaje como la educación financiera, talleres de programación y robótica, nuevamente haciendo referencia a la importancia de implementar estos aprendizajes y habilidades informáticas en los niños de la educación básica.

## **2.2 El equipo de cómputo y software como herramienta para el desarrollo de habilidades motrices.**

Las personas adultas y los padres de familia, casi siempre comparten la idea al pensar que un niño de preescolar que aprende por medio de la computadora, solo está aprendiendo cómo funciona, quiero decir; que sólo aprende a cómo se debe prender, a que aprendan a identificar las partes, saber cómo se llama cada una de ellas y para qué sirve o cuál es la funcionalidad de cada parte física de la computadora. Puedo decir y hablar sobre las referencias, de acuerdo a lo que he observado y percibido a lo largo de mi corta práctica docente, es que los padres de familia se limitan a esas ideas compartidas ya que los profesores y docentes de

preescolar en materia o asignatura de computación solo hablan, evalúan lo que al principio del texto explique.

Se debe dar a saber y enfatizar a que la enseñanza de la computadora va más allá de realizar actividades en los libros de computación que se resumen a colorear e identificar según la consigna establecida de la actividad, como seleccionar o dar clic alguna imagen o contenido, o pensar que los juegos que utilizan en las computadoras son solo eso: simples juegos, pero es todo lo contrario, se debe hablar y dar la importancia de lo que esto verdaderamente implica, los beneficios que propician en otros ámbitos y áreas de desarrollo del niño, tal como lo refiere María Elena Garassini y Clementina Padrón en su artículo *Experiencias del uso de las TICS*, el uso del ordenador contribuye al desarrollo psicomotor, encontrándose que a través del manejo del mouse se beneficia la motricidad fina, propiciando movimientos más precisos, la coordinación óculo manual al presionar y soltar los botones, refuerza la orientación espacial, lateralidad, pero también se benefician otras áreas, como en las habilidades cognitivas, trabajándose con la memoria visual, establecer la relación medio-fin, y el desarrollo de la memoria auditiva; en la identidad y autonomía personal, se fomenta la autoconfianza y la autoestima a través de las actividades; en el lenguaje y la comunicación escucha y trabaja con los cuentos interactivos, expresar y resaltar sus vivencias, ideas, experiencias y deseos, relacionar y aprender el alfabeto y la identificación de las letras por medio del teclado; en la convivencia y la relación social, facilita el trabajo en grupo a la vez que valora y respeta el trabajo en grupo con sus compañeros, se le facilita relacionarse con su entorno social creando vínculos afectivos y el desarrollo de la colaboración; descubriendo su entorno inmediato al representar escenas familiares a partir del diseño gráfico o crear juegos que con imágenes que reflejan su vida cotidiana (María Elena Garassini, 2004).

Por otro lado, también se establecen beneficios del uso del software a través del uso de ordenador, como se refiere en el libro *¿Qué son las TIC'S?*, el uso de software educativo en preescolar "El provecho potencial para los infantes es alto,

incluyendo aumento en las destrezas motrices, aumento en el razonamiento matemático, aumento de creatividad, altas calificaciones en cuestionarios de pensamientos críticos, resolución de problemas...”. (Luis Manuel Martínez Hernández, 2014, pág. 116).

Entonces a través de estos softwares educativos, siempre tendrán una finalidad en su proceso de interacción, así como en las actividades lúdicas que día a día se implementan en un aula que son previamente diseñadas para lograr los aprendizajes, lo mismo sucede en la interacción con estos *juegos en la computadora* son lúdicos y el contenido varía de acuerdo al área de aprendizaje que se quiera desarrollar e implementar en beneficio de los niños, los contenidos y las actividades que ofrecen. Hoy en día la variedad de software es enorme, sin embargo, independientemente del área que se quiera trabajar, se debe acercar al niño para establecer la interacción con la computadora a través del contacto físico, de qué manera tiene que tomar el mouse (de una forma correcta) para que identifique y relacione su movimiento con el cursor, darle una dirección sobre la pantalla, de esta manera se estará contribuyendo a su desarrollo cognitivo, pero también, de entrada se estará contribuyendo a desarrollar su motricidad fina a través del tacto y la manipulación de su mano con el mouse, la coordinación óculo-manual al coordinar y dirigir el movimiento del mouse con la parte de su brazo-mano, la noción y orientación espacial al situar y saber dirigir el cursor o la flecha de un lado a otro (izquierda y derecha, arriba, abajo), propiciando una parte del desarrollo del conjunto de su psicomotricidad.

Sin embargo, es necesario tomar en cuenta que a la hora de la enseñanza de la computadora, para lograr los beneficios arriba citados, es necesario que su enseñanza no solo se resuma en la identificación de las partes tangibles que componen el ordenador, como que el niño sepa cuál es el monitor, el teclado, el mouse o el CPU, etc., es indispensable implicar y propiciar más el acercamiento sacando provecho e ir más allá de una enseñanza habitual, es necesario exponer al niño para que toque, maneje, manipule, interactúe, entienda y controle las herramientas, para que pueda desarrollar la habilidad del manejo del mouse y del

teclado, debemos de aprovechar esa naturalidad innata que caracteriza a los niños de preescolar poseen, al explorar y manipular aquellos objetos que los rodean, para poder comprender su funcionalidad, permitiéndole obtener un mejor aprendizaje para aprender los contenidos de los diferentes softwares educativos.

Dichos beneficios se darán de acuerdo al tiempo de exposición y consecutividad que se dé a través de la enseñanza, mediante el acercamiento e interacción con el ordenador y el software, reflejándose dichos beneficios en la manifestación de las habilidades motrices y su avance en el rápido manejo y entendimiento del software educativo que se utilice.

Las habilidades motrices que se desarrollan a través de la manipulación del mouse y del teclado propician lo que se llama habilidad visomanual o también llamada coordinación óculo manual. Esta además de ser una habilidad motriz, también es una habilidad cognitiva, que le permite al niño realizar más de dos tareas al mismo tiempo, al utilizar las manos y los dedos, en coordinación con los ojos. Se integra la información que provee el ojo del exterior para poder dirigir el movimiento de las manos, al igual que en la manipulación del mismo, se favorece un mejor control y precisión de los movimientos al deslizar el mouse, para mover el puntero dentro de algún lugar de la pantalla pudiera ser arriba, abajo, izquierda o derecha propiciando que el niño establezca relaciones espaciales por medio de la pantalla o el monitor, también al hacer clic pulsando y soltando algún botón ya sea primario o secundario del mouse, se está ejerciendo fuerza y un mayor control de los músculos de los dedos, favoreciendo la motricidad fina, así como también el arrastrar manteniendo pulsado en botón para desplazar y dirigir el puntero hacia una nueva posición y soltar el botón logrando que el niño desarrolle al mismo tiempo el control, la fuerza y la coordinación en dicho movimiento.

Lo mismo sucede con el uso del teclado, se tiene que coordinar la vista con el movimiento de los dedos para poder presionar las teclas, coordinando para oprimir las teclas justo en el centro, pero además de favorecer la coordinación visomotriz, su uso también favorece la noción espacial, al trabajar con las teclas de direccionalidad: arriba, abajo, y la lateralidad izquierda derecha. Lo mismo sucede

con el mouse, se puede establecer el desarrollo en la adquisición motriz del niño, de estas habilidades motrices como la ubicación espacial, que le permitirá establecer relaciones con los objetos u orientar los movimientos en el espacio que rodea al individuo, así como el reconocer los atributos, estableciendo una estrecha relación con el pensamiento matemático o razonamiento espacial.

Hoy en día existen un sin fin de editoriales que crean y ponen a la venta software para distintos grados de educación básica y con distintos contenidos temáticos que se adecuan a las diferentes necesidades que presentan las escuelas y sus alumnos, pero también resulta que muchas veces los contenidos de los libros que son el mismo en cada grado no va acorde a las necesidades que en ese mismo momento los alumnos presentan, teniendo como necesidad recurrir a los software libres, esto es que su uso no genera algún costo de compra o por mes de utilización, lo que da a la tarea para el profesor de utilizar sus habilidades digitales para buscar el mejor contenido que pueda ser enseñado para los alumnos.

Es importante que para poder desarrollar estas habilidades motrices se tenga en consideración que se empleen las partes tangibles del ordenador, para lograr un mayor avance en el aprendizaje del uso de este, además de que como docentes debemos de implementar actividades que no solo sean en computadora, sean más manipulativas para poder ir guiado a los niños a obtener o desarrollar la habilidad motriz en cuestión, ir graduando e ir diseñando las actividades de menor a mayor grado y con el mismo fin o aprendizaje que se quiera lograr para un correcto desarrollo de los músculos, su control y manipulación.

Por otro lado, el ser docente implica que estemos actualizados en cuestión a nuestra “especialidad” o área de enseñanza, en este caso mi área es la enseñanza de computación en preescolar. Debemos conocer aquellas factores o actividades que estén acordes con la edad de los educandos. Como decía al principio del capítulo uno, como en todo lo habido y por haber, existen pros y contras, en este caso de la enseñanza de la computación,

existen beneficios como también el uso desmedido puede perjudicar tanto física como socialmente al individuo que esté utilizando dicho ordenador, es por ello que como docente debo conocer estos vrs. de instituciones como la OMS (recomendaciones para el uso de dispositivos en niños menores de 6 años), o de publicaciones y artículos científicos que avalen sus investigaciones en torno a lo mencionado anteriormente, siempre tomando en cuenta su uso y recomendación reconociendo que existen beneficios motrices, pero también puede perjudicar al movimiento motriz, además de perjudicar socialmente y psicológicamente.

En síntesis, debemos de tener en cuenta las características y necesidades de nuestros alumnos, dado que nos encontramos en una sociedad que se está digitalizando, es necesario dotarlos de habilidades tecnológicas ya que está integrado en el currículo, para que los alumnos sean competentes ante las nuevas demandas que la misma sociedad impone, también debemos tomar en cuenta las constantes actualizaciones sobre la enseñanza y sus recomendaciones teniendo en mira siempre el mismo objetivo que es favorecer sus habilidades motrices de los niños ,a través de la computadora y el software, mediante actividades manuales que no se resuman a la exposición prolongada frente al ordenador ni que su exposición sea mínima a solo tocar y reconocer los dispositivos de entrada, se tiene ir trabajando y graduando las actividades, siguiendo también la naturaleza del niño ya que tampoco se puede dar clases el niño sentado frente al ordenador cada que sea clases de computación (seria tedioso para el ), me refiero a actividades manuales y actividades por medio de las herramientas.

### **2.3 La motricidad en la adquisición de habilidades computacionales y (desarrollo de la lateralidad y la coordinación visomotoras).**

Para el desarrollo y entendimiento de las áreas motrices (nociones a trabajar de mi problemática) en la adquisición de habilidades computacionales, es necesario entender la jerarquización de la psicomotricidad.

La psicomotricidad es el desarrollo físico, psíquico e intelectual que se produce y desarrolla en el sujeto a través del movimiento o bien, la relación directa entre la mente (psico) y movimiento (motricidad). Esta es una ciencia que considera a un individuo en su totalidad, “en donde pretende que el sujeto desarrolle todas sus capacidades a través de la experimentación y la ejercitación del propio cuerpo, para conseguir un mayor conocimiento de sus posibilidades en relación consigo mismo y con el medio que lo desenvuelve” (Cameselle, 2005, pág. 2)

. Algunas áreas, elementos o aspectos que comprenden la psicomotricidad son: el esquema corporal, la lateralidad, la motricidad fina y gruesa, la coordinación dinámica y visomanual o viso pedal, el equilibrio, control tónico postural, control tónico postural la orientación y estructuración espacial, el control respiratorio y tónico, etc.

Para el desarrollo de este capítulo se toman en cuenta la motricidad fina, la coordinación óculo manual y la lateralidad, habilidades necesarias e indispensables en el uso del ordenador a través de sus partes para la adquisición de habilidades computacionales y uso del software.

Comenzaremos por entender la motricidad que se divide en dos ramas; la motricidad fina y la motricidad gruesa. En la fina o también llamada praxia fina el psicomotricista Vítor da Fonseca, es la coordinación y control de los movimientos musculares pequeños las manos o los pies y los dedos, generalmente va de la mano con la coordinación de los ojos. Con la mano se puede palpar, manipular, coger los objetos, lanzar, presionar, etc., para que pueda sujetar objetos pequeños y medianos, todo lo anterior siempre ira en conjunto y en cooperación con el sentido de la vista, que requieren de la fijación y de la atención a las manipulaciones que son requeridos en el control visual para llevar a cabo la acción, además la mano le permitirá al niño apropiarse y relacionarse con el ambiente en donde se desenvuelve permitiéndoles un desarrollo integral al permitirle adquirir experiencias de su alrededor para la construcción de su conocimiento (Fonseca, 2000).

Fonseca en su libro *Manual de Observación Psicomotriz*, menciona que la capacidad de prensión donde evoluciona ontogénicamente la praxia fina, ya que pasa por la atención del objeto, significa verlo y perseguirlo para después tocarlo y cogerlo que lo lleva a una nueva integración del comportamiento ojo-mano. “Después del descubrimiento visual de la mano, esta intenta un contacto con los objetos aun sin cogerlos hasta que finalmente la mano coge el objeto transportándolo hacia el campo visual, para ahí ser inspeccionado realizando lo que el autor designa como comportamiento ojo-mano y ojo-objeto.” (Fonseca, 2000, pág. 259).

La relación entre mano y el sentido de la visión (coordinación óculo manual) caracteriza el último factor de la Batería psicomotora que se divide en cuatro fases: la primera fase inicial es la capitulación visual del objeto en donde el movimiento sacádico de la zona fóvea (el ojo busca partes llamativas e interesantes de la escena u objeto para construir un “mapa mental”), se ajusta la terminal para poder fijar la visión, lo anterior determina la referencia espacial del objeto pero también provee de información para la acción de la mano. En la segunda fase se da la investigación visual; consiste en la exploración de las características y propiedades del objeto para su identificación perceptiva, para poder dar lugar a la acción de la mano para la presión, palpación, la coordinación bimanual. En la tercera fase, se da la captura manual del objeto donde en parte integra el movimiento de la extensión del brazo, mano y dedos. La cuarta fase se da la manipulación del objeto, la cual se inició por el medio del contacto visual para un análisis táctilo-kinestésico.

Como ya se explicó la motricidad fina tiene una estrecha relación con la coordinación visomotora, llamada también coordinación óculo-manual u óculo-segmentaria, la cual es una habilidad cognitiva compleja en la cual se utiliza en la realización de actividades donde implique utilizar ojos y manos, en donde los ojos fijan el objetivo y las manos concretan la actividad al tomar el objeto.

Por otro lado, otra de las habilidades motrices que propician el uso del ordenador a través de sus herramientas y el uso del software es la lateralidad. En términos



generales, se define como la predominancia y el uso de uno de los dos lados del cuerpo y de un hemisferio cerebral, ya sea el izquierdo o derecho. La predominancia del lado derecho del cuerpo tendrá una predominancia del hemisferio cerebral izquierdo, mientras que el lado izquierdo del cuerpo tendrá mayor predominancia del hemisferio cerebral derecho. La preferencia se manifiesta en el favoritismo del uso de las extremidades como el ojo, la mano, el pie y oído, para realizar acciones precisas o cotidianas.

Existen dos tipos de lateralidad, la dextralidad homogénea que implica el uso de los miembros del lado derecho (es más común), la zurdera homogénea se utiliza los miembros del lado izquierdo donde predomina el hemisferio derecho (poco común), también existen los ambidiestros o lateralidad indefinida, en donde ambos lados de las extremidades y de los hemisferios cerebrales se manejan por igual. Esto suele darse más en el niño cuando inicia el proceso de la adquisición de la lateralidad, mientras que la lateralidad mixta se utilizan un lado del cuerpo para ciertas actividades y el otro lado para otras (mano izquierda comer y derecha escribir), en la lateralidad cruzada se da el uso de los miembros superiores uso de la mano, ojo u oído derecha y los miembros inferiores como patear con el pie izquierdo.

Es importante el establecimiento de la lateralidad en el niño ya que “Según Tasset, la adquisición de la lateralidad consiste en conocer los conceptos de derecha e izquierda en su implicación con las relaciones personales del individuo y consigo mismo, sus iguales y el entorno que lo rodea.” (Camaselle, 2005, pág. 21) mientras que Fonseca (1998) explica que la lateralidad involucra niveles de complejidad como la identificación de las partes del cuerpo en el otro y en sí mismo, la identificación doble contralateral que refiere a las cosas en lados opuestos del plano del medio y la identificación doble homolateral refiere a que se encuentra situado y ocurre en el mismo lado.

Es importante que dentro de los primeros años, para propiciar una mejor ubicación dentro de los espacios, se debe permitir que el niño establezca su propia lateralidad y no se le imponga, se debe fijar en su preferencia para poder

reforzarla con ejercicios de fuerza, precisión y de lateralización ya que “Es muy importante reforzar la lateralidad predominante en el niño para que tenga un sistema de referencia marcado que le permita afianzar su esquema corporal y mejorar su coordinación y orientación espacial” (Camaselle, 2005, pág. 21).

Por otro lado, Fonseca menciona que la lateralidad manual se manifiesta al final del primer año de vida del infante y se establece alrededor de los 4 a los 5 años, habrá algunos que niños que la establezcan hasta los seis años de edad, sino se logra a esta edad puede que el niño tenga problemas de dislexia, de esta manera es importante entender no solo como educadores, sino también como padres de familia trabajar todas aquellas actividades que le ayuden al niño a establecer las relaciones durante la primera infancia, tanto educativas como cotidianas dentro de su seno familiar, que aborden esta cuestión.

También es importante recalcar que muchas veces la imposición de la lateralidad está condicionada cultural y socialmente, ya que siempre ha existido una preferencia por el uso de la mano derecha dentro de la escritura, la colocación de los cubiertos, las ceremonias religiosas, las presiones sociales, etc. También es muy común que los niños que muestran una preferencia por el uso de la mano izquierda sean moldeados por los maestros y hasta por los padres de familia, dentro de sus aprendizajes escolares y cotidianos hacia la preferencia manual derecha, al rechazar su estilo de preferencia, mostrándose en un perfil psicomotor desviado del niño (Fonseca, 2000).

En síntesis, la lateralidad es la integración sensomotora de uno de los dos lados del cuerpo, así como del hemisferio derecho e izquierdo que le servirán para relacionarse y orientarse con el medio y los objetos.

Ahora bien, ya hablamos de la implicación, como se desarrolla en el niño y en qué consisten estas habilidades motrices, pero es fundamental hablar sobre cómo es que van adquiriendo. Estas habilidades motrices se van desarrollando a lo largo de sus primeros años de vida, pero también tienen relación con las experiencias

que el mundo exterior les provee y éstas afectan de un modo positivo el desarrollo del niño y que le ayudaran a madurar su sistema nervioso central.

A través del movimiento el niño aprenderá a través del medio que le rodea, siendo así su primer modo de comunicación con el exterior por medio de dos actividades musculares, que son la actividad tónica que consiste en toda la organización de movimientos del cuerpo dirigidos e intencionados y la actividad cinética que se relaciona con los movimientos que el niño realiza en respuesta del mundo exterior, resultando así en nuevos movimientos de mayor complejidad, más avanzados más marcados y mejor controlados por el niño ya que “La maduración de la estructura biológica en acción recíproca con el medio hará evolucionar el movimiento integrándose a niveles funcionales superiores (tónico-emocional, sensoriomotriz, perceptivomotriz, ideomotriz)”. (Chávez, 2017, pág. 64)

Con lo anterior se puede constatar que la atención y la estimulación que recibe un niño durante sus primeros años será de primordial importancia, ya que contribuye no solo a su desarrollo motriz, (sino también al desarrollo de su pensamiento matemático, de lenguaje, su desarrollo socioemocional, todas las áreas de desarrollo están íntimamente relacionadas), por medio de actividades, en este caso las escolares para poder lograr que el niño tenga un mejor control de su cuerpo a través del uso de herramientas que le permitan desarrollar fuerza, coordinación y una mejor manipulación para un mejor agarre y manejo del mismo, no solo hablando de las habilidades motrices específicas que se plantearon para el desarrollo de este proyecto, sino me refiero a todo lo que comprende su psicomotricidad.

En síntesis, es importante darle la prioridad y el reconocimiento que merece el uso de la computadora, no sólo como un medio que propicia habilidades para el tratamiento de información sino, también los aprendizajes y habilidades a nivel motor (físico) y mental que propician. Es necesario también difundir y aprovecharla con un medio pedagógico que propicia el desarrollo del niño preescolar, es necesario hablar y difundir los beneficios que se adquieren en el uso de la computadora en el nivel preescolar, más allá de la perspectiva y controversia que

existe en cuanto a su uso, a un nivel en la que acerca a los niños a una edad corta.

Claro está que el aprendizaje sobre dicho medio es requerido más allá de contar con la habilidad y la facilidad para interactuar y tratar la información logrando integrarse a las exigencias de una sociedad tecnológica. Los beneficios como ya se explicó líneas atrás, van desde el desarrollo motricidad fina, su coordinación óculo manual y mejorar su percepción, repercutiendo en la maduración de sistema nervioso central.

Ahora bien, es necesario insertarlos en ambientes donde se establezcan y diseñen actividades que van dirigidas a las nociones de su área de oportunidad para poder cimentarles bien la adquisición de habilidades motrices. Para ello en el siguiente capítulo se sintetiza en el plan de acción bajo la el diseño, la planificación y aplicación de proyectos pedagógicos de aula tomando en cuenta el currículo, los cuales van encaminadas por medio de sesiones con la consecución de actividades lúdicas y atractivas para lograr que el niño participe, que encaminen al niño a desarrollar sus habilidades y así lograr una mejor interacción, uso y por ende también su aprendizaje de forma integral, es decir, beneficiando todas sus dimensiones de desarrollo.

### **Capítulo 3. Intervención Socioeducativa: Diseño, Aplicación y Sistematización de los Proyectos Pedagógicos de Aula.**

Al identificar las nociones a trabajar y el objeto de intervención, consulte diferente información sobre psicomotricistas y educativos, dándome paso a la acción para poder intervenir y mejorar mi realidad educativa. Para ello es necesario reflexionar y contar con las herramientas, habilidades como docente para poder dirigir bien nuestro propósito en la enseñanza.

En este capítulo se implementan los PPA (proyectos pedagógicos de aula) para poder diseñar y planear las sesiones que contiene actividades tomando en cuenta las nociones a trabajar situándolos y vinculándolos con los aprendizajes esperados del Modelo Curricular Aprendizajes Clave, con el objetivo de poder aplicarlas las sesiones favoreciendo dichas nociones también, es preciso conocer bien que herramientas de evaluación son adecuadas y en qué momentos se evaluara para conocer el estado de aprendizaje en el que se encuentra el niño, evaluando los resultados con los objetivos.

Sin embargo, este capítulo tomo un giro inesperado durante el trascurso de su diseño que previamente se había planeado y que al momento de tener fecha para la aplicación de las primeras sesiones del PPA, las clases presenciales se cancelaron por indicaciones de SEP y del gobierno de México, por la pandemia del COVID-19, lo que significó un cambio drástico para el objetivo de la intervención, dadas las circunstancias sociales y de salud (de pandemia) que estamos viviendo actualmente. A consecuencia de ello, se modificó el proyecto para poder salvar de alguna manera el objetivo planificando acciones remediales tomando en cuenta las circunstancias y el panorama con el que cada familia de nuestros alumnos para poder apegarnos a las situación y la repercusión que se refleja en el aprendizaje y desarrollo de todos los niños, para ello se tomaron en cuenta todos los aprendizajes esperados de los campos y áreas del currículo que fueran imprescindibles apegándose a las circunstancias.

