



GOBIERNO DEL ESTADO DE HIDALGO
SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA DE HIDALGO
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL HIDALGO
UNIDAD 131



“El juego como estrategia didáctica en mi práctica docente”

DULCE ROCIO ROJO CORTÉS

Pachuca de Soto, Hgo., a 22 de mayo del 2025



GOBIERNO DEL ESTADO DE HIDALGO
SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA DE HIDALGO
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL HIDALGO
UNIDAD 131



LICENCIATURA EN INTERVENCIÓN EDUCATIVA

TESINA

“El juego como estrategia didáctica en mi práctica docente”

Modalidad

RECUPERACIÓN DE LA EXPERIENCIA PROFESIONAL

PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN INTERVENCIÓN EDUCATIVA

Presenta:

DULCE ROCIO ROJO CORTÉS

Tutor:

DRA. MARÍA DE LOURDES GARCÍA CASTILLO

Pachuca de Soto, Hgo., a 22 de mayo del 2025



UPN/DT/Of. No. 1756/2025-I
DICTAMEN DE TRABAJO

Pachuca de Soto, Hgo., 18 de septiembre de 2025.

C. DULCE ROCIO ROJO CORTES
 PRESENTE.

En mi calidad de Presidenta de la Comisión de Titulación de esta Unidad, me permito informarle que, como resultado del análisis realizado a la **TESINA MODALIDAD RECUPERACIÓN DE LA EXPERIENCIA PROFESIONAL** intitulada: **“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN MI PRÁCTICA DOCENTE”**, presentada por su tutora DRA. MARÍA DE LOURDES GARCÍA CASTILLO, ha sido **DICTAMINADO** para obtener el título de Licenciada en Intervención Educativa, al haber reunido los requisitos académicos establecidos al respecto por la institución.

Con base en lo anterior, tengo a bien informarle que puede ser presentado ante el H. Jurado que se le designará al solicitar su examen profesional.

ATENTAMENTE
“EDUCAR PARA TRANSFORMAR”

DRA. MARISOL VITE VARGAS
 PRESIDENTA
 H. COMISIÓN DE TITULACIÓN

C.c.p.- Depto. de Titulación. - Universidad Pedagógica Nacional-Hidalgo.
 Documento válido por 60 días a partir de la fecha de expedición.

MVV/JMVC/jahm*

Blvr. Felipe Ángeles s/n, Col. Venta Prieta,
 Pachuca de Soto, Hgo., C. P. 42083.
 Ofic.: 771 711 1174
www.upnhidalgo.edu.mx
direcciongeneral@upnhidalgo.edu.mx

AGRADECIMIENTO

Con profundo respeto y gratitud, dedico este trabajo a mis padres, quienes con su esfuerzo, amor y ejemplo de vida me han mostrado el valor de la constancia y el sacrificio. Ellos han sido guía y sostén en cada etapa de mi formación, inculcándome culminar esta meta.

A mis hijos, fuente inagotable de inspiración y fortaleza, dedico cada página de este trabajo. En ellos encuentro el motivo más grande para seguir superándome y dejarles como herencia no solo un logro académico sino también la enseñanza de que con disciplina y compromiso los sueños se pueden alcanzar.

A mi esposo, quien con paciencia, comprensión y apoyo incondicional ha estado a mi lado en los momentos más complejos de este camino. Su confianza y compañía me han brindado serenidad y motivación para no rendirme y avanzar con determinación hacia la conclusión de esta etapa.

Así mismo extendiendo esta dedicatoria a mi asesora de tesis Dra. María de Lourdes García Castillo cuya orientación profesional, compromiso y disposición han sido fundamentales en el desarrollo de este trabajo. Más allá de su acompañamiento académico, agradezco profundamente el aliento constante que me brindó para seguir adelante, confiando siempre en mis capacidades y recordándome que cada esfuerzo tiene su recompensa. Su guía fue un apoyo invaluable para lograr culminar este proceso y contribuyo de manera invaluable a mi crecimiento personal y profesional.

