



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 095 AZCAPOTZALCO

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LA AUTOCONFIANZA
DE LOS ALUMNOS DE PREESCOLAR**

TESINA

TRAYECTORIA FORMATIVA

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

PRESENTA

ALICIA PEÑA HERNÁNDEZ

ASESORA: MAESTRA MARTHA SUSANA MARTÍNEZ VAQUERO

CIUDAD DE MÉXICO, AGOSTO 2023



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



Unidad 095, Azcapotzalco
Azcapotzalco, CDMX
Comisión de titulación

CDMX. A 1 de julio del 2023

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACIÓN

C. ALICIA PEÑA HERNÁNDEZ

Presente:

En mi calidad de Presidenta de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado de la dictaminación a su tesina modalidad trayectoria formativa: **“El juego como estrategia para fortalecer la autoconfianza de los alumnos de preescolar”**, que usted presenta como opción de titulación de la Licenciatura en Educación Preescolar, le manifiesto que reúne los requisitos académicos establecidos por la institución.

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

Atentamente
“EDUCAR PARA TRANSFORMAR”


UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
MARGARITA BERENICE GUTIÉRREZ HERNÁNDEZ
DIRECCIÓN DE UNIDAD UPN 095
D.F. AZCAPOTZALCO

MBGH/CEC/pzc




AGRADECIMIENTOS

A DIOS

Expreso mi agradecimiento a Dios por haberme acompañado y guiado a lo largo de mi carrera por ser mi fortaleza en momentos de debilidad.

A MI FAMILIA

Que me ha impulsado a estudiar para ser un excelente profesional y sobre todo gran persona.

A MI TUTORA

Martha Susana Martínez Vaquero cuyo apoyo fue de gran valor para la meta final de mi trabajo.

A LOS PROFESORES

Al Profesor Manuel Quiles Cruz, gracias por todas sus enseñanzas y apoyo, porque siempre aportó un grano de arena.

A la profesora Guadalupe Hernández Ramírez. Gracias por todo su apoyo incondicional.

DEDICATORIAS

A MIS PADRES MARIA GUADALUPE Y SILVESTRE

Por todo su apoyo, por estar siempre inculcándome valores para la vida, pero sobre todo por enseñarme que en la vida todo tiene un costo y solo se logra estudiando, la gran herencia que me han dejado.

A MI HERMANA SUSANA

Por enseñarme que todo tiene un porque, en esta vida, por todo su apoyo en mi formación como profesionista, gracias a ella pude ver mis limitaciones y mis logros.

A MI SOBRINO ULISES

Por siempre estar conmigo en mi profesión académica y siempre tener todo su apoyo incondicional.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO 1: CONTEXTUALIZACIÓN

1.1 Contexto sociofamiliar	1
1.2 Contexto escolar	2
1.3 Contexto áulico	3

CAPÍTULO 2: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1 Justificación	6
2.2 Descripción del problema	11
2.3 Objetivo General	12
2.4 Objetivos Específicos	13

CAPÍTULO 3: MARCO TEÓRICO

3.1 La Autoconfianza en edad de preescolar	14
3.2 El juego como estrategia de trabajo	17
3.2.1 Juego y niñez	22
3.2.2 El juego social	23
3.2.3 El juego y sostenimiento afectivo.....	25
3.2.4 Juego y lenguaje	26

CAPÍTULO 4: MARCO NORMATIVO

4.1 Artículo 3ro	27
4.2 Planes y programas plan 2004 de preescolar referente al juego	28
4.3 Plan de estudios 2011	29
4.3.1 La importancia del juego	29
4.3.2 El juego en la Guía para la Educadora 2011	31
4.4 Plan de estudios 2017: Aprendizajes Clave	32
4.4.1 Aprendizajes Clave: La importancia del juego	33

4.4.2 El derecho de las niñas y los niños a jugar33

4.5 La Nueva Escuela Mexicana35

CAPÍTULO 5: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

5.1 Descripción General.....38

5.2 Situación Didáctica.....42

5.3 Evaluación de la intervención51

5.4 Análisis de resultados53

Conclusiones55

Referencias

Anexos

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de intervención gira en torno a la autoconfianza y cómo puede fortalecerse a través del juego en los niños preescolares, aportando elementos significativos para la construcción de los alumnos del colegio “Tollán”, para ello se pretende analizar los diferentes factores que inciden en el desarrollo de la confianza en los niños y niñas de dicho colegio, la autoestima es esencialmente la apreciación que tenemos de nosotros mismos: conjunto de pensamientos, ideas, expresiones y emociones como nos relacionamos en el mundo. El nivel de autoestima que tiene una persona afecta la forma de vida, ya que se puede el trato hacia las personas, cómo enfrentamos nuestros planes, sueños, ideales, problemas y frustraciones, de nuestro nivel de autoconfianza dependerá a qué aspiramos en la vida.

Siendo docente he observado la necesidad de poner mayor énfasis en el nivel de autoconocimiento en los alumnos y la importancia que representa la autoconfianza en su desenvolvimiento, tengo el compromiso de estar al tanto del nivel de autoconocimiento del alumno, para ayudarle a apreciarse y asumir responsabilidad de dirigir su vida y facilitarle así que se desarrolle en armonía y convivencia.

La persona no nace con un concepto de lo que es la autoconfianza, sino que se va formando a temprana edad cuando comenzamos a formar un concepto de cómo nos ven las personas que nos rodean; padres, madres, maestros, compañeros, amigos, etc. Asimismo, por las experiencias que vamos adquiriendo, es por ello que se detecta la necesidad de fomentarla, tomando en cuenta que en ocasiones los niños llegan a la escuela en estado de malestar emocional resultándoles difícil centrarse en el proceso de aprendizaje; se afirma la importancia de la interrelación con los padres y madres, y las oportunidades que tengan, son esenciales para este proceso de desarrollo.

En este sentido la autoconfianza es el más alto indicador dentro del proceso educativo y centro de nuestra forma de pensar, sentir y actuar, es el máximo resorte motivador y el oculto y verdadero rostro de cada persona esculpido a lo largo del proceso vital. Se considera que

también la confianza no es innata, que se adquiere y se genera como resultado de la historia de cada persona. Este aprendizaje generalmente no intencional, por cuanto se moldea a la persona desde diversos contextos informales educativos.

La autoconfianza es esencialmente la apreciación que tenemos de nosotros mismos: conjunto de pensamientos, ideas, expresiones, emociones cómo nos relacionamos en el mundo. El nivel de seguridad que tiene una persona afecta su forma de vida, ya que se puede determinar a través de nuestras acciones, el cómo actuamos frente a diferentes situaciones, el trato hacia las personas, cómo enfrentarnos nuestros planes, sueños, ideales, problemas y frustraciones. De nuestro nivel de autoconfianza dependerá a qué aspiramos en la vida, lo que pretendemos ser y lo que se pueda conseguir, se puede observar diferentes niveles sustanciales de seguridad alto, medio o bajo. Algunos indicadores a tener en cuenta dentro de esta variable son: confianza, aprecio, sustento, desánimo, defectos, etc. que se van desarrollando de acuerdo a lo que vivimos en la cotidianidad Si bien la autoconfianza influye en el desempeño académico del estudiante, está directamente relacionado con la confianza. Se infiere que, si el alumno presenta una alta autoconfianza, podría mejorar en todos los aspectos de su vida cotidiana (personal, familiar y social).

Es por ello que a partir del reconocimiento de las necesidades y características del grupo y derivado de la problemática que presentan, retomo el tema de autoconfianza para que mis alumnos se sientan bien consigo mismos y puedan interactuar de una manera confiable en todos los aspectos, ya que en esta edad de preescolar se forman los cimientos para cuando sean adultos y tengan una autoconfianza plena, el fortalecimiento de la misma se llevará a cabo a través del juego, que se hace parte inherente para que adquieran confianza explorando, descubriendo, creando, imaginando, construyendo consigo mismo con los otros.

El proceso de investigación llevado a cabo en el Colegio “Tollán”, parte de estos supuestos para llegar a reconocer que el juego constituye una estrategia fundamental para fortalecer la autoconfianza en niños y niñas de preescolar, dado que están en proceso de construcción de las principales habilidades que relacionan lo importante para una infancia plena.

Tal proceso investigativo aplica técnicas como es el juego directo de los niños y niñas del grado de preescolar, la cual permite reconocer la necesidad de favorecer acciones desde el aula de clase para que logre desarrollarla.

Dado que el aprendizaje es activo, es necesario reconocer que los individuos requieren desde edades tempranas, escenarios propios para expresar, reconocer, percibir, identificar y explorar su entorno a partir de experiencias concretas, motivantes y significativas. Con ello “el juego hace parte inherente a este proceso de aprender haciendo, explorando, descubriendo, imaginando, construyendo con sí mismos y con los otros jugando” (Kanfer,1967) es así cómo se constituye como una herramienta fundamental para fortalecer la autoconfianza de los niños en general, y de manera particular de los alumnos de segundo grado, dado que por sus características de edad y desarrollo se encuentran en proceso de construcción de las principales habilidades que relacionan conocimiento, aprendizaje e inteligencia.

Tal proceso investigativo aplica técnicas como la observación directa de mis alumnos, la cual permite reconocer la necesidad de favorecer acciones desde el aula de clase para que el niño y la niña logren un desarrollo adecuado en su proceso de aprendizaje desde el cual aprendan significativamente, sin tener que excederse con tareas extensas o limitarlo a la realización de otras más complejas.

En un primer momento al realizar las actividades diagnósticas logré identificar que algunos niños se muestran inseguros cuando se relacionan con sus compañeros o en diversas actividades, por ello un supuesto teórico es identificar si mediante actividades lúdicas (juegos) los alumnos logran desarrollar autoconfianza. Es así como, una vez identificada la problemática que afecta a mis alumnos del Colegio Tollán, se acude a la construcción de un proyecto pedagógico de aula que permita orientar las acciones formativas de los niños y las niñas hacia el juego como estrategia para fortalecer su confianza en ellos, los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar, apropiando con ellos actividades en el aula y, proyectando a la familia como agente socializador y formador del niño.

En esta fase de intervención del proceso investigativo, se realizan actividades para identificar que el juego constituye la mejor estrategia para fortalecer la autoconfianza de los alumnos, y los procesos básicos que requiere el aprendizaje en los niños y niñas de edad de preescolar, además de la instalación de escenarios innovadores para el aprendizaje significativo; partiendo del análisis de problemáticas al interior del aula y proponiendo acciones conjuntas

que motiven y responsabilicen a la institución y a la familia en el compromiso conjunto de ofrecer ámbitos favorables para el niño.

Con ello “el juego trasciende aspectos del aprendizaje y permite la relación entre lo lúdico y lo afectivo. En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con lo lúdico, existen estrategias a través de las cuales se combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del alumno. Son dirigidas y monitoreadas por el docente para elevar el nivel de aprovechamiento del niño y la niña, mejorar su sociabilidad y creatividad y tecnológica y social” (Piaget, 1959)

En la misma publicación Piaget menciona “que los logros obtenidos con el desarrollo del proceso de investigación formativa, permiten que la educadora de preescolar reconozca problemáticas que aquejan la educación del niño menor de 6 años”, a partir de la revisión de las diferentes situaciones cotidianas dentro y fuera del aula, para proponer acciones de mejora educativa, que aporten al mejoramiento de la calidad de la educación.

Este proyecto tiene como finalidad que los alumnos del colegio “Tollán” fortalezcan autoconfianza en su desarrollo tomando como herramienta el juego, considerando que se tiene un aprendizaje por descubrimiento, mediante el cual el niño se apropia de su conocimiento, y aprende a través de la vivencia misma, es decir en la vida cotidiana, así se evidencia que, entre más recreación y entusiasmo, diversión y dinamismo tengan las actividades a desarrollar, incrementarán su autoconfianza mejorando los resultados en cuanto al rendimiento y desenvolvimiento de los niños y niñas.

Los juegos siempre han constituido de forma prioritaria en el desarrollo de los seres humanos. Las personas han utilizado el juego como una forma sana de mejorar su calidad de vida. En el juego las niñas y los niños aprenden a desarrollar diferentes capacidades y habilidades siendo una ayuda para su educación de una forma natural propia de cada ser humano y el mismo permite la socialización.

Se reconstruye el conocimiento a partir de los acontecimientos del entorno; es decir, se define la clase lúdica como un espacio destinado para el aprendizaje, las actividades lúdicas son acciones que ayudan al desarrollo de habilidades y capacidades que el alumno necesita para apropiarse del conocimiento, considero que el salón es un espacio donde se realiza una oferta

lúdica, cualitativamente distinta, con actividades didácticas, principalmente el juego y animación y pedagogía activa.

El juego permite experimentar, probar, investigar, ser protagonista, crear y recrear, de ahí los niños y niñas adquieren su autoconfianza, se manifiestan los estados de ánimo y de las ideas propias, lo que conlleva el desarrollo de la inteligencia emocional, el docente deja de ser el centro en el proceso de aprendizaje. El juego es el principal elemento desde el punto de vista en la expresión corporal, ya que por medio de él realizamos expresiones libres; es de carácter gratuito y genera un estado de placer en un medio donde liberamos todo lo que sentimos, debido a que éstos cumplen ciertas actividades que implican concordancia y comunicación en el desarrollo afectivo y emocional, permitiendo estar en relación con el medio mediante su práctica.

El juego es una actividad natural del ser humano que resulta fácil de reconocer y está presente a lo largo de toda su vida, ayuda a los individuos que lo practican a comprender el mundo que les rodea y actuar sobre él. Según Piaget, es a través del juego que se descubren diversas posibilidades, se interpreta la realidad, ensayan conductas sociales, asumen roles, aprenden reglas, regulan comportamiento, exteriorizan pensamientos, descargan impulsos y emociones.

La educación como un proceso cultural de gran diversidad y complejidad, posiciona al ser humano como eje central, por cuanto le permite establecer diferentes relaciones entre y con las personas, con la naturaleza y con su entorno.

Lo que significa, que educar para la vida, es aprender a vivir y a convivir y esto implica fundamentar la educación en los cuatro pilares básicos según plantea Delors para que el individuo logre aprender a ser, aprender a conocer, aprender a hacer y aprender a vivir juntos, para poder tener una mejor relación social con las personas que se encuentran a su alrededor.

Este proyecto de investigación está conformado por 5 capítulos los cuales describen el recorrido de la investigación, los capítulos están distribuidos de la siguiente manera:

En el capítulo 1 la contextualización en donde se incluye el contexto socio familiar, el contexto escolar y el contexto áulico, es de suma importancia reconocer sus entornos para detectar situaciones y necesidades y poder resolverlas y atenderlas, y con ello considerar las

bases que sustentan el desarrollo de la intervención ya que la atención al tema parte de la problemática identificada a partir de la realización del diagnóstico del grupo y la visualización de las necesidades del mismo.

El siguiente capítulo describo la justificación, así como el problema, los objetivos generales y específicos de manera clara y centrada en los intereses de la intervención.