### **3.1 Vinculación pedagógica del problema, con el modelo educativo 2018. Ubicación del campo de formación académica, área o ámbito y aprendizajes esperados a desarrollar en el proyecto.**

El modelo curricular que tome en cuenta para desarrollar este proyecto de intervención o proyecto de acción docente, son los Aprendizaje Clave para la Educación Básica que menciona rápidamente de acuerdo a la Carta de Los fines de la Educación en el siglo XXI, que las bases de este modelo curricular están sostenidas por el Artículo 3° de la Constitución Mexicana de los Estados Unidos Mexicanos, en el cual refiere a que toda persona tiene como derecho acceso a la educación gratuita y laica (niños, niñas, adolescentes, jóvenes y adultos), es garantía y obligación del estado garantizarla así como la inclusión y la flexibilidad por alcanzar los resultados esperados en cada individuo independientemente de su contexto sociocultural y étnico de México.

Por otro lado, también se toma en cuenta los objetivos de la Reforma Educativa, que define que el Sistema Educativo que se deben desarrollar en el individuo “armónicamente todas las facultades del ser humano y fomentará en él, a la vez, el amor a la patria, el respeto a los derechos humanos y la conciencia de la solidaridad internacional, en la independencia y en la justicia.” (Pública, 2017, pág. 19).

También el principal propósito de la educación básica y media superior de dicha carta es que, los individuos alcancen a desarrollar tanto su desarrollo personal como social, pero, además que le permita seguir aprendiendo durante su vida nuevos aprendizajes y habilidades que le permitan interaccionar y adecuarse a una sociedad y un mundo lleno de constantes cambios y problemáticas sociales, recalcando así que toda persona que concluya la Educación Básica y Media Superior se espera que sea asertiva su manera de expresarse y comunicarse con los demás, ser capaz de analizar, profundizar y argumentar, sea observador para comprender su entorno y cuidar de su medio ambiente, tenga desarrollada su inteligencia y pensamiento lógico, hipotético-deductivo para resolver problemas cotidianos, use adecuadamente las tecnologías de información y comunicación,

sea un ser creativo, que se interesa por la cultura y las artes , respeta a los demás, tiene valores, conoce sus derechos y obligaciones , así como reconoce sus diferencias y características además de respetarlas, cuida de sí mismo tanto física como emocionalmente. También se plantean logros esperados al final de cada nivel educativo de acuerdo a los ámbitos establecidos (*véase carta Los fines de la educación en el siglo XX*).

Ahora bien, los Aprendizajes Clave, está regido por 14 principios pedagógicos, en la siguiente tabla se explica en que consiste y refiere cada uno:

N°	PRINCIPIO	QUE REFIERE
1	Poner al alumno y su aprendizaje en el centro del proceso educativo.	El alumno es el principal receptor y beneficiario del aprendizaje, donde el papel del maestro es ser mediador y guía hacia la construcción del propio conocimiento del alumno, tomando en cuenta las características y estilos de aprendizaje de cada individuo, así como hacer que se involucre en su aprendizaje involucrándolo en las actividades.
2	Tomar en cuenta los saberes previos del estudiante	Nuestro papel como docentes es indagar acerca de que saben los niños, no solo al inicio de clases, sino a lo largo de todo el año escolar cuando se vea un tema nuevo, esto para poder sincronizar sus saberes previos con los nuevos por aprender o reconectándolos, para ello debemos dejar que los niños se expresen sus conocimientos acerca de. Esto será el punto de partida para que nosotros como docentes planifiquemos los nuevos contenidos a aprender.
3	Ofrecer acompañamiento al aprendizaje	Debemos de crear ambientes de aprendizajes tanto físicos como interactivos para lograr un espacio de adecuada comunicación y participación posibilitando en todas sus formas los aprendizajes.
4	Mostrar interés por los intereses de sus estudiantes	El papel del docente refiere que debemos de acercarnos más a los alumnos, tomar en cuenta sus intereses, sus enigmas, para poder tener un mejor conocimiento de nuestros estudiantes que nos permitan mejorar y planear mejor la enseñanza dentro de las actividades para que ellos se sientan motivados a participar en la construcción y participación de propio aprendizaje
5	Dar un fuerte peso a la motivación intrínseca del	Debemos diseñar estrategias para su conocimiento y dejar que el alumno sea quien tome el propio control de su aprendizaje que conozca y reflexione sobre su

	estudiante	metacognición
6	Reconocer la naturaleza social del conocimiento	La escuela debe permitir otro tipo de materiales y recursos como asistir a obras teatro, desarrollar cursos dentro de la escuela ligados a los aprendizajes de los niños además del apoyo de libros establecidos, para garantizar su aprendizaje
7	Diseñar situaciones didácticas que propicien el aprendizaje situado	Debemos de propiciar aprendizajes que estén basados en su realidad y que sean parte de su contexto social y cultural para poder lograr que sitúen su aprendizaje para que de esta manera sea significativo aplicándolo no solo a la vida escolar sino a su vida cotidiana.
8	Entender la evaluación como un proceso relacionado con la planeación y el aprendizaje	El docente debe de evaluar los aprendizajes en tres aspectos: las situaciones didácticas, las actividades que el alumno realiza y los contenidos que se establecen para su aprendizaje, con lo anterior se busca que conocer cómo es que los niños asumen y resuelven los problemas o actividades planteadas
9	Modelar el aprendizaje	Como docentes somos el modelo a seguir de los niños, sobre todo en preescolar que imitan cualquier comportamiento, es por eso que debemos tener comportamientos que queremos impulsar considerando importante a desarrollar en los niños
10	Reconocer la existencia y el valor del aprendizaje informal	Debemos de retomar otras fuentes de aprendizaje como las TICS por ejemplo que son una herramienta de aprendizaje informal no solo para niños sino para los más grandes, debemos de implementar estas herramientas informales como recurso para un aprendizaje formal.
11	Promover la relación interdisciplinaria	Realizar siempre transversalidades en nuestras planeaciones para que no solo se trabaje con el objetivo principal, sino que indirectamente está relacionado a otras áreas que se benefician
12	Favorecer la cultura	Dejar que el niño mediante el proceso de la enseñanza, establezca relaciones para que use la comunicación para poder construir su propio conocimiento además de mejorar los logros colectivos e individuales, aprendiendo a regular sus emociones, impulsos, su autonomía, sus hábitos y motivaciones.
13	Reconocer la diversidad en aula como fuente de riqueza para el aprendizaje y la enseñanza	Nuestro papel como docentes es propiciar los aprendizajes, participación, la inclusión y la equidad reconociendo y respetando la interculturalidad de los alumnos con la que pueda estar formado nuestro salón de clases, fomentando ambientes de respeto y empatía
14	Superar la visión	Los directivos junto con los docentes debemos de



	de la disciplina como un mero cumplimiento de normas	propiciar ambientes de aprendizaje seguro, dando estabilidad a su desarrollo.
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA		

Por otro lado, la estructura curricular de los Aprendizajes Clave se conforma y se divide en Campos de Formación académica, Áreas de Desarrollo Personal y Social y Ámbitos de Autonomía Curricular, que a la vez se estructuran y se conforman por dos organizadores curriculares (solo campos y áreas); el organizador curricular 1 que comprende al ámbito, y el organizador curricular 2 que comprende al eje, así como con sus respectivos aprendizajes esperados diversificados y organizados en una tabla por cada campo o área (ámbitos no cuenta con organizadores curriculares ni aprendizajes esperados).

Dentro de los Campos de formación académica podemos encontrar Lenguaje y Comunicación, Pensamiento Matemático y Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social.

Los propósitos que se establecen en el campo de Lenguaje y Comunicación se instauran que los niños adquieran confianza en sí mismos para expresar sus ideas, que le permita dialogar y conversar con los otros en su lengua materna, así como escuchar lo que otros puedan expresar en diversas situaciones, desarrollar su interés por la lectura. Este campo se enfoca en que los niños expliquen sus ideas favoreciendo el intercambio oral para el desarrollo de su lenguaje e ir estructurando enunciados más largos con mejor articulación e integración de nuevas palabras, así como también desarrollar su comprensión y reflexión al escuchar historias y entender lo que refiere el texto al contestar preguntas clave para saber el grado de su comprensión. Este campo debe ser una aproximación a la lectura y a la escritura ya que este dominio se adquiere en segundo grado de primaria. Este campo está compuesto por cuatro organizadores 1 que corresponden a los ámbitos; Oralidad, Estudio, Literatura y Participación Social.

Los propósitos del Campo de Formación Académica Pensamiento Matemático, es que el niño razone y use este razonamiento para poder comprender situaciones donde se requiera el conteo, establecer relaciones de los problemas, así como poder resolverlos, compare las características entre los atributos presentados, medir la longitud de los objetos, así como ubicarlos en el espacio y reconocer su orden temporal. Estos procesos posibilitan que el alumno realice hipótesis y procedimientos que le permitan la resolución de los problemas. Este campo está compuesto por tres organizadores curriculares (ámbitos); Numero, Algebra y Variación, Forma Espacio y Medida y Análisis de Datos.

Los propósitos del campo de Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social establecen que el niño desarrolle un pensamiento reflexivo hacia su entorno; los fenómenos del mundo natural como los procesos naturales, lograr actitudes favorables para el cuidado del medio ambiente, el cuidado de su cuerpo y entender la organización y formas de actuar la sociedad a la que pertenece, así como también deben interesarse por las características de los seres vivos, conocer y entender el desarrollo del cuerpo, saber que tiene derechos civiles, comprender y respetar las reglas que existen en los diferentes lugares en los que se encuentre y poner atención y observación a las medidas de prevención. Este campo está dividido en dos organizadores curriculares 1 (ámbitos); Mundo Natural y Cultura y Vida Social (Pública, 2017).

Por otro lado, las Áreas de Desarrollo Personal y Social se dividen en Artes, Educación Socioemocional y Educación Física.

Los propósitos del área de Artes establecen que los niños tengan experiencias que contribuyan a su desarrollo y aprendizaje que le permitan usar su imaginación para tomar iniciativa así como favorezca y use su creatividad logrando expresarse en las artes visuales, danza, la música y el teatro así como también identificar obras artísticas y culturales. Esta Área tiene dos organizadores curriculares 1 (ámbitos) Expresión Artística y Apreciación Artística.

En el Área Socioemocional, los propósitos a nivel preescolar refieren que desarrollen un sentido positivo de sí mismos para aprender a regular sus emociones, aprender a trabajar en equipo mediante la colaboración, participar de manera individual y colectiva, valorar, entender las ideas y emociones de los demás, usando el dialogo para resolver los problemas y respetar las reglas de convivencia, desarrollar un ser autónomo, independiente favoreciendo su autoestima. Esta área se divide en cinco organizadores curriculares 1 (ámbitos); Autoconocimiento, Autorregulación, Autonomía, Empatía y Colaboración.

En el Área de Educación Física los propósitos establecen que realicen e identifiquen movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad en juegos que favorezcan su confianza y dominio y manejo del cuerpo, para que el niño conozca su cuerpo para poder relacionarse y expresarse, asuma retos donde impliquen diferentes respuestas motrices haciendo uso de su creatividad e imaginación. Este área se divide en un organizador curricular 1 (ámbito); Competencia Motriz.

Sin embargo, en los Ámbitos de Autonomía Curricular no se cuenta con aprendizajes esperados ya que, solo se establecen cinco ámbitos donde cada escuela tiene libertad de implementar para mejorar su enseñanza y aprendizaje de acuerdo a las necesidades y características de la escuela. Estos cinco ámbitos son; Ampliar la Formación Académica donde se implementaran actividades que fomenten el lenguaje y la comunicación; talleres de inglés, tecnología y talleres del medio; Potenciar el Desarrollo Personal y Social; integrando nuevos deportes, orquestas, talleres de teatro, danza, pintura y convivencia escolar; Nuevos Contenidos Relevantes; como implementar un nuevo aprendizaje como la educación financiera, talleres de programación y robótica; Conocimientos Regionales; talleres de artesanías locales de cultivo, la educación ambiental de acuerdo al contexto perteneciente y conocer o aprender sobre las lenguas originarias; Proyecto de Impacto Social; talleres sobre el cuidado de la salud, cuidado del agua, elaboración de compostas y herbolaria.

La estructura curricular de este modelo educativo contiene aprendizajes clave referentes a los contenidos, las prácticas, habilidades y valores que construyen y

favorecen de manera integral comprendiendo el desarrollo global del niño favoreciendo la enseñanza y adquisidor de nuevos aprendizajes futuros que podrán implementar en su vida logrando así su incorporación a la sociedad del siglo XXI.

Los Campos de Formación Académica y las Áreas de Desarrollo Personal y Social cuentan con aprendizajes esperados por cada organizador curricular 2, estos aprendizajes esperados son descriptores de los logros que se pretende que todos los alumnos logren al final de cada actividad o situación planteada para poder evaluarlos. Estos aprendizajes deben ser alcanzados por los estudiantes para alcanzar otros conocimientos más complicados.

La colocación de mi problema pedagógico, se ubica en el Área de Desarrollo Personal y Social en Educación Física, ya que los niños tienen un bajo desarrollo de la coordinación visomotriz y su lateralidad, esto de acuerdo a mis nociones a trabajar situadas con la técnica del árbol del problema. El área de Educación Física, en su organizador curricular dos Desarrollo de la Motricidad, se establece por medio de los aprendizajes esperados, que el niño logre y realice movimientos de manipulación mediante el uso de herramientas, instrumentos y materiales que requieren de control y precisión en sus movimientos logrando así un correcto manejo de la computadora al tener un mejor manejo del mouse para poder interactuar con los diferentes programas, logrando un avance en su aprendizaje. Así mismo, la noción de lateralidad a trabajar de mi problemática educativa se encuentra en la misma área, pero dentro del organizador curricular dos; Integración de la Corporeidad, donde su aprendizaje esperado establece que el niño pueda identificar sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que impliquen la organización espacio temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación que le permitirá construir su esquema corporal. El que defina la lateralidad al momento de manejar la computadora le permitirá tener un mejor dominio e interacción dando lugar a la construcción de su aprendizaje. Los aprendizajes esperados ubicados en el área de educación física me permitirán implementar y

diseñar actividades que favorezcan el desarrollo y un mejor dominio de estas habilidades motrices.

La noción de lateralidad ubicado en el área Educación Física; Integración a la Corporeidad, tiene transversalidad con el campo Pensamiento Matemático, específicamente con organizador curricular 2 Ubicación espacial, en el cual se espera que el niño identifique en el espacio objetos a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia; izquierda derecha, arriba abajo, encima, sobre, detrás y adelante, esto me permitirá que al implementar actividades colectivas y en la computadora el alumno relacione, establezca y reconozca a partir del movimiento del mouse es como se moverá el cursor en la pantalla que le ayudara a poder interaccionar con los juegos como actividades. Por otro lado, otra transversalidad con el campo de motricidad pero de otro organizador curricular Creatividad en la Acción en donde se pondrá en desafío al niño al hacer realice distintas respuestas motrices a un problema además en la transversalidad con Artes para poder representar la imagen que tiene de sí mismo, así como reproducir los movimientos y posturas corporales tomando en cuenta estos aprendizajes en las actividades utilizando la técnica del aprendizaje colaborativo permitirá que los niños desarrollen otras áreas o campos al existir transversalidad con el campo de lenguaje; en donde los niños articularan mejor su vocabulario al describir, al escuchar las ideas de sus compañeros para resolver un problema argumentando si está de acuerdo o no, también para que todos expresen sus ideas sobre cómo organizarse para realizar las actividades o como armar un objeto (un rompecabezas). Tiene transversalidad con el área socioemocional porque las actividades colaborativas promueven a que colaboren en actividades donde tomen en cuenta al otro conviviendo y jugando con diferentes compañeros, reconociendo lo que puede hacer con y sin ayuda usando el dialogo para solucionar conflictos y persistiendo en las actividades que les sean difíciles de resolver.

La noción de coordinación visomotriz ubicado en el área de Educación Física; Desarrollo de la Motricidad tiene transversalidad con el campo de pensamiento matemático ya que al construir configuraciones de formas geométricas le permitirá desarrollar una mejor precisión y control de su mano haciendo uso de la mirada además de poder igualar y clasificar objetos, tiene transversalidad con artes al realizar actividades donde exprese sus ideas mediante el modelado, el dibujo y la pintura, de igual forma contribuyendo a que el niño al usar herramientas fortalezca su mano al tener un mejor control, precisión y manipulación de los objetos. También existe una transversalidad con el campo de Lenguaje y que promueve la conservación y la explicación al realizar actividades colaborativas donde dialoguen para dar instrucciones y organizarse para realizar las actividades establecidas en los juegos para armar objetos, también mencionando las características de los objetos y personas que conoce (sus compañeros), donde también implica una transversalidad con el área socioemocional ya que les ayuda a autorregularse a sí mismos al establecer diálogos para solucionar los conflictos y trabajar en equipo reconociendo que necesita ayuda o brindarla, elegir los recursos o materiales que necesita, persistiendo en las actividades desafiantes y tomar decisiones para poder concluir las, colaborando en actividades de grupo donde propone ideas y considera las de los demás.

## VINCULACIÓN PEDAGÓGICA

NOCIONES	CAMPO / ÁREA	ORGANIZADO CURRICULAR 2	APRENDIZAJES ESPERADOS	TRANVERSALIDAD
COORDINACION OCULO- MANUAL (MANIPULACION, CONTROL, PRESICION)	E. FISICA  COMPETENC IA MOTRIZ	DESARROLL O DE LA MOTRICIDA D	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.</li> <li>• Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo.</li> <li>• Reconoce lo que puede hacer con ayuda y sin ayuda. Solicita ayuda cuando la necesita.</li> <li>• Persiste en la realización de actividades desafiantes y toma decisiones para concluir las.</li> <li>• Reconoce cuando alguien necesita ayuda y la proporciona.</li> <li>• Colabora en actividades del grupo y escolares, propone ideas y considera las de los demás cuando participa en actividades en equipo y en grupo.</li> <li>• Propone acuerdos para la convivencia, el juego o el trabajo, explica su utilidad y actúa con apego a ellos.</li> </ul>
		INTEGRACIO N DE LA CORPOREID AD	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación.</li> </ul>	
LATERALIDAD	P. MATEMATIC O	UBICACIÓN ESPACIAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la</li> </ul>	<p style="text-align: center;">ARTES</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea y reproduce secuencias de movimientos, gestos y posturas corporales con y sin música, individualmente y en coordinación con otros.</li> </ul>

	FORMA, ESPACIO, MEDIDA		interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usa recursos de las artes visuales en creaciones propias.</li> <li>• Reproduce esculturas y pinturas que haya observado.</li> </ul> <hr/> <p style="text-align: center;">P. MATEMATICO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reproduce modelos con formas, figuras y cuerpos geométricos.</li> <li>• Construye configuraciones con formas, figuras y cuerpos geométricos.</li> <li>• Usa expresiones temporales y representaciones gráficas para explicar la sucesión de eventos.</li> </ul> <hr/> <p style="text-align: center;">LENGUAJE Y COMUNICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Solicita la palabra para participar y escucha las ideas de sus compañeros.</li> <li>• Expresa con eficacia sus ideas acerca de diversos temas y atiende lo que se dice en interacciones con otras personas.</li> <li>• Menciona características de objetos y personas que conoce y observa.</li> <li>• Argumenta por qué está de acuerdo o en desacuerdo con ideas y afirmaciones de otras personas.</li> <li>• Da instrucciones para organizar y realizar diversas actividades en juegos y para armar objetos.</li> </ul>
				<p style="text-align: center;">EDUCACION FISICA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Propone distintas respuestas motrices y expresivas ante un mismo problema en actividades lúdicas.</li> </ul>

FUENTE: ELABORACION PROPIA



### **3.2 Proyectos didácticos y su planificación.**

El método por proyectos es una metodología en la cual se considera y toma en cuenta, una serie de procedimientos para su planificación y gestión del mismo. Este método nace originalmente como PMI (Project Management Institute). De acuerdo a su metodología, se debe pasar por cuatro fases para su correcta aplicación: la conceptualización, planificación, desarrollo y el cierre. Dentro de los primeros dos, se debe considerar y pensar en las actividades, así como considerar y tomar en cuenta los recursos (que se requerirán y permitirá llevar a cabo las actividades establecidas) que son necesarios para poder llevar a cabo el proyecto. Dentro de la gerencia de estos proyectos se tiene que poseer y aplicar una serie de conocimientos, habilidades, herramientas y técnicas para poder llevarlo a cabo. En la fase de la planificación se debe tomar en cuenta nueve gerencias o áreas de conocimiento: gerencia de integración, de alcance, de tiempo, de costos, de recursos, comunicaciones, de riesgos y de procura.

Ahora bien, algunos de los procesos y fases del PMI son tomados en cuenta o sirven como referencia para desarrollar los Proyectos Pedagógicos de Aula (PPA). Estos Proyectos Pedagógicos de Aula, al igual que el PMI, sirven para la planificación de actividades, donde se den aprendizajes referidos o de acuerdo a las necesidades e intereses manifestados por los niños, esto con la finalidad de que se dé una participación activa y colaborativa por los alumnos, con el fin de que los niños aprendan de una manera divertida. Aunque existen diversas metodologías que diversas instituciones o expertos en la materia proponen como el Ministerio de Educación, Cultura y Deportes de Venezuela, las propuestas de Cerda (2001), Moursund (1998), Bottoms y Webb (1988), Hernán, Aschbacher y Winters (1992) y la del NorthWest Regional Educational Laboratory (2006). (Darlene Arcienegas González, 2007), algunas de estas propuestas de metodologías coinciden en algunos puntos, pero que también se encuentra la posibilidad de diferir, lo cierto es que dentro de un Proyecto Pedagógico de Aula y dentro de cualquier otro método por proyectos, deben ser gerenciados, esto quiere decir

que, se deben dirigir, gestionar y financiar, en sus materiales, los recursos técnicos y humanos, etc.

Una parte importante y fundamental para poder desarrollar los PPA, se tiene que tomar en cuenta el nivel y el grado de educación escolar, la institución o escuela para el que se tiene pensado implementar el proyecto, ya que cada uno de estas consideraciones mencionadas poseen diversas necesidades y características que son imprescindibles en el trayecto o proceso del proyecto, también se debe de apegar al modelo curricular o plan de estudios con el que trabaje la escuela, pero también no menos importante, contemplar el interés de los niños ya que esto jugara como papel fundamental para que se sientan motivados por aprender por el tema o la materia establecidos por ellos mismos y no impuestos por el docente, cubriendo sus necesidades de aprendizaje con las actividades o su planificación establecida y diseñada.


Estos Proyectos Pedagógicos de Aula, ha sido de gran relevancia por ser utilizados como estrategias didácticas, para lograr que los alumnos aprendan de una manera más significativa y por ende desarrollen individualmente y que cada uno construya sus propias fortalezas, habilidades, destrezas y conocimientos, que le permitan no solo resolver problemas en las actividades dentro del aula sino, que las utilicen y las desarrollen dentro de su vida diaria, ya que estimula y motiva tomando en cuenta el interés de los alumnos por el tema o los temas que sean de su atención para que participen de manera más activa, además de poder colaborar y cooperar con sus demás compañeros. Dicho método, se considera de carácter constructivista ya que *“mira el aprendizaje como resultado de construcciones mentales, esto es, que los niños aprenden construyendo nuevas ideas o conceptos, basándose en sus conocimientos actuales y previos.”* (Darlene Arcienegas González, 2007, pág. 2)

Para llevar a cabo la intervención pedagógica se retomó y se implementaron tres PPA por medio de instrumentos, siguiendo e implementando tres fases; Fase 0, Fase I y Fase II. En el primer proyecto, en la fase 0 se trabaja con un instrumento que es una Ficha de Observación o también llamada Bitácora de Clases. En esta

ficha se van observando y siguiendo el interés de cada alumno en cualquier momento que duran las clases, además el formato me permitió procesar, organizar y sintetizar los temas de interés de los alumnos, identificando los temas principales y secundarios, se van sometiendo a votación y los alumnos serán quienes elijan el tema de su mayor interés, por último, los niños elijen el nombre del tema del proyecto.