Finalmente deseo expresar un especial agradecimiento a los lectores de este trabajo, gracias por su interés y disposición para adentrarse en las reflexiones y aportaciones aquí expuestas. Confío en que estas ideas pueden ser de utilidad, inspiración o punto de partida para nuevos aprendizajes.

INDICE

| | |
|--|-----------|
| INTRODUCCIÓN..... | 7 |
| CAPÍTULO 1. MI EXPERIENCIA DOCENTE: RECUPERACIÓN DE UNA EXPERIENCIA LÚDICA DE AGOSTO DEL 2023 A ENERO DEL 2024. | 11 |
| 1.1.Un largo caminar en la profesión docente..... | 14 |
| 1.1.1. Mi experiencia en Maternal..... | 16 |
| 1.1.2 Lo Lúdico en educación inicial | 19 |
| 1.1.3 Una nueva experiencia: docente en nivel secundaria | 21 |
| 1.2. Mi experiencia docente en este andar..... | 23 |
| CAPÍTULO 2. MI FORMACIÓN EN LA LICENCIATURA EN INTERVENCIÓN EDUCATIVA: SEGUNDA GENERACIÓN..... | 25 |
| 2.1. Mi formación en la Licenciatura en Intervención Educativa (LIE)..... | 26 |
| MAPA CURRICULAR..... | 33 |
| 2.1.1. La Línea de Educación Inicial | 34 |
| 2.1.2. El servicio social y las prácticas profesionales..... | 38 |
| 2.2. El espacio de mi experiencia profesional: Instituto Moisés Sáez | 40 |
| CAPÍTULO 3. LA IMPORTANCIA DE LO LÚDICO EN LA ESCUELA | 42 |
| 3.1. El papel del profesor como mediador según el tipo de juego..... | 43 |
| 3.2. El juego: Teorías Explicativas..... | 45 |
| 3.2.1. Las teorías clásicas..... | 47 |

| | |
|---|-----|
| 3.2.2. Las teorías Modernas..... | 49 |
| 3.2.2.1. Teoría Piagetiana del Juego..... | 50 |
| 3.2.2.2. Teoría del aprendizaje desde J. Bruner..... | 53 |
| 3.2.2.3. Teoría Sociocultural del juego retomando a L. Vygotski..... | 55 |
| CAPÍTULO 4. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA..... | 59 |
| 4.1. Las actividades de la Experiencia | 60 |
| 4.2 Evidencias de la Experiencia Profesional: Voces y hallazgos recuperados. | 72 |
| 4.3 EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO DE LAS ACTIVIDADES..... | 93 |
| REFLEXIONES FINALES..... | 96 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS | 101 |

INTRODUCCIÓN

UNA PRACTICA DOCENTE RESPALDADA EN LA PERSPECTIVA LUDICA SOCIOCULTURAL.

“El juego es lo más educador, y por eso los pedagogos se preocupan de él y estudian el modo de introducir entre los niños juegos... educativos. Sin pensar que los son todos, y tanto más cuanto más espontáneos y menos intervenidos por los mayores” (Unamuno, 1921; 14).

El juego es uno de los recursos más eficaces con los que cuenta la educación, a través del juego los niños no solo se divierten, sino que también desarrollan habilidades como la creatividad, el trabajo en equipo y la resolución de problemas. Ahora bien, el juego puede despertar su curiosidad, creatividad y motivación lo que hará que el proceso de aprender sea más atractivo y efectivo despertando sus mecanismos de aprendizaje.

En mi formación como Licenciada en Intervención Educativa (LIE) se me brindaron herramientas necesarias para intervenir y aplicar estrategias que favorecieran el desarrollo de los niños dentro y fuera de la escuela. Retomo el tema del “juego” en este ensayo como parte de las experiencias pedagógicas desarrolladas en mi trabajo como docente frente a grupo. El interés en particular por el tema surge de los cursos optativos que lleve en mi proceso de formación, particularmente el curso que ha

impactado en mi práctica docente es “La Ludoteca como estrategia didáctica y recreativa” al igual que el curso de la Línea específica de Educación Inicial “Actividades Directrices de la Primera Infancia”, los cuales me permitieron reconocer la importancia de la actividad lúdica en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