Posteriormente el capítulo 3 está conformado por el Marco Teórico, en el cual planteo la importancia de la autoconfianza en edad de preescolar y el juego como estrategia de trabajo (antecedentes, juego y niños, el juego social, el juego y sostenimiento afectivo, juego y lenguaje).

El capítulo 4 está conformado por el Marco Normativo en el cual retomo el artículo 3ro. Constitucional, Plan y Programas 2004 y 2011, Guía para la educadora de preescolar, Aprendizajes Clave, La importancia del juego, El derecho de los niños y las niñas y los planteamientos de Nueva Escuela Mexicana, ya que dichos planes ayudan a organizar y orientar el trabajo pedagógico en el colegio “Tollán”.

Por último, el capítulo 5 incluye la propuesta de intervención, la descripción general, la situación didáctica y la evaluación de la intervención, así como el análisis y los resultados que dan muestra de los alcances de la intervención realizada aportando al fomento de la autoconfianza a través del juego.

CAPÍTULO 1

CONTEXTUALIZACIÓN

1.1 Contexto sociofamiliar

El pueblo de Santa Lucía Xantepec, se le conoce como uno de los Pueblos Originarios de la Ciudad de México ya que es una población cuya estructura social y política se mantiene desde hace siglos, este pueblo es reconocido y apoyado por el Gobierno de la Ciudad de México mediante una serie de acciones llamadas Programa de Apoyo a Pueblos Originarios (PAPO), está ubicado al poniente de la Ciudad de México en la Alcaldía Álvaro Obregón a diez minutos del Centro Comercial Santa Fé.

En el Pueblo de Santa Lucía Xantepec hasta el día de hoy existen los Mayordomos, que pertenecen a las familias fundadoras del Pueblo (Alquicira, y Carmona) que se encargan de todas las festividades del pueblo, en las cuales toda la comunidad participa de diferentes formas, existe agua potable, drenaje, transporte público, luz, Internet, etc.

La mayoría de su población pertenece a la clase media baja, el 40% más o menos de dicha población trabaja en el centro comercial de Santa Fé, la gran parte de las familias están constituidas por padre, madre e hijos. En general las familias profesan la religión católica, y refiriéndose a las familias del colegio Tollán, en donde todos los alumnos viven en diferentes entornos sociales, cito alguno de ellos:

Algunos están divorciados, otros son padres solteros, todos trabajan, la mayoría de los padres de familia tienen profesión algunos son contadores, abogados, y maestros, quienes se encargan de los niños son los abuelos ya sean maternos o paternos.

En este pueblo de Santa Lucía se cuenta con gimnasios, centro social y biblioteca, hay un colegio cerca que cuenta con alberca e imparten las clases de natación, los sábados al público en general y mis alumnos me platican que sus abuelos los llevan a los gimnasios o al centro social al karate a los niños y a las niñas al ballet, y los sábados algunos los llevan a natación, considero que una actividad extra por supuesto les ayuda a fortalecer su autoconfianza.

1.2 Contexto escolar

El Colegio “Tollán” se encuentra ubicado en la calle Corregidora 42 B en el Pueblo de Santa Lucía Xantepec, C.P. 01500 en la Alcaldía Álvaro Obregón, Ciudad de México, entre las calles de Ignacio Zaragoza y Rayón, de Servicio Mixto, Sosténimiento Particular, Turno Matutino con un horario de 8:30 de la mañana hasta las 2 de la tarde, con una población de 70 alumnos.

La fachada del inmueble es amarilla, es una casa adaptada que tiene una superficie del terreno de 600m², con una superficie construida de 250m² de un solo edificio, consta de planta baja en donde se encuentra la dirección, tres salones uno para cada grado, un salón de danza y un salón de inglés. El patio cuenta con un área de juegos adecuados para los niños hechos de material de plástico que cumplen con la reglamentación de seguridad para los alumnos.

Al ingresar a la escuela por la puerta principal tenemos acceso inmediatamente al patio en donde los niños y niñas tienen una casita de plástico, un columpio, una resbaladilla, el espacio da acceso inmediato a los salones y de igual manera a la dirección.

Los salones tienen pizarrones blancos, mesas y sillas adecuadas a la edad de los alumnos, estantes, escritorio y silla para el profesor, lámparas de focos ahorradores e iluminación natural.

Nuestra misión es favorecer en los alumnos el desarrollo integral de conocimientos, actitudes y habilidades físicas, intelectuales y emocionales teniendo ideales claros y seguridad en sí mismo, así como los valores.

La visión es desarrollar una educación Integral que conjugue la calidad educativa y la calidez humana acorde al proceso del niño en su educación inicial, construyendo valores, creencias y conocimientos que permitan relacionarse de manera positiva con su entorno.

La plantilla del personal del colegio “Tollán” cuenta con 8 maestras, dos personas de intendencia quienes se encargan siempre de tener limpia toda la escuela, la directora quien es dueña del plantel, la directora técnica, dos maestras de primero, dos maestras de segundo,

dos maestras de tercero, la maestra de educación física, la maestra de inglés y hay una psicóloga que imparte talleres a los padres de familia todos los viernes en el aula de inglés.

Se dan clases de educación física 2 veces a la semana, diariamente se les da inglés 50 minutos a cada grupo. El horario es de lunes a viernes de 9 a.m. a 2 p.m., diariamente se saluda con una canción, actividades como lenguaje y comunicación, pensamiento matemático, recreo, después artes, educación socioemocional, y nos despedimos nuevamente con una canción. Cada fin de mes tenemos el Consejo Técnico Escolar, normalmente vemos el video de la secretaría de educación pública, contestamos los cuestionarios que nos manda la SEP, lo hacemos de una manera muy participativa y todos los pendientes que tenemos los revisamos, por ejemplo, las recomendaciones y nuestros avances como maestros. En vacaciones de verano se imparte un curso de verano en el que pueden ingresar también los niños externos con un horario de 9 a.m. a 1 p.m. El colegio cuenta con más de 30 años de servicio.

1.3 Contexto áulico

El grupo de segundo grado al que atiendo está integrado por 7 niños y 8 niñas dando un total de 15 alumnos dentro del rango de edad 4 a 5 años. Elaboré el diagnóstico tomando como modelo los estilos de aprendizaje VAK, (visual, auditivo, y Kinestésico) el cual plantea que la educación debe ser impartida tomando en cuenta los distintos canales de aprendizaje que poseen los alumnos ya que cada uno es totalmente diferente al otro y como docente identifique los estilos que poseen los alumnos y cuán desarrollados están, cómo puedo darme cuenta que estos estilos de aprendizaje están totalmente ligado con mis alumnos.

En cuanto a la conducta hay un alumno en específico que es muy inquieto, y quiere ir todo el día al baño, se mete a los demás salones, o se va la dirección porque dice que siempre tiene sed, busco constantemente estrategias para favorecer su disciplina y no se salga tan seguido del salón las cuales me han funcionado, éstas han sido pausas activas, cantar, bailar, entre otras; la mayoría de los niños son muy participativos. Hasta el momento los alumnos que presentan barreras para el aprendizaje y la participación (BAP) son un alumno con diagnóstico de autismo y el niño que llega a dormirse, pero ninguno de los dos tiene alguna dificultad para aprender y siempre cumplen con las actividades.

La evaluación la elaboré a través del juego, con actividades como “Jugando al doctor”. Para poder realizar el diagnóstico, solicité ciertos materiales como cartulina, limpiapipas, una caja de cartón para elaborar una ambulancia, pinturas, silicón, medicamentos para elaborar un botiquín, etc., una vez ya elaborados los materiales, apliqué el diagnóstico, tomando en cuenta todos los campos formativos, ahí me percaté que algunos alumnos son muy visuales entre ellos mi alumno que presenta autismo, otros son kinestésicos, se levantan, se paran al darles las instrucciones, y los otros son auditivos prestan mucha atención al dar las instrucciones. Como se puede observar hay una diversidad de estilos de aprendizajes dentro de mi aula.

A continuación, me baso en dicho modelo para diseñar parte de mi proyecto, favorecer la autoconfianza, tomando en cuenta que cada niño es muy diferente. La utilización de material fue adecuada, siendo uno de los puntos clave para llevar a cabo la evaluación, ya que recordemos que es a través del juego tomándolo como estrategia que empiezan adquirir autoconfianza. Para reafirmar estos estilos de aprendizaje seguimos con actividades visuales, auditivas y kinestésicas.

Para los alumnos visuales: realicé actividades de trazos, jugaron a los rompecabezas, elaboraron dibujos y localizaron de posiciones en cuadrículas.

Para los alumnos auditivos: prestan mucha atención al darles las instrucciones. El leerles historias y contar cuentos en voz alta, siempre modulando la voz y entonando diferentes tonos, sin obviar algún que otro gesto facial, el jugar al doctor y ponerles el sonido de una ambulancia, el tono del teléfono, entre otras, fueron estrategias que favorecieron a este estilo de aprendizaje.

Para lo kinestésico: son los alumnos que procesan la información a través de los sentidos tacto, olfato y gusto, elaboraron un globo sensorial, les tapé los ojos olieron frutas, probaron verduras y me comentaron cuáles eran.

La mayoría de los alumnos son participativos, tienen mucha facilidad para expresar sus emociones ya que considero que me tienen confianza y eso es muy bueno para poder abordar los puntos claves de sus aprendizajes y sobre todo que pueda favorecer su autoconfianza. Con los estudiantes que tienden a tener dificultades entre sí, promuevo estrategias de convivencia sana que generen mejores ambientes de aprendizaje.

A continuación, cito específicamente algunos casos de alumnos.

Mi alumno que presenta autismo es claro ejemplo de mencionarlo varias veces porque me sorprende sus potenciales, entiende todo y siempre sigue las instrucciones que doy, en ocasiones se le dificulta interactuar con los demás, un día llegó con una florecita muy pequeña y me comentó que su abuelita se la había encontrado en el camino la levantó y le dijo, esta flor es para mí maestra ya que la quiero mucho, fue un detalle que jamás olvidaré de mi lindo y hermoso alumno.

Otro alumno es hijo único y se entera que va a tener un nuevo hermano, su conducta de él era muy buena, pero al saber esta noticia cambió mucho sus acciones, a los compañeros y a mí nos gritaba u ofendía, mandamos a llamar a la mamá, y le preguntamos por qué había cambiado su conducta ya que era un niño excelente, y es cuando nos platica que estaba embarazada, ahí comprendo que mi alumno estaba celoso, es una de las formas de los niños reflejar sus emociones y es entendible, y nosotras como maestras debemos tener la comprensión y la paciencia cuando un niño cambia sus conductas y solucionarlas de la mejor manera para que el niño tenga autoconfianza.

Otro caso destacado que consideré es el de un alumno en un entorno familiar de adicciones (alcoholismo del papá), lo que provocó timidez y poca participación en su aprendizaje.

CAPÍTULO 2

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1 Justificación

Durante mi intervención con mi grupo identifiqué que la autoconfianza es una actitud básica que determina el comportamiento y el rendimiento escolar de los alumnos, la vida escolar ejerce una influencia decisiva en ella. Aunque la familia, sin duda, es la más próxima y la primera instancia social responsable del estudiante, cuando ésta no cumple adecuadamente con su rol formativo, la escuela y nosotros como docentes puede favorecer que los estudiantes se sientan cómodos, alegres y sobre todo con autoconfianza, y esto puede producir un cambio en los factores que afectan el desarrollo de ésta y del concepto de sí mismo.

Teniendo en cuenta que el desarrollo de actitudes positivas hacia uno mismo es la clave para mejorar los estados de ánimo de los estudiantes y así puedan aumentar su desempeño y conducta exitosa en la vida escolar, el propósito de esta intervención pretende conducir a orientar los esfuerzos para mejorar el nivel de la autoconfianza y por ende del rendimiento escolar de los estudiantes.

Observé que algunos alumnos del Colegio “Tollán” del segundo grado no interactuaban, eran apáticos para la participación en el juego y por tal motivo se planearon actividades para que se expresen y participen en dichas actividades que favorezcan el desarrollo de la autoconfianza, por medio de actividades lúdicas.

A continuación, considero que es fundamental transmitir al niño, de acuerdo a su etapa, lo valioso y lo bueno de cada alumno, rescatar aquello que es positivo y distinguirlo de ciertas conductas o momentos que son negativos; estimular al niño y desarrollar y fortalecer sus talentos y habilidades son aspectos básicos en la formación de la autoconfianza por lo cual cito algunos elementos del porqué de mi intervención.

- En el Jardín de niños es importante fortalecer las habilidades y las capacidades de participación mediante el desarrollo de autoconfianza.
- Los niños y las niñas llegan al preescolar con aprendizajes de casa, pero aquí en la escuela refuerzan dichos aprendizajes.
- El desarrollo de la confianza de los niños y niñas forma parte de la educación preescolar, que es un proceso de transición gradual.

- Una autoconfianza sana no sólo mejora el estado emocional del alumno sino también sus relaciones sociales y potencia su desarrollo cognitivo, esto influye en la capacidad de los niños para afrontar nuevos retos, desarrollar diferentes habilidades, entre ellas jugar entre pares, de hecho, los niños con una buena autoconfianza suelen ser más empáticos, son más creativos e imaginativos.
- La autoconfianza ayuda a los niños a aceptar los errores y tratan de corregirlos de acuerdo a esta edad, los ayuda a volver a integrarse principalmente en los juegos, y les permite tener un mejor desempeño en la escuela, en el hogar y con sus amigos creando desde edades tempranas redes de socialización.

Derivado del diagnóstico realizado con mis alumnos me pareció pertinente la intervención educativa sobre la autoconfianza en niños de 4 a 5 años, esta situación afecta su desarrollo integral. Por esta razón consideré pertinente aplicar mi proyecto de intervención en el colegio “Tollán”, en donde además se presentan dificultades familiares, sociales, económicas y laborales en la comunidad.

Otro de los motivos por cual identifiqué la problemática y decidí considerar este tema como un objeto de estudio, es porque he vivido en lo personal una serie de obstáculos en la vida, les comparto una anécdota: cuando era niña iba al grupo de los scouts de México y teníamos que presentar algún baile para festejar el día de la mamá, y yo me sabía una coreografía entonces se las puse a mis compañeras y la ensayamos, la presentación era en el auditorio de la Salle, y tocaba nuestro turno ya todas caracterizadas de acuerdo al baile sentí mucha inseguridad, todas mis compañeras salieron a bailar menos yo, me quedé en el baño encerrada y llorando no sé qué me paso en ese momento y ahora concuerdo que sentí mucha inseguridad y la ausencia de la autoconfianza; con el paso del tiempo, en actividades recreativas, regularizaciones, talleres de manualidades, jugar y seguir en el grupo de scouts me funcionó y conforme iba creciendo me sentí y la fecha más seguridad y puedo confirmar que tener una buena autoconfianza favorece la superación personal, facilita la resolución de problemas, se puede poner buena cara a las adversidades y ser capaz de superarlas, únicamente porque creer en ti mismo. Es así que, al identificar en mis estudiantes la necesidad de favorecer la autoconfianza y considerando sus características diseño actividades para que

mis alumnos desde niños tengan herramientas para manejar sus inseguridades y cuando sean grandes tengan autoconfianza y se les facilite todo lo que gire a su alrededor.