En este caso la bitácora de clases que realice se basó en las preferencias de los alumnos, estos temas los organice y sintetice, para poder identificar los temas más relevantes quedando en total 4 temas: Juegos de PC para armar, Juego para PC para construir, Juegos de PC para realizar misiones y juegos de PC de Barbie, quedando como mayor número de votos en total 7 de 12, los Juegos para PC de armar rompecabezas, nombrando el tema del proyecto como *Rompecabezas Pro*

### Fase 0; Bitácora de clases

		<b>COLEGIO ABRAHAM LINCOLN</b> BITACORA DE CLASES NIVEL PREESCOLAR 3
N.L.	NOMBRE DEL ALUMNO	INTERESES/POTENCIALIDADES
1	ALTOS VILLAREAL EDUARDO	MINECRAF (CONSTRUIR)
2	BERNAL GLEZ GAEL ALEJANDRO	ROMPECABEZAS DE AVENGERS
3	CABRERA GOMEZ KEYSI NAOMI	BARBIE (PONERLES ROPA, ARREGLARLAS, PINTARLAS)
4	DOMINGUES PEREZ SANTIAGO	FREE FIRE (MATAR Y DISPARAR)
5	ESTRADA ESPINIZA LUIS ENRIQUE	ROMPECABEZAS Y FREE FIRE
6	GALINDO NIETO DANIEL	ROBLOX (CONSTRUIR)
7	GUTIERREZ CORTEZ MIRANDA REGINA	MINECRAF (CONSTRUIR)
8	MUNOZ GARCIA IRVING URIEL	ROBLOX (MINI MAPAS Y CONSTRUIR)
9	PEREZ GUTIERREZ XIMENA M.	BARBIE (COLOREAR, IGUAL QUE KEYSY)
10	PORRAS SALAZAR MATIAS	ROMPECABEZAS (ARMAR) Y MINECRAF (CONSTRUIR)
11	REA GARCIA KARIME	COMIDA (HACER HOTDOGS Y PREPARAR COMIDA)
12	VASQUEZ MDEZ. ELIAN MATEO	ROMPECABEZAS

PROCESAMIENTO DE TEMAS IDENTIFICADOS	
TEMAS Y SUBTEMAS	N°
1. JUEGO DE PC PARA ARMAR (Rompecabezas, preparar hotdogs; comida)	5
2. JUEGO DE PC PARA CONSTRUIR (Minecraft y Roblox)	4
3. JUEGO DE PC PARA MISIONES (Free Fire)	1
4. JUEGO PARA PC DE BARBIE	2

SELECCIÓN DEFINITIVA DEL TEMA	
N° DEL TEMA	VOTOS
1. JUEGO DE PC PARA ARMAR ROMPECABEZAS	7
2. JUEGO DE PAC PARA CONSTRUIR	5

NUESTRO PROYECTO SE LLAMA: *"ROMPECABEZAS PRO"*

Dentro de la Fase I, la planificación del alcance del proyecto del PPA, dentro del formato se debe de reunir la información histórica acerca del tema, realizar una descripción del proyecto, su justificación y la utilidad, todo lo que pueda servir para tener claro el proyecto, además también la elaboración de un mapa mental como guía para el desarrollo del proyecto.

El proyecto de *Rompecabezas Pro* su justificación primero que nada se realizó con base en los intereses de los niños, además de señalar los beneficios de armar rompecabezas a través de la computadora como el propiciar el desarrollo de la motricidad fina, la coordinación óculo manual que son las nociones encontradas para apoyar a que desarrollen los niños por medio de este proyecto, mejora y beneficia la concentración, el pensamiento lógico matemático, la memoria visual, etc.




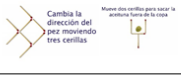

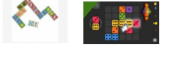
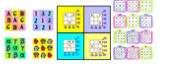
La utilidad de los rompecabezas es que desde hace un largo tiempo se ha utilizado como herramienta pedagógica para enseñar diversos temas de interés como matemáticas, geografía, español, medio ambiente, biología, etc., beneficiando otras áreas cognitivas y de motricidad, como las de arriba mencionadas. También realice una búsqueda histórica que me permitiera entender el origen de los rompecabezas que fue inventado por el cartógrafo Jonh Spilsbury, los tipos que existen; mecánicos, lógico matemáticos, de particiones geométricas, de poliformas, etc. y su utilidad: son imágenes u objetos que se arman para poder encontrar o armar dicha imagen.

Estos rompecabezas además de ser manipulables y jugarlos de manera física, también están puede interactuar por medio de software que tienen finalidades educativas, a través del uso de la computadora que también propicia a mis nociones de interés para el desarrollo de habilidades motrices en los niños de tercero de preescolar.

## Fase I; Planificación del alcance del proyecto

FASE I. PLANIFICACIÓN DEL ALCANCE DEL PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA	
NUESTRO PROYECTO SE LLAMA: "ROMPECABEZAS PRO"	
BREVE DESCRIPCIÓN DE LOS ROMPECABEZAS	
<p>De acuerdo al interés de los niños de tercero de preescolar, es como se partió para que eligieran el tema del proyecto, resultando así en su gusto por jugar y armar rompecabezas utilizando el equipo de cómputo. El alcance y los beneficios de armar rompecabezas en los niños mejora su concentración, su habilidad de resolver problemas, mejorando su habilidad visual, el desarrollo y mejora del desarrollo de su inteligencia, el desarrollo de la lógica, su psicomotricidad específicamente en su coordinación óculo manual y la lateralidad. Los rompecabezas se clasifican por categorías de acuerdo a sus funciones, convirtiéndose en un material didáctico pedagógico.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>JUSTIFICACIÓN</b></p> <p>El tema del proyecto va acorde a su interés. Los rompecabezas a temprana edad benefician al niño en su motricidad fina a través de la coordinación óculo manual, reflejándose así en un mejor control en la manipulación y la coordinación de sus dedos, en su psicomotricidad a través de las habilidades espaciales, mejora y beneficia su concentración, su memoria visual, su desarrollo de la lógica y su inteligencia visoespacial, beneficiando y propiciando al desarrollo no solo de la habilidad motriz, sino a desarrollar la habilidad de pensamiento matemático.</p>	<p style="text-align: center;"><b>UTILIDAD</b></p> <p>La utilidad de este proyecto es que los niños de tercero de preescolar reconozcan e interactúen con los diferentes tipos de rompecabezas que existen y que estén acordes a su edad y características de desarrollo, desarrollando su aprendizaje para poder resolverlos a través del trabajo colaborativo, usando el diálogo para llegar a un acuerdo a través de comunicación establecida con su compañero asignado para el proyecto.</p> <p>Se trabaja en la autoestima, su confianza en sí mismo y mejora su habilidad de relacionarse con su compañero.</p>
<p><b>INFORMACIÓN HISTÓRICA</b></p> <p>La actividad que se trabajó la última vez fue la enseñanza y utilización de las flechas de dirección como sustitución del uso del mouse. Las flechas de dirección servirían para propiciar en el niño a que desarrolle mejor su lateralidad ubicando la selección de carpetas en el monitor desarrollando una mejor ubicación y relación con las flechas. La actividad resultó difícil de desarrollar por algunos niños ya que aún hay con función por relacionar las teclas de dirección en la selección de las carpetas de la pantalla.</p>	
<p><b>INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL SOBRE EL TEMA SELECCIONADO</b></p> <p>¿Qué son los rompecabezas, cuándo se inventó, sus funciones y utilidades a lo largo de la historia?</p> <p>Los rompecabezas o también llamados "puzzles" en la actualidad, es un juego que consiste en recomponer una figura o una imagen, ensamblando de manera correcta las piezas en cada una de las cuales hay una parte de dicha figura o imagen. Las piezas de un rompecabezas pueden ser planas y de distintas formas o el ensamble de piezas para armar una figura no plana. Los materiales con que suelen estar hechos van desde cartón, papel, plástico, madera, metal o de imán. Actualmente los rompecabezas pueden ser armados manualmente o en línea.</p> <p>Su origen se remonta en 1766, creado por el cartógrafo inglés John Spilsbury quien pegó un mapa de Europa en una tabla de madera y lo cortó en trozos que se ensamblaban para armar la imagen del</p>	

ROMPECABEZAS FAMOSOS	
<p><b>DE TIPO MECÁNICO</b></p>	<p>Un Rompecabezas mecánico es un rompecabezas presentado como un grupo de piezas mecánicas interrelacionadas.</p> 
<p><b>DE PARTICIONES GEOMÉTRICAS</b></p>	<p>Los rompecabezas geométricos son figuras geométricas bi o tridimensionales, que deben componerse o descomponerse de manera prefijada.</p> 
<p><b>DE POLIFORMAS</b></p>	<p>Una poliforma es una figura plana construida juntando numerosos polígonos.</p> 
<p><b>DE CERILLAS</b></p>	<p>Mover cerillas de acuerdo a la especificación de cada reto, ya sea añadiendo o eliminando cerillas.</p> 
<p><b>ROMPECABEZAS LÓGICOS Y MATEMÁTICOS</b></p>	<p>Encontrar el valor de cada dibujo</p> 
<p><b>DOMINO</b></p>	<p>El objetivo del dominó es tratar de intuir (y contar) el número de puntos que tienen las fichas de los contrincantes para hacerles el juego más difícil.</p> 
<p><b>CUADRADOS MÁGICOS DE LETRAS Y NÚMEROS</b></p>	<p>Un cuadrado mágico es una tabla de grado primario donde se dispone de una serie de números enteros en un cuadrado o matriz de forma tal que la suma de los números por columnas, filas y diagonales principales sea la misma.</p> 

En la Fase II se inicia el diseño de las planeaciones de los proyectos tomando en cuenta las nociones de la problemática del aula a desarrollar en los niños, su interés y apegado al modelo curricular vigente, Aprendizajes Clave 2017. En este caso, las sesiones realizadas fueron un total de cuatro para el proyecto número uno, dentro de cada sesión que fue pensada para su aplicación de una por semana. Dentro de las actividades fueron diseñadas y pensadas para contribuir y favorecer al aprendizaje y desarrollo de las habilidades de la coordinación óculo manual y de lateralidad a través del uso de la computadora y software educativo que permitieron dicho objetivo. Fue necesario ubicar las nociones a trabajar dentro del modelo curricular de los Aprendizajes Clave, en este caso mis nociones se

ubican en el campo la área de formación académica de Educación Física en el organizador curricular dos: desarrollo de la motricidad e integración de la corporeidad, retomando sus aprendizajes clave para diseñar actividades donde se favorezcan estos y las nociones, así como pensar en la transversalidad que tiene con otras áreas, tomando en cuenta el desarrollo del alumno de una manera global e integral.

## Fase II; Sesiones del proyecto

FASE II. FORMATO GENERAL		
NOMBRE DEL PROYECTO	NOCIÓN A TRABAJAR	PERIODO DE TRABAJO
	PROBLEMÁTICA A TRABAJAR	PROPÓSITO
"Rompecabezas Pro" SESIÓN 2	Es necesario que los niños identifiquen y reafirmen su lateralidad y mejoren su coordinación segmentaria a través del conocimiento y entendimiento de su propio cuerpo por medio de actividades que favorezcan dicha adquisición de aprendizaje en el desarrollo de habilidades motrices.	Favorecer actividades en donde impliquen la coordinación de la vista con las manos y ayuden a establecer su lateralidad.
Área de formación académica Educación Física	Organización curricular 1 COMPETENCIA MOTRIZ	Indicador de logro Lista de cotejo
	Organización curricular 2 *DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD *INTEGRACIÓN DE LA CORPOREIDAD *CREATIVIDAD EN LA ACCIÓN MOTRIZ	
Aprendizaje Esperado	Transversalidad	Aprendizajes esperados para la transversalidad
<p>*Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.</p> <p>*Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieran control y precisión en sus movimientos.</p> <p>*Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación.</p> <p>*Propone distintas respuestas motrices y expresivas ante un mismo problema en actividades lúdicas.</p>	Pensamiento matemático	Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.
	Artes	Crea y reproduce secuencias de movimientos, gestos y posturas corporales con y sin música, individualmente y en coordinación con otros.
	Socioemocional	Colabora en actividades de grupo y escolares, propone ideas y considera la de los demás cuando participa en actividades de equipo y en grupo.
	Lenguaje y comunicación	Da instrucciones para organizar y realizar diversas actividades en juegos y para armar objetos
DISEÑO DE TAREAS DE APRENDIZAJE		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños en grupos de cuatro, se reunirán para jugar "Jenga" (juego de mesa) por 10 minutos, ellos mismos tendrán que organizarse para asignar turnos y poder iniciar el juego.</li> <li>Se colocaran las pulseras de los pompones para diferenciar su lateralidad izquierda pulsera color verde y derecha pulsera de color rosa (no se los quitaran), realizan una pila o torre utilizando vasos de color rosa y verde, colocando a la izquierda los verdes y derecha los rosas, se deberán organizar para poder realizar la actividad.</li> <li>Recortaran el contorno del dibujo de un cuerpo humano individualmente, posteriormente lo doblaran por la mitad tendrá que ser lo más simétrico posible.</li> <li>Pintaran sus manos de acuerdo al color de la pulsera para poder plasmar la silueta de la mano en el papel bond, del lado izquierdo el color verde y del lado derecho las manos con color rosa.</li> </ul>		
<p>RECURSOS: Jenga, vasos de colores verdes y rosas, impresiones del cuerpo humano, tijeras, pintura digital color rosa y verde, pulseras de pompones rosas y verdes, 3 pliegos de papel bond blanco,</p>		

### **3.3 Evaluación de los aprendizajes esperados en preescolar.**

Principalmente la evaluación educativa ha servido para poder valorar el logro de los objetivos previamente establecidos apegados al currículo que se interesan valorar para poder emitir un juicio de valor, ya sea cualitativo o cuantitativo, se caracteriza por ser una actividad sistematizada que permite reunir información a través de procedimientos, instrumentos o técnicas que permite obtener datos relevantes que interesan, para formular juicios de valor, ser analizados y valorizados para poder fundamentar el veredicto lo más adecuado posible de acuerdo a la información obtenida, permitiendo la mejora continua de los aprendizajes, referente al nivel y desempeño del proceso educativo, durante los procesos de enseñanza-aprendizaje. De acuerdo a García Ramos la evaluación es vista como una acción o ejercicio de la obtención, identificación y manejo de los datos o información educativa con el fin de poder valorarla a través de un juicio emitido (Lavilla Cerdán , 2011) tratándose así, de una sistematización de información para poder ser tratada al someterla a un análisis.

Es importante recalcar que durante el desarrollo de la evaluación es necesario un diseño de instrumentos de evaluación que sistematice y organice la información que se pretende obtener a través del planteamiento, donde se determinan los objetivos de la evaluación y curriculares, para poder aplicar su ejecución mediante la aplicación de técnicas e instrumentos que permitirán reunir y plasmar la información para así ser analizada determinando el logro de los objetivos principales, siendo esto resultado de las etapas de la evaluación.

Anteriormente la evaluación solo se resumía y se realizaba al final de algún trabajo o proceso emitiendo una calificación cuantitativa, posteriormente se fue tomando en cuenta la valoración del niño, de una forma más global e integral tomando, en cuenta no solo los conocimientos previos y adquiridos durante o al final del proceso educativo sino tomando en cuenta las actitudes, aptitudes, las destrezas y las competencias que logro desarrollar juicio.

En este caso, la evaluación en preescolar, servirá para que sepa qué es lo que pueden realizar, que habilidades y conocimientos poseen los alumnos (que saben y pueden hacer por sí solos) en cuanto a las competencias o aprendizajes esperados que son los propósitos, objetivos y premisas establecidas y apegadas al modelo curricular o plan de estudios vigente, en este caso Aprendizajes Clave 2017.

Por otro lado, existen tipos de evaluación que van de acuerdo con finalidades y funcionalidades de las mismas:

- Evaluación formativa: se identifica por ser evaluada durante el trabajo cotidiano dentro del aula, durante los procesos de enseñanza-aprendizaje con el fin de obtener información sobre el desarrollo educativo, permitiendo realizar ajustes durante su transcurso.
- Evaluación sumativa: va aplicada a la evaluación total de producciones o los procesos (actividades y demás) terminados, se trata de obtener los resultados finales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Pero también al momento de su aplicación:

- Evaluación inicial: por lo regular esta siempre se realiza antes de iniciar un curso o un ciclo escolar, puede ser referida también como un diagnóstico inicial, que permitirá visibilizar la situación actual de los estudiantes para poder establecer los objetivos de acuerdo a las necesidades y características presentadas por el grupo escolar.
- Evaluación procesual: se evalúa a partir de una constante y continúa recogida de datos durante el proceso de aprendizaje de los alumnos, por un tiempo determinado para conseguir las metas establecidas, su función es formativa ya que permitirá la decisión de mejoras durante su implementación.
- Evaluación final: se valora la información o los datos obtenidos al finalizar el tiempo de evaluación establecido, su función es sumativa que permite emitir un juicio final cuantitativo o cualitativo, sobre los objetivos establecidos y el



proceso de aprendizaje que cada alumno ha desarrollado hasta el momento.

Todos los tipos de evaluación y sus momentos, siempre deben adaptarse a las características y necesidades que los alumnos presenten y manifiesten durante todo momento de los procesos de enseñanza, para poder evaluar su aprendizaje, considerando también, las circunstancias como el *que evaluar* (desarrollo de las capacidades, la adquisición de conocimientos, procesos y los resultados), *cuándo evaluar* (evaluación inicial de función diagnóstica, evaluación procesual de función formativa, evaluación final con función sumativa), *cómo evaluar* (los contenidos contemplados en la planificación y criterio del docente) *con qué evaluar* (técnicas e instrumentos a utilizar para realizar la evaluación) y *para qué evaluar* (calificación y acreditación, realizar adecuaciones en los procesos de enseñanza concorde a las necesidades del alumnado) (Videla A., 2010).

Sin embargo, para poder realizar una evaluación es necesario que se conozcan las técnicas e instrumentos de evaluación, para poder establecer cuáles son los más apegados y adecuados de acuerdo a las necesidades y características presentadas tanto del nivel educativo, de los alumnos, así como de los objetivos y metas que se pretenden lograr contribuyendo a la mejora. Las técnicas son los procedimientos que se utilizarán para poder llevar a cabo la evaluación (como se va a evaluar), de acuerdo a SEP, éstas son "...procedimientos utilizados por el docente para obtener información relacionada con el aprendizaje de los alumnos" (Educación Pública, 2013, pág. 70), mientras que los instrumentos, son las herramientas (con que se va a evaluar), donde se irá registrando la información obtenida, también de SEP "recursos que se emplean para recolectar y registrar información..." (Educación Pública, 2013, pág. 70), ambas les permitirán a los docentes tener datos obteniendo evidencias.

Algunas técnicas de evaluación son:

- Observación: es el proceso mental de fijar la atención en una persona, objeto, evento o situación, a fin de identificar sus características, cuando se

es capaz de fijar la atención entonces se pueden observar las características del objeto de observación las habilidades, conocimientos, actitudes, aptitudes y competencias que el niño manifieste a lo largo de un periodo. éste puede ser de distinta índole; dichas características del objeto han de ser representadas mentalmente y archivadas de modo que sean útiles y recuperables en el momento que se desee. En el proceso de observar es necesario definir un objetivo o propósito.

- Entrevista: requiere una previa estructuración sobre lo que van a basarse las preguntas a realizarse, defeneciendo el propósito de la misma. Consiste en la comunicación verbal de dos o más personas.
- Pruebas: pueden ser escritas, verdadero o falso, ensayos y resúmenes, orales para evaluar la competencia de comunicación verbal, el vocabulario, la fluidez, etc., y las prácticas que consiste en seleccionar opciones de respuesta por incisos.

Algunos instrumentos de evaluación son:

- Guía de observación: se basa en una lista de indicadores redactados, señalando los aspectos a observar. En necesario establecer un propósito (lo que se quiere observar), la duración (tiempo) de su aplicación y los aspectos a observar.
- Escala de actitudes: consiste en enunciados o frases para medir las actitudes o aptitudes que el niño presenta ante ciertas actividades o personas, para saber si las actitudes manifestadas son favorables o desfavorables permitiendo identificar las situaciones que estén interfiriendo en su aprendizaje.
- Rubricas: los indicadores van apegados a los aprendizajes esperados, los indicadores de logro se realizarán desde un grado máximo intermedio y mínimo. Permite ubicar el desarrollo de las habilidades, los conocimientos, las actitudes y los valores de acuerdo a los indicadores establecidos.

- Portafolio: se trata de la reunión de evidencias objetivas para su revisión y el logro de los aprendizajes, habilidades para poder ser evaluadas al ser sometidas a un análisis.
- Listas de cotejo: se establecen y se señalan con precisión las tareas, acciones, actividades o actitudes a realizar en secuencia.

La técnica que utilice para poder llevar a cabo el proyecto de intervención, fue la observación, que me permitió entender, prestar más atención y ver más allá de lo cotidiano, las acciones, sus características, las necesidades, las habilidades que poseen, cuales aún siguen en proceso de desarrollo, las aptitudes y actitudes ante las actividades lúdicas que les presentaba a mis alumnos de tercero de preescolar. Para ello en conjunto con la técnica de la observación y el instrumento del guion de observación, para poder realizar una evaluación inicial, que apliqué al inicio de la investigación, me permitió diagnosticar a mis alumnos de tercero de preescolar, dejando entrever las nociones donde encontré un área de oportunidad, confirmando y estableciendo bien las nociones, con la metodología del árbol del problema.

Posteriormente, dando lugar a la intervención por medio de la aplicación de un proyecto pedagógico de aula (PPA) Rompecabezas Pro, cada sesión del proyecto se evaluará por medio de listas de cotejo que fueron diseñadas de acuerdo a las actividades planteadas en cada sesión, no perdiendo de vista las nociones y los aprendizajes esperados correspondientes a cada sesión. Los criterios de evaluación fueron pensados en el grado y adquisición de las habilidades motrices, que fueron realizadas durante las actividades en su mayoría grupales, sin perder de vista el trabajo colaborativo que también fue parte dentro de la evaluación de los criterios. La lista de cotejo me permitirá evaluar el trabajo en equipo.

Para la evaluación de las sesiones de cada proyecto, se aplicará una rúbrica con los aprendizajes esperados retomados del modelo curricular Aprendizajes Clave 2017, que se establecieron en todas las sesiones del proyecto como los aspectos para evaluar, estableciendo los niveles de desempeño (insuficiente, requiere apoyo, adecuado y excelente) graduándolos de menos a mayor y sentido negativo

y positivo de cada aprendizaje esperado, Esta rúbrica se aplicara grupalmente para su evaluación.

### Lista de cotejo para evaluar las sesiones del PPA

COLEGIO ABRAHAM LINCOLN 3° DE PREESCOLAR							
EVALUACIÓN LISTA DE COTEJO							
PROYECTO "ROMPECABEZAS PRO"				SESION 2			
ÁREA DE FORMACIÓN ACADÉMICA EDUCACIÓN FÍSICA				NOCIONES A TRABAJAR LATERALIDAD Y COORDINACIÓN VISOMOTRIZ			
ORGANIZADOR CURRICULAR				APRENDIZAJES ESPERADOS			
COMPETENCIA MOTRIZ							
2	*DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD			*Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de Juegos individuales y colectivos. *Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieran control y precisión en sus movimientos.			
	*INTEGRACIÓN DE LA CORPOREIDAD			*Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación.			
	*CREATIVIDAD EN LA ACCIÓN MOTRIZ			*Propone distintas respuestas motrices y expresivas ante un mismo problema en actividades lúdicas.			
N°	CRITERIO DE EVALUACIÓN			INDURIENTE	SURDIENTE	SATISFATORIO	DESTACADO
1	Logran organizarse para la asignación de roles entre ellos mismos sin la necesidad de intervención de la docente.						
2	En la mayoría de las actividades recuperan el conocimiento e identificación de su lateralidad.						
3	Se muestran interesados y pacientes por las actividades que requieran más tiempo y con más dificultad en su realización.						
4	Intentan volver a realizar la actividad para poder lograr la consigna						
5	Mantienen una comunicación asertiva y colaborativa entre los miembros de los equipos.						
6	Muestran dificultad en las actividades que requieren de mayor precisión y control de las manos.						
7	Coordinan sus movimientos de las manos en conjunto para lograr completar las actividades.						
8	Conversan para poder expresar sus ideas y opiniones hacia alguna actividad sobre cómo sería mejor resolverla.						
9	Propician ayuda y le explican a sus compañeros para poder lograr terminar las actividades.						
10	Comprenden que cada persona u objeto posee una simetría.						