En esta Tesina recupero la experiencia vivida en mi ejercicio docente frente a grupo. Pretendo hacer comunicable mi experiencia con el propósito de que este relato sirva para reflexionar o generar procesos de creación e inspiración a otros profesores. Soy egresada de la segunda generación de la LIE, a lo largo de mi experiencia docente he diseñado y, por ello, vivenciado los ambientes lúdicos como espacios que permiten a los alumnos aprender de manera divertida y motivada para la adquisición de nuevos conocimientos. Los saberes de la experiencia que describo tiene que ver con lo que soy, por lo tanto, rompe con la lógica prescriptiva, estos saberes dan cuenta mis haceres en el periodo de agosto del 2023 a enero del 2024 con fines de titulación.

En este ejercicio de recuperación seleccioné una serie de actividades lúdicas que he trabajado de manera exitosa con mis alumnos de nivel de primaria, las trabajo a partir de las perspectivas revisadas en torno al juego por lo cual, hago un ejercicio de interpretar mi hacer, de describir lo realizado y lo que sucede en esa actividad que permite sustentar la importancia de recuperar el juego como estrategia didáctica en el aula.

Este ejercicio de interpretación lo realizo a partir de una recuperación de autores, (revisión de referencias bibliográficas) la gran mayoría revisados en el curso optativo de la Ludoteca como Estrategia didáctica y recreativa, lo que me permiten visualizar las diferentes perspectivas en torno al juego, vislumbrar como se trabajan y conocer ejercicios de su aplicación en el aula.

La experiencia la presento en cuatro capítulos. En el primer capítulo describo mi largo caminar en la docencia, lo que fue mi ejercicio profesional como docente frente a grupo, en escuelas particulares. Particularmente con el trabajo de lo lúdico, la experiencia en preescolar, en secundaria y actualmente en primaria me permite vivenciar que el juego, a cualquier edad se convierte en una estrategia didáctica que mueve al interés del grupo para realizar la actividad en turno.

En el segundo capítulo describo mi formación en la Licenciatura, particularmente en la línea específica de Educación Inicial y lo que fueron mis primeras experiencias, desde las prácticas profesionales y el servicio social. Hago una descripción de los cursos que han impactado mi hacer en el aula, mismo que me permite reflexionar sobre lo aprendido en la licenciatura y la producción de mis nuevos saberes cuando ya lo ponemos en prácticas en contextos y sujetos diferentes.

En el tercer capítulo recupero referentes teóricos revisados en mi proceso de formación, particularmente de los cursos antes enunciados, que me permiten justificar la importancia del juego como estrategia didáctica en el aula. El ejercicio de escritura

me permitió volverlos a recordar para argumentar de manera teórica mi hacer cotidiano en el aula. En este proceso de lectura, de escritura de notas y de elaboración del propio escrito me permitió reflexionar sobre mi hacer en el aula y argumentar lo positivo que he visto de trabajar lo lúdico en el aula.

En el cuarto capítulo describo las estrategias lúdicas implementadas en el aula. Presento, en un primer momento, la planeación de las actividades y, posteriormente, la recuperación de las voces de los alumnos de la experiencia lúdica vivida. Las voces de los niños me permiten dar sustento a mi decir: el juego es divertido, nos permite aprender de manera diferente en el aula.

En el apartado de reflexiones finales, me permito enunciar los aportes que he observado al trabajar con estas estrategias en el aula de primaria, tanto para el manejo de contenido como las interacciones e integración grupal que se logra con las mismas. La puesta en práctica de mis saberes adquiridos a lo largo de la Licenciatura en Intervención Educativa en mi ejercicio profesional y, en este transcurrir de más de 16 años, me permite aprender a enseñar mejor, me ha ayudado, este ejercicio de escritura, a argumentar mis decisiones de mi hacer.

CAPÍTULO 1. MI EXPERIENCIA DOCENTE: RECUPERACIÓN DE UNA EXPERIENCIA LÚDICA DE AGOSTO DEL 2023 A ENERO DEL 2024.