Dentro de las estrategias de aprendizaje que determinan principios básicos relacionados con el proceso natural de los alumnos, el juego prevalece, dado que permite desarrollar habilidades y destrezas a nivel cognitivo, motriz, afectivo, social y comunicacional; por lo que a la par el juego constituye un elemento fundamental para que aprendan de una manera fácil y divertida, facilitando los medios para que el niño y la niña vayan ajustándose a los entornos desde los cuales interactúan.

Con ello, el juego permite al niño reconocerse como un individuo en el medio en que vive, para poder actuar desde su forma de ser, sintiéndose seguro para aprender.

El juego permite obtener un instrumento único e irremplazable de enseñanza y de aprendizaje para los niños, dado que para ellos jugar constituye una necesidad para interactuar con el mundo, para reconocer y reconocerse como individuos.

Con respecto a las actividades me he dado cuenta que las estrategias lúdicas ayudan a favorecer la autoconfianza, por eso las he aplicado dentro y fuera del aula, y esto me ha ayudado a promover la participación activa de los alumnos.

Con ello, en el proyecto se pretende generar los espacios para reconocer y demostrar que el aprendizaje no tiene por qué ser aburrido, facilitando estrategias que conjugan juego y autoconfianza, como factores fundamentales que contribuyen a la formación del niño.

El proceso de intervención me permite ser capaz no sólo de reconocer problemáticas que afectan la calidad del aprendizaje de los alumnos, sino me convierte en agente activo capaz de proponer alternativas de solución innovadora y eficaz para que el juego sirva como herramienta para que los alumnos adquieran autoconfianza. Las actividades sugeridas son lúdicas dirigidas a las niñas y a los niños de preescolar de esta escuela, planteadas en un programa con tres sesiones para fomentar la participación dentro y fuera del aula escolar.

La investigación formativa permite reconocer y apropiarse diversos elementos de orden conceptual y teórico, para apuntar a la resolución de problemáticas educativas. En este sentido, tomando como base la técnica de la observación directa con los niños del nivel

preescolar del Colegio “Tollán”, se logra identificar varios factores que inciden en la calidad y resultado de la educación allí impartida. Un primer elemento observado, me permite reconocer que dentro y fuera del aula preescolar tienen un ritmo lento, sin querer participar en las actividades y considero que a través del juego se favorezca la motivación a la participación activa en el aprendizaje.

Un segundo elemento que observé en la dinámica con mis alumnos que fue la falta de autoconfianza en algunos de los estudiantes y a nosotros como docentes notamos la falta de motivación y necesidades lúdicas, por eso necesité buscar estrategias sencillas y divertidas para el alumno que aprendan a curiosear, descubrir, recrear y explicar su entorno.

Los dos factores mencionados ocasionan que los niños asuman roles pasivos, se muestran a veces apáticos hacia la actividad escolar, poco creativos e incluso generando cuadros agresivos, todo eso engloba el no adquirir autoconfianza fomentando en los niños actitudes indisciplinados o de intolerancia ante sus pares; lo que sin duda los recarga de una desmotivación global, por las actividades y la rutina escolar, dando poco espacio al desarrollo de habilidades fundamentales para una formación integral por eso por ello que considero importante que los niños deben fortalecer la autoconfianza para poder desenvolverse en todos sus entornos, ya que como educadora considero que esta etapa es la base fundamental de aprendizajes para que ellos lleguen como adultos con una buena formación tanto académica como personal.

En este caso, también se observó que los niños se van acostumbrando poco a poco al manejo de escenarios limitados y a la mecanización de actividades que se determinan desde la autoridad docente, como son el colorear, repetir, imitar, responder a lo que les pide sin detenerse a pensar, argumentar, proponer o incentivar, ya que a esa edad son muy espontáneos, desde esta realidad observada, identifiqué que los alumnos asumen actividades dentro y fuera del aula que poco se motivan o convocan para su estimulación.

El juego me sirve como una herramienta que permite al niño reconocerse como individuo en el medio en que vive, me refiero a su entorno familiar, escolar y social para poder actuar

desde su forma de ser, saber y sintiéndose seguro, libre para crear y recrear a partir de la exploración y el conocimiento, es decir para aprender.

El juego, unido al componente educativo permite obtener un instrumento único e irremplazable, pues constituye un apoyo para interactuar con los demás, para reconocer y reconocerse como individuo.

Es así como a partir de mi intervención realizada en el Colegio “Tollán” se logró identificar que los alumnos no tienen autoconfianza, y se ve la necesidad de recurrir a la aplicación de estrategias innovadoras para facilitar los procesos de aprendizaje de los niños y niñas, aplicando una amplia gama de posibilidades que el juego como herramienta y las prácticas tradicionalistas generan una participación pasiva de los alumnos, lo cual no favorece el desarrollo de la autoconfianza, por lo tanto es importante recurrir a los juegos lúdicos.

Por tal motivo surge la necesidad de implementar acciones que permitan salir de la rutina y realizar actividades dentro y fuera del aula, y ofrecer herramientas metodológicas a nosotros como docentes para una práctica innovadora, a partir de la implementación del proyecto pedagógico. Comencé a proponerles juegos que adquieran confianza en sí jugando al doctor, a la casita, a la juguetería y con diversos juegos atractivos para que ellos se empiecen a involucrar y sirvan como agente motivador y facilitador del aprendizaje, promoviendo acciones organizadas desde el aula preescolar estimulando su pensamiento simbólico.

Con ello, pretendo que mi proyecto de intervención docente genere los espacios para reconocer y demostrar que el aprendizaje no tiene por qué ser aburrido, para facilitar una amplia de posibilidades los procesos activos de aprendizaje donde el juego es una herramienta principal, contribuyendo a la formación del niño, desde la consolidación de un carácter participativo, propositivo y el desarrollo de competencias fundamentales para enfrentar su entorno educativo, cultural y social y a través de las actividades adquirirán autoconfianza.

El proceso de intervención formativo, reconocer problemáticas que afectan la calidad de la educación infantil, y también es un agente activo capaz de proponer alternativas de solución

innovadoras y eficaces, como lo es el diseñar, planear y ejecutar actividades que contribuyan al desarrollo integral del menor; en este caso proponer por medio del juego, la vinculación de los diferentes actores en los principales contextos donde se desenvuelve el niño y la niña (escolar-familia) para favorecer el desarrollo de los procesos básicos de aprendizaje, su inteligencia y su innata capacidad creativa y creadora.

La propuesta de intervención está compuesta por tres actividades lúdicas, la primera fue “Jugando a los piratas y tesoros, la segunda “Juguemos a los experimentos” y la tercera “El Circo”. Todas estas actividades se realizaron dentro del plantel, en la dinámica (rutina) del aula, todos los juegos que implementé tienen el objetivo de favorecer el desarrollo de la autoconfianza, y así los alumnos se sientan más seguros en todos los sentidos.

2.2 Descripción del problema

En las actividades escolares observé que algunos de los niños muestran rasgos de inseguridad, por lo que me parece importante retomar el fortalecimiento de sus habilidades sociales desde la autoconfianza. Además, como he mencionado el juego es una herramienta primordial para las actividades de aprendizaje.

Tomando como base la observación directa con los niños del nivel preescolar del Colegio Tollán, logró identificar varios factores, un primer elemento que observo es que al jugar con los alumnos los reconozco en ocasiones un tanto distanciados, cohibidos, distraídos, inseguros, muy pasivos, respondiendo y actuando lo menos posible.

Un segundo elemento es que al estar trabajando con ellos detecto ansiedad, agresividad y pereza principalmente en 5 niños, no quieren participar, evitan interactuar en general con falta de autoconfianza, a los otros 10 los veo más participativos, se animan a contestar y logro conocer en el entorno observando mayor seguridad en su desenvolvimiento en las actividades.

Dichas dificultades tan marcadas en mi aula, ocasiona que los alumnos asuman roles pasivos, se muestran poco propositivos, participativos en las actividades (juego), poco creativos e incluso generando cuadros agresivos, o de intolerancia ante sus compañeros.

En el contexto familiar de estos 5 alumnos en particular se puede observar que se presentan situaciones de padres separados, alcoholismo, drogadicción e incluso, específicamente en experiencia de un alumno, un día llegando a la escuela me platicó que el día anterior su primo Diego llegó con su papá, se pelearon y que habían roto una ventana y el primo acuchilló a su papá de mi alumno y que había llegado la policía; como se puede observar este tipo de vivencias se ven reflejadas en la conducta hacia la socialización entre pares, con maestros y en las actividades de aprendizaje.

Todo lo antes mencionado representa diversas causas distractoras y de afección emocional para el alumno, así como el mostrarse con cierta inseguridad en comparación con sus otros compañeros.

Esta problemática tan notoria resulta muy difícil de resolver, y es cuando pero al continuar con las dinámicas de aprendizaje me doy cuenta que el juego es una herramienta que, al realizarse diariamente con temas que los motivan, se van interesando en realizarlas y se observa que lo van realizando con mayor fluidez y seguridad y es cuando me comprometo más y sigo buscando estrategias para favorecer la autoconfianza.

2.3 Objetivo General

Favorecer la autoconfianza de los alumnos del segundo año del colegio “Tollán”, para potenciar su desarrollo personal que impacte su participación en las actividades; utilizando como herramienta principal el juego.

2.4 Objetivos Específicos

- Diseñar estrategias pedagógicas a partir del juego que permita establecer ambientes propicios en la realización de las actividades y fomentar la autoconfianza de los niños y las niñas.
- Implementar el plan de intervención con los alumnos del Colegio “Tollán” para sistematizar el seguimiento y resultado de la investigación en relación al fomento de la autoconfianza a través del juego.

CAPÍTULO 3

MARCO TEÓRICO

3.1 La Autoconfianza en edad de preescolar

La Real Academia de la Lengua Española define la autoconfianza, como la confianza en uno mismo. Ésta suele manifestarse y ser útil en ciertos momentos claves, como cuando tenemos que realizar algo o tomar una decisión. Tener autoconfianza, es tener la confianza y seguridad de que somos capaces de hacer las cosas.

El filósofo William James en sus principios de Psicología escribió “cree en lo que está dentro de tus necesidades, ya que sólo con esa creencia se llena de necesidad. Ten fe en que puedes lograrlo con éxito y tus pies estarán nerviosos por su logro” (James 1890) expresando así que la autoconfianza podría ser una virtud.

La autoconfianza no garantiza el éxito en la ejecución, pero si no se cuenta con ella es casi seguro que no se obtenga un adecuado rendimiento; se puede entender como el convencimiento íntimo de que uno es capaz de realizar con éxito una determinada tarea o misión, o bien de elegir la mejor alternativa cuando se presenta un problema, es decir tomar la mejor decisión, es confiar en que en general uno va a salir airoso de una situación, por lo difícil que parezca; desde luego, esto refiere a situaciones que caen dentro de la normalidad, y no a situaciones excepcionales en las cuales no se tiene ningún manejo, lo cual sería en realidad imprudencia o temeridad.

La autoconfianza se va formando a lo largo de la vida y es el fruto de la valoración e interpretación de las propias experiencias, comienza a desarrollarse desde la niñez, pero es un rasgo que siempre se puede superar si la persona pone empeño; lo opuesto, la falta de ésta es una debilidad que le impide a la persona tomar decisiones o enfrentar situaciones que a otros les parecería que podrían enfrentar con éxito; lo cual esto es importante porque se trata de hacer algo para lo cual esa persona puede estar preparada pero no se atreve a realizarlo.

El tema central de esta tesis tiene varias dimensiones o aspectos que deben considerarse, en primer lugar, parte importante de ella es la capacidad de actuar con independencia del juicio de los demás, es decir, tener fe en que aunque los demás no estén de acuerdo o incluso se

opongan, seguir adelante con el proyecto elegido por el bienestar en primer momento personal pero también colectivo; en segundo lugar, la persona segura y que confía en sí mismo es capaz de expresar sus puntos de vista y opiniones, aún en ambientes adversos. Confía en que lo que dice es por lo menos tan valioso como los puntos de vista de los demás, frente a entornos complejos, por ejemplo, es capaz de aventurar su propio juicio, pero acepta también que puede haber otros puntos de vista valiosos o que complementan lo que está expresando.

Tener autoconfianza es tener una expectativa realista sobre lo que se puede conseguir. “Excesiva confianza es igual de malo que la escasa” (Bussenius, 1995) el autor expresa que la autoconfianza se relaciona con el éxito y con la capacidad de enfrentar dificultades y asumir riesgos y que es fundamental lograr mediar la percepción de la confianza en sí, ya que en exceso es casi igual que carecer de ella.

El conocimiento que los alumnos tienen sobre sí mismos les permite tomar decisiones en forma independiente y resolver sus problemas, elemento indispensable para el desarrollo de un aprendizaje autónomo y activo. El autoconcepto de un alumno vinculado a una percepción positiva de sí mismo, potencia la capacidad de la persona para desarrollar sus habilidades y aumentar el nivel de autoconfianza.

Como menciona Carl Rogers (1995) el individuo posee en sí mismo medios para la auto comprensión, para el logro del concepto de sí mismo, de las actividades y del comportamiento autodirigido; estos medios pueden ser utilizados por los docentes con sólo propiciar un clima agradable en el aula con actividades psicológicas favorables; por esta razón se considera que el rol del profesor es fundamental en la formación y transformación del auto concepto, del autoconocimiento y de la autoconfianza y, asimismo, en el desarrollo de un aprendizaje autónomo.

El Dr. Frederick Needham en la apertura de la sección de la psicología del British Medical Journal elogió el progreso de un asilo para pacientes con problemas mentales al aumentar la autoconfianza de estos mediante el ofrecimiento de una mayor libertad de acción, actividades tales como el ejercicio prolongado y los pasatiempos, eran generadores de autoconfianza a tal punto que no solo favorecía a la cordura del paciente sino también a promover un menor tiempo de recuperación.

Con la llegada de la Primera Guerra Mundial, los psicólogos elogiaron la autoconfianza como un gran antídoto contra la tensión nerviosa, el miedo y el terror, esto fue argumentado así ya que los soldados en el campo de batalla eran capaces de cultivar un cuerpo fuerte y saludable al mismo tiempo que adquirirán una mayor valentía mientras luchaban; es el momento cumbre del Movimiento por la Templanza de la década de 1920, los psicólogos asociaron a la autoconfianza la capacidad de los hombres para quedarse en casa y cuidar de la familia cuando no estaban trabajando, durante la gran depresión. Philip Eisenberg y Paul Lazerfeld notaron cómo un repentino cambio negativo en las circunstancias, especialmente en la pérdida de un empleo, podría llevar a una mejor confianza, pero más comúnmente si la persona desempleada cree que la culpa del desempleo es suya. También señalaron que, si los individuos no tienen un trabajo lo suficientemente largo, se vuelven apáticos y pierden toda la autoconfianza.