### Rúbrica para evaluar el PPA

Proyecto " Rompecabezas Pro"							
OBJETIVO: a través de las actividades favorecer su coordinación visomanual y establecer su lateralidad.							
Aprendizaje Esperado	Aspecto	NIVEL DE LOGRO				Total	Observaciones
		Insuficiente 1	Suficiente 2	Satisfactorio 3	Destacado 4		
1.-Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.	Manipulación	No muestran capacidad de manipular las piezas de los diferentes materiales y objetos que se le presentan para poder completar las actividades colaborativas.	Intentan manipular las piezas de los diferentes materiales y objetos, para poder llevar a cabo la actividad en colaboración.	Manipulan los diferentes objetos y materiales durante el desarrollo de las actividades logrando completarla, trabajando en colaboración con sus diferentes compañeros.	Manipulan adecuadamente todas las piezas de los diferentes objetos y materiales que se le presentan, además de completar sin dificultad y satisfactoriamente, las actividades en colaboración.		
	Estabilidad	No muestran estabilidad en los movimientos, donde implique inclinarse, levantar o cambiar de posición de sus manos y dedos durante las actividades no concluyéndolas.	Presentan dificultad en la estabilidad de sus movimientos para inclinar, levantar y cambiar de posición, en la utilización de sus manos y dedos durante el desarrollo de las actividades.	Manifiestan la estabilidad de los movimientos de las manos y dedos para inclinar, levantar y cambiar su posición, durante el desarrollo de las actividades.	Logran estabilizar los movimientos de las manos y los dedos para inclinar, levantar y cambiar de posición, logrando concluir gratamente las actividades.		
2.-Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieran control y precisión en sus movimientos.	Control	No controlan ni regulan los movimientos de las manos, los dedos y los materiales, no terminando a tiempo las actividades.	Se les dificulta controlar y regular los movimientos de los dedos, las manos y los materiales, concluyendo lentamente las actividades designadas.	Controlan y regulan los movimientos de las manos y de los dedos así como de los materiales durante el desarrollo de las actividades.	Muestran control y regulación en todos sus movimientos de las manos, los dedos y los materiales, logrando concluir sin dificultad las actividades designadas.		
	Precisión	Carece de precisión en sus movimientos al insertar, armar, colocar o recortar los materiales que se requieren para desarrollar las actividades.	Muestran problemas al realizar movimientos de precisión al armar, colocar o recortar los materiales que se les presentan para completar las actividades.	Muestran precisión en algunos de sus movimientos al armar, colocar y recortar los diferentes materiales que se le presentan completando las actividades.	Logran una precisión adecuada en todos sus movimientos para armar, colocar y recortar los diferentes materiales que se le presentan terminando a tiempo las actividades.		
3.- Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican la organización espacio-temporal, lateralidad equilibrio y coordinación.	Organización espacio-temporal	No logran ubicar los objetos ni su propio cuerpo a partir del espacio físico que lo rodea.	Muestran inseguridad al tratar de ubicar los objetos y su propio cuerpo a través del espacio físico, en el que se encuentren.	Se ubican a sí mismos y a los objetos a partir de un espacio físico en el que se encuentren.	Saben ubicarse adecuadamente y sin problemas, su propio cuerpo y los objetos dentro de un espacio u entorno físico.		
	Lateralidad	No identifican su izquierda o derecha a partir de sus extremidades inferiores y superiores y su simetría.	Presentan dificultades en el reconocimiento de su lateralización a través de sus extremidades inferiores y superiores al igual que en su simetría.	Reconocen su simetría y la lateralidad de su propio cuerpo a través de sus extremidades inferiores y superiores.	Logran establecer su simetría y su lateralización a partir de su propio cuerpo a través de sus extremidades superiores e inferiores.		

	Coordinación	No presentan la capacidad de coordinar sus extremidades superiores para lograr los movimientos requeridos en las actividades que impliquen manipulación de materiales u objetos.	Intentan coordinar sus extremidades superiores para lograr los movimientos requeridos en las actividades que impliquen la manipulación de los diferentes materiales y objetos.	Coordinan los movimientos de las manos, los dedos y la vista para poder concluir las actividades que impliquen la manipulación de materiales y objetos que se les presentan.	Logran coordinar de forma adecuada los movimientos de las manos y los dedos en todas las actividades que implicaban la manipulación de los materiales y objetos, logrando concluir las actividades sin ningún tipo de problema.
4 - Reconoce las características que lo identifican y diferencian de los demás en actividades y juegos.		No identifica sus propias cualidades y las de sus compañeros durante las actividades y juegos colaborativos.	Identifica solo algunas de sus propias cualidades que posee y las que poseen sus compañeros, solo en algunas actividades y juegos colaborativos.	Se identifican a sí mismos sus propias cualidades y las de los demás, en el desarrollo de solo algunos juegos y actividades colaborativas.	Logra identificar todas las cualidades de sí mismo y de los demás que hace que diferencien entre sí, en el desarrollo de todas las actividades y juegos colaborativos.
5 - Propone distintas respuestas motrices y expresivas ante un mismo problema en actividades lúdicas.	Respuesta motriz	No presenta respuestas motrices en el desarrollo de las actividades que impliquen el movimiento de sus manos y dedos.	Responden solo a algunas actividades motrices durante el desarrollo de actividades que impliquen movimientos de manos y dedos.	Responden a las diferentes actividades motrices que impliquen movimientos de manos y dedos durante el desarrollo de las actividades.	Responden de manera adecuada a todas las actividades que implicaron el movimiento de las manos y los dedos, logrando concluir todas las actividades.
	Respuesta expresiva	No presenta ni busca expresarse mediante la creatividad en sus movimientos de motricidad fina no resolviendo las actividades.	Intentan expresarse solo en algunos de sus movimientos de motricidad fina, resolviendo solo algunas actividades.	Responde expresivamente en todos los movimientos que impliquen la motricidad fina, resolviendo las actividades establecidas.	De manera positiva y satisfactoria responde expresivamente a todos los movimientos que impliquen la motricidad fina, logrando concluir todas las actividades sin dificultad.

Por último, en el diseño y planificación de las sesiones del PPA, las actividades fueron con base en la técnica del aprendizaje colaborativo, la cual permitirá a los alumnos desarrollar una mayor autonomía, poder organizarse entre ellos a la vez que desarrollan una mejor comunicación favoreciendo sus habilidades personales y sociales, además de que construyen el conocimiento de manera colaborativa,

En la mayoría de las actividades se plantea la organización en grupos, rotándolos para que los niños trabajen con distintos compañeros estableciendo vínculos, no excluyendo a nadie de los procesos de enseñanza aprendizaje.

### **3.4 Educar en contextos de incertidumbre: Acciones remediales en educación preescolar.**

Es necesario considerar y estar preparado como docente para cualquier circunstancia social, política, cultural o natural que interfiera con nuestra práctica docente y nuestro contexto. Actualmente vivimos una situación seria que repercute a nivel mundial, en donde en todas las actividades y sectores se ven afectados, no solo en los contextos educativos. Antes con lo sucedido con lo del terremoto y la contingencia ambiental que fue una circunstancia natural y de salud, que afecto a zonas cercanas de donde ha surgido principalmente (la CDMX) y de ahí al valle de México, que, a pesar de eso, en mi zona de trabajo se implementaron estrategias para poder seguir adelante, por algún tiempo. Hoy la pandemia por el Covid-19 una cuestión de salud y de vida, la situación aún es más crítica y más seria cada vez, por el nivel de contagiados y de muertes hasta el momento. Por recomendaciones de los especialistas en salud, y todas aquellas campañas que a través de los medios nos informan y recuerdan las actividades recomendadas para evitar enfermarnos y enfermar a otros, a través del lavado de manos correcto, uso de cubrebocas cuando se salga de casa y guardar distanciamiento social de 3 metros y evitar lugares donde se concentre la gente.

Ante todo, esto y la posibilidad de contraer el virus, es que se suspenden las clases a nivel nacional por el bien de todos, afectando e interfiriendo de esta manera en el proceso de aprendizaje de todos los alumnos en los niveles de educación básicos y superiores. En mi caso, esto afecto las actividades normales, interfiriendo en la aplicación de las planeaciones que ya se tenían previstas para trabajar en conjunto con la aplicación de mi proyecto de intervención, las actividades y situaciones que iban graduadas y encaminadas a un objetivo que todos los niños debían cumplir; saber manejar adecuadamente la computadora, tomar y manejar el mouse, prender el equipo de cómputo, usar el teclado, para poder lograr que lo niños apropien de una manera diferente el conocimiento; a través de la interacción y de sus intereses con un software que atendería específicamente sus necesidades de grupo, que tendría repercusiones en su

aprendizaje, el desarrollo de habilidades y destrezas que le servirían al iniciar el siguiente nivel escolar ( 1° de primaria) sin que le pudiese causar dificultades de aprendizaje y rendimiento. También repercutió en el seguimiento de la evaluación que hasta el momento de la suspensión de clases habían tenido, ahora esto también afecto lo administrativo que se me solicitaba entregar formatos del avance de las actividades del libro y de los cuadernillos, si todos iban al mismo nivel y en la misma página, las asistencias, etc.

Ahora con este cambio, los aprendizajes, habilidades, y destrezas, ya no se obtuvo el mismo resultado que antes del proyecto y de la pandemia solía serlo, complicándose la forma y los recursos para evaluar, el desarrollo de mi practica y mi enseñanza a través de ella no se pudo completar, y a mi parecer tampoco la de las compañeras maestras, en esta pandemia, los niños no pudieron aprender mucho, por circunstancias sociales que también esta desato, la enseñanza solo se resumió a enviar ejercicios de libro y los cuadernillos de trabajo, los padres en este caso ya eran los que tenían que guiar ese proceso de aprendizaje y de paciencia, para poder cumplir con las solicitudes de cada maestra.

Ahora bien, la decisión que tomó la escuela, fue que todos los niños se fueran a sus casas, no pudieron llevarse sus materiales de trabajo como los libros, sus cuadernillos de trabajo, sus materiales y recursos como crayolas, pinceles, batas, etc.ni las cosas personales, a mi parecer esto dejo ver la carencia y su mala calidad por reaccionar del centro ante situaciones como esta, porque esta situación ya era algo inminente que ya tenía algunos meses que se habían escuchado noticias y que por lo tanto no podíamos evadir pero si ver y plantear de qué manera se iba a enfrentar, entonces la escuela tuvo que haber puesto en marcha medidas preventivas y acciones para cuando se suspendieran las clases, al contrario fue lo sucedido, la última semana que se tuvo de clases, el ultimo día asistido fue jueves, con el fin de llevar a cabo una junta el día viernes, para abarcar las implicaciones que se pudieran tener, establecer las formas y opciones de trabajo, si se seguiría desarrollando normal las planeaciones, porque medio se

estarían evaluado y de qué manera, las evidencias, si se implementarían clases virtuales, en que horarios, quien sí y quien no podría, las tareas, los libros, etc.

La forma de trabajo que se estableció fue dejar las actividades por semana, como si fueran hojas de tarea, se pensó en un principio en retomar las actividades diarias a través de medios como el internet y el ordenador, pero haciendo un análisis de los padres de familia de la escuela, no iban a poder dedicarle el tiempo adecuado a que sus hijos recibieran la clase, entonces se acordó que se enviarían las clases por semana a través de un formato PDF (las fotos de todas las actividades de la semana se escanearon), a la dirección de correo electrónico proporcionada por los papas o en su defecto, abrir un grupo de WhatsApp y subir las tareas, teniendo por evidencia las fotos, debíamos organizarlas por carpetas con el nombre de los alumnos, y entregar esa misma evidencia a nuestra directora para cuando los de supervisión la requirieran. Cuando se dejaban las tareas, están tenían que ser acordes a los libros y cuadernillos que se trabajaban durante las clases normales, pero hubo un retraso en esto, porque cuando fue la última semana de clases los niños no se llevaron nada de materiales, libros y cuadernillos con que trabajar, entonces los padres de familia tuvieron una semana para ir a recoger todos los materiales de sus hijos y que tuvieran que trabajar estos meses desde casa. En sí, a eso se resumían las evidencias, dejar tareas de los libros o manualidades y que nos enviaran las evidencias, mi forma de evaluar fue mediante el llenado de una lista de asistencia con las actividades o tareas dentro de una fila, al lado de los nombres de mis alumnos que tenían que entregar. También aplique un examen, que correspondió al tercer trimestre, cada una de nosotras, realizo un examen de acuerdo a su grado y tomando como referencia ejercicios de los libros y los cuadernillos que se dejaron de tarea, los exámenes se les envió a los papas para que lo imprimieran y se tenían que conectar en línea a través de la plataforma de zoom, para que lo resolvieran, se acordó que se resolvería de tres en tres alumnos, yo les daría indicaciones y resolvería sus dudas conforme fuera pasando el examen. Pero al final de cada evaluación solo se tomaba en cuenta las evidencias físicas que hasta a lo mejor en algún momento se veía que los niños no lo hicieron, al igual en el examen que



se aplicó, de igual manera solo se estaba evaluando lo que el niño sabe, su conocimiento, a razón de esto no hubo al menos en mi caso de evaluar otros aspectos que me interesaban favorecer en su desarrollo. Si me percataba de las evidencias en su escritura, que ahí evaluaba también su grafomotricidad, si sus trazos eran correctos a la forma se podía ver si le faltaba algunas de las nociones (solo pude observar algunas nociones de ellas) que desde un principio establecí en mi proyecto de intervención. Claro está, seguir ejerciendo nuestra practica para poder enseñar, todo esto con la ayuda de los padres de familia, quienes también recae en ellos la responsabilidad del aprendizaje de sus hijos, manteniendo comunicación a través del uso de medios tecnológicos e informáticos facilitando su participación y su cooperación.

Como lo mencione desde un principio, ante esta situación fue necesario analizar las situaciones y las posibilidades de cada uno de los alumnos, que independientemente de su condición económica, sabiendo de antemano que afectaría a su familia a causa de la pandemia que por cierto también afecto ese sector, tomando en cuenta a cada uno de los alumnos, estableciendo estrategias o planes para poder llevarle un seguimiento a través del contacto y la comunicación con los padres de familia, tratando de no excluir a ningún niño, no negándole sus opciones para ser evaluado, a través de qué medios, etc.

Por el termino inclusión, esta vez nos referiremos de ella en casos sociales y de salud, como la pandemia que tuvo implicaciones y causo desequilibrio dentro de la cotidianidad, poniendo en riesgo el aprendizaje, su participación y su permanencia, (además de ser un derecho a la educación), a causa de las dificultades que esta presentaba en las reuniones y prohibición de los contingentes de personas,

Por término inclusión, esta vez no nos referiremos a aquellas personas cuentan con alguna discapacidad motriz o mental, sino a aquellas personas que presentan una barrera de aprendizaje y de participación, que son los factores que se registran entre los estudiantes y el contexto. En este caso fue la pandemia, que surgió en diferentes contextos a nivel mundial, que para protegerse fue necesario

quedarse en casa, esto a su vez limita su acceso a la educación y a las oportunidades de aprendizaje en los niños. Sin embargo, también la palabra inclusión es referida como un valor, para poder aceptar, respetar y responder hacia la diversidad, no solo dentro de la educación escolar sino, pretende hacer un cambio social, para poder prevenir desigualdades y en consecuencia erradicar la exclusión, ya sea por ideologías étnicas, cuestiones culturales, cuestiones religiosas y cuestiones económicas, que a la vez esta última puede ocasionar la exclusión de los sectores más pobres, provocando limitaciones para el acceso a la salud, la vivienda, al empleo y a la educación.

Dentro de la educación y sumándole el problema de salud que estamos viviendo actualmente, la exclusión puede acrecentar la brecha digital y las diferencias económicas, ya que puede generar desigualdad entre las personas que tienen un mejor conocimiento y accesibilidad a las TICs, recordemos que las TICs, especialmente en este momento se han convertido en pieza clave, fundamental e indispensable para poder seguir enseñando y manteniendo relación y comunicación sea cualquier nivel de enseñanza de la educación, a través de la computadora, el celular y el internet.

Por otro lado, tomando en cuenta los objetivos de la educación inclusiva, es que a través de una serie de acciones pretende minimizar o erradicar las barreras que limitan el aprendizaje y la participación, que van dando día a día con las personas, las políticas, las mismas instituciones educativas y el sistema, la cultura y los diferentes contextos, favoreciendo la equidad, la igualdad y la justicia, aceptando la diversidad de la sociedad. Como docentes, cada uno de nosotros tuvo que replantearse toda nuestra práctica ante un nuevo escenario, ante esta pandemia, ¿ahora de qué manera seguiríamos enseñando con la suspensión de clases? ¿Cómo garantizaríamos el aprendizaje de los niños? ¿Cuál sería la mejor manera de enseñar?, ¿todos tendrían las mismas oportunidades? ¿a través de qué medio y recurso tendrían acceso todos y como se estaría en contacto? ¿Será que independientemente de la estrategia o plan que se puso en marcha los niños sí estuvieron aprendiendo? Entre esas preguntas y otras más se tomaron en cuenta

para poder atender las necesidades y capacidades de los alumnos, a través de un trato justo y equitativo, para que todos indiferentemente de la situación en la estuvieron estos meses, recibieran la misma oportunidad de educación, apoyando sus situaciones de vulnerabilidad, no excluyéndolos, sino más bien buscar la manera y el medio para que todos participen.

Había casos que, a pesar de ser cuarentena, había padres de familias que iban a trabajar, dejando en casa a sus hijos al cuidado de ciertos familiares, esta situación se nos informaba, que no era posible entregar la tarea para tal fecha que la pedí, entonces había que dar prorrogas de tiempo para que pudieran cumplir, al final de la semana. De esta manera yo como docente tuve que adaptarme y apoyar el proceso y orientación de los padres presentaba de acuerdo a sus necesidades para que no dejaran de aprender sus hijos, fue necesario mantener siempre la comunicación con los papas, atendiendo la diversidad de padres de familia y los alumnos, atendiendo sus capacidades sociales, emocionales y cognitivas.

Para ello fue necesario crear un ambiente de relación, cooperación y colaboración entre padres de familia y yo. Diría que para que se diera y se lograra como yo lo esperaba fue difícil, ya que fue necesario estar insistiendo y estar preguntando al final de cada semana porque no se entregó todo el trabajo completo haber elaborado mi horario para poder aplicar el examen de computación y que todos sin excepción lo presentaran, tomando en cuenta sus posibilidades de tiempo de los papas, no importaba si fuera por el día o la tarde, para que conectaran a sus hijos a través de la plataforma de zoom, yo tenía que evaluar tres niños por día. Para facilitar esta forma de evaluación, también tuve que hacer un tipo manual con imágenes e instrucciones para que los padres de familia o tutores se les facilitaran ya que no están acostumbrados a trabajar de esa manera, esto lo hice con la intención de que como a lo mejor por la misma razón que no están acostumbrados se les dificultaría complicando la situación siendo una barrera de aprendizaje y participación de sus hijos, hay papas que esta cuestión no se les dificulta, pero a quienes sí, entonces tomando todo eso en cuenta, lo hice de esa manera de forma

equitativa e igualitaria, sin excluir a nadie porque no sabe o porque no puede o porque se le dificulta.

Dada la situación que se está viviendo actualmente, y su repercusión en la educación de todos los niveles educativos, sabiendo de antemano que se tienen que tomar medidas para poder hacer al respecto con el aprendizaje de los alumnos, poder de alguna manera salvar lo aprendido y poder aprender más, de esta manera atendiendo a cada una de las situaciones por las que el niño no haya podido entregar evidencias o tener los recursos suficientes que le propiciaran un avance en su aprendizaje, atendiendo de esta manera la diversidad y la inclusión para que ningún niño se quede sin educación.

A través de la estrategia que implemento la Secretaria de Educación Pública llamada “Aprende en Casa”, siendo un programa equitativo, llevada a cabo durante estos meses de pandemia hasta fin de ciclo escolar, a través de los diferentes medios y recursos. El primero fueron los libros de texto gratuitos que se utilizan, en los diferentes niveles educativos, se digitalizaron, para que cualquier persona pudiera tener acceso a ellos de manera online, el segundo; la televisión con un alcance del 94% de los estudiantes, al implementar programas de contenido educativo, de acuerdo a los grados de educación básica, establecido en horarios por niveles, el tercero; la radio y materiales educativos, pensados en aquella población que no tiene acceso ni a internet, ni televisión, más específicamente a zonas rurales, tomando en cuenta las diferentes lenguas indígenas, para poder transmitir por radio o los recurso según la lengua que hablara, y por último el cuarto; el uso del internet como herramienta de la estrategia para mantener clases a distancia y líneas telefónicas para la atención pedagógica y psicológica. Todo lo anterior se tomaron en cuenta de manera inclusiva y equitativa, todos los niños con alguna barrera de aprendizaje, dígame con alguna discapacidad física o mental, económica, social y cultural.

Ahora bien, ya concluyendo el ciclo escolar, durante el receso vacacional, la SEP implementara ahora una estrategia llamada “verano divertido”, a través de todos los medios y recursos, por medio de programas de contenido educativos y lúdicos.

Por otro lado la SEP, a través de sus conferencias de manera consecutiva, para poder informar a la población sobre las medidas y la estrategia remedial a seguir para poder iniciar el ciclo escolar, dio a conocer un calendario el cual es importante recalcar que está sujeto al cambio del semáforo sanitario se encuentre en verde, sobre el regreso de niños de preescolar, primaria y secundaria, será el 10 de agosto, donde se llevara a cabo y se implementara con ellos un curso remedial o de nivelación, que permitirá a través de una evaluación diagnóstico individual, para saber su nivel de aprovechamiento y el rezago en su aprendizaje. Se prevé que este curso tenga duración de tres semanas, tomando en cuenta que se debe evitar los espacios saturados, la asistencia para este curso será de manera escalonada, esto quiere decir que será por apellidos.

### Estrategia de Regreso a Clases Escalonada

Fechas de referencia en caso de semáforo verde ●

	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE
	04 al 08 11 al 15 18 al 22 25 al 29	01 al 05 08 al 12 15 al 19 22 al 26	29 al 03 06 al 10 13 al 17 20 al 24 27 al 31	03 al 07 10 al 14 17 al 21 24 al 28	31 al 04 07 al 11 14 al 18 21 al 25 28 al 02
EDUCACIÓN BÁSICA	Aprende en Casa	Verano Divertido		Curso remedial	Ciclo 20-21
		Valoración del ciclo Descarga administrativa	Receso Magisterial	Capacitación y CTE Sanitización e inscripciones Regreso a clases Evaluación diagnóstica	
EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR	Jóvenes en casa		Receso Magisterial	Curso remedial y nivelación	Calificaciones y alta al sistema Ciclo 20-21
EDUCACIÓN SUPERIOR					Regreso a clases

También recalco y específico sobre qué medidas tomar, respecto a cómo es que será el regreso a clases del ciclo escolar 2020-2021, tomando en cuenta si el semáforo sanitario lo permite.

Para ello la Secretaría de Educación Pública, implemento una serie de lineamientos para el siguiente regreso a clases:

1. Activación de comités participativos de salud escolar, se establecerá una relación entre centro de salud y la escuela.
2. La sanitización y la limpieza general de toda la escuela de manera rutinaria, esto quiere decir, que cada que se ingrese a la escuela, se entre a un salón u otra área. Medidas de higiene, circulación en un solo sentido, tener jabón para manos en los baños y gel antibacterial así como en los salones.
3. Cuidado de maestras y maestros en grupo de riesgo.
4. Utilizar cubrebocas de manera obligatoria y permanente durante la estancia en las escuelas.
5. Mantener la sana distancia, durante las entradas, las salidas, los recesos que serán de manera escalonada, los lugares fijos asignados, asistencia alternada a la escuela por apellido durante el curso remedial.
6. Maximizar el uso de espacios abiertos.
7. Suspensión de todas las ceremonias o reuniones que realizaba la escuela comúnmente, con fin de seguir guardando la sana distancia.
8. Detección temprana de la cualquier enfermedad, específicamente por Covid-19, la cual causaría el cierre de la institución educativa.
9. Apoyo socioemocional tanto para docentes y alumnos.