En el presente capítulo describo mi experiencia docente en el Instituto Moisés Sáez Garza para lo cual, realizo un recorte de agosto del 2023 a enero del 2024. La experiencia que describo, si bien es el relato en una temporalidad quiero señalar que es un viaje que sigue su curso. Considero lo lúdico como estrategia importante en mi hacer docente, por ello, solo por motivos de escritura para titulación tengo que hacer un recorte de mi hacer.

En esta institución se me ha dado la oportunidad de desenvolverme como docente, guía y partidaria de aprendizajes frente a grupo de primaria de cuarto grado, así mismo, se me ha permitido llevar a cabo actividades lúdicas que son atractivas para los alumnos. Ello, me ha permitido observar que los alumnos muestran un mayor interés hacia el tema y no se vuelva monótona la forma de aprender o, centrarme solamente en una práctica basada en la adquisición de aprendizajes de forma tradicional o memorística pues ello, solo me llevaría a trabajar sobre los libros de textos, los cuadernos y los ejercicios elaborados por otros y no partir de las capacidades, conocimientos e intereses de mis alumnos.

Por lo cual, en esta experiencia rescato mi hacer en el aula con actividades lúdicas pues, por medio de juegos, los alumnos puedan adquirir aprendizajes significativos de forma divertida donde se despierte su curiosidad y su interés por aprender cosas nuevas en este mundo de conocimientos. Patricia Sarlé (2006) recupera el juego como un recurso para el docente, lo considera un medio para enseñar y aprender que se usa de manera organizada y sistematizada, con un nivel de explicación de lo que pretendemos con el mismo. Por ello, se convierte en un dispositivo “ideal” para enriquecer no solo las habilidades sociales de los niños sino también cognitivas y lingüísticas.

De acuerdo con los autores revisados, estos consideran que el juego es de carácter universal, es común en todas las épocas y para todas las condiciones de vida que contribuye al desarrollo intelectual, psicomotor, afectivo y social en los niños. Por ello, la importancia de integrar juegos en el salón de clase que favorezcan y potencien el desarrollo de competencias necesarias para el aprendizaje y no solo se enseñen contenidos extraídos del currículo, hablar de ellos desde la postura de el “juego para” (Sarlé, 2006, p. 48) el cual tiene un gran valor educativo. Patricia Sarlé (2006) considera los juegos “para” trabajar contenidos de corte disciplinar, lo cual permite la apropiación de saberes a través de una actividad interesante para los niños. Se convierten así en dispositivos para explorar, apropiarse y adquirir habilidades de determinados contenidos.

La motivación personal que me llevo a introducir juegos relacionados con los temas del grado que imparto, tiene su origen en las experiencias vividas desde las

cuales he observado que en ocasiones me encuentro con alumnos con algunas dificultades de aprendizaje y desmotivación por aprender los contenidos. Proponer actividades lúdicas en la clase como estrategias de enseñanza permite, entre otros aspectos, que los alumnos entiendan o resuelvan problemas, entre otros:

- 1. La oportunidad de identificar, reconocer y conseguir comprensión de las propiedades de los materiales y un entendimiento de la naturaleza.*
 - 2. el descubrimiento y la distinción de los elementos y características semejantes y diferentes... selección y clasificación.*
 - 3. debatir con un grupo de compañeros sus exploraciones y aprender con y de otros niños y adultos cooperadores.*
 - 4. el uso y la descripción de objetos diferentes*
 - 5. la representación de cosas de distintas formas y estructuras ...*
 - 6. encajar y separar cosas.*
 - 7. ordenar y reordenar materiales dentro de un espacio determinado y experimentar su disposición y secuencia.*
 - 8. Aprender sobre las capacidades propias, gustos y aversiones,*
 - 9. Aprender a hacer frente a las frustraciones cuando las cosas no se desarrollan como se habían planeado...*
 - 10. Aprender que se necesita tiempo para plantear y concluir la tarea deseada.*
- (Moyles, 1999, p.79)*

Al incluir juegos en las clases he observado que estos facilitan el aprendizaje de los temas pues, mediante el juego, los niños pueden desenvolverse sin miedo, como lo señala Janet R. Moyle (1999), los niños aprenden a convivir, a interactuar con otros, a explorar nuevas soluciones. En el desarrollo de las actividades lúdicas, los niños muestran sus dificultades y necesidades sin sentirse señalados por sus compañeros ya que, al estar jugando, lo ven como parte de la actividad lúdica.