En 1943, Abraham Maslow en su artículo “Una teoría de la motivación humana” argumentó que un individuo solo estaba motivado para adquirir determinación después de haber logrado lo que necesitaba para la supervivencia filosófica, de seguridad, el amor y la pertenencia, afirmó que la satisfacción de la autoestima lleva a sentimientos de autoconfianza que una vez alcanzados, conduce a un deseo de autorrealización, como los estándares materiales de la mayoría de las personas aumentaron rápidamente en los países desarrollados después de la Segunda Guerra Mundial y cumplieron con sus necesidades, surgieron una gran cantidad de investigaciones académicas ampliamente citadas sobre la seguridad y muchos conceptos relacionados, como la autoconfianza, autoestima y la autoeficacia.

A lo largo de mis años de experiencia como educadora frente a grupo me he dado cuenta que la autoconfianza de los alumnos de preescolar juega un papel importante en la realización de las actividades lúdicas pues determina el grado de participación para su desarrollo integral, por lo tanto, cito algunos autores que profundizan acerca del concepto autoconfianza.

Para empezar a describir este tema de interés mencionaré a Alcántara que define la autoconfianza como “aquellos pensamientos, sentimientos, emociones y apreciaciones que una persona tiene sobre sí misma” (Alcántara, 1993), es decir es una percepción de tipo evaluativa formada por el individuo y dirigida hacia él.

Conforme fueron avanzando los estudios de este tema, Domenech (2004) hace hincapié en el aspecto evaluativo, valorativo y el enjuiciamiento del conocimiento que tiene el niño de sí mismos es decir la autopercepción de su imagen.

En 2008 Handabaka afirma que todas las personas tenemos una cierta consciencia de nuestras características tanto positivas y negativas, y con base en esto establecemos juicios de valor, es decir, apreciamos o despreciamos, valorizamos o desvalorizamos. Por lo tanto, establece la importancia del componente afectivo al evaluar el concepto que tenemos de nosotros mismos.

Es por esto que en esta etapa es importante generar un ambiente de aprendizaje que permita el desarrollo de habilidades que fortalezcan una autoconfianza sana tanto física como en lo mental para que cuando sea adulto sea responsable con la sociedad. Por lo que reitero que la autoconfianza ayuda a los niños a aceptar los errores, a volver a intentar, a preguntar (que es muy frecuente), cuando fracasan, ayuda a tener mejor desempeño en la escuela, en el hogar y con los amigos. Por lo cual al fundamentar mi práctica con los libros Aprendizajes Clave y Guía de la Educadora, Programa de estudios 2004, Planes y programas de estudios 2011 y la Nueva Escuela Mexicana, y retomar los temas, me permiten rescatar específicamente la importancia de la autoconfianza para el desarrollo integral de los alumnos en el entorno escolar.

3.2 El juego como estrategia de trabajo

Las estrategias lúdicas forman parte del proyecto de intervención para desarrollar la autoconfianza, por eso en este apartado describiré sus orígenes, clasificación y sustento teórico según Piaget.

Desde los orígenes de la humanidad los hombres han necesitado jugar, estudios como los del historiador Johan Huizinga (1987), muestran que es precisamente a través de los ritos, las danzas, los cantos, el lenguaje (que en definitiva están impregnados de juego), que los seres humanos evolucionamos en nuestro pensamiento y en los modos de crear cultura; aunque como adultos vamos alejándonos cada vez más de las experiencias lúdicas, esa capacidad persiste a lo largo de nuestra vida.

El origen del juego se inicia desde los egipcios, romanos y mayas quienes consideraban a los juegos como un medio de aprendizaje entre las generaciones más jóvenes y los más viejos de quienes aprendían valores, conocimientos, normas y patrones de la vida social. Con el predominio del cristianismo los juegos fueron perdiendo su valor, puesto quizás les consideraban profanos e inmorales y desprovistos de todo significado. A partir del siglo XVI los humanistas comenzaron a advertir el valor educativo de los juegos, siendo los colegios jesuitas los primeros en recuperarlos en la práctica. “Los juegos deben ser asimilados e introducidos oficialmente en programas y reglamentos controlados, es a partir de entonces que se les utiliza como medios de educación tan valiosos como los estudios” (Piaget J., 1969)

El juego es una de las manifestaciones más habituales en el ser humano desde su nacimiento. El niño antes incluso de dar sus primeros pasos tiende a buscar juegos rudimentarios que le producen una sensación de bienestar interno.

De la información conservada de la época prehistórica se puede extraer la conclusión de que el juego está muy relacionado con la esfera de lo mágico y lo divino, casi todas las manifestaciones lúdicas de esta etapa de la humanidad eran parte integrante de algún ritual religioso, por su lado la actividad física se relacionaba más con cuestiones de supervivencia, dada la necesidad mantener en forma para cazar, se podría decir que el hombre primitivo jugaba por placer y por sentimiento mágico-religioso, pero que realizaba actividad física por necesidad.

En el año 1,000 A.C., merece la pena destacar los juegos de pelota con un alto grado de especialización de los mayas, de los aztecas, de los etruscos y de los indios (con reglas y terrenos de juego diferentes en cada caso), y algunos juegos de raqueta posteriores en América del Norte.

Se puede decir que el origen del juego, si bien queda claramente establecido en épocas prehistóricas, en una cuestión bastante enigmática y con pruebas demasiado escasas como para que se pueda llegar a conclusiones irrefutables. Así han llegado hasta la actualidad diversos artilugios que los antropólogos han reconocido como lúdicos, pero cuyo origen o función es desconocida.

Piaget menciona que el juego es una actividad que tiene el fin en sí misma. El sujeto no trata de adaptarse a la realidad sino recrearla, con un predominio de la asimilación sobre la acomodación y plantea entonces diversas esferas del juego descritas a continuación:

1.- Juego formal. El niño realiza acciones motoras para explorar diversos objetos y responder a los estímulos que recibe; este tipo de juego promueve el desarrollo sensorial, la coordinación motriz gruesa y fina, la permanencia del objeto y la posibilidad de reconocer causa-efecto.

2.- Juego de construcción. A través de este tipo de juego se promueve la creatividad y la motricidad fina (coordinación, óculo-manual, y la solución de problemas y la ubicación temporo-espacial).

3.- Juego simbólico. Se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación, el niño reproduce escenas de la vida real, modificándose de acuerdo con sus necesidades.

4.- Juego de reglas. De carácter social se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben respetar

La importancia del juego en el desarrollo del niño su objetivo es producir una sensación de bienestar, busca constantemente un actuar espontáneo, lo cual también le lleva a desarrollar las competencias que se trabajan en preescolar; además, es parte de la vida del niño y mediante éste se involucran en un campo de exploración, manipulación, y observan e imaginan satisfaciendo su curiosidad.

Para precisar el concepto de estadio que J. Piaget introduce en su teoría sobre el proceso genético del desarrollo de la inteligencia, es necesario en primer término determinar sintéticamente qué se entiende por inteligencia. Piaget define el proceso intelectual (cuyo corolario es la inteligencia) como un equilibrio estructural de la conducta, y este ya sea dirigido hacia el exterior o interiorizado en pensamiento, se presenta como una adaptación, por ejemplo, en el subestadio 5 los niños son pequeños científicos, que realizan diferentes

acciones para observar sus resultados. Sin embargo, sus descubrimientos ocurren sólo gracias a sus acciones directas sobre las cosas.

En el subestadio 6, los niños parece que piensan las cosas más antes de actuar; por ejemplo, intentando sacar una bolita del interior de una caja parcialmente abierta, de modo que la bolita no pasa por la abertura, puede experimentar diferentes cosas, introducir un dedo en la abertura tratando de coger la bolita o dar vuelta la caja intentando hacer caer la bolita; si ninguna de las dos cosas le resulta, probablemente se detenga un momento observando la abertura de la caja. Es probable que realice algunos movimientos, como abrir y cerrar la mano, o abrir y cerrar la boca varias veces, para luego decididamente abrir la caja y sacar la bolita.

Obediencia a las reglas: El niño que ve jugar compañeros más grandes los imita. Acepta sin discusión las reglas de los mayores, pero como son muy complejas, sólo conoce en parte. De los 2 a los 7 años, incluso en los juegos colectivos, cada niño juega para sí.

A continuación, se presentan las 4 etapas de Piaget del juego de construcción según Piaget

1 Fase sensoria motora	Es la fase en la que el niño comienza a interactuar con el mundo exterior interesándose por los estímulos que le proporcionen.
2.- Etapa pre operacional	Esta etapa de desarrollo cognitivo, caracterizada por el ingreso del niño o niña al sistema educativo formal, implica el desarrollo de la lógica y el uso de categorías para clasificar los objetivos y la realidad.
3.- Fase de las operaciones concretas	En esta fase del desarrollo, los niños comienzan a aprender y poner en práctica operaciones matemáticas simples que estimulan su pensamiento lógico.
4.- Operaciones formales	Es la última de las propuestas por Jean Piaget en su Teoría del Desarrollo

	Cognitivo, en este estadio los adolescentes representan una mejor capacidad para resolver problemas hipotéticos.
--	--

Piaget, afirma que, a través del juego, los niños crecen, estimulan sus sentidos, fortalecen sus músculos, coordinan lo que ven con lo que hacen y aprenden a controlar su cuerpo. A través del juego, los niños descubren el mundo y se descubren a sí mismos, adquieren nuevas destrezas y se vuelven más competentes en los aspectos cognitivo, social, emocional, motor, físico, del lenguaje, etc.; es decir, contribuye al desarrollo de todos y cada de las áreas que están involucradas en el desenvolvimiento del menor. (Romero V., 2008).

Algunos investigadores clasifican el juego de los niños en sociales y cognitivos, el primero se refiere a la participación e interacción de los niños con otros chicos durante el juego. Mientras que el segundo refleja el nivel de desarrollo mental pequeño.

La necesidad del juego manifiesta en la primera infancia tres modos como juego-ejercicio, como juego-simbólico y como juego de reglas.

Los juegos de ejercicios corresponden a la necesidad de acción automática al propio cuerpo (juntar, separar, poner, quitar, pies, manos).

Los juegos simbólicos se distinguen de los juegos de ejercicios por ficción (hacer como sí) y por utilización de símbolos propios, dependiendo de la posibilidad de sustituir y representar una situación vivida por una supuesta.

El juego reglado sujeta a todos, se realiza más frecuentemente desde los siete años a los ocho años, los niños menores de siete años juegan imitando a los mayores, pero sin sujetarse a las reglas del juego.

El juego significa para el niño simplemente diversión y en la edad escolar, en cambio crece un interés cada vez más vivo por los juegos sociales y sus reglas, siendo asombrosos como establece nuevas reglas de juego y como las cumple.

Piaget menciona las siguientes características del juego y por tal motivo menciono ya que el juego es de suma importancia para el desarrollo del alumno.

Las características del juego según Piaget son:

- 1.- EL juego busca placer
- 2.- El juego es desinteresado
- 3.- El juego busca descanso
- 4.- El juego surge de manera espontánea

3.2.1 Juego y niñez

La diversión física, como las actividades durante el recreo, y en general cuando están en movimiento, ayuda desarrollar las destrezas motrices, y fomenta la inteligencia emocional, permite al niño que adquiera autoconfianza para arriesgarse en un entorno relativamente seguro, como en todas las sesiones que les propongo.

Cuando interactúan con un objeto, como un juguete, los niños usan sus destrezas sensoriales y motrices para explorar sus propiedades y hacer experimentos (como lo hice con los alumnos y menciono en una de mis planeaciones inflar un globo a través de una botella). Además, usan los objetos para desarrollar ideas y conceptos abstractos como el simbolismo, usando una banana como un teléfono, sus manos para manejar, etc. Además de compartir y esperar su turno.

Dice Purg (1951) que el juego es una actividad propia de cualquier especie animal superior y no específica del ser humano ha surgido espontáneamente desde principios de la humanidad y se ha transformado en el fenómeno cultural que más atención ha despertado especialmente en las primeras edades.

Sus características hacen que éste sea una herramienta de aprendizaje y comunicación ideal para el desarrollo de la personalidad y de la inteligencia emocional del niño. Divertirse a la vez, aprender, sentir y gozar en el proceso hace que el niño crezca, cambie y se convierta en lo más importante del instrumento educativo.

Dentro del proceso de investigación formativa llevado a cabo, se hace necesario reconocer otras experiencias y proyectos educativos aplicados al escenario de la formación infantil y reconocer el juego como estrategia facilitadora del desarrollo de su autoconfianza. Por ello, se realizó una indagación general respecto a experiencias de investigación desarrolladas con propósitos similares a las pretendidas en este proyecto, logrando reconocer que existe un objetivo en común, que se refiere a comprobar que el juego incide de manera positiva en la creación de ambientes motivacionales en el aula, y que se consolida como aspecto básico para favorecer el aprendizaje y el desarrollo integral de los infantes.

Mediante las actividades lúdicas, exploran y ejercitan sus competencias físicas, e idean y reconstruyen situaciones de la vida social en que actúan e intercambian papeles, también ejercen su imaginación al dar objetos comunes una realidad simbólica distinta de la cotidiana y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética

El juego significa para el niño simplemente diversión y en la edad escolar, en cambio crece un interés cada vez más vivo por los juegos sociales y sus reglas, establece y como las cumple.

Además, es motivador y estimulante por eso proporciona un clima especial para el aprendizaje, el aspecto motivacional del juego tiene y seguirá teniendo un valor educativo. Para que una actividad pueda ser catalogada como diversión, debe causar placer espontáneamente, por lo tanto, tiene un afecto positivo, flexible, que deja contentas a las personas.

Cuando es guiado, los niños realmente puedan aprender, participar, pero los profesores tienen que tener ciertos objetivos en mente, tienen que saber cómo dirigirlos estimulando el aprendizaje.

3.2.2 El juego Social

El juego social es aquel en el que los niños interactúan entre sí en diferentes grados. A medida que un niño va creciendo, su pasatiempo tiende a ser más social y cooperativo, en un principio

juegan solos, después lo hacen al lado de otros niños hasta que finalmente incluyen a los otros en su dinámica.

También es importante considerar la personalidad de cada alumno, existen niños que son más introvertidos que otros desde pequeños, sin que esto implique un trastorno en el desarrollo.

El juego no sólo es un medio para liberarse de las transiciones cotidianas, es también una oportunidad permanente para el aprendizaje, por ejemplo: “Cuando el niño juega representando personajes y situaciones puede conocerse a sí mismo; establecer un mejor contacto con los demás y resolver problemas con imaginación”. (Vigostky L.2014).

Cuando se aplica en el aula significa organizar situaciones en las que se conjugan actividades motrices, intelectuales y afectivas, por ejemplo, utilizar algunos juegos de mesa con ciertas modificaciones para el tratamiento de contenidos escolares.