Es importante tomar en cuenta que estas medidas respecto al regreso a clases son tentativas y están sujetas al cambio que posiblemente surja del semáforo de salud el cambio de rojo a verde, el cual toma en cuenta si ya bajaron los contagios por Covid-19, y también este semáforo tiene diferentes variaciones en cada estado, resultando que en esos estados se regrese a clases de acuerdo a la fecha del 10 de agosto, mientras que en la CDMX y área metropolitana, siendo el foco

rojo de contagio, incrementen los casos o se mantengan cambiando todo el panorama educativo nuevamente.

Entonces como docentes debemos tener en cuenta estas consideraciones y pensar en todas aquellas posibilidades que pudieran surgir, preparándonos para saber de qué manera podemos aportar o que estrategias podemos utilizar para hacer algo con nuestros alumnos, que no afecte ni interfiera en su desarrollo integral.

La equidad educativa refiere a una distribución igualitaria de la educación para atender las necesidades de las personas que la reciben, también se trata de ejercer acciones en apoyo a personas o grupos vulnerables. Referente al tema de la pandemia del COVID-19, tanto nosotros, como docentes que tuvimos que rehacer y modificar nuestra practica para poder establecer acciones, estrategias, y actividades para que todos los alumnos pudieran recibir las mismas tareas y ser atendidos por igual, bajo las diferentes circunstancias aprovechando las diferentes herramientas y recursos de las TICS, de esta misma forma también lo hizo la Secretaria de Educación Pública, quien tomo en cuenta los diferentes contextos y zonas, implementando estrategias a través del usos de recursos y de medios para poder llegar a cada zona tanto urbana como rural del país, esto a través desde luego de una serie de estudios que realizo para poder saber a través de que medio tendría acceso la mayor parte de la población, resultando que la televisión es un medio donde realizaron y transmitieron clases para los diferentes niveles a través de la distribución de estos diferentes contenidos en los diferentes canales que utilizaron, o en su caso los que tuvieron accesos a las tics, para poder acceso a los libros digitalizados de SEP, lo que quiero decir es que utilizo diferentes medios y recursos según la zona o contexto del país tuviera acceso para que no fuera excluido, pensando así en un beneficio con alcance y repercusiones positivas en su aprendizaje, que ese era el beneficio primordial, que nadie se quedara sin educación, independiente de su situación.

### **3.4.1 El papel del docente para diseñar acciones remediales en contextos de contingencia.**

A pesar de que ya se dio por concluido el ciclo escolar 2019-2020, que a partir de mediados de marzo del ciclo concluido, se tuvieron que interrumpir de forma abrupta las clases, para poder resguardar la salud, tanto de los alumnos y de nosotros como profesores, debido a la contingencia sanitaria mundial por el Covid-19, tuvimos, y me refiero de manera general, que implementar estrategias para poder seguir dando clases y mantener relación con nuestros alumnos, tomando en cuenta a los padres de familia y las vías más factibles para seguir favoreciendo el desarrollo y aprendizaje. Ahora que estamos comenzando otro nuevo ciclo escolar, las cosas tampoco han cambiado, las clases seguirán siendo de manera virtual y, por lo tanto a distancia, tenemos que tomar en cuenta la experiencia que nos dejó el anterior ciclo; sobre lo que tuvimos que implementar, aprender, en su caso a las nuevas tecnologías de la información para quienes no estuvieran familiarizados y les genero dificultad el aprender y la forma de organizarnos dentro de nuestra vida personal, en la que mantenía comunicación a través de correos, de juntas virtuales, a o que tuvimos que adaptarnos, etc., para poder mejorar este nuevo ciclo escolar, con mejores alternativas, estrategias para poder reforzar los aprendizajes que se quedaron a la mitad de ser logrados y adquiridos por los alumnos para que pudieran cumplir con el perfil de egreso y los objetivos planteados del nivel preescolar.

Tomando en cuenta que, en el ciclo anterior, el logro de los aprendizajes y desarrollo de cada niño no se logró como se tenía planteado desde un principio y basado tanto en la evaluación diagnóstica o inicial y siguiendo el modelo curricular, sufrió una interrupción abrupta, dejando algunos aprendizajes inconclusos que ya estaban encaminados a lograrse. Ahora, sabiendo que me tengo que enfrentar a la misma situación del ciclo escolar anterior, en este nuevo ciclo, por ende los niños al momento de regresar a clases no presenciales, habrá la posibilidad de que olvidaran lo poco que pudieron aprender o que no fueron académicamente atendidos en casa, para ello será necesario contextualizar la



situación de manera particular, para poder planificar adecuadamente los contenidos que requieren los alumnos, ya no siendo de manera colectiva, sino más bien personalizada, ya que cada uno presentara diferentes necesidades de aprendizaje, debiéndose atender esas necesidades académicas que el alumno requiere, es necesario aplicar acciones remediales a través de actividades que tienen como por objetivo corregir las deficiencias que presentan, para ello también seleccionando los aprendizajes básicos imprescindibles; aquellos que son necesarios para que el alumno se integre y pueda avanzar al siguiente nivel de su formación, implementar nuevas y mejores estrategias, con actividades y aprendizajes encaminados para que los niños logren cimentar bien las bases de su desarrollo, no dejando de lado al objetivo principal al que estuvo diseñado este proyecto de intervención, para nivelarlos de acuerdo a los estándares y objetivos que se establecen en el modelo curricular de preescolar. De esta manera se toma en cuenta el nivel de aprendizaje y de desarrollo de cada alumno también, sus necesidades, siendo una educación inclusiva, considerando su dimensión social, estando consientes que el contacto con los alumnos será muy ocasionalmente de manera virtual y a través de grupos de WhatsApp con los padres de familia.

Al momento de llevar estas acciones remediales, es necesario considerar todas las dimensiones de desarrollo del niño y no solo las nociones a trabajar que se establecieron desde un principio en este proyecto, sino que, dadas las circunstancias, es necesario reforzar los aprendizajes de todas las áreas de desarrollo para lograr un correcto y beneficio en todo su desarrollo de forma integral, además de que los aprendizajes que corresponden a cada área o esfera de desarrollo, están estrechamente entrelazadas al igual que las teorías de las que se derivan la educación, la enseñanza y aprendizaje; la cognición, la socialización, la motricidad, emocional, etc., como lo refiere Coll *“...necesitamos teorías que nos sirvan de referentes para contextualizar y priorizar metas y finalidades; planificar la actuación; para analizar su desarrollo e irlo modificando en función de lo que ocurre y para tomar decisiones acerca de la adecuación de todo ello (1999: 9)”* (Salas, 2001, pág. 59), y todo esto a su vez hará que el niño adquiera las competencias necesarias para la vida. De esta forma como docentes

estamos garantizando para poder asegurar la enseñanza y aprendizaje de calidad en los alumnos.

Para lograr que los alumnos logren aprender ahora en esta nueva llamada nueva “normalidad” clases a distancia, es necesario conocer su nivel de conocimiento de acuerdo a lo establecido en el currículo, también pensando en los posibles escenarios y dificultades que pudieran estar interfiriendo y enfrentando, que puedan interferir y modificar los esquemas de aprendizaje de los alumnos, además de la pandemia, entonces, debemos de estar conscientes y contemplar aquellas experiencias que ya tuvimos y las nuevas que se puedan presentar, poder ayudar a mediar la situación generando un clima de empatía, de inclusión y de escucha para poder buscar y guiarnos por una alternativa que nos permita ayudar a los niños, porque en este periodo vacacional perdimos el contacto con los niños, entonces por lo tanto no sabemos cómo se encuentran emocionalmente y que eso pudiera estar interfiriendo en sus demás dimensiones de desarrollo.

Nuestro papel como docentes asume un nuevo reto que se convierte en exigencia para poder enfrentar la situación de la mejor manera, adaptándonos a los cambios, ya sea seguir utilizando las nuevas herramientas digitales, o implementar unas mejores para poder satisfacer las necesidades de aprendizaje, pensar en mejores formas de realizar las nuevas planeaciones y que estas se adapten a la nueva normalidad, ofreciendo la enseñanza mediante dos vías; a distancia y posiblemente dentro de unos meses de manera presencial un seguimiento continuo, que concuerde y que no se pierda, adaptándonos a la diversidad de nuestras aulas, sin perder de vista que tienen que ser lúdicas para que el alumno de manera a distancia y virtual, siga motivándole para aprender encaminadas a que se adquieran principalmente los aprendizajes que requiere que niño domine para poder pasar al siguiente nivel de su formación.

Ahora, además de tomar en cuenta lo arriba descrito, también es importante de qué manera y cuál sería la mejor alternativa para poder planear, tomando en cuenta que seguirán siendo clases a distancia, tenemos que pensar en que ejercicios y actividades o hasta materiales serán adecuados, también pensando y

haciendo una evaluación aproximada a los niños, teniendo en cuenta que su desarrollo y aprendizaje no fue igual a lo largo de estos meses a como si hubieran tenido el proceso de las clases presenciales donde estaban acostumbrados a aprender de forma lúdica, con movimiento, expresión y descubrimiento, de socializar, vaya, aprendían de forma kinestésica, pero ahora, los niños ya no tienen esa libertad de aprender siguiendo su naturaleza, dadas las medidas preventivas que de manera general tenemos que seguir. Para ello debemos aplicar nuestro pensamiento estratégico, analizar bien el contexto y las circunstancias, los posibles escenarios, los modos de interacción, anticipando los efectos que dejó la pandemia en los niños y de esa manera establecer los objetivos centrales para tener bien clara la forma en la que nos tenemos que abordar la situación educativa de los alumnos, bajo que estrategias de aprendizaje que se apeguen a las circunstancias y necesidades actuales.

Para ello fue necesario realizar una revisión y análisis al currículo y darle prioridad a los aprendizajes esperados que son de más relevancia y son necesarios ser enseñados, contemplando absolutamente todos los campos y áreas, ya que los niños perdieron ese proceso de aprendizaje en todas sus áreas no logrando cimentar bien su proceso y adquisición de habilidades, conocimientos y aprendizajes que les permita poder acceder a otros procesos educativos y formativos, asegurando un equilibrio en el desarrollo personal, emocional y afectivo, en este caso los niños que pasaron de segundo a tercer grado del nivel preescolar, tal como lo expone César Coll “...*hay que identificar y concretar para tomar a continuación, a partir de él, las correspondientes decisiones sobre que es realmente básico en la educación básica, es decir, que contenido debe centrarse la enseñanza y el aprendizaje en estos niveles educativos*” (Coll Salvador C. , 2006, pág. 4).

Por otro lado, también es necesario interpretar y entender sobre que es básico imprescindible y cual es lo básico deseable dentro del curriculum de la educación básica; nivel preescolar. Primeramente, el concepto de básico refiere a algo que

es importante o de importancia fundamental, en el caso de esta palabra dentro del marco educativo, evoca a la enseñanza organizada por niveles: preescolar, primaria y secundaria, y cada nivel con diferentes intenciones y con contenidos de aprendizaje para sus grados, que también son referidos como competencias, que a cada nivel le corresponde. Estos son fundamentales y necesarios para los alumnos, ya que “el concepto de competencia pone el acento en el hacer y saber hacer, es decir, en la movilización y aplicación del conocimiento, subrayando de este modo la importancia de la funcionalidad de los aprendizajes escolares.” (Coll Salvador C. , 2007, pág. 2), de ahí que son indispensables para que el alumno pueda enfrentar los nuevos retos y etapas educativas que le prosiguen, pero también existe la responsabilidad hacia nosotros como docentes para poder asegurar la enseñanza, garantizando el aprendizaje de los alumnos, buscando formas de enseñanza para poder garantizar ese proceso y la estancia de los niños en la escuela, evitando así formas de exclusión no solo en el ámbito educativo, sino también el social.

Ahora bien, lo básico imprescindible que hay que definir sobre los aprendizajes; son aquellos que si el alumno no lo aprende, no los domina y por ende no los desarrolla, se verá relegado de forma dañina en todos los aspectos de vida y desarrollo personal, ya que “los aprendizajes que, en caso de no haberse llevado a cabo del término de la educación básica, condicionan o determinan negativamente el desarrollo personal y social del alumnado” (Coll Salvador C. , 2006, pág. 5), mientras que los aprendizajes básicos deseables, por el contrario no repercuten de forma negativa si los niños no los aprenden, no muestran problemas ni condicionan su progreso y desarrollo en todos los aspectos de su vida ya que “Son aprendizajes que pueden ser “recuperados” sin grandes dificultades más allá del término de la educación obligatoria.” (Coll Salvador C. , 2006, pág. 5). Entonces, como docentes estamos sujetos a reflexionar y analizar el currículo, la situación que hoy en día vivimos para poder decidir sobre que es importante que los niños aprendan y tengan bien cimentadas esas bases de conocimientos y aprendizajes y que lo hagan ser un alumno competente.

Sin embargo, a pesar de que, dentro del currículo de Aprendizajes Clave, existen varios aprendizajes esperados específicamente para cada campo o área, según se al caso, estos aprendizajes esperados se pueden aplicar tanto para primero, segundo y tercero de preescolar, aunque existen algunos aprendizajes que son de menor complejidad que otros y otros, por el contrario, pero, la forma de aplicarlos y su nivel de complejidad, vareara de acuerdo a nuestra aula y nuestros alumnos. En este caso también vareara del contexto y los escenarios sociales que nos condicionan. Por esta razón, tomando en cuenta lo referido por César Coll sobre definir lo básico imprescindible y lo básico deseable de la educación básico, realice un esquema básico sobre los aprendizajes imprescindibles que los niños que pasaron a tercero de preescolar deben de aprender para que puedan integrarse con facilidad a sus siguientes años formativos, pero también a integrarse de una forma adecuada durante el ciclo escolar nuevo. Para realizar este esquema, tome en cuenta todas las dimensiones de desarrollo del niño, para exista un beneficio positivo por igual, vaya, me refiero de una manera integral, dado el proceso y avance que se perdió debido a la pandemia.

En la siguiente tabla se muestran el esquema básico de aprendizajes imprescindibles:

ESQUEMA BASICO DE APRENDIZAJES ESPERADOS IMPRESCINDIBLES PARA ACCIONES REMEDIALES			
3°AÑO DE PREESCOLAR		COLEGIO ABRAHAM LINCOLN	
CAMPOS DE FORMACIÓN ACADÉMICA			
CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA	ORGANIZADOR CURRICULAR	APRENDIZAJES ESPERADOS	NOCIONES SUSTANTIVAS
Lenguaje y Comunicación	Explicación	Expresa con eficacia sus ideas acerca de diversos temas y atiende lo que se dice en interacciones con otras personas.	ideas acerca de diversos temas
	Estudio	Expresa su opinión sobre textos informativos leídos en voz alta por otra persona.	textos informativos
	Producción, interpretación e intercambio de poemas y juegos literarios	Identifica las rimas en poemas leídos en voz alta.	rimas en poemas
Número	Número	Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones.	conteo y con acciones sobre las

			colecciones
	Ubicación espacial	Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.	objetos y lugares cuya ubicación desconoce
	Recolección y representación de datos	Contesta preguntas en las que necesite recabar datos; los organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.	objetos y lugares cuya ubicación desconoce
EXPLORACIÓN Y COMPRENSIÓN DEL MUNDO NATURAL Y SOCIAL	Exploración de la naturaleza	Obtiene, registra, representa y describe información para responder dudas y ampliar su conocimiento en relación con plantas, animales y otros elementos naturales.	información para responder dudas y ampliar su conocimiento
	Cuidado de la salud	Practica hábitos de higiene personal para mantenerse saludable.	higiene personal
	Cuidado del medioambiente	Participa en la conservación del medioambiente y propone medidas para su preservación, a partir del reconocimiento de algunas fuentes de contaminación del agua, aire y suelo.	conservación del medioambiente
<b>ÁREAS DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL</b>			
ARTES	Familiarización con los elementos básicos de las artes	Representa la imagen que tiene de sí mismo y expresa ideas mediante modelado, dibujo y pintura.	imagen que tiene de sí mismo
	Sensibilidad, percepción e interpretación de manifestaciones artísticas	Selecciona piezas musicales para expresar sus sentimientos y para apoyar la representación de personajes, cantar, bailar y jugar	piezas musicales
EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL	Autoestima	Reconoce y expresa características personales: su nombre, cómo es físicamente, qué le gusta, qué no le gusta, qué se le facilita y qué se le dificulta.	características personales
	Toma de decisiones y compromiso	Persiste en la realización de actividades desafiantes y toma decisiones para concluir las.	actividades desafiantes y toma decisiones
	Comunicación asertiva	Se expresa con seguridad y defiende sus ideas ante sus compañeros.	defiende sus ideas
EDUCACIÓN FÍSICA	Desarrollo de la motricidad	Utiliza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad que requieren de control y precisión en sus movimientos	movimientos de locomoción, manipulación y

			estabilidad
	Integración de la corporeidad	Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación.	posibilidades expresivas y motrices en actividades
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA			
FUENTE CONSULTADA: APRENDIZAJES CLAVE PARA LA EDUCACIÓN INTEGRAL DE PREESCOLAR			

### **3.4.2 Malla curricular, aprendizajes esperados sustanciales para las acciones remediales.**

Las acciones remediales educativas van enfocadas para aumentar los conocimientos, habilidades y aprendizaje de los alumnos en relación con los objetivos planteados, en este caso los aprendizajes esperados, que se espera que el niño, a través de esta secuencia de acciones logre al final. Por lo regular estas acciones remediales se implementan cuando los alumnos han sufrido una demora en cuestión del avance en su aprendizaje, ya sea por alguna situación que le repercute directa e indirectamente, en este caso la pandemia por el Covid-19. En el curso remedial se pretende comenzar por realizar un diagnóstico previo para apoyar esas áreas en las que el niño requiere más apoyo para identificar con que conocimientos cuenta y si estos están acorde al grado al que se encuentra actualmente para poder garantizar su estadía, permitiéndole seguir en su avance y proceso a los nuevos aprendizajes por adquirir, esto es nivelarlo académicamente ya que si no se realiza esto repercutirá en todas las áreas de su desarrollo, impidiéndole una correcta inserción en el siguiente grado escolar. Posteriormente, se diseñan y planean un conjunto de actividades que van encaminadas a lograr los objetivos o los contenidos de los aprendizajes esperados que son necesarios que el niño *nivele*, para su correcta formación académica.

En estas acciones remediales, como ya se planteó en los incisos anteriores (inciso 3.4 y 3.4.1), se pretende tomar en cuenta todos los aspectos de desarrollo del niño, para que exista una nivelación de forma integral, ya que la adquisición de aprendizaje no sólo se limita a favorecer la cognición del niño, sino que la enseñanza del aprendizaje afecta a todas las capacidades, que a su vez

“repercute en el desarrollo global del alumno” (Coll, y otros, 1999, pág. 11) resultándole fácil su capacidad de relacionarse y afrontar los desafíos de esta nueva sociedad, al posibilitar situaciones en donde desarrolle valores, actitudes, conocimiento y habilidades.

Ahora bien, aunque el currículo vigente Aprendizajes Clave para la Educación Integral este dividido en áreas y campos de formación, los cuales contienen una serie de aprendizajes correspondientes a los ámbitos y ejes del campo o área, como docentes en todo momento tenemos que hacer las adecuaciones y elegir que aprendizajes que son necesario o relevantes, organizando nuestro trabajo pedagógico para promover situaciones que sean desafiantes, promoviendo progreso y participación en su mayoría de los aprendizajes esperados y competencias de los campos y áreas del currículo, claro está, siempre tomando aquellas cosas del currículo que me sirvan de acuerdo al contexto y a las situaciones donde se requiere que sean enseñados solo algunos aprendizajes, mas no todos, no tratándose de reducir, sino adaptar el currículo a las exigencias y necesidades de la vida actual, y no al revés, ya que como lo menciona Cesar Coll, que el seguir en su totalidad lo indicado en el currículo con tal de ofrecer una educación de calidad, en consecuencia suele resultar en una sobrecarga tanto para los docentes y los alumnos, ya que genera frustración al sentir esa obligación; en los maestros ese sentimiento de obligación por enseñar provocando hasta en un momento dado una sobrecarga curricular y administrativa impidiéndole un desarrollo adecuado de práctica, y en los alumnos la obligación por aprender solo porque si, no logrando procesarlos impidiéndoles obtener un aprendizaje significativo que tenga sentido y que lo puedan emplear en un momento de su vida, ajeno al aula (Coll Salvador C. , 2006).

En este caso, como sabemos, la pandemia paralizó todas las actividades, repercutiendo de manera drástica en el proceso que se había comenzado al inicio del ciclo escolar 2019-2020 de tercero de preescolar, interfiriendo también con el perfil de egreso además de ser un grado transicional hacia primaria baja (primero de primaria), a consecuencia de eso se cómo lo explique anteriormente, se



hicieron adecuaciones a los aprendizajes esperados eligiendo aquellos que son relevantes y que favorezcan de una manera global el desarrollo de todos los niños, sin dejar de lado a ninguno que no lo requiera o requiera más apoyo.

En la siguiente primera tabla, se detallan los aprendizajes esperados de los campos y las áreas de formación académica de Aprendizajes Clave 2017, de los cuales se retoman desde el más sencillo al más complejo, con el fin de tener una mejor organización e identificar la consecutividad entre uno y otro, mientras que en la segunda tabla nombrada malla curricular para el plan de acciones remediales, se retomaron los aprendizajes esperados imprescindibles que se seleccionó en el esquema básico de aprendizajes imprescindibles del inciso anterior (3.2) así como las nociones dentro de cada aprendizaje para una mejor organización quedando tres aprendizajes a trabajar por semana, mientras que en la tercera tabla, estos aprendizajes esperados imprescindibles, de igual manera se organizaron para dosificarlos por sesiones y a través de que estrategias se llevaran a cabo los aprendizajes esperados.