Para mí fue necesario modificar la manera de introducir los temas de una manera pedagógica, dinámica e instigadora con el fin de provocar a los alumnos a aprender de manera divertida, placentera y significativa. Mi papel como docente es de suma importancia ya que soy un mediador, un planificador de las actividades a partir de las necesidades detectadas de mis alumnos, lo cual, me permite ofrecer actividades que estimulen al alumno dentro del aula a seguir instigando el interés por aprender, el alumno se sienta cómodo y en confianza participando y enunciando lo que quiere aprender y lo que desea conocer, teniendo así una actividad más participativa y comprometida con su aprendizaje.

Hoy en día los alumnos muestran, en el desarrollo de las actividades lúdicas, diferentes habilidades del pensamiento en juego, como lo señala Moyles (1999) que son: observar, emparejar, discriminar, clasificar, resolución de problemas. Mismas que describo en esta recuperación de mi práctica docente.

1.1.Un largo caminar en la profesión docente.

Soy egresada de la Licenciatura en Intervención educativa (LIE) de la Generación 2003-2007, perteneciente a la 2ª. Generación de la Universidad Pedagógica Nacional – Hidalgo, sede Pachuca del turno Matutino. De mi egreso a la fecha me he dedicado en un primer momento como titular de grupo de preescolar en

una escuela privada de la colonia Forjadores al sur de la ciudad de Pachuca, esta actividad la realicé de agosto del 2007 a diciembre del 2007, posteriormente tuve un lapso por motivos personales de dos años y me reincorporé en el 2009 en una Guardería de Educación Inicial incorporada a las estancias infantiles de Gobierno Federal en la ciudad de Pachuca.

En este andar profesional he tenido que desempeñarme en las oportunidades que se me presentaron debido a que, no siempre fueron en el ámbito educativo como fue el caso en el año 2009 que, por esperar una mejor oferta y, por cuestiones económicas me tuve que desempeñar en un oficio de dependiente en una panadería por un tiempo de 5 meses. Pero la suerte cambió y, en ese mismo año del 2009, en noviembre para ser exactos, entre a un colegio particular en la Colonia del Juan C. Doria de la ciudad de Pachuca. En este espacio me desempeñe como profesora de maternal, pase a nivel preescolar y, posteriormente atendía un grupo de primaria y la materia de geografía en secundaria, aquí me mantuve durante 13 años.

La práctica profesional desarrollada en estos años me ha permitido ir adquiriendo nuevos conocimientos, poner en práctica los saberes adquiridos en mi formación como LIE pero, además, comprender que los sujetos de aprendizaje son cambiantes, que el dispositivo del “juego” lo que tengo que ir adaptando a los intereses de los sujetos y a los contenidos a trabajar. A continuación, describo estos años de experiencia frente a grupo.

1.1.1. Mi experiencia en Maternal

Siendo la educación maternal el principio de una educación formal en los niños entre edades de 2 a 3 años 11 meses es aquí donde comienzan a reforzar, adquirir sus habilidades y conocimientos primordiales a través de experiencias sensoriales, exploran su entorno y la interacción con otros niños. Con esta interacción se fomenta el lenguaje, esta habilidad lingüística les permite interactuar con su entorno y expresarse oralmente, otra habilidad que desarrollan en el maternal es la psicomotricidad fina y gruesa en esta habilidad motora los niños ponen en práctica movimientos con el cuerpo, el estimular esta habilidad ayuda a los niños a obtener una buena maduración cognitiva.