El juego no sólo es un rango característico de la infancia, sino también un factor básico en el desarrollo, para su socialización en la escuela es y debería ser muy diferente del realizado en el hogar; pero en ambos ambientes puede mantenerse en beneficio de los niños, en el preescolar éste debe ser exploratorio, libre, o dirigido, pero el elemento esencial en cualquier de sus formas, debe impulsar a los niños en su aprendizaje.

Las actividades lúdicas contribuyen de manera afectiva al desarrollo global e integral del niño, las capacidades de socialización están presentes desde etapas muy tempranas del desarrollo infantil, en el momento de jugar, los niños aprendan a convivir, ayudar, a realizar actividades comunes a respetar el punto de vista de los otros, a expresar su punto de vista personal, tomando en cuenta el de los otros, en general, se aprende a trabajar con otros en actividades en común.

El niño y la niña reproducen escenas de la vida real, modificándose de acuerdo con sus necesidades, los símbolos adquieren su significado en la actividad, muchos juguetes son apoyo para la realización de esto. Los niños ejercitan los papeles sociales de las actividades que los rodean; la realidad a la que está continuamente sometido en el juego de acuerdo a sus necesidades y deseos.

Por todo esto, el juego simbólico tiene un papel esencial en el desarrollo del niño, durante la etapa que transcurre de los dos a los seis años en la que son todavía reducidas las posibilidades de insertarse en el mundo del adulto y de adaptarse a la realidad; además, proporciona el contexto ideal para la práctica de las habilidades adquiridas, le permite al niño participar en roles sociales y tratar de crear y de resolver problemas complejos que le servirán para hacer frente a tareas desafiantes, lo que es muy importante y genera conocimiento.

Los niños que realizan actividades lúdicas libres son capaces de reconocer mejor las emociones y controlarse, la evidencia demuestra la importancia de las capacidades sociales para la aptitud emocional y el crecimiento intelectual.

Los juegos socializadores, constituyen una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de ellos se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que les rodea.

Según Freud, se debe reconocer que en el juego hay algo más que proyecciones del inconsciente y resolución simbólica de deseos conflictivos, tiene que ver con experiencias reales, de espectador pasivo, sometido a las impresiones que el mundo externo va dejando en él, el niño se transforma en sujeto agente de su propia existencia, disponiendo con el juego de un poderoso instrumento para la modificación de algunas impresiones.

3.2.3 El juego y sostenimiento afectivo

El vínculo afectivo entre el niño, el entorno familiar, sus compañeros, de la escuela incluso la maestra, es lo que les dará autoconfianza como persona cuando sea mayor, un vínculo firme y sólido lo hará capaz de abrirse al mundo cuando crezca y le ayudará a tener relaciones sanas y sinceras con las personas que lo rodearán.

Hablamos del sostenimiento afectivo y su relación con el juego como base de la experiencia de ser niña o niño, esas prácticas vienen de la mano de aquellos cuidados que lo producen y por lo tanto, las posibilidades de un desarrollo psíquico saludable, brindando a los niños ternura, seguridad, confianza, además de responder a sus demandas, identificando lo que

requiere el niño en ese momento, por ejemplo, lo que provee la mamá que juega al avioncito cuando le da comer o la educadora que valora el trapito o el juguete que lleva el niño.

3.2.4 Juego y lenguaje

Aunque el lenguaje tiene un carácter innato, se adquiere y desarrolla socialmente, en primer término a través del contacto del niño con la madre. En este proceso, la predisposición del individuo hacia el juego tiene una incidencia fundamental, principalmente en relación con la estructura combinatoria del lenguaje que se estimula en las relaciones de interacción verbal con la madre. Por eso los investigadores, en este campo, se orientan hacia la observación de la función del adulto en este proceso de aprendizaje, la influencia y conveniencia de su intervención, para dirigir o acentuar ese desarrollo.

Estas relaciones se manifiestan, sobre todo en los primeros años, a través del ejercicio del juego simbólico que, además de representar la expresión de procesos psicológicos individuales, cumple una función socializadora, sirve para transmitir las reglas y convenciones de la comunidad a la que pertenece el sujeto y el niño es capaz de transformar los objetos en lo que desea.

El lenguaje tiene una estrecha relación con el juego, a través de éste el niño organiza su conducta, sus actividades mentales y viceversa y también le permite al niño ampliar su lenguaje expresivo y comprensivo logrando en esta interrelación un desarrollo completo del lenguaje está estrechamente ligado al desarrollo cognitivo y social, con la intención de favorecer del desarrollo de la autoconfianza y considere como ciudadanos autónomos responsables y con habilidades socioemocionales para la sana convivencia.

CAPÍTULO 4

MARCO NORMATIVO

Para la realización de este proyecto es relevante en el (documento dice es importante) fundamentar en el marco normativo la importancia de los conceptos centrales de esta intervención: autoconfianza y juego. Considerar los planes y programas emitidos por la Secretaría de Educación Pública, así como los artículos suscritos a la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos del cual refiero el significado de la autoconfianza para los alumnos del segundo año de preescolar del Colegio “Tollán” que a la letra dice:

4.1 Artículo 3ro.

Como establece el artículo 3ro. De la constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, “el sistema educativo deberá desarrollar armónicamente toda la facultad 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”.

Toda persona tiene derecho a recibir educación y por lo tanto el estado-federación, estados, Ciudad de México y municipios deben impartir educación preescolar, primaria, secundaria y media superior. La educación preescolar, primaria y secundaria conforma la educación básica.

Se me hizo importante incluir el artículo 3ro. Constitucional ya que éste regula la educación para los niños, es el derecho de todos los mexicanos y mexicanas recibir educación básica, como es preescolar, considerada como la plataforma para el desarrollo formativo de los niños y niñas, y con la intención de favorecer la autoconfianza y consoliden como ciudadanos autónomos responsables y con habilidades socioemocionales para la sana convivencia.

Para poder ejercer mi actividad docente debo cumplir con los planes y programas autorizados y legalizados por la SEP, siendo éstos los siguientes:

4.2 Plan de estudios 2004 de preescolar referente al juego

El juego motiva, por eso proporciona un clima especial para el aprendizaje, aspecto motivacional del juego y tiene y seguirá teniendo un valor educativo.

El plan establece la relación entre el juego y aprendizaje, por el potencial que tiene el juego en el desarrollo y aprendizaje de los niños, especialmente en la primera infancia, en la escuela deben abrirse muchas oportunidades para ponerlo en práctica; el juego promueve en los niños la creatividad, la imaginación, la confianza en sí mismos y en las propias capacidades, las aptitudes físicas, sociales, cognitivas y emocionales.

El plan establece la relación entre el juego y el aprendizaje, en donde el aprendizaje no sólo se trata de sentarse en un salón a escuchar una clase y presentar exámenes al respecto; así como jugar tampoco es hacer chocar unos carritos o vestir muñecas, ambas actividades, son indispensables para que los niños exploren el mundo que los rodea, experimenten con nuevas ideas y papeles, aprenden a tomar acuerdos, a actuar conforme a ciertas reglas, a resolver conflictos y tomar decisiones.

Cuando se trata del juego dirigido, es tarea de la educadora presentar el juego a los niños, crear en ellos el deseo de jugar y asegurarse de que comprendan de qué se trata, qué les toca hacer, cuáles son las reglas a seguir y los materiales que se empleará; además, es importante elegir el espacio apropiado para cada juego, es indispensable incentivar a quienes se muestran tímidos o retraídos para propiciar su participación e integración al grupo.

También es tarea de la educadora decidir la organización del grupo y los espacios más pertinentes para que los niños jueguen, teniendo en cuenta la finalidad que persigue y lo que las actividades les demandan, en ocasiones es necesario que la educadora trabaje con todo el grupo para hacer que los niños y niñas escuchen y comprendan consignas y ciertas explicaciones, así como para tener algunas formas de intercambio.

Asimismo, hay actividades para las cuales es pertinente el trabajo ya sea en pequeños equipos, o bien, de manera individual, según lo que sea más favorable para algunas interacciones dentro de ellos se encuentran los materiales del aula, dichos materiales son para

que, en pequeños grupos, los niños los utilicen en actividades de razonamiento a través del juego, otros son los materiales que contienen un instructivo y en él se señala su finalidad educativa, las actividades con estos materiales propician que los niños confronten y argumenten sus ideas, reflexionen sobre sus respuestas y acciones, apoyen a sus compañeros, observen otras estrategias para resolver una misma tarea y enriquezcan las propia; la educadora decidirá qué material utilizar y en qué momentos, con base en las finalidades educativas sobre cuales realiza el trabajo pedagógico con sus alumnos.

Las escuelas contarán con varios ejemplares de cada material, elaborando de manera diferenciada para primer, segundo y tercer grado de preescolar, a fin de que en cada plantel exista un acervo variado que pueda intercambiarse entre los grupos, el personal docente y directivo acordará lo que convenga para su uso y conservación.

4.3 Plan de estudios 2011

4.3.1 La importancia del juego

La naturaleza de los procesos de desarrollo y aprendizaje, así como la diversidad social y cultural, del país, hace sumamente difícil establecer una secuencia detallada de situaciones didácticas o tópicos de enseñanza, por el cual el programa no presenta una secuencia de actividades o situaciones que deban realizarse sucesivamente con las niñas y los niños.

En este sentido, el programa tiene un carácter abierto, lo que significa que la educadora es responsable de establecer el orden en que se abordarán las competencias propuestas para este nivel educativo, y seleccionar o diseñar las situaciones didácticas que considere convenientes para promover las competencias y el logro de los aprendizajes esperados; así mismo, tiene libertad para seleccionar los temas o problemas que interesen a los alumnos y propiciar su aprendizaje, de esta manera, serán relevantes en relación con las competencias a favorecer y pertinentes en los contextos socioculturales y lingüísticos.

El juego tiene múltiples manifestaciones y funciones, ya que es una forma de actividad que permite a los niños la expresión de su energía y de su necesidad de movimiento, al adquirir formas complejas que propician el desarrollo de competencias.

En el juego no sólo varían la complejidad y el servicio, sino también la forma de participación: individual (en que se pueden alcanzar altos niveles de concentración, elaboración y verbalización interna, en parejas se (se facilitan por la cercanía y compatibilidad personal), y colectivos (exigen mayor autorregulación y aceptación de las reglas y sus resultados) Las niñas y niños recorren esta gama a cualquier edad, aunque se observa una pauta de temporalidad que muestra que los alumnos más pequeños practican con más frecuencia el juego individual o de participación más reducida y no regulada.

En la edad preescolar y en el espacio educativo, el juego propicia el desarrollo de competencias sociales y autorreguladoras por las múltiples situaciones de interacción con otros niños y los adultos, mediante éste, las niñas y los niños exploran y ejercitan sus competencias físicas, e idean y reconstruyen situaciones de la vida social y familiar en que actúan e intercambian papeles, también ejercen su capacidad imaginativa al dar a los objetos comunes una realidad simbólica distinta de la cotidiana y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética.

Una forma de juego que ofrece múltiples posibilidades es el juego simbólico; es decir, situaciones que las niñas y los niños escenifican adquieren una organización más compleja y secuencias más prolongadas; los papeles que cada quien desempeña y el desarrollo del argumento se convierten en motivos de un intenso intercambio de propuestas de negociación y acuerdos entre los participantes.

Durante la práctica de juegos complejos, las habilidades mentales de las niñas y los niños tienen un nivel comparable al de otras actividades de aprendizaje: uso del lenguaje, atención, imaginación, concentración, control de los impulsos, curiosidad, seguridad, estrategias para la solución de problemas, cooperación empatía y participación en grupo.

En la educación preescolar, una de las prácticas más útiles para la educadora consiste en orientar a las niñas y los niños hacia el juego, ya que puede alcanzar niveles complejos por la iniciativa que muestran, en ocasiones, las sugerencias de la maestra propiciarán la organización y focalización del juego, y en otras su intervención se dirigirá a abrir oportunidades para que fluya espontáneamente.

4.3.2 El juego en la Guía para la Educadora (2011)

Los propósitos que se establecen en el programa constituyen el principal componente de articulación entre los tres niveles de la Educación Básica y se relacionan con los rasgos del perfil de egreso de la Educación Básica.

El niño de preescolar y su personalidad se encuentra en construcción y en este proceso las actividades lúdicas representan una oportunidad para aprender a convivir, el carácter social del contenido del juego lo preparan a su vida en sociedad. Con el juego el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establecen con otras personas, con su entorno social, espacio temporal, en el conocimiento de su cuerpo, su lenguaje y en general, en la estructuración de su pensamiento, todo esto aunado a los diferentes y en ocasiones contrastantes sentimientos que experimenta al jugar.

- El desarrollo equilibrado de las competencias de las niñas y los niños requiere que en el aula exista un ambiente estable: en primer lugar, que la educadora sea consistente en su trato con ellos, en las actitudes que adopta en su intervención educativa y en los criterios con que procura orientar y modular las relaciones entre sus alumnos.
- En un ambiente que proporcionen seguridad y estímulo será más factible que las niñas y niños adquieran autoconfianza que pondrán en práctica en las actividades de aprendizaje y formas de participación escolar, ya que cuando son alentadas por la educadora y compartidas por sus alumnos, el grupo se convierte en una comunidad de aprendizaje.
- Un ambiente de este tipo favorece la disposición a explorar, individualmente o en grupo, las soluciones a los retos que les presenta una actividad o un problema, a optar por una forma de trabajo y valorar su desarrollo para persistir o enmendar. Las niñas y los niños aprenderán a pedir orientación y ayuda, y a ofrecerla; se darán cuenta de que al actuar y tomar decisiones pueden fallar o equivocarse, sin que esto afecte a su confianza.
- Al participar en esa comunidad, el niño adquiere autoconfianza en su capacidad para aprender y se da cuenta de que los logros son producto del trabajo individual y colectivo. En una etapa temprana, lo deseable es que aprenda gradualmente a mirar con atención su proceso de trabajo y a valorar diferencialmente sus resultados; esa

posibilidad está influida por los juicios de la educadora y la interacción en el grupo, y si el niño percibe que al valorar su desempeño y el de sus compañeros hay justicia, congruencia, respeto y reconocimiento del esfuerzo, identificará que la evaluación es una forma de colaboración que no lo descalifica.

De acuerdo al libro titulado “Guía de la educadora” comparto que el alumno requiere un ambiente propicio generado por su maestra dentro del salón de clase, para que desarrolle la autoconfianza que le permitirá tener un aprendizaje integral.

4.4 Plan de estudio 2017: Aprendizajes Clave

Este libro de aprendizajes clave habla acerca de los rasgos del perfil de egreso y a continuación menciono los que se refieren a la autoconfianza:

- Se comunica con confianza y eficacia. Utiliza su lengua materna para comunicarse con eficacia, respeto y seguridad en distintos contextos con múltiples propósitos e interlocutores.
- Un clima afectivo requiere que los alumnos tengan confianza en la maestra del grupo, requiere que los alumnos perciban que su maestra es paciente, tolerante; que les presta atención, los apoya, los alienta y estimula; que pueden contar con ella para estar seguros y resolver los conflictos que enfrentan. Especial cuidado merecen quienes están aislados de sus compañeros o no se integran al grupo.