MALLA CURRICULAR DE APRENDIZAJES ESPERADOS (BÁSICOS DESEADOS E IMPRESCINDIBLES) PARA ACCIONES REMEDIALES			
3° AÑO DE PREESCOLAR		COLEGIO ABRAHAM LINCOLN	
CAMPOS DE FORMACIÓN ACEDÉMICA			
CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA	ORGANIZADOR CURRICULAR	APRENDIZAJES ESPERADOS	NOCIONES SUSTANTIVAS
LENGUAJE Y COMUNICACIÓN	Explicación	Expresa con eficacia sus ideas acerca de diversos temas y atiende lo que se dice en interacciones con otras personas.	Ideas sobre diversos temas
		Explica cómo es, cómo ocurrió o cómo funciona algo, ordenando las ideas para que los demás comprendan.	Como es, como ocurrió o como funciona
		Responde a por qué o cómo sucedió algo en relación con experiencias y hechos que comenta.	por qué o cómo sucedió
		Argumenta por qué está de acuerdo o en desacuerdo con ideas y afirmaciones de otras personas.	de acuerdo o en desacuerdo
	Estudio	Expresa su opinión sobre textos informativos leídos en voz alta por otra persona.	opinión sobre textos informativos
		Explica al grupo ideas propias sobre algún tema o suceso, apoyándose en materiales	ideas propias sobre algún tema o suceso

		consultados.	
	Producción, interpretación e intercambio de poemas y juegos literarios	Identifica las rimas en poemas leídos en voz alta. Dice rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos del lenguaje.	rimas en poemas leídos rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas
PENSAMIENTO MATEMÁTICO	Número	Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones.	problemas a través del conteo y con acciones
		Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta.	relaciones de equivalencia entre monedas
		Identifica algunos usos de los números en la vida cotidiana y entiende qué significan.	usos de los números
		Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1 al 30.	número de elementos de una colección
	Ubicación espacial	Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.	objetos y lugares cuya ubicación desconoce
	Recolección y representación de datos	Contesta preguntas en las que necesite recabar datos; los organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.	preguntas en las que necesite recabar datos
EXPLORACIÓN Y COMPRENSIÓN DEL MUNDO NATURAL Y SOCIAL	Exploración de la naturaleza	Obtiene, registra, representa y describe información para responder dudas y ampliar su conocimiento en relación con plantas, animales y otros elementos naturales.	información para responder dudas y ampliar su conocimiento
		Comunica sus hallazgos al observar seres vivos, fenómenos y elementos naturales, utilizando registros propios y recursos impresos.	seres vivos, fenómenos y elementos naturales
		Experimenta con objetos y materiales para poner a prueba ideas y supuestos.	objetos y materiales para poner a prueba ideas y supuestos
	Cuidado de la salud	Practica hábitos de higiene personal para mantenerse saludable.	higiene personal
		Conoce medidas para evitar enfermedades.	medidas para evitar enfermedades
		Atiende reglas de seguridad y evita ponerse en peligro al jugar y realizar actividades en la escuela.	reglas de seguridad

		Identifica zonas y situaciones de riesgo a los que puede estar expuesto en la escuela, la calle y el hogar.	zonas y situaciones de riesgo
	Cuidado del medioambiente	Participa en la conservación del medioambiente y propone medidas para su preservación, a partir del reconocimiento de algunas fuentes de contaminación del agua, aire y suelo.	conservación del medioambiente
		Identifica y explica algunos efectos favorables y desfavorables de la acción humana sobre el medioambiente.	efectos favorables y desfavorables sobre el medioambiente.
<b>ÁREAS DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL</b>			
<b>ARTES</b>	Familiarización con los elementos básicos de las artes	Representa la imagen que tiene de sí mismo y expresa ideas mediante modelado, dibujo y pintura.	Imagen que tiene de sí mismo
		Combina colores para obtener nuevos colores y tonalidades.	Esculturas y pinturas
		Reproduce esculturas y pinturas que haya observado.	
	Sensibilidad, percepción e interpretación de manifestaciones artísticas	Selecciona piezas musicales para expresar sus sentimientos y para apoyar la representación de personajes, cantar, bailar y jugar	piezas musicales
		Escucha piezas musicales de distintos lugares, géneros y épocas, y conversa sobre las sensaciones que experimenta.	piezas musicales de distintos lugares, géneros y épocas
	<b>EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL</b>	Autoestima	Reconoce y expresa características personales: su nombre, cómo es físicamente, qué le gusta, qué no le gusta, qué se le facilita y qué se le dificulta.
Reconoce lo que puede hacer con ayuda y sin ayuda. Solicita ayuda cuando la necesita.			lo que puede hacer con ayuda y sin ayuda
Toma de decisiones y compromiso		Persiste en la realización de actividades desafiantes y toma decisiones para concluir las.	realización de actividades desafiantes y toma decisiones
Comunicación asertiva		Se expresa con seguridad y defiende sus ideas ante sus compañeros.	defiende sus ideas
		Colabora en actividades del grupo y escolares, propone ideas y considera las de los demás cuando participa en actividades en equipo y en grupo.	actividades del grupo y escolares

EDUCACIÓN FÍSICA	Desarrollo de la motricidad	Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.	movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad
		Utiliza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad que requieren de control y precisión en sus movimientos.	movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad
	Integración de la corporeidad	Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación.	posibilidades expresivas y motrices en actividades
		Reconoce las características que lo identifican y diferencian de los demás en actividades y juegos.	características que lo identifican y diferencian de los demás
FUENTE DE ELABORACIÓN: FUENTE PROPIA			
FUENTE CONSULTADA: APRENDIZAJES CLAVE PARA LA EDUCACIÓN INTEGRAL DE PREESCOLAR			

MALLA CURRILAR PARA EL PLAN DE ACCIONES REMEDIALES			
ORGANIZADOR	APRENDIZAJES ESPERADOS	NOCIONES	ORGANIZACIÓN DE APRENDIZAJES ESPERADOS EN TRES SEMANAS
Lenguaje y comunicación Explicación	Expresa con eficacia sus ideas acerca de diversos temas y atiende lo que se dice en interacciones con otras personas.	ideas acerca de diversos temas	1ª. Semana
Socioemocional Empatía	Se expresa con seguridad y defiende sus ideas ante sus compañeros.	seguridad y defiende sus ideas	
Mundo natural y social Cuidado de la salud	Practica hábitos de higiene personal para mantenerse saludable.	hábitos de higiene persona	
Socioemocional Autonomía	Persiste en la realización de actividades desafiantes y toma de decisiones para concluir las.	actividades desafiantes y toma de decisiones	2º semana
Pensamiento matemático	Contesta preguntas en las que necesite recabar datos; los organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta	preguntas en las que necesite recabar datos	

Análisis de datos	para contestar las preguntas planteadas.		
Pensamiento matemático o Número y álgebra	Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.	objetos y lugares cuya ubicación desconoce	
Artes	Representa la imagen que tiene de sí mismo y expresa ideas mediante modelado, dibujo y pintura.	imagen que tiene de sí mismo	3° semana
Educación física	Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos.	herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión	
Socioemocional autonomía	Reconoce y expresa características personales: su nombre, cómo es físicamente, qué le gusta, qué no le gusta, qué se le facilita y qué se le dificulta.	características personales	

PROYECTO Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE Y DIDÁCTICA			
semana	Aprendizajes, organizadores curriculares por semana	PPA	Estrategias de aprendizaje y didácticas.
1	<p>Lenguaje y comunicación Explicación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa con eficacia sus ideas acerca de diversos temas y atiende lo que se dice en interacciones con otras personas.</li> </ul> <p>Socioemocional Empatía</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se expresa con seguridad y defiende sus ideas ante sus compañeros.</li> </ul> <p>Mundo natural y social Cuidado de la salud</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Practica hábitos de higiene personal para mantenerse saludable.</li> </ul>	Sesión 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje Colaborativo.</li> <li>• Aprendizaje dialógico.</li> <li>• Aprendizaje cooperativo.</li> </ul>
2	<p>Socioemocional Autonomía</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Persiste en la realización de actividades desafiantes y toma de decisiones para concluir las.</li> </ul> <p>Pensamiento matemático Análisis de datos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contesta preguntas en las que necesite recabar datos; los organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.</li> </ul> <p>Pensamiento matemático</p>	Sesión 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje organizativo</li> <li>• Aprendizaje de elaborativo</li> <li>• Formulación de hipótesis</li> </ul>

	<p>Número y álgebra</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.</li> </ul>		
3	<p>Artes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Representa la imagen que tiene de sí mismo y expresa ideas mediante modelado, dibujo y pintura.</li> </ul> <p>Educación física</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos.</li> </ul> <p>Socioemocional autonomía</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce y expresa características personales: su nombre, cómo es físicamente, qué le gusta, qué no le gusta, qué se le facilita y qué se le dificulta.</li> </ul>	Sesión 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego</li> </ul>

## Conclusiones Generales

Este proyecto de intervención implicó una gran dedicación y compromiso, siendo también un gran reto para mí como docente por buscar mejorar mi propia persona, pero también mejorar mi profesionalismo y ser mejor docente, que este trabajo e investigación repercute en mi práctica docente reflejándose en un buen aprendizaje y desarrollo obtenido por mis alumnos. Debo decir que esta licenciatura ha cambiado algunas perspectivas que yo tenía en cuanto a la importancia de que los niños recibieran una educación preescolar de calidad y la importancia que tiene que como mujeres y maestras de preescolar no dejemos de buscar esa capacitación y estudio constante que permitirá hacer esa diferencia en los alumnos convirtiéndose en personas capaces al mismo tiempo mejorando nuestra sociedad, tal como lo dice el lema de la Universidad Pedagógica Nacional; *Educar para transformar.*

En el transcurso por llevar a cabo este proyecto descubrí cosas nuevas siendo una docente que apenas empezaba en el ámbito educativo, abriéndome un panorama más amplio hacia mi percepción y conocimientos sobre lo que implica una verdadera enseñanza y como esto repercute en los niños en su primera infancia y lo que esta tendrá un significado grato para sus vidas si se aplica y desarrolla bien, la implicación porque yo este dotada de habilidades y conocimientos para poder dirigir los procesos de enseñanza en diferentes contextos.

Este proyecto se desarrolló primeramente bajo una constante búsqueda de información y estudio que me permitió con el paso de los años y meses de dedicación, adquirir conocimientos y por ende habilidades para poder implementar y seguir la metodología de la investigación acción de una manera adecuada, que me permitió observar mi ambiente áulico, así como mis propias prácticas, que me permitió situar el verdadero objeto de intervención con ayuda del uso de técnicas y del diseño de instrumentos para poder diagnosticar, que impedían un avance tanto en la enseñanza como en los aprendizajes de los niños.



Durante al inicio de dicho proyecto surgieron dificultades en el tratamiento de la información obtenida y en los tiempos en que se debía obtener y presentar para que fuese valorada, pero gracias a la orientación y guía de mi asesora de proyecto, pude encaminar el proceso de toda la investigación logrando llegar a la fase de diseño y aplicación, sin embargo, al contar con la fecha de aplicación surgió una situación de salud mundial que modifíco y reestructuro el contenido oficial del capítulo tres.

El aprendizaje que obtuve de esta situación de la pandemia fue a pesar de las circunstancias tenemos que ser pacientes y aceptarlas tal cuales son, no hay más remedio que saber adaptarnos a las situaciones como resultado de la pandemia, es verdad que no solo a los niños esta situación les afecto emocionalmente por impedirles salir a las calles como normalmente lo hacían, el ver a sus compañeros, convivir con ellos, el jugar, observar, preguntar cosas nuevas y aprender. A mí en lo personal en el ámbito personal me fue difícil desarrollar las actividades y mantener comunicación con mi Directora y mis compañeras maestras donde algunas veces se tiene la sensación de desesperación por querer y tener esa costumbre de realizarlas como cuando las cosas estaban normales y de forma presencial, también una situación en la que me causo conflicto fue el mantener la comunicación a través de los diferentes tecnologías para el tratamiento y manejo de información, fue un tanto difícil, ya que algunas de mis compañeras docentes aún no están familiarizadas con estas tecnologías de información y comunicación como las diferentes aplicaciones (dígase zoom, Dreamweaver, Microsoft Teams, Google Meet, Classroom, WhatSapp, el ordenador), entonces tenía que atender a toda hora sus preguntas sobre como interactuar con el celular y la computadora, como pasar y reunir las evidencias de las actividades que subían los papas al grupo de whatssap que cada una de nosotras abrió, o como descargar las aplicaciones, crear cuentas, etc. Este tipo de situaciones a mi punto de vista deja ver hay docentes que necesitan de preparase, estar familiarizados y saber manejar todo tipo de tecnologías, ya que siempre existirá una situación en las que se requerirá que cuenten con esta habilidad, ya que al momento de tomar cursos de los Consejos Técnicos o cursos independientes, algunas veces te piden que

participes realizando una presentación sobre dicho tema y se tiene que proyectar, entonces esta situación social y de salud a mi parecer dejo ver todas esos fallos que como docentes tenemos que reforzar simplemente por el hecho de ser parte de una sociedad moderna y del conocimiento.

Por otro lado, dando continuidad con lo arriba expresado y con el contenido del capítulo dos, es muy importante tener conocimientos y habilidades sobre las diferentes tics, es necesario que tanto un adulto las manipule adecuadamente pero también es importante enseñar e introducir al niño ya que también le beneficiara a nivel personal, además de la importancia del desarrollo motriz y de otras áreas que propicia el uso y la interacción del computador y software educativo, como en esta situación que a pesar de tener cinco meses con las circunstancias (y los meses que faltan hasta que se encuentre en semáforo verde), se han convertido en un medio indispensable para poder mantener esa relación y ese contacto para poder seguir enseñando. Como lo mencione en el capítulo dos; el ordenador y demás tecnologías de la información y comunicación son un medio pedagógico que acerca al niño y al docente a obtener de diferente manera conocimiento y aprendizaje, de ahí la importancia que se tiene por saber utilizarlas, pero también esta esa importancia que mencionaba en el mismo capítulo, aunque la tecnología se encuentre en todos lados y que aplique al aula, esta jamás a mi punto de vista jamás sustituirá la enseñanza de forma presencial, pero es necesario emplear ambas para complementar y promover un desarrollo de una forma integral.

Aunque el curso y desarrollo del proyecto que se planteó desde el inicio tuvo un contratiempo que de inmediato corto de tajo la oportunidad de aplicar, e interfirió en el cumplimiento de los objetivos, en mi caso favorecer las nociones de lateralidad y coordinación óculo manual a través del uso de la computadora, también perjudico las demás áreas de su desarrollo, ya que al verse interrumpidas las clases presenciales, el seguimiento de su proceso de aprendizaje a través del proceso de la enseñanza no se da de manera vivencial y lúdica, que es una forma acertada en la que los niños de preescolar aprenden, viéndose hasta cierto punto

no logradas los propósitos de preescolar para los niños que están en grado de transición (3° de preescolar). Ahora bien, aun con esta situación y lo que se difundía por los diferentes medio el secretario de educación Esteban Moctezuma Barragán pronunciaba y se hablaba de un posible regreso a clases escalonado para poder aplicar acciones remediales de nivelación para aquellos niños que llegasen a presentan rezago, se adecuaron las sesiones del Proyecto Pedagógico de Aula a las circunstancias, entonces ahora ya no solo tome en cuenta las nociones de acuerdo al objetivo de este proyecto que presento, sino que ahora tome en cuenta todas las dimensiones de desarrollo del niño, vaya de una forma integral, para poder guiarlo y hacerlo participe en las actividades que estaban destinadas, que hicieran suyos los aprendizajes esperados básicos imprescindibles y que con ello le permitiera poder asegurar su estancia dentro del aula, sin ningún tipo de exclusión. Pero ahora la situación cambio otra vez, no hay fecha de regreso a clases presenciales y ya se dio fecha pero esta vez, de la misma manera como con la que se concluyó el ciclo escolar anterior, no teniendo la posibilidad por aplicar.

A pesar de estos pormenores, viéndolo por el lado positivo, tengo la oportunidad de aplicar el Proyecto Pedagógico de Aula que diseñe en algún momento o situación que lo requiera, con la oportunidad de adaptarlo a un grado diferente para el que fue enfocado pero encaminado a los objetivos de mis nociones o realizando cambios en los aprendizajes esperados para los nuevos alumnos de acuerdo a sus necesidades y características de desarrollo, en la nueva *normalidad*, como una acción remedial, según las circunstancias que se presenten en el momento.

No obstante, otra situación que se presenta en la realidad educativa que estamos viviendo y que tiene que ver con la idea que defiende en este proyecto, pero saliéndome un poco de mi contexto profesional, aunque resulta un medio de gran ayuda e indispensable para afrontar esta pandemia respetando las medidas preventivas, también tenemos que tomar en cuenta las situaciones indirectas que afectan a las familias y, por ende, a sus hijos, nuestros alumnos, como la parte

económica. Existen muchas familias que tal vez perdieron su empleo, o como en nuestro caso, nos redujeron a la mitad nuestro sueldo porque la pandemia también repercutió en la caída y, inmovilización de la economía, tal vez ahora ya no cuentan con una computadora para trabajar parte de las clases en la plataforma donde vienen las mismas actividades que en los libros educativos con los que trabajamos en el colegio, creando una brecha digital y contribuyendo a que se encuentren en riesgo de exclusión. Pero ahora saliéndome un poco de mi contexto educativo y reflexionando a nivel general, ¿qué hay de las escuelas públicas donde los niños en su mayoría de sus familias no cuentan con una estabilidad económica y de oportunidad como los de una escuela privada? ¿Cómo impactara esto a su desarrollo y avance en su aprendizaje sino existe una manera una vía por mantener contacto, como nosotros lo hacemos en escuela privada, que en su mayoría cuenta con los recursos y solo algunos pocos presentan dificultades (que la mayoría aún sigue inscrito), a través de la computadora y de algunas clases en línea?, ¿los maestros teniendo esto en cuenta, no sólo en el nivel preescolar sino en los demás casos de la educación básica como logran tener un avance en el proceso de enseñanza aprendizaje? si muchas veces es necesario el tener un contacto a manera virtual para poder comprender los contenidos y expresar aquellas dudas. Creo que esta pandemia se presentó de una forma en la que contribuirá a la brecha digital, colocando en desventaja de conocimientos, habilidades y valores a los niños en comparación con la educación y atención que escuelas privadas ofrece a sus estudiantes.

## Referencias bibliográficas

Alicia Muñoz Silva. (2005). *La Familia Como Contexto De Desarrollo Infantil, Dimensiones de Análisis Relevantes Para la Intervención Educativa Social*. Portularia, V, 147-163.

Arcienegas González Darlene, García Chacón, Gustavo. *Metodología para la planificación de proyectos pedagógicos de aula en la educación inicial*, en Revista electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", vol. 7, núm. 1, enero-abril, 2007, pp. 1-37. Universidad de la Costa Rica.

Cabero, J. (2007). *Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades*. Tecnologías y Comunicación Educativas, 45, 4-19.

Carta de los fines de la educación.

César Coll Salvador. (2006). *Lo básico en la educación básica. Reflexiones en torno a la revisión y actualización del currículo en la educación básica*. Revista electrónica de investigación educativa., Vol. 8, pág.16.

César Coll. (1999). *Los profesores y la concepción constructivista*. en El constructivismo en el aula.(7-23). Madrid, España.: Graó.

César Coll. (2007). *Competencias clave, competencias básicas: una encrucijada para la educación escolar*. Cuadernos de pedagogía, Vol. 370, 19-23.

Chadwick, Clifton (2001). *Computadoras en la educación: problemas y precauciones*. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México), XXXI(1), 87-98. ISSN: 0185-1284.

EcheitaSarrionandia, G., & Sandoval Mena, M. (todavía no publicado). *Educación Inclusiva o Educación sin Exclusiones*. Revista de Educación, núm. 327 (2002), p. 31-48.

Elizabeth Evans Risco. (2010). *Orientaciones Metodológicas para la Investigación-Acción, Propuesta para la mejora de la práctica pedagógica*. Ministerio de Educación Perú: SIGRAF.

Estudio y génesis de la psicomotricidad Vítor da Fonseca 1998 2da edición

Esperanza Torrico Linares, Carmen SantínVilariño, Montserrat Andrés Villas, Susana Menéndez Álvarez-Dardet y M<sup>a</sup> José López López. (Junio 2012). *El modelo ecológico de Bronfrenbrenner como marco teórico de la Psicooncología*. anales de psicología, 18, 45-59.

Evans Risco Elizabeth. (2010). *Orientaciones Metodológicas para la Investigación-Acción Propuesta para la mejora de la práctica pedagógica*. Lima, Perú: Dirección de Investigación, Supervisión y Documentación Educativa.

*Experiencias en el uso de las TICS en la Educación Preescolar de Venezuela*

F. Barkley, K. Patricia, C. Howell. (2015). *Técnicas de aprendizaje colaborativo*. Madrid : Morata.

Héctor Monarca. (s/a). *Capítulo IX Conversando sobre educación inclusiva desde dos orillas oceánicas*. En *Calidad de la Educación en Iberoamérica: Discursos, políticas y prácticas (200-227)*. Madrid, España: Dickinson.

Héctor Monarca. (s/a). *Presentación: sobre calidad y sentidos en educación*. En *Calidad de la Educación en Iberoamérica: Discursos, políticas y prácticas*. (5-11). Madrid, España: Dickinson.

JhonElliot. (Cuarta edición). *La investigación-acción en educación*. S-N: Ediciones Morata, Capítulo V.

John Elliott. (2000). *La investigación-acción en educación*. Madrid, España: Ediciones Morata.

*La evaluación educativa: conceptos, funciones y tipos*, en Fundación Instituto de Ciencias del Hombre.

Lavilla Cerdán, L. (2011) *La evaluación*. En *Pedagogía Magna Dialnet*.

Maricela Arriaga Hernández. (Julio 2015). *El Diagnóstico Educativo, Una Importante Herramienta Para Elevar La Calidad De La Educación En Manos de los Docentes*. Atenas, Vol. 3, 63-74.

PhilippePerrenound. (2011). *Desarrollar la Práctica Reflexiva en el Oficio de Enseñar Profesionalización y Razón Pedagógica*. México: GRAÓ.

Rodolfo Ramírez Raymundo. (Octubre de 2002). *¿Cómo conocer nuestra escuela? Elementos para la evaluación interna de los centros escolares*. 20 de Agosto de 2019, de Secretaria de Educación Pública, Dirección General de Investigación Educativa

Rodrigo Martínez y Andrés Fernández. ((Comfama / CEPAL)). *Árbol de Problema y Áreas de Intervención. Metodologías e Instrumentos para la Formulación, Evaluación Y Monitoreo De Programas Sociales*, Páginas 13.

Ricardo Pérez Cameselle, 2005, *Psicomotricidad teoría y praxis del desarrollo psicomotor en la infancia*, Editorial Ideas Propias, España,

*Santillana. Instrumentos y Técnicas de Evaluación.*

Secretaria de Educación Pública. (2017). *Aprendizajes Clave para la Educación Integral Preescolar*. México.

Secretaria de Educación Pública. (2013), *Técnicas y estrategias de evaluación. Cuadernos de la SEP*. México

Universidad Pedagógica Nacional. (2019), *Reglamento general para la obtención del título de licenciatura de la UPN*.

[https://upn19amty.edu.mx/wp-content/uploads/2021/01/32-GACETA\\_139\\_ABRIL-MAYO.pdf](https://upn19amty.edu.mx/wp-content/uploads/2021/01/32-GACETA_139_ABRIL-MAYO.pdf)

Videla A., *Evaluación. En Pedagogía Básica Didáctica y Evaluación de las Ciencias Integradas* Centro Puente Alto Universidad Arturo Prat.