Es así que al laborar en el nivel de maternal fue muy importante para mí. Inicie a buscar variedad de actividades lúdicas que me ayudaran a fomentar las habilidades antes mencionadas en mis alumnos y que fueran atractivas para ellos, además de divertidas y que permitieran, al ponerlas en práctica estimular sus sentidos. En este sentido, Jean Piaget que fue uno de los psicólogos más destacados del siglo XX consideraba que el juego es una actividad que enriquece el desarrollo intelectual y cognitivo del niño conforme va creciendo. Jean Piaget consideraba que el juego debe ser libre ya que por medio del él los niños se pueden desarrollar y expresar su

imaginación y creatividad. Piaget identificó cuatro etapas del juego: el juego sensorio motor, el juego simbólico, el juego de reglas y el juego constructivo. Estos diferentes tipos de juego implican niveles de desarrollo del pensamiento diferentes.

En el juego sensorio motor es visible en los primeros años de vida, cuando el niño realiza actividades que le permiten poner sus músculos en movimientos repetitivos como son: explorar objetos con la manipulación, haciéndolos girar o tomándolos con sus manitas, por ello son muy comunes los juguetes de cuna para satisfacer esta necesidad del niño. Es una combinación del movimiento sensorial con el movimiento físico.

En el juego simbólico, los niños imaginan y crean, con lo que tienen a su alcance o con su propio cuerpo lo que conocen de su realidad inmediata, ejemplo, representan animales, personas y objetos cercanos a ellos, que ya observan y que nombran. De acuerdo con las etapas del desarrollo que enuncia Piaget, precisamente el estadio sensorio motor (que es el primero de los 4 estadios en los que divide su teoría), abarca desde el nacimiento hasta los 2 años de edad, los niños exploran el mundo y su alrededor a través de sus sentidos (olfato, vista, tacto, oído y gusto) el niño va adquiriendo comprensión del mundo y de su entorno gracias a la manipulación de distintos objetos y materiales que se encuentran a su alrededor, los niños de educación maternal se encontraban en esta etapa.

Algunas actividades que aplique en este nivel fueron, entre otros: el dibujo con pintura dactilar, moldear con plastilina o distintas masas, dibujar sobre la arena, ensartar y agrupar por colores, etcétera. Todas estas actividades generalmente las acompañaba con música. Me daba mucha satisfacción ver como los niños a pesar de que eran pequeños de edad bailaban el fondo musical con el cual acompañaba las actividades de trabajo, cantaban al mismo tiempo que realizaban dibujos o pintaban con sus manitas. Fue impresionante observar cuanta imaginación tenían al describir de manera oral lo que plasmaban en sus dibujos, en varias situaciones, sin importarles que, desde la mirada de los adultos fuera percibido solo como un garabato, que para ellos era considerado como grandes obras.

Los niños nacen con una inteligencia y potencial que es importante maximizar desde la educación maternal para ello, es necesario de proveerlos de distintas actividades y materiales que los estimulen y los ayuden a desarrollarse sin contratiempos para que se formen como individuos autónomos, responsables y críticos capaces de transformar su mundo.

1.1.2 Lo Lúdico en educación inicial

A través de las actividades lúdicas se pueden consolidar los aprendizajes, potenciar la integración, reforzar el goce, promover el crecimiento físico, motor y estimular la creatividad en los alumnos, gracias a las actividades lúdicas facilita la comunicación entre los alumnos y el docente.

Para definir el juego retomo los aportes de Patricia Sarlé (2008, pp. 37-43) quien enuncia que el juego es: (1) Expresión de armonía y unidad, busca un equilibrio entre el sentido físico y el espiritual, (2) El juego es Libertad al ser una acción equilibrada y regulada por sí misma y, (3) el juego es imaginación, sucesión de ideas. Así para Sarlé (2010) el juego se convierte en un facilitador de la curiosidad, su presencia en las aulas facilita la construcción de actitudes básicas para aprender.

Las actividades lúdicas conducen al niño no solo al progreso intelectual sino también a la exploración de sus capacidades, creadoras, motrices y perceptivas, posibilitando al mismo tiempo una oportunidad de expresarse y forjar vínculos con los demás a compartir, negociar y resolver conflictos.