Hoy tenemos que ser ambiciosos y, además de garantizar el acceso a la educación, asegurar que ésta sea de calidad y se convierta en una plataforma para que los niños, niñas y jóvenes de México se desarrollen integralmente en armonía y bienestar en el siglo XXI. Debemos educar para la libertad y la creatividad.

Aprendizajes Clave para la educación integral es la concreción del planteamiento pedagógico que propone el Modelo Educativo en la educación básica, tal como lo marca la Ley General de Educación, se estructura en un Plan y programas de estudio que son resultado del trabajo conjunto entre la SEP y un grupo de maestros especialistas muy destacados de nuestro país.

Al impulsar el desarrollo de los alumnos, los docentes también nos desarrollamos con ellos ya que el crecimiento, la seguridad y la maduración son tareas compartidas y en constante

construcción que valen la pena emprender todos los días si se quiere vivir una vida más humana, plena y feliz, el propósito es crear ambientes más sanos, donde los niños y las niñas puedan crecer de manera integral, en visión de la SEP es que nuestros niños, niñas y jóvenes tengan un futuro próspero y así lograr que México es un mejor país con capacidad de responder a las demandas del siglo XXI.

La Reforma Educativa busca los objetivos fundamentales siguientes: responder una exigencia social para fortalecer a la educación pública, laica y gratuita; y asegurar una mayor equidad en el acceso a una calidad.

Los elementos antes mencionados como la creatividad, ambientes sanos, el crecimiento, la maduración son los conceptos que permiten generar la autoconfianza a los alumnos.

4.4.1 Aprendizaje Clave. La importancia del juego

Los agentes educativos tienen el reto de vencer barreras sociales y culturales que inhiben su propia capacidad lúdica para convertirse en co-jugadores que propicien ambientes de aprendizaje que desafíen el potencial creativo, y satisfagan las necesidades del juego y, con ello, las de exploración, movimiento, lenguaje y aprendizaje de niñas y niños pequeños.

Jugando se aprende y se aprende jugando ofrece pautas para la reflexión y la comprensión de la planeación para la construcción de ambientes de aprendizaje para niñas y niños o días a 18 meses basados en el juego libre, el objetivo es proporcionar una herramienta de práctica que guíe el quehacer cotidiano de los agentes educativos.

4.4.2 El derecho de las niñas y los niños a jugar

No podemos hablar de infancia sin pensar y tener en cuenta el juego, es muy común considerar el juego como un pasatiempo, distracción, recreación o privilegio, cuando en realidad, el juego responde a la necesidad básica y primaria que niñas y niños, tienen de mirar, tocar, curiosear, experimentar, conocer, imaginar, aprender, expresar, comunicar, crear, soñar, descubrir, explorar y que es indispensable para su salud y bienestar.

En el año de 1959 durante la Asamblea General de las Naciones Unidas se aprobó la Declaración de los Derechos del Niño, donde se reconoce por primera vez que las niñas y los niños tienen derecho al esparcimiento y el juego; posteriormente, en 1989, la Convención de los Derechos el Niño estableció lo siguiente:

Se reconoce el derecho del niño al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de a participar libremente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento.

Burghardt (1968) sugiere que solo cuando entendamos la naturaleza del juego podremos entender cómo mejorar el destino de las sociedades humanas en un mundo mutuamente dependiente, es importante hacer un cambio en la manera en la que estamos percibiendo el juego, dejar de verlo como un mero pasatiempo de los niños, dejar de procurar los espacios lúdicos solo para que se diviertan y verlo como el derecho que es, brindar y procurar ambientes donde puedan jugar libremente, desarrollar su potencial creador y también conocer el mundo, participar y aprender. Es nuestro deber entonces garantizar el juego porque:

Estimula la curiosidad que es motor de cualquier aprendizaje
Favorece la expresión de opiniones, necesidades y emociones
Propicia la interiorización de normas y pautas de convivencia

Entonces el juego como proceso que sucede y que crea un espacio, permite a los niños percibir el mundo desde ángulos diferentes: logran un conocimiento activo de su entorno; reconocen objetos y rasgos físicos; saben cómo las cosas pueden conectar en modos originales y no estereotipados; reconocen cómo otros utilizan el espacio y el valor de conectar y desconectar con ellos y también descubren retos y oportunidades.

Muchas veces al hablar o pensar en juego, o se le considera como una actividad recreativa donde niñas y niños se divierten y se distraen por cierto tiempo, o como una actividad que se practica con fines didácticos, donde el objeto es aprender de manera divertida, el juego representa todo esto y más, es parte importante y fundamental en el desarrollo humano desde su nacimiento.

4.5 La Nueva Escuela Mexicana (2021)

El docente es un actor fundamental para el logro de aprendizajes de niñas y niños, por lo que se basa en su labor en la realidad de su salón de clase; reconoce su incidencia en el ámbito local y comunitario, y está al tanto de los principales temas y debates que conciernen a su práctica.

Para la Nueva Escuela Mexicana la labor docente del día a día se fundamenta en los siguientes principios orientadores.

- El derecho de los niños, niñas a la educación significa que son sujetos activos en el desarrollo de sus potencialidades.
- El interés, la actividad, la seguridad, la detección de necesidades y las potencialidades de las y los estudiantes, así como los desafíos de su contexto y de la humanidad en su conjunto, son ejes reguladores de la actividad en el salón de clase.
- Niñas, niños son considerados en igualdad de capacidades y disposiciones para aprender, con especial atención a aquellos que provienen de contextos en situación de vulnerabilidad.
- Atención a la diversidad cultural, lingüística, de género y de aprendizaje de grupos sociales.
- Organización y uso de información, estrategias, recursos, materiales para enriquecer las actividades escolares y promover diversas experiencias de aprendizaje.
- Vinculación con la comunidad inmediata para enriquecer la labor de la escuela, los procesos formativos, y revitalizar el lazo social.
- Estos principios tienen distintos ámbitos de orientación para las maestras y los maestros. En esta fase incluimos cuatro que son centrales para el desarrollo de la práctica cotidiana.

1.- Diagnóstico del grupo

2.- Organización del contenido

3.- Selección de las estrategias

4.- Evaluación

Por último, me parece importante mencionar que uno de los elementos que se retoman es el concepto de situación vulnerable, tomando en cuenta sobre todo el aspecto humano y emocional, es decir, lo que se refiere a desarrollar la autoestima, esto permitirá que los alumnos se sientan más seguros, eviten situaciones negativas y por lo tanto hagan uso de su autoconfianza.

Ya que como educadora considero que esta etapa es la base fundamental de aprendizajes para que ellos lleguen como adultos con una buena formación tanto académica como personal.

En este caso, también se observó que los niños se van acostumbrando poco a poco al manejo de escenarios limitados y a la mecanización de actividades que se determinan desde la autoridad docente, como son el colorear, repetir, imitar, responder a lo que les pide sin detenerse a pensar, argumentar, proponer o incentivar, ya que a esa edad son muy espontáneos, desde esta realidad observada, identifiqué que los alumnos asumen actividades dentro y fuera del aula que poco se motivan o convocan para su estimulación.

El juego me sirve como una herramienta que permite al niño reconocerse como individuo en el medio en que vive, me refiero a su entorno familiar, escolar y social para poder actuar desde su forma de ser, saber y sintiéndose seguro, libre para crear y recrear a partir de la exploración y el conocimiento, es decir para aprender.

El juego, unido al componente educativo permite obtener un instrumento único e irremplazable, pues constituye un apoyo para interactuar con los demás, para reconocer y reconocerse como individuo.

Es así como a partir de mi intervención realizada en el Colegio “Tollán” se logró identificar que los alumnos no tienen autoconfianza, y se ve la necesidad de recurrir a la aplicación de estrategias innovadoras para facilitar los procesos de aprendizaje de los niños y niñas, aplicando una amplia gama de posibilidades que el juego como herramienta y las prácticas tradicionalistas generan una participación pasiva de los alumnos, lo cual no favorece el desarrollo de la autoconfianza, por lo tanto es importante recurrir a los juegos lúdicos.

Por tal motivo surge la necesidad de implementar acciones que permiten salir de la rutina y realizar actividades dentro y fuera aula, y ofrecer herramientas metodológicas a nosotros como docentes por una práctica innovadora, a partir de la implementación del proyecto pedagógico. Comencé a proponerles juegos para que adquieran confianza en sí jugando al doctor, a la casita, a la juguetería y con diversos juegos atractivos para que ellos se empiecen a involucrar y sirvan como agente motivador y facilitador del aprendizaje, promoviendo acciones organizadas desde el aula preescolar.

Con ello, pretendo que mi proyecto de intervención docente genere los espacios para reconocer y demostrar que el aprendizaje no tiene por qué ser aburrido, para facilitar una amplia de posibilidades los procesos activos de aprendizaje donde el juego es una herramienta principal, contribuyendo a la formación del niño, desde la consolidación de un carácter participativo, propositivo y el desarrollo de competencias fundamentales para enfrentar su entorno educativo, cultural y social y a través de las actividades adquirirán autoconfianza.

El proceso de intervención formativo, reconocer problemáticas que afectan la calidad de la educación infantil, y también es un agente activo capaz de proponer alternativas de solución innovadoras e eficaces, como lo es el diseñar, planear y ejecutar actividades que contribuyan al desarrollo integral del menor; en este caso proponer por medio del juego, la vinculación de los diferentes actores en los principales contextos donde se desenvuelve el niño y la niña (escolar-familia) para favorecer el desarrollo de los procesos básicos de aprendizaje, su inteligencia y su innata capacidad creativa y creadora.

La propuesta de intervención está compuesta por tres actividades lúdicas, la primera fue “Jugando a los piratas y tesoros, la segunda “Juguemos a los experimentos” y la tercera “El Circo”. Todas estas actividades se realizaron dentro del plantel, en la dinámica (rutina) del aula, todos los juegos que implementé tienen el objetivo de favorecer el desarrollo de la autoconfianza, y así los alumnos se sientan más seguros en todos los sentidos.

CAPÍTULO 5

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

5.1 Descripción General

La autoconfianza es vital para que a los alumnos se les faciliten todos los entornos y tengan la capacidad de enfrentarse a cualquier situación.

A continuación, presento estrategias enfocadas en los alumnos, para que desarrollen autoconfianza y que el juego apoye como una herramienta para llevarla a cabo. Se busca hacer conscientes a los niños de la idea que deben de sentirse confiados, felices y cómodos en su entorno escolar, esto implica aceptar tanto las virtudes como los defectos, y valorar las diferencias propias y de los compañeros ya que cada uno de ellos piensan y actúan diferente.

La propuesta consta de un conjunto de estrategias y materiales organizadas para su desarrollo a lo largo del tiempo que especifico en las planeaciones, teniendo en cuenta la naturaleza de los objetivos que quiero alcanzar, y adecuo las sesiones de tal modo que se trabaje en dichas planeaciones una por cada semana ya que son tres, se trata de una propuesta transversal.

Las actividades que se presentarán a continuación están dirigidas a los alumnos de segundo año del colegio “Tollán”, dentro del contexto áulico.

Para realizar las actividades, apliqué un cuestionario con las siguientes preguntas:

1.- ¿A ti te gusta jugar?

a) Sí porque me divierto

b) No porque me aburro rápido

c) A veces cuando tengo ganas

2.- ¿Tus padres juegan contigo?

a) Sí cuando pueden estar conmigo

b) No porque no me tienen paciencia

c) A veces cuando ellos tienen ganas ya que siempre están con su celular

3.- ¿Te gusta jugar con tus compañeros?

a) Sí es muy divertido

b) No porque siempre me ganan

c) A veces porque siempre pierdo

4.- ¿Te gusta que tu profesora juegue contigo?

a) Sí me gusta mucho

b) No porque me canso

c) A veces cuando tengo ganas

5.- ¿Cuál es el juego que más te gusta jugar?

a) Quemados

b) El barco

c) Las estatuas

A continuación se muestra los resultados de la evaluación diagnóstica

1.- ¿A ti te gusta jugar?

Si	15	100%
No	0	
A veces	0	

2.- ¿Tus padres juegan contigo?

Si	10	55%
No	2	22%
A veces	3	23%

3.- ¿Te gusta jugar con tus compañeros?

Si	8	85%
No	3	5%
A veces	4	10%

4.- ¿Te gusta que tu profesora juegue contigo?

Si	11	90%
No	2	5%
A veces	2	5%

5.- ¿Cuál es el juego que más te gusta?

Quemados	5	25%
El barco	6	25%
Las estatuas	4	50%

Con base en los resultados obtenidos del cuestionario, a continuación, se realiza el análisis del mismo, y estos fueron los resultados que arrojó el cuestionario:

En la pregunta número 1.- A todos les gusta jugar y eso me convence que el juego sirve como herramienta para trabajar la autoconfianza.

En la pregunta número 2.- El mayor porcentaje les gusta jugar con sus papás, pero el problema es el tiempo ya que no les permiten sus actividades laborales, en segundo lugar, contestaron que algunos papás no les tienen paciencia y efectivamente al mandarles, por

ejemplo, en su almuerzo todo lo compran y no les preparan nada, o al solicitarles alguna tarea no las mandan, último porcentaje ellos mismos se dan cuenta que sus papás siempre están en el celular y prefieren estar en las redes sociales.

En la pregunta número 3.- El mayor porcentaje sí les gusta jugar con sus compañeros, es cuando me doy cuenta que ya les gusta interactuar entre ellos y eso es muy importante para su edad, el segundo porcentaje no les gusta porque comentan que siempre pierden, el tercer lugar a veces les gusta jugar porque siempre pierden, también son respuestas acertadas a su edad.

En la pregunta número 4.- En definitivo si les gusta jugar conmigo, ya que se obtuvo un 90% llego a la conclusión porque el juego todavía es dirigido y lo hago de una manera ameno y divertido y el 5% se distraen por cualquier cosa y el 5% restante pelean mucho entre ellos.

En la pregunta número 5.- El 50% les encantan las estatuas porque cuando termina la música y se mueven les da mucha risa, el 25% no les encanta cuando pongo la música se mueven y los saco del juego no quedan tan encantados, y el otro 25% si les gusta, pero no se quedan por mucho tiempo congelados entonces es cuando los saco del juego.

Como se puede observar el juego sí es una herramienta motivadora acorde a sus intereses, para lograr el objetivo planteado en la propuesta de intervención.

Los niños y niñas en edad de preescolar tienen una característica muy notoria y propia de su edad: jugar. Cuando los niños y niñas juegan desarrollan su creatividad, su personalidad, aprenden a socializar, a expresar sus ideas sus emociones, a tomar decisiones, a conocer a sí mismos, a resolver problemas, a coordinar sus movimientos sentirse seguros, en fin son numerosos los beneficios que trae el juego a la vida de los niños y niñas y la oportunidad que tienen de obtener aprendizajes significativos a través de este.