<b>APENDICE 1 SITUACION PROBLEMÁTICA</b>			
<b>SINTOMAS</b> <i>(EFECTOS ARBOL DEL PROBLEMA)</i>	<b>SITUACIÓN PROBLEMÁTICA</b>	<b>ÁREA DE INTERÉS</b>	<b>ACTOR INVOLUCRADO</b>
Poco avance el en software de computación de la editorial.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ESPACIALIDAD</li> <li>• COORDINACION OCULO-MANUAL</li> </ul> <p>¿CÓMO DESARROLLAR LA COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL Y LA ESPACIALIDAD MEDIANTE EL USO DEL EQUIPO DE CÓMPUTO EN NIÑOS DE TERCERO DE PREESCOLAR?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• AMBITO: AUTONOMIA CURRICULAR</li> <li>• CAMPO: PENSAMIENTO MATEMATICO</li> <li>• ÁREA: EDUCACION FISICA</li> </ul>	MAESTRA DE COMPUTACION Y ALUMNOS
Muestran falta de control para utilizar el mouse			
Prefieren usar el teclado que el mouse			
Falta de atención e interés hacia a maestra y las actividades.			
Presentan dificultad en identificar la relación del mouse y el cursor en la pantalla.			
No es cuidadoso con el equipo de cómputo.			
Hay confusión en identificar su izquierda y derecha.			
<b>FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA</b>			



## APENDICE 2 FORTALEZAS Y DEBILIDADES

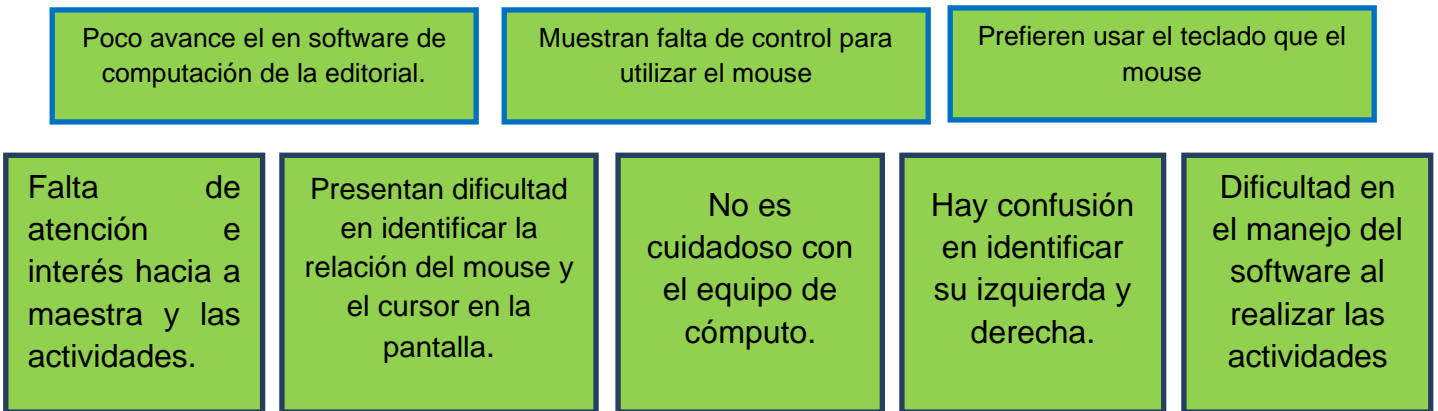
ESCUELA/DEBILIDADES	ESCUELA/FORTALEZAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inasistencias de alumnos de 1ºA de preescolar y 4º de primaria.</li> <li>• Participación de padres de familia.</li> <li>• Cualquier material solicitado lo tienen que comprar en la escuela, no se puede comprar ni conseguir en otro lado.</li> <li>• Hay preferencia por los maestros líderes.</li> <li>• Los hijos de maestros no son tratados igual que los demás alumnos.</li> <li>• No se da a lugar a discutir diferencias o inconformidades del personal.</li> <li>• La directora no participa en la organización de la escuela ni en las actividades del colegio.</li> <li>• No hay criterio, entrevista o evaluación por parte de los directivos al momento de contratar profesores (los que están por horas).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planeaciones.</li> <li>• Dedicación a los alumnos con rezago.</li> <li>• Los docentes se involucran en todas las actividades.</li> <li>• Seguimiento del calendario escolar oficial, según sus días festivos.</li> <li>• Participación de actividades en torneos con otras escuelas.</li> <li>• Participación en olimpiadas de conocimiento.</li> <li>• Reconocimiento y premio a alumnos sobresalientes.</li> <li>• La organización de todo el personal para los eventos es buena.</li> <li>• Cooperación y compromiso por sacar eventos con calidad.</li> <li>• Los alumnos saben leer bien.</li> <li>• Talleres en forma de "circuito", para que aprendan y les sirva lo aprendido en su vida social.</li> <li>•</li> </ul>
PRÁCTICA/DEBILIDADES	PRÁCTICA FORTALEZAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Llego tarde</li> <li>• Me desespera trabajar con las personas que no se esfuerzan y en donde no hay comunicación.</li> <li>• Realizo mi comisión de algún evento, después de terminar mi horario de trabajo.</li> <li>• No me gusta realizar trabajos que sean personales de los maestros, como tramites, información personal, etc.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprometida con las actividades que me encomiendan.</li> <li>• Cumpro a tiempo con los trabajos o actividades solicitadas por los profesores.</li> <li>• Resuelvo problemas prácticos.</li> <li>• Siempre oriento de forma lúdica, a modo de que los profesores y los niños lo hagan para que aprendan por sí mismos.</li> <li>• En general oriento cuando tienen dificultades en computación.</li> <li>• Participo y me llevo bien con todos.</li> <li>• Soy eficaz.</li> </ul>

FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

## APENDICE 3.-ÁRBOL DEL PROBLEMA

FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

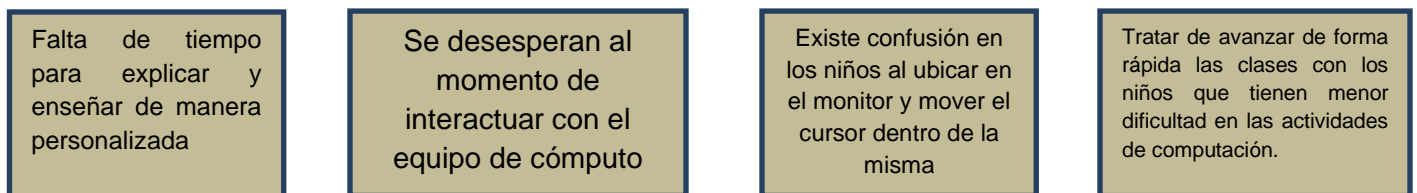
### EFFECTOS - COPA DEL ÁRBOL



### PROBLEMA CENTRAL - TRONCO

Los niños de 3<sup>a</sup> de preescolar presentan dificultad al utilizar el equipo de cómputo.

### CAUSAS – RAÍCES



**APENDICE 4.-CUESTIONARIO PARA DIAGNÓSTICO DE PADRES DE  
FAMILIA DE LOS ALUMNOS DE 3ºA SE PREESCOLAR**

**CUESTIONARIO PARA PADRES DE FAMILIA**

Nombre del padre: \_\_\_\_\_

Nombre del alumno (a): \_\_\_\_\_

Grado y grupo del alumno: \_\_\_\_\_

**BATERIA I**

1. *¿Crees que está bien usar la fuerza o ser mano dura para educar a tu hijo?*  
SI                      NO                      A VECES
2. *¿Te cuesta decirle "NO" a tu hijo con tal de no tener que lidiar con su berrinche?*  
SI                      NO                      A VECES
3. *¿Le gritas o le alzas la voz para que te obedezca después de haberle dado una indicación?*  
SI                      NO                      A VECES
4. *¿Guías a tus hijos, les das consejos y hablas con ellos o piensas que es mejor que aprendan por sí solos?*  
SI                      NO                      A VECES
5. *¿No corriges a tu hijo por miedo a generarle algún trauma?*  
SI                      NO                      A VECES
6. *¿Discuten en familia acerca de los planes y vacaciones?*  
SI                      NO                      A VECES
7. *¿Piensas que es una demostración de amor al comprar lo que tu hijo te pide?*  
SI                      NO                      A VECES
8. ¿Qué tipo de tareas domésticas dejas que ayude tu hijo (a) en el hogar?  
( ) BARRER EL PISO  
( ) LEVANTAR Y ORGANIZAR SUS JUGUETES  
( ) RECOGER SU PLATO O VASO DESPUES DE COMER  
( ) DOBLAR ROPA O DESPOSITARLA EN EL CESTO  
( ) AYUDAR A PONER LOS PLATOS EN LA MESA PARA LA COMIDA  
( ) ALIMENTAR A SU MASCOTA  
( ) TENDER SU CAMA  
( ) ORGANIZAR SU CUARTO  
( ) AYUDAR A PREPARAR LA COMIDA  
( ) LAVAR LOS PLATOS CON SUPERVISION  
( ) REGAR LAS PLANTAS  
( ) COLOCAR LA BASURA EN EL CESTO  
( ) LIMPIAR Y SACUDIR

BATERIA II

1. **¿Qué actividades extracurriculares realiza tu hijo?**
2. **¿Qué tipo de actividades o juegos realiza tu hijo cuando visitan o hay reuniones familiares?**
3. **¿Cuál es el lugar al que frecuentemente asiste ya sea de paseo, vacaciones, etc., que implique a toda la familia?**
4. **En el hogar, ¿Qué actividades (de cualquier tipo) dejas que tu hijo realice?**
5. **¿Hay participación de tu familia en proyectos o eventos comunitarios (costumbres, tradiciones, celebraciones locales)?**

BATERIA III

Lenguaje

1. *Cuando salen a la calle y tu hijo ve algún objeto nuevo o que no entiende, ¿le explicas con claridad su funcionamiento o el porqué de sus características?*  
SI            NO            A VECES
2. *¿Corriges y ayudas a tu hijo a que pronuncie o llame las cosas por su nombre?*  
SI            NO            A VECES
3. *¿Realizan, juegos de mesa, cantas canciones o les lees cuentos?*  
SI            NO            A VECES
4. *¿Dejas que hijo es muy comunicativo, busca expresarse o entablar una conversación?*  
SI            NO            A VECES

Motricidad fina y gruesa, corporeidad, postura, equilibrio, lateralidad, noción espacial.

5. **Cuando sales a jugar con tus hijos o los llevas al parque o algún lugar recreativo, ¿a qué juegan o que actividades realizan?**
6. *¿Le enseñas a tu hijo a tomar bien los utensilios para comer, el lápiz para dibujar o para colorear?*  
SI            NO            A VECES
7. **¿Como aprendió y quien le enseñó a utilizar el celular o tableta tu hijo?**
8. **¿Tu hijo sabe distinguir las partes de su cuerpo? ¿Cómo las aprendió?**

9. De los siguientes conceptos o palabras ¿Cuáles reconoce tu hijo?

Atrás, adelante, arriba, abajo, adentro, afuera, izquierda, derecha.

10. **Con que objetos o juguetes dejas que se entretenga más tu hijo ¿con cosas pequeñas o cosas grandes?**

11. Como padre, a que incentivas a que realice más tu hijo ¿salir a jugar o entretenerlo con algún dispositivo?

SALIR A JUGAR

DISPOSITIVO

Socioemocional

12. *¿Tu hijo es tímido o le es fácil hablar con las personas y hacer amigos?*

SI

NO

A VECES

13. *¿Dejas que tu hijo demuestre su autonomía tanto en la escuela como en la casa?*

SI

NO

A VECES

14. **¿De qué manera tratas de tranquilizar a tu hijo cuando está en un estado de tensión o de frustración?**

Cognitiva

15. Cuando sales al mercado o algún otro lugar, le enseñas a tu hijo a comprar, dándole dinero y enseñarle como para que dulces o cosas le puede alcanzar.

SI

NO

A VECES

16. Hablas frente a tu hijo sobre cosas que pasaron ayer, hoy y lo que harán mañana, tratas de que el ubique los días de la semana, así como el tiempo mañana, tarde y noche.

SI

NO

A VECES

17. Le enseñas a tu hijo a saber cómo se llama, cuántos años tiene, en que calles vive, los caminos cuando va de la escuela a su casa o cuando van al mercado o algún lugar que concurran mucho.

SI

NO

A VECES

**FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA**

## APENDICE 5.-GUIÓN DE OBSERVACIÓN

ESFERA DE DESARROLLO	NOMBRE DEL ALUMNO			GRADO
	INDICADOR	SIEMPRE	A VECES	NO SE PRESENTA
LENGUAJE	PLATICA DE MANERA FLUIDA CON SUS COMPAÑEROS			
	PREGUNTA COSAS QUE NO ENTIENDE			
	SE ENTIENDE LO QUE ESTA CANTANDO			
SOCIOEMOCIONAL	VA AL BAÑO SOLO			
	RECONOCE SU ESTADO EMOCIONAL: TRISTE, ENOJADO, ALEGRE			
	JUEGA Y PARTICIPA DE MANERA GRUPAL			
PENSAMIENTO MATEMATICO	DISTINGUE LAS LETRAS DE LOS NUMEROS			
	SABE DISTINGUIR GRANDE, PEQUEÑO, ARRIBA, ABAJO, DENTRO Y FUERA			
	DIFERENCIA Y AGRUPA OBJETOS			
MOTRICIDAD FINA Y GRUESA	CORRE EN DIFERENTES DIRECCIONES CONTROLANDO SU CUERPO			
	COLOREA SIN SALIRSE DEL CONTORNO			
	LOGRA ENSARTAR CUENTAS			
	TOMA EL LAPIZ Y CRAYOLAS DE FORMA ADECUADA			
	SABE HACER UN CIRCULO			
	IDENTIFICA LAS PARTES DE SU CUERPO			
	SABE PATEAR UN BALON O PELOTA			
	RECORTA CON LAS TIJERAS SIGUIENDO EL CONTORNO			
	SE ABROCHA LOS BOTONES DEL SUETER O CAMISA			
	ESCRIBE SU NOMBRE COMPLETO			
	PEGA DIFERENTES MATERIALES DENTRO DE UN DIBUJO SIN SALIRSE DEL CONTORNO			
<b>FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA</b>				

## APENDICE 6.-TABLA SUPUESTO DE ACCIÓN

TEMA	OBJETO DE INTERVENCIÓN	NOCIONES A TRABAJAR	CAMPO, AREA, AMBITO DE FORMACIÓN	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	SUPUESTO DE ACCIÓN
P S I C O M O T R I C I D A D	NOCIÓN ESPACIAL	LATERALIDAD IZQUIERDA- DERECHA	PENSAMIENTO MATEMATICO ORGANIZADOR CURRICULAR 1 FORMA, ESPACIO Y MEDIDA ORGANIZADOR CURRICULAR 2 UBICACIÓN ESPACIAL	APRENDIZAJE COLABORATIVO  TECNICAS DIALOGO TRABAJO EN EQUIPO	
	MOTRICIDAD FINA COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL	CONTROL MANIPULACIÓN PRECISIÓN	E. FÍSICA ORGANIZADOR CURRICULAR 1 COMPETENCIA MOTRIZ ORGANIZADOR CURRICULAR 2 DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD	RECURSOS MEMORION El niño debe pulsar la casilla donde aparece el búho ZIGZAG	
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA					

## APENDICE 7 VINCULACIÓN PEDAGÓGICA PARA DISEÑO DE PPA

<i>VINCULACIÓN PEDAGÓGICA</i>				
NOCIONES	CAMPO / ÁREA	ORGANIZADO CURRICULAR 2	APRENDIZAJES ESPERADOS	TRANVERSALIDAD
COORDINACION OCULO- MANUAL (MANIPULACION, CONTROL, PRECISION)	E. FISICA  COMPETENCIA MOTRIZ	DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.</li> <li>• Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo.</li> <li>• Reconoce lo que puede hacer con ayuda y sin ayuda. Solicita ayuda cuando la necesita.</li> <li>• Persiste en la realización de actividades desafiantes y toma decisiones para concluir las.</li> <li>• Reconoce cuando alguien necesita ayuda y la proporciona.</li> <li>• Colabora en actividades del grupo y escolares, propone ideas y considera las de los demás cuando participa en actividades en equipo y en grupo.</li> <li>• Propone acuerdos para la convivencia, el juego o el trabajo, explica su utilidad y actúa con apego a ellos.</li> </ul>
		INTEGRACION DE LA CORPOREIDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación.</li> </ul>	
LATERALIDAD	P. MATEMATICO	UBICACION ESPACIAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la</li> </ul>	<p style="text-align: center;">ARTES</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea y reproduce secuencias de movimientos, gestos y posturas corporales con y sin música, individualmente y en coordinación con otros.</li> </ul>



	FORMA, ESPACIO, MEDIDA		interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usa recursos de las artes visuales en creaciones propias.</li> <li>• Reproduce esculturas y pinturas que haya observado.</li> </ul>
				<p style="text-align: center;"><b>P. MATEMATICO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reproduce modelos con formas, figuras y cuerpos geométricos.</li> <li>• Construye configuraciones con formas, figuras y cuerpos geométricos.</li> <li>• Usa expresiones temporales y representaciones gráficas para explicar la sucesión de eventos.</li> </ul>
				<p style="text-align: center;"><b>LENGUAJE Y COMUNICACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Solicita la palabra para participar y escucha las ideas de sus compañeros.</li> <li>• Expresa con eficacia sus ideas acerca de diversos temas y atiende lo que se dice en interacciones con otras personas.</li> <li>• Menciona características de objetos y personas que conoce y observa.</li> <li>• Argumenta por qué está de acuerdo o en desacuerdo con ideas y afirmaciones de otras personas.</li> <li>• Da instrucciones para organizar y realizar diversas actividades en juegos y para armar objetos.</li> </ul>
				<p style="text-align: center;"><b>EDUCACION FISICA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Propone distintas respuestas motrices y expresivas ante un mismo problema en actividades lúdicas.</li> </ul>

FUENTE: ELABORACION PROPIA

## APENDICE 8.-DISEÑO Y PLANIFICACIÓN DE PROYECTOS PEDAGÓGICOS DE AULA

### FASE 0



### COLEGIO ABRAHAM LINCOLN BITACORA DE CLASES NIVEL PREESCOLAR 3

N.L.	NOMBRE DEL ALUMNO	INTERESES/POTENCIALIDADES
1	ALTOS VILLAREAL EDUARDO	MINECRAF (CONSTRUIR)
2	BERNAL GLEZ GAEL ALEJANDRO	ROMPECABEZAS DE AVENGERS
3	CABRERA GOMEZ KEYSI NAOMI	BARBIE (PONERLES ROPA, ARREGLARLAS, PINTARLAS)
4	DOMINGUES PEREZ SANTIAGO	FREE FIRE (MATAR Y DISPARAR)
5	ESTRADA ESPINIZA LUIS ENRIQUE	ROMPECABEZAS Y FREE FIRE
6	GALINDO NIETO DANIEL	ROBLOX (CONSTRUIR)
7	GUTIERREZ CORTEZ MIRANDA REGINA	MINECRAF (CONSTRUIR)
8	MUNOZ GARCIA IRVING URIEL	ROBLOX (MINI MAPAS Y CONSTRUIR)
9	PEREZ GUTIERREZ XIMENA M.	BARBIE (COLOREAR, IGUAL QUE KEISY)
10	PORRAS SALAZAR MATIAS	ROMPECABEZAS (ARMAR) Y MINECRAF (CONSTRUIR)
11	REA GARCIA KARIME	COMIDA (HACER HOTDOGS Y PREPARAR COMIDA)
12	VASQUEZ MDEZ. ELIAN MATEO	ROMPECABEZAS

PROCESAMIENTO DE TEMAS IDENTIFICADOS	
TEMAS Y SUBTEMAS	Nº
1. JUEGO DE PC PARA ARMAR (Rompecabezas, preparar hotdogs; comida)	5
2. JUEGO DE PC PARA CONSTRUIR (Minecraft y Roblox)	4
3. JUEGO DE PC PARA MISIONES (Free Fire)	1
4. JUEGO PARA PC DE BARBIE	2

SELECCIÓN DEFINITIVA DEL TEMA	
Nº DEL TEMA	VOTOS
1. JUEGO DE PC PARA ARMAR ROMPECABEZAS	7
2. JUEGO DE PAC PARA CONSTRUIR	5

NUESTRO PROYECTO SE LLAMA:

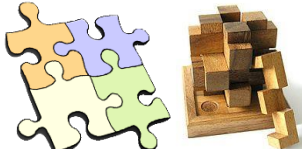
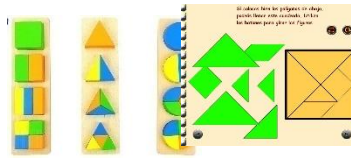


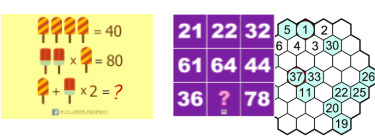
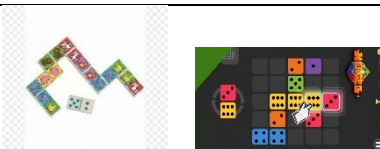
*“ROMPECABEZAS PRO”*

FUENTE: ELABORACION PROPIA

## FASE I

FASEI. PLANIFICACIÓN DEL ALCANCE DEL PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA	
NUESTRO PROYECTO SE LLAMA: "ROMPECABEZAS PRO"	
BREVE DESCRIPCIÓN DE LOS ROMPECABEZAS	
<p>De acuerdo al interés de los niños de tercero de preescolar, es como se partió para que eligieran el tema del proyecto, resultando así en su gusto por jugar y armar rompecabezas utilizando el equipo de cómputo. El alcance y los beneficios de armar rompecabezas en los niños mejora su concentración, su habilidad de resolver problemas, mejorando su habilidad visual, el desarrollo y mejora del desarrollo de su inteligencia, el desarrollo de la lógica, su psicomotricidad específicamente en su coordinación óculo manual y la lateralidad. Los rompecabezas se clasifican por categorías de acuerdo a sus funciones, convirtiéndose en un material didáctico pedagógico.</p>	
<p><b>JUSTIFICACIÓN</b></p> <p>El tema del proyecto va acorde al tema que escogieron los niños de acuerdo a su interés. Los rompecabezas a temprana edad benefician al niño en su motricidad fina a través de la coordinación óculo manual, reflejándose así en un mejor control en la manipulación y la coordinación de sus dedos, en su psicomotricidad a través de las habilidades espaciales, mejora y beneficia su concentración, su memoria visual, su desarrollo de la lógica y su inteligencia visoespacial, beneficiando y propiciando al desarrollo no solo de la habilidad motriz, sino a desarrollar la habilidad de pensamiento matemático.</p>	<p><b>UTILIDAD</b></p> <p>La utilidad de este proyecto es que los niños de tercero de preescolar reconozcan e interactúen con los diferentes tipos de rompecabezas que existen y que estén acordes a su edad y características de desarrollo, desarrollando su aprendizaje para poder resolverlos a través del trabajo colaborativo, usando el dialogo para llegar a un acuerdo a través de comunicación establecida con su compañero asignado para el proyecto. Se trabaja en la autoestima, su confianza en sí mismo y mejora su habilidad de relacionarse con su compañero.</p>
<p><b>INFORMACIÓN HISTÓRICA</b></p> <p>La actividad que se trabajó la última vez fue la enseñanza y utilización de las flechas de dirección como sustitución del uso del mouse. Las flechas de dirección servirían para propiciar en el niño a que desarrolle mejor su lateralidad ubicando la selección de carpetas en el monitor desarrollando una mejor ubicación y relación con las flechas. La actividad resulto difícil de desarrollar por algunos niños ya que aún hay con función por relacionar las teclas de dirección en la selección de las carpetas de la pantalla.</p>	
<p><b>INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL SOBRE EL TEMA SELECCIONADO</b></p> <p>¿Qué son los rompecabezas, cuando se inventó, sus funciones y utilidades a lo largo de la historia?</p> <p>Los rompecabezas o también llamados "puzzles" en la actualidad, es un juego que consiste en recomponer una figura o una imagen, ensamblando de manera correcta las piezas en cada una de las cuales hay una parte de dicha figura o imagen. Las piezas de un rompecabezas pueden ser planas y de distintas formas o el ensamble de piezas para armar una figura no plana. Los materiales con que suelen estar hechos van desde cartón, papel, plástico, madera, metal o de imán.</p>	

Actualmente los rompecabezas pueden ser armados manualmente o en online. Su origen se remonta en 1766, creado por el cartógrafo inglés John Spilsbury quien pego un mapa de Europa en una tabla de madera y lo corto en trozos que se ensamblaban para armar la imagen del mapa, con el fin de enseñar a los niños de la alta sociedad inglesa a que aprendieran geografía. Posteriormente, se pusieron de moda, surgiendo nuevos temas de acuerdo a la preferencia e interés de los padres para que aprendieran contenidos apropiados sus hijos. Con el tiempo la temática se fue diversificando siguiendo siendo una herramienta o recurso pedagógico para el aprendizaje de los niños en los diferentes temas o contenidos. Actualmente existen los rompecabezas online para todo tipo de edades y en sus diferentes niveles de complejidad.

ROMPECABEZAS FAMOSOS		
DE TIPO MECANICO	Un Rompecabezas mecánico es un rompecabezas presentado como un grupo de piezas mecánicas interrelacionadas.	
DE PARTICIONES GEOMETRICAS	Los rompecabezas geométricos son figuras geométricas, bi o tridimensionales, que deben componerse o descomponerse de manera prefijada.	
DE POLIFORMAS	Una poliforma es una figura plana construida juntando numerosos polígonos.	
DE CERILLAS	Mover cerillas de acuerdo a la especificación de cada reto, ya sea añadiendo o eliminando cerillas.	
ROMPECABEZAS LOGICOS Y MATEMATICOS	Encontrar el valor de cada dibujo	
DOMINO	El objetivo del dominó es tratar de intuir (y contar) el número de puntos que tienen las fichas de los contrincantes para hacerles el juego más difícil.	