Las actividades lúdicas en educación maternal y preescolar estimulan la imaginación y la creatividad de los niños al realizar actividades con juegos, o al inventar juegos, así como el crear personajes, lo cual despierta la curiosidad que es innata en

los niños. El juego siempre ha estado presente en la vida del ser humano, desde pequeños jugamos a explorar, socializar e inventar.

Jean Piaget hace mención del juego simbólico como la capacidad de representar mentalmente un objeto, crear y jugar mentalmente con una idea. Al respecto, Adelantado Navarro (2002) nos dice que: *“El juego simbólico también puede presentar otras denominaciones como juego imaginario, de fantasía, dramático o fingido, pero que todas ellas tienen algo en común: el uso de símbolos para jugar”* (p. 150).

El juego simbólico es útil en el aprendizaje ya que, al asumir roles, los niños comienzan a fantasear como jugar a ser un superhéroe, una princesa o asumir roles adultos como por ejemplo ser papá o mamá. El juego en esta etapa preoperatoria implica la manipulación de objetos, pero ahora los objetos son o pueden representar otra cosa y los niños pueden usarlos para representar situaciones imaginarias.

Entre los tres y seis años de edad los niños se encuentran en la segunda etapa del desarrollo cognitivo en la que pueden pensar en símbolos, pero aún no utilizan la lógica. Tiene la capacidad de imaginar objetos, personas o hechos independientes de su presencia física utilizando representaciones mentales. (Navarro, 2002; p. 150)

Por ello, es importante respetar su juego, esto implica dejarlos jugar a ser médicos, profesores a cuidar un muñeco como si fuera un bebé, conducir coches hechos con sillitas o cajas, entre otros. Porque con este tipo de actividades lúdicas el niño obtiene aprendizajes, mientras juegan aprende.

De igual manera, los niños al explorar diferentes materiales y entornos de juegos, sienten curiosidad y motivación por manipularlos, con ello obtienen aprendizajes significativos.

Por medio de las actividades lúdicas, observe que los niños aprendían con más facilidad, por lo cual, organice juegos y les proporcione materiales atractivos con el fin de que realizaran actividades para utilizar la variedad de materiales reciclados y con la utilización de crayolas de muchos colores. Varias de estas actividades se realizaron en el patio escolar, para que no siempre fuera solo trabajar dentro del salón y que, de igual manera, ellos se sintieran más libres y cómodos todo esto con la intención de que los niños se conecten con su entorno, mejore su confianza con las personas que los rodean favoreciendo la sociabilidad y a su vez el trabajo colaborativo, puesto que se ayudan entre ellos.

1.1.3 Una nueva experiencia: docente en nivel secundaria

En la educación secundaria los alumnos comienzan a comprender mejor al mundo y a desarrollar habilidades esenciales que le brinda la oportunidad de alcanzar su potencial. Los jóvenes de secundaria interactúan de una manera más personal con

otros, comienzan a abrir sus emociones, son más precavidos para seleccionar amistades, precisamente porque comienzan a formar su carácter, parte de su personalidad, su capacidad crítica y reflexiva.

Cuando se me presentó la oportunidad de trabajar con adolescentes de nivel secundaria me imagine que sería difícil pues es aquí en donde los adolescentes comienzan con cambios físicos y psicológicos antes mencionados. En esta edad, conseguir tener su atención, que ellos sigan indicaciones y que quieran realizar las actividades es más complicado y a su vez es difícil que quieran realizar las actividades. Sin embargo, fue satisfactorio lograr que los alumnos realizaran y participaran en las actividades diseñadas para la clase.

Una actividad que me dejó muy marcada y que me dio pauta para seguir implementando más actividades lúdicas fue que localizaran dibujos relacionados con el tema y los colorearan al ritmo de la música, al pausar la música ya nadie más podía seguir coloreando y obtendría un punto aquel que consiguiera colorear la mayor cantidad de imágenes. Esta actividad fue emocionante para ellos pues, a pesar de ser adolescentes les gusta jugar. Fue satisfactorio recibir comentarios de ellos mencionando que estas actividades les agradaban y no les hacía aburrida la clase.