Es necesario que nosotros como docentes seamos conscientes de la importancia del juego para el buen desarrollo de la autoconfianza en niños y niñas, y que a través de actividades que les proporcione a los alumnos pongan el interés y motivación y que sean agradables para ellos.

5.2 Situación Didáctica

Se realizaron una serie de actividades con la idea de alcanzar el proyecto de intervención docente que a través del juego se motivaron y esto mejoró su autoconfianza.

Un juego organizado, un problema a resolver, un experimento, la observación de un fenómeno natural, el trabajo con textos, entre otros, puede constituir una situación didáctica, entendida como un conjunto de actividades articuladas que implican relaciones entre los niños, los contenidos y la maestra, con la finalidad de construir aprendizajes.

Las actividades que incluí en la planificación el tiempo que duró fue una semana por cada actividad la primera fue “tesoros y piratas ya que día a día se elaboraron las pistas, el cofre, se les leyó un cuento, se les explicó que hacían los piratas, elaboraron su espada, en esta actividad se les solicitó vestuario de piratas, en el patio se pusieron pistas y entre todos fuimos siguiendo el camino que marcaba el mapa, hasta encontrar el tesoro lo abrieron y traía muchos dulces y chocolates.

En la segunda sesión, empezaron con experimentos sencillos, esta actividad tuvo una duración de una semana, se les explicó que era un experimento, y para qué sirve, pero el que más les gusto fue inflar un globo a través de una botella, se les solicitó, bicarbonato, 1 globo, 1 botella mediana seca y transparente, y bata porque si se ensuciaron cuando vaciaron el bicarbonato a la botella; de igual manera les encantó hacer experimentos pues la actividad fue muy lúdica.

En la tercera sesión, que también tuvo una duración de una semana jugaron al circo, se les solicitó vestuario, ensayaron su acto cada uno, elaboraron el material que iban a requerir en esta actividad. Lo que más me gustó de mi alumno que presenta autismo es que se incluyó perfectamente con los demás compañeros, mi niño el que llegaba a dormirse se reía lo vi muy contento y en general a todos les gustó mucho esta sesión ya que cada uno actuó como ellos eligieron, unos bailaron, otros hacían malabares, otros tocaban la guitarra de juguete y observé que a la hora de actuar los veo con más autoconfianza.

Las Competencias a favorecer a través del plan de intervención además de la autoconfianza son:

- Favorecer el desarrollo afectivo-social
- Que desarrolle la capacidad de la imaginación y la creatividad junto a su grupo de iguales
- Que tenga la habilidad para exponer sus ideas
- Que desarrolle una gran capacidad de relacionarse con los demás
- Que se apropie del trabajo en el aula y en el jardín, desde su campo de acción del juego.

A continuación, integro en este esquema una síntesis de lo ya mencionado a lo largo de los capítulos, con la finalidad de estructurar la información y facilitar la comprensión de la intervención, la evaluación y los resultados obtenidos.



CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

<p>1.- Tesoros y piratas Primera sesión: Los alumnos, por medio de esta actividad descubren capacidades, habilidades para organizar, proponer y propiciar condiciones para que los niños afirmen su autoconfianza.</p>	<p>Del 23 de septiembre al 27 de septiembre 2017</p>
<p>2.- Juguemos a los experimentos Segunda sesión: Esta actividad se llevó a cabo dentro del salón de clases, lo tomaron como un juego y a la vez aprendieron, el hecho de exponer sus resultados es ahí donde muestran su autoconfianza.</p>	<p>Del 30 de septiembre al 9 de octubre 2017</p>
<p>3.- El circo Tercera sesión: Cuando cada alumno actuó los noté sin miedo. El juego se convierte en un aliado para los aprendizajes de los alumnos sin titubear, con soltura, es donde confirmo que han alcanzado el objetivo para favorecer la autoconfianza.</p>	<p>Del 7 de octubre al 11 de octubre de 2017</p>

SESIÓN 1

En esta actividad la realicé en el patio de la escuela todos se involucraron y se disfrazaron de piratas, les encantó este juego, a la mayoría de los alumnos les gustaba ser el capitán, es una forma muy divertida de adquirir autoconfianza y platicamos acerca de los piratas. (Anexo 1)

**JARDIN DE NIÑOS TOLLAN
CICLO ESCOLAR 2017 – 2018
“TESOROS Y PIRATAS”**

ÁREA DEL DESARROLLO PERSONAL SOCIAL	EDUCACIÓN FÍSICA	ORGANIZADOR 1 COMPETENCIA MOTRIZ	ORGANIZADOR 2 DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD	SEMANA DEL: 23 al 27 de octubre
APRENDIZAJES ESPERADOS Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.				
SESIÓN 1 ACTIVIDADES INICIO Jugar al abordaje. Los niños se sientan en sillas en un círculo. Da a cada niño un nombre de pirata, como Smee, Garfio, Long, John, etc.				
DESARROLLO Antes de jugar se les leyó un cuento acerca de los piratas todos pusieron mucha atención y cuando terminé de contarlos les pregunté de que había tratado dicho cuento, todos levantaban la mano para poder participar y después, empezaron a jugar un niño le tocaba ser el “capitán” y estar en el centro del círculo. Grita uno de los nombres, los niños que llevan ese nombre tienen que levantar y cambiar de sitio, mientras que el capitán tiene que intentar unas de las sillas vacantes. Al niño que le toca sin silla le toca actuar como capitán, a veces el capitán puede gritar ¡Al abordaje!, y todos los piratas tienen que cambiar rápidamente. Proponer hacer estimaciones de cuántos pasos tiene que dar para llegar a la silla de alguien en específico.				
CIERRE Platicar sobre los pasos que tiene que dar un pirata para llegar a su objetivo.				

MATERIALES DE APOYO: Vestimenta de piratas, sillas, hoja blanca, colores, resistol.

ADECUACIONES ALUMNOS QUE ENFRENTAN BAP:

OBSERVACIONES: En definitiva, el interactuar entre ellos mismos desenvolverse de manera libre y en confianza con sus compañeros, buscaban alternativas para realizar la actividad y así fueron adquiriendo autoconfianza.

SESIÓN 2

Esta actividad se llevó a cabo dentro del salón de clases. Es una actividad lúdica y a la vez aprendieron, el hecho de exponer sus resultados es ahí donde podemos observar que desarrollaron autoconfianza. (Anexo 2)

“JUGUEMOS A LOS EXPERIMENTOS” CICLO ESCOLAR 2017 – 2018

ÁREA DEL DESARROLLO PERSONAL SOCIAL	CONOCIMIENTO DEL MUNDO NATURAL Y SOCIAL	ORGANIZADOR 1 ORALIDAD	ORGANIZADOR 2 EXPLORACIÓN DE LA NATURALEZA	SEMANA DEL: 30 al 4 de octubre
APRENDIZAJES ESPERADOS Explica cómo es, cómo ocurrió, cómo funciona algo, ordenando las ideas para que los demás comprendan. Responde a porqué o cómo sucedió, algo en relación con experiencias y hechos que comenta.				
SESIÓN 2 ACTIVIDAD: “GLOBOS LOCOS” “ELABORANDO MASAS” “HACIENDO BURBUJAS” INICIO Esta semana de experimentos, se elaboraron varios, como elaborando masas, y haciendo burbujas pero el que más les gustó fue el de los globos locos, les pareció muy divertido. Los alumnos observaran una imagen de un científico, y posteriormente les cuestionaré ¿Saben quién es esta persona?, ¿Qué cosas creen que hace?, ¿Saben qué es un experimento?, los alumnos conversarán sobre lo que conocen del tema y se darán lluvia de ideas en el pizarrón. Los niños exploran en los libros de la biblioteca cosas. Invitar a los niños a proponer ideas sobre cómo cree un globo se puede inflar en una botella, permitir que experimenten con algunos materiales existentes en el salón para ver qué sucede, posteriormente proponer realizar el experimento de manera individual.				
DESARROLLO Colocar Bicarbonato en un globo. Colocar vinagre en la botella. Colocar el globo en la boca de la botella. Levantar el globo para que el bicarbonato caiga dentro de la botella. Observa qué sucede.				
CIERRE Analizar y cuestionar a los alumnos porque se obtuvieron resultados diferentes en el experimento ¿Por qué unos globos no se inflaron etc.?. Registrar el resultado de su experimento y compartirlo a todos los compañeros.				
MATERIALES DE APOYO: globo, Botellas de plástico, bicarbonato, vinagre, jabón líquido, pinturas.				

ADECUACIONES ALUMNOS QUE ENFRENTAN BAP:

OBSERVACIONES: En la presentación que cada uno llevo a cabo su experimento, siguieron la secuencia que se les solicito. Mostraron curiosidad ante los experimentos, crearon conexión para trabajar en equipo y descubrieron los resultados finales.

SESIÓN 3

Esta actividad la realicé dentro del salón de uso múltiples porque es más grande ya que se presta para estar más cómodos, todos se disfrazaron de payasos, los maquillamos se involucraron tanto que se sentían realmente payasos y cada uno hizo un acto contaron chistes, otras adivinanzas, otros bailaron, entre más actividades relacionados con el juego sirvió como herramienta para su autoconfianza de los alumnos. (Anexo 3)

**JARDIN DE NIÑOS TOLLAN
CICLO ESCOLAR 2017 – 2018
“EL CIRCO”**

ÁREA DEL DESARROLLO PERSONAL SOCIAL	ARTES	APRECIACIÓN ARTÍSTICA	ORGANIZADOR 2 Familiarización con los elementos básicos del arte	SEMANA DEL:7 al 11 de octubre
APRENDIZAJES ESPERADOS Representa historias y personajes reales o imaginarios con mímica, marionetas, en el juego simbólico, en dramatizaciones y con recursos de las artes visuales.				
SESIÓN 3 ACTIVIDADES INICIO En plenaria, mostraré una imagen de un circo y los cuestionaré, ¿saben qué es un circo? ¿En qué lugar lo han visto? ¿Qué cosas podemos encontrar en él? ¿Los actos que se presentan ahí creen que sean difíciles o fáciles de hacer? ¿Les gustaría participar en un circo?				
DESARROLLO En esta actividad, el primer y segundo día empezamos a decorar los instrumentos de cada alumno que ellos seleccionaron, tercer día los vestuarios a elegir, el cuarto día propondré que participemos en la elaboración de un circo, pero debemos investigar primero lo que necesitamos para realizarlo, invitarlos a tomar un libro de la biblioteca del aula y permitir que indaguen sobre el circo, si encuentran un libro que hable de ello llevarlo a su lugar y observarlo con atención. Después de 10 minutos de investigación solicitar que por turnos digan que necesitaremos y lo iré anotando en una cartulina, último día la actuación de todos los alumnos				
CIERRE				

Esta última actividad considero que fue la más oportuna para lograr el objetivo que fue adquirir seguridad de sí mismo, todos se disfrazaron de payasos, y los papás los maquillaron, cada uno de los alumnos realizó una actividad simulando el programa de un circo, realizándose acertadamente.

MATERIALES DE APOYO: Disfraz de circo, pelotas, instrumentos musicales, sombreros, pinturas para maquillar, etc.

ADECUACIONES ALUMNOS QUE ENFRENTAN BAP:

OBSERVACIONES: En definitiva, en esta última actividad se mostraron interesados en el cierre de las actividades, interactuaron con respeto de manera cooperativa, es decir que en general se puede observar auto confianza.

La estructura de las sesiones permitió el desarrollo armónico de las mismas, la sistematización para identificar los rasgos a evaluar y por lo tanto establecer de manera clara los resultados y avances que se presentan a continuación

Fue muy satisfactorio el trabajo con los alumnos como interesante lo que pude observar, además permitió como grupo los lazos afectivos y la interacción entre ellos y conmigo ya que me di cuenta que me tenían más confianza al hacerme cualquier tipo de pregunta sobre las actividades que se llevaron a cabo y sobre todo se sentían más libres a la hora de expresarse.

5.3 Evaluación de la intervención

La intervención se inició a través de un cuestionario diagnóstico y conforme íbamos realizando las actividades cada semana registre en la lista de cotejo y la rúbrica los rasgos de evaluación y los avances.

El cuestionario diagnóstico estuvo conformado con preguntas abiertas para identificar las necesidades de cada uno de ellos, qué les gusta y qué no les gusta jugar. Esto lo consideré de suma importancia, para poder identificar los logros y dificultades que enfrentan los alumnos. Con base en esto hice una planeación con tres sesiones semanales, cada sesión duró 8 días y con esa información poder mejorar su desempeño, ya que es un proceso que me permite hacer conciencia de los avances en el aprendizaje e incorporar las actividades que incluí para seguir adquiriendo su autoconfianza. Se logró el objetivo hubo realización de trabajo colaborativo y participación entre pares en el juego. Se pudo realizar el plan de intervención en tiempo y en forma de acuerdo a lo planeado.

Aun cuando no están incluidos los padres de familia, considero importante mencionar que al principio estaban renuentes, hacia la propuesta de intervención al comentar con ellos las actividades y el propósito hubo un cambio y con gusto los alumnos tuvieron a la mano todos los materiales.

Durante la presentación se contó con el material adecuado para las actividades algunos de ellos fueron, vestuarios, maquillaje, resistol, tijeras, salón, patio, estuvieron disponibles para llevar a cabo dichas actividades y se obtuvieron excelentes resultados.

Considero que la propuesta de intervención que elaboré me permitió identificar en específico a los niños que presentaban ciertas inseguridades y al aplicarles la estrategia lúdica se logró fortalecer la autoconfianza en los alumnos. Al terminar con el plan he continuado con los juegos realizados y han servido como herramientas para tener avances. Los veo a todos muy motivados, con confianza para participar e interactuar, mejoró la atención de los alumnos y expresaron sus opiniones, se muestran valorados, aceptados, seguros y orgullosos de lo que son capaces de hacer, creyeron en sí mismos.

De las tres sesiones en “Tesoros y piratas” algunos se sintieron nada motivados, otros participaron desde que les mostré el mapa y cuando les expliqué que el tesoro traía dulces ellos inmediatamente querían participar y cambió su actitud. En la segunda sesión “Juguemos a los experimentos” los noté más participativos e incluso seguros, ellos mismos mezclaron las sustancias y estaban con la incertidumbre de qué pasaría en el resultado y cada uno nos explicó qué se obtuvo con las mezclas. La que más les llamó su atención fue la tercera sesión “El circo”, ya que al disfrazarse, maquillarse y actuar cada uno, desarrollaron su creatividad, la expresión y la imaginación, se logró la participación de todos y mostraron mayor autoconfianza durante esta última sesión.

5.4 Análisis de resultados

A continuación muestro la escala y la interpretación de los niveles de avance que se tomarán en cuenta en la rúbrica de evaluación.

	Indicador	Interpretación de los niveles de avance.
1	Requiere apoyo	Al terminar las actividades en la rúbrica los alumnos ya no necesitaron apoyo de la maestra
2	En desarrollo	Aprendió a expresarse y participar en las actividades con más autoconfianza
3	Esperado	Se logró la autoconfianza a partir de la exploración de las motivaciones, necesidades, pensamientos y emociones propias, así como su efecto en la conducta y en los vínculos que se establecen con otros y con el entorno.