<p>CUADRADOS MAGICOS DE LETRAS Y NUMEROS</p>	<p>Un cuadrado mágico es una tabla de grado primario donde se dispone de una serie de números enteros en un cuadrado o matriz de forma tal que la suma de los números por columnas, filas y diagonales principales sea la misma.</p>	
<p>NUMERICOS</p>	<p>cuyo objetivo es formar una bonita imagen y para lograrlo se necesita enlazar las piezas correctamente siguiendo la numeración.</p>	 <p>¿Qué números se esconden tras D y E?</p>
<p>CUBO DE RUBIK</p>	<p>El objetivo de resolver el rompecabezas se consigue al colocar todos los cuadrados de cada cara del cubo con el mismo color.</p>	<p>OTROS TIPOS:</p> 
<p>SUDOKU</p>	<p>Para jugar, simplemente debes rellenar las celdas en blanco de tal forma que cada fila, columna y caja de 3x3 no tenga números repetidos.</p>	

**FASE II FORMATO GENERAL PARA LAS SESIONES DEL PPA**

<p><b>FASE II. FORMATO GENERAL</b></p>		
<p>NOMBRE DEL PROYECTO</p>	<p>NOCION A TRABAJAR Lateralidad</p>	<p>PERIODO DE TRABAJO -----</p>
<p>“Rompecabezas Pro”  SITUACION DIDACTICA “Mi otra mitad”</p>	<p>PROBLEMÁTICA A TRABAJAR  Es necesario que los niños identifiquen y reafirmen su lateralidad a través del conocimiento y entendimiento de su propio cuerpo por medio de actividades que favorezcan dicha adquisición de aprendizaje.</p>	<p>PROPÓSITO  Favorecer el desarrollo y establecimiento de la lateralidad en el niño.</p>
<p>Área de formación académica</p>	<p>Organización curricular 1 Competencia motriz Organización curricular 2</p>	<p>Indicador de logro Lista de cotejo</p>

Educación Física		Integración de la corporeidad	
Aprendizaje Esperado		Transversalidad	
Integración de la corporeidad	<p>*Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación.</p> <p>*Propone distintas respuestas motrices y expresivas ante un mismo problema en actividades lúdicas.</p>	Socioemocional	<p>Aprendizajes esperados para la transversalidad</p> <p>*Persiste en la realización de actividades desafiantes y toma de decisiones para concluirla.</p> <p>*Colabora en actividades de grupo y escolares, propone ideas y considera la de los demás cuando participa en actividades en equipo y en grupo.</p> <p>*dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo.</p>
		Artes	*Representa la imagen que tiene de sí mismo y expresa mediante ideas de modelado, dibujo y pintura.
		Lenguaje y comunicación	*Menciona características de los objetos y personas que conoce y observa.
<b>Diseño de tareas de aprendizaje</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les colocara a los niños una cinta dividiendo su cuerpo de manera vertical, así como también se les colocara una pulsera de pompones en cada mano (izquierda pulsera de pompones de color verde, derecha pulsera de pompones color rosa). De manera colectiva los niños se observarán así mismos discutiendo las partes iguales de su cuerpo.</li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños se observarán frente a un espejo de plástico y observarán las partes de su cuerpo. De manera colectiva, identificarán su izquierda y su derecha de acuerdo al color.</li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>De manera individual colorearán un dibujo ubicando su derecha y su izquierda de acuerdo a los colores de la pulsera de su muñeca.</li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>En equipo de 4 niños, armarán un rompecabezas de un muñeco de jengibre (1m de alto). El muñeco de jengibre estará coloreado (parte izquierda de color verde, parte derecha color rosa) y los niños colocarán cada extremidad del dibujo donde corresponda.</li> </ul>			
<b>RECURSOS:</b> Cinta adhesiva, pompones de color rosa y verde, espejo plastificado, plotter del hombre de jengibre en blanco y negro, y otro mas en forma de rompecabezas.			

COLEGIO ABRAHAM LINCOLN	
3° DE PREESCOLAR	
EVALUACIÓN LISTA DE COTEJO	
PROYECTO "EL ROMPECABEZAS PRO"	SESION 1
ÁREA DE FORMACIÓN ACADÉMICA EDUCACIÓN FÍSICA	NOCIÓN: LATERALIDAD
ORGANIZADOR	APRENDIZAJES ESPERADOS

CURRICULAR					
CREATIVIDAD EN LA ACCIÓN MOTRIZ	Propone distintas respuestas motrices y expresivas ante un mismo problema en actividades lúdicas.				
INTEGRACIÓN DE LA CORPOREIDAD	Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican la organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación.				
CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE	SUFICIENTE	SATISFACTORIO	DESTACADO	
Identifican su lado izquierdo y derecho de sí mismos y el de sus compañeros.					
Observan las simetrías de sus cuerpos y reconocen las características.					
Identifican cuantas piernas, pies, brazos, manos, orejas y ojos tienen individualmente.					
Participan y se organizan colectivamente en las actividades.					
Respetan las opiniones de los demás.					
Resuelven de manera asertiva y positiva el rompecabezas.					
Proponen diferentes soluciones para la resolución de las actividades.					

<b>FASE II. FORMATO GENERAL</b>		
NOMBRE DEL PROYECTO	NOCION A TRABAJAR	PERIODO DE TRABAJO
	"Rompecabezas Pro"  SESIÓN 2 " Lo que veo "	Lateralidad y coordinación óculo-manual  <b>PROBLEMÁTICA A TRABAJAR</b>  Es necesario que los niños identifiquen y reafirmen su lateralidad y mejoren su coordinación segmentaria a través del conocimiento y entendimiento de su propio cuerpo por medio de actividades que favorezcan dicha adquisición de aprendizaje en el desarrollo de habilidades motrices.

Área de formación académica Educación Física	Organización curricular 1 COMPETENCIA MOTRIZ	Indicador de logro Lista de cotejo
	Organización curricular 2 *DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD *INTEGRACIÓN DE LA CORPOREIDAD *CREATIVIDAD EN LA ACCIÓN MOTRIZ	
Aprendizaje Esperado	Transversalidad	Aprendizajes esperados para la transversalidad
<p>*Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.</p> <p>*Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieran control y precisión en sus movimientos.</p> <p>*Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación.</p> <p>*Propone distintas respuestas motrices y expresivas ante un mismo problema en actividades lúdicas.</p>	Pensamiento matemático	Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.
	Artes	Crea y reproduce secuencias de movimientos, gestos y posturas corporales con y sin música, individualmente y en coordinación con otros.
	Socioemocional	Colabora en actividades de grupo y escolares, propone ideas y considera la de los demás cuando participa en actividades de equipo y en grupo.
	Lenguaje y comunicación	Da instrucciones para organizar y realizar diversas actividades en juegos y para armar objetos
<b>DISEÑO DE TAREAS DE APRENDIZAJE</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños en grupos de cuatro, se reunirán para jugar "Jenga" (juego de mesa) por 10 minutos, ellos mismos tendrán que organizarse para asignar turnos y poder iniciar el juego.</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se colocaran las pulseras de los pompones para diferenciar su lateralidad izquierda pulsera color verde y derecha pulsera de color rosa (no se los quitaran), realizan una pila o torre utilizando vasos de color rosa y verde, colocando a la izquierda los verdes y derecha los rosas, se deberán organizar para poder realizar la actividad.</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Recortaran el contorno del dibujo de un cuerpo humano individualmente, posteriormente lo doblaran por la mitad tendrá que ser lo más simétrico posible.</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Pintaran sus manos de acuerdo al color de la pulsera para poder plasmar la silueta de la mano en el papel bond, del lado izquierdo el color verde y del lado derecho las manos con color rosa.</li> </ul>		
<p>RECURSOS: Jenga, vasos de colores verdes y rosas, impresiones del cuerpo humano, tijeras, pintura digital color rosa y verde, pulseras de pompones rosas y verdes, 3 pliegos de papel bond blanco,</p>		



COLEGIO ABRAHAM LINCOLN 3° DE PREESCOLAR					
EVALUACIÓN LISTA DE COTEJO					
PROYECTO "ROMPECABEZAS PRO"		SESION 2			
ÁREA DE FORMACIÓN ACADÉMICA EDUCACIÓN FÍSICA		NOCIONES A TRABAJAR LATERALIDAD Y COORDINACIÓN VISOMOTRIZ			
ORGANIZADOR CURRICULAR		APRENDIZAJES ESPERADOS			
1	COMPETENCIA MOTRIZ				
2	*DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD	*Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos. *Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieran control y precisión en sus movimientos.			
	*INTEGRACIÓN DE LA CORPOREIDAD	*Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación.			
	*CREATIVIDAD EN LA ACCIÓN MOTRIZ	*Propone distintas respuestas motrices y expresivas ante un mismo problema en actividades lúdicas.			
N°	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE	SUFICIENTE	SATISFACTORIO	DESTACADO
1	Logran organizarse para la asignación de roles entre ellos mismos sin la necesidad de intervención de la docente.				
2	En la mayoría de las actividades recuperan el conocimiento e identificación de su lateralidad.				
3	Se muestran interesados y pacientes por las actividades que requieren más tiempo y con más dificultad en su realización.				
4	Intentan volver a realizar la actividad para poder lograr la consigna				
5	Mantienen una comunicación asertiva y colaborativa entre los miembros de los equipos.				
6	Muestran dificultad en las actividades que requieren de mayor precisión y control de las manos.				

7	Coordinan sus movimientos de las manos en conjunto para lograr completar las actividades.				
8	Conversan para poder expresar sus ideas y opiniones hacia alguna actividad sobre cómo sería mejor resolverla.				
9	Propician ayuda y le explican a sus compañeros para poder lograr terminar las actividades.				
10	Comprenden que cada persona u objeto posee una simetría.				

<b>FASE II. FORMATO GENERAL</b>		
NOMBRE DEL PROYECTO	NOCION A TRABAJAR Coordinación visomotriz	PERIODO DE TRABAJO -----
	PROBLEMÁTICA A TRABAJAR	PROPÓSITO
"Rompecabezas Pro"  SESIÓN 3 "A mi lado "	Es necesario trabajar actividades donde los niños desarrollen su coordinación visomotriz, para una mejor manipulación, control y presión de sus movimientos hacia cualquier objeto.	Favorecer actividades para el desarrollo de la coordinación visomotriz en el niño.
Área de formación académica Educación Física	Organización curricular 1 COMPETENCIA MOTRIZ	Indicador de logro Lista de cotejo
	Organización curricular 2 DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD	
Aprendizaje Esperado	Transversalidad	Aprendizajes esperados para la transversalidad
*Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.  *Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieran control y precisión en sus movimientos.	Socioemocional	Colabora en actividades de grupo y escolares, propone ideas y considera la de los demás cuando participa en actividades de equipo y en grupo.
	Exploración y comprensión del mundo natural y social	Experimenta con objetos y materiales para poner a prueba sus ideas y supuestos.
	Lenguaje y comunicación	Argumenta porque está de acuerdo o en desacuerdo con ideas y afirmaciones de otras

		personas.
RECURSOS: tijeras, rompecabezas de video juegos tamaño doble carta, pegamento en barra, pedazos de cartón del tamaño hoja doble carta, colores y crayolas gruesos, pulseras de pompones para cada alumno.		
Diseño de tareas de aprendizaje		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se colocaran las pulseras de pompones en cada mano izquierda verde y derecha rosa.</li> <li>Los niños en grupos de cuatro, se reunirán para jugar "Jenga" por 10 minutos, ellos tendrán que organizarse para asignar turnos.</li> <li>En grupo de cuatro personas deberán organizarse para recortar siguiendo las líneas punteadas de un rompecabezas tamaño doble carta.</li> <li>En equipo armaran el rompecabezas para identificar la imagen del videojuego que les toco para poder pegarlo en una superficie de cartón y no se les mueva y seguir con la siguiente actividad.</li> <li>Se organizarán en equipo para poder colorear el rompecabezas.</li> </ul>		

COLEGIO ABRAHAM LINCOLN 3° DE PREESCOLAR					
EVALUACIÓN LISTA DE COTEJO					
PROYECTO "ROMPECABEZAS PRO"			SESION 3		
ÁREA DE FORMACIÓN ACADEMICA EDUCACIÓN FÍSICA		NOCIONES A TRABAJAR LATERALIDAD Y COORDINACIÓN VISOMOTRIZ			
ORGANIZADOR CURRICULAR		APRENDIZAJES ESPERADOS			
1	COMPETENCIA MOTRIZ				
2	*DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD	*Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos. *Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieran control y precisión en sus movimientos.			
N°	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE	SUFICIENTE	SATISFACTORIO	DESTACADO
1	Logran organizarse en grupo para repartirse el trabajo para poder completar la tarea.				
2	Todos los alumnos por equipo propician la participación de todos sus integrantes.				
3	Coordinan y tienen control de los movimientos de su mano en cada actividad donde se requiera del uso de la mano y la vista.				
4	Logran presentar un trabajo bien recortado y				

	coloreado.				
5	Al armar el rompecabezas usan expresiones de noción espacial y lateralidad "arriba, abajo, izquierda y derecha"				
6	Se muestran interesados por participar y ayudar en las actividades por equipo.				
7	Se muestran pacientes y pertinentes en las actividades, dando su punto de vista para poder resolver las consignas.				
8	Utilizan su creatividad para poder encontrar la solución al armar y colorear el rompecabezas.				
9					
10					

<b>FASE II. FORMATO GENERAL</b>		
NOMBRE DEL PROYECTO  "Rompecabezas Pro"  Sesión 4 " ¿De qué lado?"	NOCION A TRABAJAR Coordinación visomotriz y Lateralidad	PERIODO DE TRABAJO -----
	PROBLEMÁTICA A TRABAJAR  Es necesario que los niños identifiquen y reafirmen su lateralidad y mejoren su coordinación segmentaria a través del conocimiento y entendimiento de su propio cuerpo por medio de actividades que favorezcan dicha adquisición de aprendizaje en el desarrollo de habilidades motrices.	PROPÓSITO  Favorecer actividades en donde impliquen la coordinación de la vista con las manos y ayuden a establecer su lateralidad.
Área de formación académica Educación Física	Organización curricular 1 Competencia motriz	Indicador de logro Lista de cotejo
	Organización curricular 2 *DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD *CREATIVIDAD EN LA ACCIÓN MOTRIZ	
Aprendizaje Esperado	Transversalidad	Aprendizajes esperados para

		la transversalidad
<p>*Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieran control y precisión en sus movimientos.</p> <p>*Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.</p> <p>*Propone distintas respuestas motrices y expresivas ante un mismo problema en actividades lúdicas.</p> <p>*reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia.</p>	Pensamiento matemático	Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.
	socioemocional	Colabora en actividades de grupo y escolares, propone ideas y considera la de los demás cuando participa en actividades de equipo y en grupo.
	Lenguaje y comunicación	Menciona características de objetos y de personas que conoce y observa.  Solicita la palabra para participar y escuchar las ideas de sus compañeros
<p>RECURSOS: pulsera de pompones, juego de mesa Jenga, pulseras de pompones color verde y rosa, rompecabezas tamaño plotter de las partes del teclado, un mouse.</p>		
<p>Diseño de tareas de aprendizaje</p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños en grupos de cuatro, se reunirán para jugar "Jenga" por 15 minutos, ellos tendrán que organizarse para asignar turnos.</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños se colocarán las pulseras de pompones en cada mano izquierda verde y derecha rosa.</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Colectivamente los alumnos observarán las impresiones con las flechas de direccionalidad del teclado, deberán identificar cual es "arriba", "abajo", "derecha" e "izquierda".</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Colectivamente se les presentara un rompecabezas con las partes del teclado, lo observarán identificando las partes del teclado y le darán instrucciones a la docente para guiarla sobre donde va cada parte para formar la imagen del teclado.</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Colectivamente se les presentara un rompecabezas con las partes del mouse, lo observarán identificando las partes del teclado y le darán instrucciones a la docente para guiarla si a la izquierda o a la derecha para formar la imagen.</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>En equipos de cuatro niños, se les dará un mouse para que realicen los movimientos, izquierda, derecha, arriba y abajo viendo la relación que posee con el cursor en la pantalla.</li> </ul>		

COLEGIO ABRAHAM LINCOLN 3° DE PREESCOLAR	
EVALUACIÓN LISTA DE COTEJO	
PROYECTO "ROMPECABEZAS PRO"	SESION 4
ÁREA DE FORMACIÓN ACADÉMICA EDUCACIÓN FÍSICA	NOCIONES A TRABAJAR LATERALIDAD Y COORDINACIÓN VISOMOTRIZ
ORGANIZADOR CURRICULAR	APRENDIZAJES ESPERADOS
1	COMPETENCIA

MOTRIZ					
2	*DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD	*Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos. *Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieran control y precisión en sus movimientos.			
	*CREATIVIDAD EN LA ACCIÓN MOTRIZ	*Propone distintas respuestas motrices y expresivas ante un mismo problema en actividades lúdicas.			
N°	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE	SUFICIENTE	SATISFACTORIO	DESTACADO
1					
2	Participan y dejan participar a otros compañeros por turnos.				
3	En todas las actividades usan términos de noción espacial para poder orientar a la docente en la colocación del rompecabezas.				
4	Representa los movimientos que requiere el mouse para poder desplazarse en la pantalla el cursor usando nociones espaciales y de lateralidad.				
5	Logra identificar todas las partes que componen el mouse y el teclado.				
6	Coordinan y tienen control de los movimientos de su mano en cada actividad donde se requiera del uso de la mano y la vista.				
7	Logran identificar su propia lateralidad y la lateralidad en otros objetos o personas.				
8	Participan de manera asertiva en las actividades colectivas.				
9	Le enseña y corrige a sus compañeros para que pueda identificar bien sus nociones.				
10	Logran organizarse y se				

	muestran pacientes para poder realizar el juego de Jenga.				
--	---	--	--	--	--

**FUENTE: ELABORACION PROPIA**





**RUBRICA DE EVALUACIÓN PARA LOS PROYECTOS PEDAGOGICOS DE AULA**

**COMPUTACIÓN 3ªA**

**RUBRICA PARA EVALUAR COORDINACIÓN OCULO MANUAL Y LATERALIDAD.**

<b>Aprendizaje Esperado</b>	<b>Aspecto</b>	<b>NIVEL DE LOGRO</b>					
		<b>Insuficiente 1</b>	<b>Suficiente 2</b>	<b>Satisfactorio 3</b>	<b>Destacado 4</b>	<b>Tota l</b>	<b>Observacion es</b>
1.-Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.	<u>Manipulación</u>	No muestran capacidad de manipular las piezas de los diferentes materiales y objetos que se le presentan para poder completar las actividades colaborativas.	Intentan manipular las piezas de los diferentes materiales y objetos, para poder llevar a cabo la actividad en colaboración.	Manipulan los diferentes objetos y materiales durante el desarrollo de las actividades logrando completarlas, trabajando en colaboración con sus diferentes compañeros.	Manipulan adecuadamente todas las piezas de los diferentes objetos y materiales que se le presentan, además de completar sin dificultad y satisfactoriamente, las actividades en colaboración.		
	<u>Estabilidad</u>	No muestran estabilidad en los movimientos, donde implique inclinarse, levantar o cambiar de posición de sus manos y dedos durante las actividades no concluyéndolas.	Presentan dificultad en la estabilidad de sus movimientos para inclinar, levantar y cambiar de posición, en la utilización de sus manos y dedos durante el desarrollo de las actividades.	Manifiestan la estabilidad de los movimientos de las manos y dedos para inclinar, levantar y cambiar su posición, durante el desarrollo de las actividades.	Logran estabilizar los movimientos de las manos y los dedos para inclinar, levantar y cambiar de posición, logrando concluir gratamente las actividades.		
2.-Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieran control y precisión en sus movimientos.	<u>Control</u>	No controlan ni regulan los movimientos de las manos, los dedos y los materiales, no terminando a tiempo las actividades.	Se les dificulta controlar y regular los movimientos de los dedos, las manos y los materiales, concluyendo lentamente las actividades designadas.	Controlan y regulan los movimientos de las manos y de los dedos, así como de los materiales durante el desarrollo de las actividades.	Muestran control y regulación en todos sus movimientos de las manos, los dedos y los materiales, logrando concluir sin dificultad las actividades designadas.		
	<u>Precisión</u>	Carece de precisión en sus movimientos al insertar, armar, colocar o recortar los	Muestran problemas al realizar movimientos de precisión al armar, colocar o	Muestran precisión en algunos de sus movimientos al armar, colocar y recortar	Logran una precisión adecuada en todos sus movimientos para armar,		

		materiales que se requieren para desarrollar las actividades.	recortar los materiales que se les presentan para completar las actividades.	los diferentes materiales que se le presentan completando las actividades.	colocar y recortar los diferentes materiales que se le presentan terminando a tiempo las actividades.		
3.- identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican la organización espacio-temporal, lateralidad equilibrio y coordinación.	<u>Organización espacio-temporal</u>	No logran ubicar los objetos ni su propio cuerpo a partir del espacio físico que lo rodea.	Muestran inseguridad al tratar de ubicar los objetos y su propio cuerpo a través del espacio físico, en el que se encuentren.	Se ubican a sí mismos y a los objetos a partir de un espacio físico en el que se encuentren.	Saben ubicarse adecuadamente y sin problemas, su propio cuerpo y los objetos dentro de un espacio u entorno físico.		
	<u>Lateralidad</u>	No identifican su izquierda o derecha a partir de sus extremidades inferiores y superiores y su simetría.	Presentan dificultades en el reconocimiento de su lateralización a través de sus extremidades inferiores y superiores al igual que en su simetría.	Reconocen su simetría y la lateralidad de su propio cuerpo a través de sus extremidades inferiores y superiores.	Logran establecer su simetría y su lateralización a partir de su propio cuerpo a través de sus extremidades superiores e inferiores.		
	<u>Coordinación</u>	No presentan la capacidad de coordinar sus extremidades superiores para lograr los movimientos requeridos en las actividades que impliquen manipulación de materiales u objetos.	Intentan coordinar sus extremidades superiores para lograr los movimientos requeridos en las actividades que impliquen la manipulación de los diferentes materiales y objetos.	Coordinan los movimientos de las manos, los dedos y la vista para poder concluir las actividades que impliquen la manipulación de materiales y objetos que se les presentan.	Logran coordinar de forma adecuada los movimientos de las manos y los dedos en todas las actividades que implicaban la manipulación de los materiales y objetos, logrando concluir las actividades sin ningún tipo de problema.		
4.- Reconoce las características que lo identifican y diferencian de los demás en actividades y juegos.	-----	No identifica sus propias cualidades y las de sus compañeros durante las actividades y juegos colaborativos.	Identifica solo algunas de sus propias cualidades que posee y las que poseen sus compañeros, solo en algunas actividades y juegos colaborativos.	Se identifican a sí mismos sus propias cualidades y las de los demás, en el desarrollo de solo algunos juegos y actividades colaborativas.	Logra identificar todas las cualidades de sí mismo y de los demás que hace que diferencien entre sí, en el desarrollo de todas las actividades y juegos colaborativos.		
5.- Propone distintas respuestas	<u>Respuesta motriz</u>	No presenta respuestas motrices en el desarrollo de las actividades que impliquen	Responden solo a algunas actividades motrices durante el desarrollo de actividades	Responden a las diferentes actividades motrices que impliquen movimientos de	Responden de manera adecuada a todas las actividades que implicaron el		

motrices y expresivas ante un mismo problema en actividades lúdicas.		el movimiento de sus manos y dedos.	que impliquen movimientos de manos y dedos.	manos y dedos durante el desarrollo de las actividades.	movimiento de las manos y los dedos, logrando concluir todas las actividades.		
	<u>Respuesta expresiva</u>	No presenta ni busca expresarse mediante la creatividad en sus movimientos de motricidad fina no resolviendo las actividades.	Intentan expresarse solo en algunos de sus movimientos de motricidad fina, resolviendo sólo algunas actividades.	Responde expresivamente en todos los movimientos que impliquen la motricidad fina, resolviendo las actividades establecidas.	De manera positiva y satisfactoria responde expresivamente a todos los movimientos que impliquen la motricidad fina, logrando concluir todas las actividades sin dificultad		