La siguiente rúbrica muestra los resultados de los alumnos después de las tres sesiones realizadas

(Los nombres de los alumnos fueron cambiados para salvaguardar su integridad)

Instrucciones: Para cada una de las afirmaciones utilicé una escala del 1 al 3, en donde:

ASPECTOS		
ALGUNAS VECES=1	CASI SIEMPRE= 2	SIEMPRE=3

ALUMNOS	Alquisira Pérez André	Allende López Damián	Aguirre Sánchez Alfredo	Alamillos Aisa Jefferson	Botello Anaya Dilán	Cañas Hernández Paulina	Cortés Paredes Sofía	Damasco Ruiz Bairón	Durán Carmona Elisa	Díaz López Miriam	Félix López Ulises	Garduño Pallares Abril	Hernández Villa Atenas	Juárez López Julián
INDICADORES														
Participa en las actividades	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2
Realiza sólo sus actividades	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2
Sigue las reglas del juego	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2

Este semáforo me sirvió para darme cuenta el avance de cada alumno, por ejemplo, en el número 1 ya ninguno requirió apoyo, en el número 2 algunos se encuentran en proceso donde todavía requirieron de mi ayuda y en el número 3 aquí ya no preguntaron ellos mismos trabajaron con soltura.

1	2	3
Requiere apoyo	En desarrollo	esperado

Esta rúbrica que elaboré me sirvió para ver cómo estaban los alumnos del segundo año de preescolar, todos los niños avanzaron significativamente de acuerdo a los resultados que como se indica, por ejemplo mi alumno que presenta autismo, mejoró mucho su autoconfianza ya que en un principio no quería interactuar con los demás le costaba mucho trabajo y a veces no ponía atención en las instrucciones que le daba, en la tercera sesión “El circo” se mostró más confiado, con mayor interacción con los demás e incluso prestó a un compañero su guitarra; el alumno es muy inteligente pero a veces se mostraba inseguro. El niño que me contó acerca del conflicto con su papá y su primo era uno de los más inseguros de los que *no* quería participar incluso cuando llegaba a la escuela se dormía en la banca y diariamente teníamos que sacar una colchoneta para que se durmiera, pero conforme íbamos trabajando las sesiones de la planeación avanzó significativamente al integrarse a las pausas activas, saludar a sus demás compañeros, bailar, dar un resultado en sus experimentos, disfrazarse para la actividad del circo, cantar y actuar, lo veía más contento y le ayudó mucho el asistir a la escuela, interactuar con los demás, y participar fue punto clave para que mejorara su autoconfianza.

Los resultados que se obtuvieron por medio de la rúbrica en la presente intervención en cuanto se refiere al nivel de autoconfianza, arrojaron que existe un nivel de promedio alto en los estudiantes del segundo año del “Colegio Tollán” en donde los alumnos se les notó un gran interés en las actividades, mostraron capacidad para resolver sus propios problemas, respetaron las reglas del juego, disfrutaron las actividades, se integraron al grupo con facilidad, se establecieron relaciones sociales significativas con sus pares y conmigo, prestaron atención a mis explicaciones de cada actividad.

Es necesario continuar con un clima que favorezca la autoconfianza al participar en las actividades.

CONCLUSIONES

De acuerdo con los resultados de mi diagnóstico se concluye que es necesario trabajar su autoconfianza en los alumnos al participar en las actividades, que día a día van trabajando, principalmente el juego, que me permitió como la herramienta principal para adquirir confianza en donde hubo excelentes resultados.

El juego es el lenguaje principal de los niños y con las actividades lúdicas el niño expresa todo su mundo interno, lo que pasa, lo que siente, lo que piensa, es mediante él, que el niño desarrolla su sistema cognitivo, emocional y su psicológico

Dado que todo proceso de aprendizaje es activo, es necesario reconocer que los individuos requieren desde su más tierna edad, escenarios propios para expresar, reconocer, percibir, identificar y explorar su entorno a partir de experiencias concretas, motivantes y significativas; con ello, su recreación hace parte inherente a este proceso de aprender haciendo, explorando, descubriendo, creando, imaginando, construyendo con sí mismos y con los otros, jugando aprendo y aprendiendo

Por lo tanto, que al incluirse la diversión en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender puede ser fácil y divertido, que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más autoconfianza y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos; por todo esto considero que el juego nos puede ayudar en nuestro camino como docentes, sacando el máximo partido a lo que nos rodea y ayudando a nuestros alumnos que mejor se adecuen a ellos.

Como mencioné en el contexto sociofamiliar la autoconfianza está relacionada significativamente con el rendimiento académico de los alumnos y además viven en su entorno familiar ciertas dificultades que les afecta directamente a los alumnos, por lo tanto, nosotros como docentes debemos de buscar estrategias para que el alumno sienta cierta empatía en la escuela.

A partir de la rúbrica de evaluación, podemos observar que ningún alumno “requiere apoyo” y la mayoría de ellos se encuentran en el nivel de desarrollo e incluso en el nivel esperado. A continuación describo los avances obtenidos después de las sesiones aplicadas:

- 1- Se obtuvo un avance significativo de todos los alumnos incluyendo a mi alumno que presenta autismo donde me doy cuenta ya interactuando con los demás y el alumno que llegaba a dormirse de igual manera empezó a convivir y a participar con todos.
- 2- En la primera actividad jugando a los tesoros y piratas, al leerles el cuento de los piratas se empezaron a involucrar con la actividad y una vez disfrazados realmente se sentían piratas un alumno en específico no quería participar, pero conforme íbamos jugando se percató que había pistas y eso le gustó, lo que le permitió participar en la actividad adquiriendo una mayor autoconfianza, al final y al llegar al tesoro a todos les encantó ya que el cofre traía dulces.
- 3- En la segunda actividad jugando a los experimentos, toda esta semana elaboraron experimentos masas, burbujas y la botella para inflar el globo aquí los vi más participativos, entre ellos mismos interactuaron, preguntándome que si primero era el globo, sin timidez incluso hubo debate con algunos porque colocaban el bicarbonato en la botella hubo mucha discusión entre ellos eso me encantó que hubiera una controversia cómo hacer el último experimento quedé anonadada y admirada su forma de actuar a pesar de su corta edad y en definitiva lo tomaron como un juego.
- 4- Y por último en la tercera sesión el circo, aquí los observé con más autoconfianza, entre ellos mismos notaron cómo había quedado su maquillaje, unos comentaban a otros que se veían bien, en esta última sesión todos participaron e indudablemente los noté más seguros, visualicé que estaban disfrutando el momento, cada uno haciendo su espectáculo todos muy divertidos con esta última actividad.

En la investigación se pudo observar de acuerdo con la rúbrica sus avances que obtuvieron, favoreciendo su autoconfianza.

Estoy totalmente convencida que el juego sirvió como estrategia facilitadora de los niños de preescolar del Colegio “Tollán” se logró fortalecer sus aprendizajes, motivando y convocando a los niños a la integración y participación, generando bases para fortalecer su autoconfianza.

El elaborar el plan de intervención me funcionó para seguir por pasos específicos a fin de ayudar a los alumnos con sus dificultades y poder resolverlas.

Toda la intervención que realicé funcionó para que los alumnos del segundo año adquirieran autoconfianza, fueron las actividades acertadas y divertidas para los niños, acorde a sus intereses y motivación.

Considero que este trabajo de intervención puede favorecer para que los docentes seamos más conscientes del concepto de la autoconfianza y de sus repercusiones en todas las dimensiones del niño en la etapa de la educación. Y estoy de acuerdo que la escuela es un centro propicio para desarrollarse a partir de la vinculación afectiva entre alumnado y docente, así como posteriormente con el grupo de iguales.

Gracias a la realización de este trabajo se ha podido llegar a que los alumnos adquieran autoconfianza; cabe destacar que es un tema de gran importancia en relación a la educación preescolar, ya que por medio del juego se pueden desarrollar diversos aspectos en la población infantil entre ellos que adquieran dicha confianza en sí mismos.

Considero que el aporte de esta intervención, es no dejar que la autoconfianza no solamente se desarrolle de manera natural pues ya se mencionó que hay factores que la obstaculizan ya que es parte importante para su evolución y en un futuro tengan bases para defenderse en ciertas dificultades; por lo que sugiero de acuerdo a mi experiencia, la escuela y los maestros favorezcan situaciones que permitan desarrollar la autoconfianza y que no dejen a un lado el juego ya que forma parte de su desarrollo, este supuesto está argumentado con los autores revisados.

Hago una pequeña descripción lo que elaboré para que mis alumnos adquirieron autoconfianza en sí mismos.

En primer lugar, elaboré el cronograma de actividades, una planeación con tres actividades muy adecuadas para los alumnos en cuanto tiempo y fechas una rúbrica para ver el nivel de los niños cómo avanzaron, una escala de valoración en donde especifico puntaje del avance que tuvieron los alumnos del colegio “Tollán”, entonces al ver los resultados finales me percaté que mis alumnos avanzaron considerablemente, aun los que se sentían inseguros, incluso los volví a tener a los mismos alumnos que pasaron a tercero en este ciclo escolar 2020-2021 y definitivamente a todos los percaté más confiados ya que salieron escribiendo , leyendo , sumando, esto quiere decir que mis estrategias a través del juego me funcionaron

como herramienta principal, definitivamente ya que tanto el diagnóstico como los tres momentos de la evaluación todos estos períodos fueron a través de dicho juego.

Para finalizar, considero que mi investigación está completa, pero; tiene mucho que dar este tema, por lo tanto, le voy a dar el seguimiento oportuno en este ciclo escolar 2019- 2020, y por supuesto mejorarla, le sugeriré a la directora que se podrían dar algunos talleres relacionadas con la autoconfianza para maestras o padres de familia incluso, para que ellos mismos se percaten que la autoconfianza les servirá para su futuro y que el juego funciona como una herramienta.

Aprendí que los alumnos deben de sentirse cómodos y felices en su entorno escolar para desenvolverse sin miedo y como docente debo dar explicaciones claras, entendibles, ser empática y actualizarme para que ellos se sientan en un ambiente de confianza y puedan participar más, pueden preguntar cuando tengan duda e intentar realizar lo mismo que sus iguales. De esta manera los alumnos tendrán herramientas para que no se sientan inseguros en su vida cotidiana.

REFERENCIAS

- Aguilar (1965). Juego y creatividad en los niños. México: Grijalbo.
- Albarrán, Y. (2004). Autoestima, seguridad y rendimiento académico en estudiantes universitarios: tesis de maestría. Maracaibo: Rafael Urdaneta.
- Alcántara, José Antonio; (1993) “Cómo educar la autoconfianza”. Barcelona: Ceac
- Aprendizajes Clave. (2017) Ciudad de México: Secretaría de Educación Pública.
- Asamblea general de las naciones unidas mexicanas, (1959). *Declaración de los derechos humanos*. México:
- Bellantes, V. (2005). Las técnicas corporales. Buenos Aires: Cadiex.
- Burghardt, G.M. (1984) Juego en animales y humanos. Reino Unido: Basil Blackwell
- Bussenius, G. (1995). *La autoconfianza*. Chile: Unap
- Calero, M. (2003). Educar jugando. México: Alfa omega.
- CCS. Jiménez, C.A. (2009). Pedagogía de la creatividad y de la lúdica. Bogotá: Mesa redonda.
- Córdova, M. (1980). Cómo trabajar en jardines de infantes. México: Alfa omega.
- Cortes de Aragón, L. (1999). Autoestima, comprensión y Práctica. Ed. Espasa Calpe S.A. San Pablo
- Delors, J. (1996). *Los cuatro pilares de la educación*. México: Santillana
- Doménech, F, (2004). Psicología de la educación e instrucción: su aplicación al contexto de la clase. Servicio de publicaciones de la Universitat Jaume I, Catellón
- Elkonin. (1971). El juego de los niños preescolares y del jardín de niños. Buenos Aires: Cadiex.
- Freire, P. (2004). Pedagogía de la autonomía. Sao Paulo: Paz e Terra. Principios pedagógicos en plan de estudios. (2011) México: Secretaría de Educación Pública.
- Freud, S (1923) La interpretación de los sueños. Madrid: Biblioteca Nueva
- Froebel, F. (2003). La educación del hombre. Maracaibo: Biblioteca virtual.

- Handabaka, M. (2008). *Confianza y personalidad*: Lima AMEX SAC
- Huizinga, J. (1987). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- James, W. (1980). *La psicología*. Nueva York: Mineola
- Kanfer, J. (1967). *El Juego*. Nueva York: Fontanella
- Linaza J. (1990). *El juego en los niños de preescolar Fundamentos Pedagógicos*. México: Santillana.
- Maddonni, P. (2014). *El estigma del fracaso escolar: nuevos formatos para la inclusión y la democratización de la educación*. Buenos Aires, Paidós.
- Madeiras, B. (2005). *La organización de los contenidos en el jardín de los infantes*. Buenos Aires: Coihue.
- Maslow, A. (1943). *La psicología*. Brooklyn, Nueva York: Editice
- Needham, F. (1993). *And personalitiy* Nueva York: Universitat
- Needham, F. (1919). *El agotamiento cerebral*. Bournemouth: St Peters School
- Piaget, J. (1959). *El juego*. Madrid: Morata
- Piaget, J. (1969). *Psicología y pedagogía*. Barcelona: Ariel
- Planes y programas (2011). México: Secretaría de Educación Pública
- Quiles, M. Y Espada J. (2010). *Educación en la Autoestima*. Buenos Aires
- Roger, C. (1995). *Psicoterapia y relaciones*. Madrid: Alfaguara
- Rogers, S. C. (1979). *Manual de actividades aplicadas*. Buenos Aires: Paidós.
- Romero, V. (2008). *El juego infantil y su metodología*. España: Altamar
- Rosales, P. (2014). *Lectura y escritura en carreras de ciencias humanas y sociales. Ideas y experiencias de enseñanza*. Buenos Aires: Noveduc.
- Suprema corte de Justicia de la Nación. (1917). *Constitución política de los estados unidos mexicanos*. México.

ANEXO 1

Los piratas, jugar a disfrazarse además de divertirse aportó una serie de beneficios a nivel pedagógico. Con este juego fomentaron la creatividad y la imaginación, además de estimular su inteligencia y el desarrollo del vocabulario.



ANEXO 2

Los experimentos desarrollaron habilidades muy importantes como la capacidad de trabajar en equipo, la de compartir información y colaborar, la de centrarse en una actividad y la de obtener conclusiones en base a hechos probados.



ANEXO 3

En la última sesión El circo les ayudó sobre todo a afianzar el área motora al trabajar las habilidades corporales, es decir ayudó a que los niños adquirieran un mayor conocimiento del cuerpo, así como del control del mismo, todos se disfrazaron de payasos y cada uno hizo su acto en donde se vieron más seguros y sobre todo con mucho mayor con autoconfianza