Otra actividad que le agradaba realizar era “Palabras desordenadas” que consistía en ordenar las palabras correctas, estas palabras eran claves sobre el tema

que se estaba viendo como contenido en ese momento. Este tipo de actividades lúdicas les generaba emoción, pues invitaba a competir entre compañeros.

Los juegos competitivos pueden ser buenos ya que ayuda a los alumnos a desarrollar habilidades sociales, emocionales, a regularse para resolver conflictos y a trabajar en equipo sobre todo en este nivel educativo.

1.2. Mi experiencia docente en este andar.

Esta maravillosa profesión la he desarrollado por más de 16 años, me ha dado la oportunidad de aprender de los niños, conocer cuáles son sus intereses, problemas e inquietudes que les rodea dentro del aula como fuera de ella. El conocer sus intereses me motiva a crear dentro del salón un ambiente de respeto y confianza que los impulse a sentirse felices por aprender. Por ello, mi interés de recuperar lo lúdico en el aula escolar.

En particular, en mi profesión docente y con la formación específica en la Línea de Educación Inicial de mi generación de la LIE de la cual egresé, me ha fascinado siempre acompañar a cada uno de mis alumnos en el camino de los aprendizajes, siempre buscando actividades atractivas y lúdicas que despierten el interés por aprender, conocer y adquirir conocimientos significativos.

Desde mi primera incursión en la docencia realizada en nivel preescolar, el estar frente a grupo en este nivel y convivir con niños menores de 5 años me dio la pauta para buscar actividades de juego que fueran de la mano con los aprendizajes esperados que debe adquirir el alumno, ya que considero que, las actividades lúdicas son de suma importancia para que los alumnos tengan más interés en el tema o contenidos a revisar acorde al programa institucional.

Actualmente me desempeño como docente frente a grupo en 4º grado de primaria del Instituto Moisés Sáenz Garza ubicado en la Colonia Real Toledo de la ciudad de Pachuca, Hidalgo. Este Instituto es privado y me ha permitido introducir actividades lúdicas en el trabajo con los alumnos. La experiencia profesional que presento en este documento se realizó precisamente en dicho plantel con la finalidad de que los alumnos puedan explorar conceptos y aprendizajes de manera práctica y divertida que les facilite su comprensión y retención de la información sobre los temas que se abordan en el grado, así mismo, se reforzó el conocimiento de las tablas de multiplicar con juegos por medio de las actividades lúdicas, con el propósito de avanzar en dicho conocimiento y poder abarcar lo que el currículo demandaba para un cuarto grado de primaria.

¿En qué momento a parecen las actividades lúdicas para retomarlas en mi ejercicio profesional? Esto se relaciona con mi formación recibida en la Licenciatura en Intervención Educativa, aspectos que describiré en el siguiente capítulo.

CAPÍTULO 2. MI FORMACIÓN EN LA LICENCIATURA EN INTERVENCIÓN EDUCATIVA: SEGUNDA GENERACIÓN.

En este capítulo describo mi experiencia de formación en la Licenciatura en Intervención Educativa (LIE), como egresada de la segunda generación la línea específica que tome fue en Educación Inicial, de ahí mi interés por los primeros niveles de formación de los niños aunque, ante la necesidad laboral y ya con la experiencia, he retomado grupos del nivel primaria. Considero que la educación primaria es primordial pues es aquí donde se adquieren conocimientos fundamentales y aprendizajes significativos que le permitan pensar críticamente, resolver problemas y a comunicarse con eficacia.

Gracias a los conocimientos que adquirí en la Licenciatura en Intervención Educativa y a las competencias que brinda cada una de las asignaturas, me han permitido en este andar en la docencia, intervenir en las aulas y brindar

acompañamiento a los alumnos. Describo a continuación el plan de estudios base de formación como profesional en la educación.

2.1. Mi formación en la Licenciatura en Intervención Educativa (LIE)

En el año 2003 al terminar mi educación media superior en el centro de estudios de Bachillerato 5/4 “Profesor Rafael Ramírez” ubicado en la Colonia Juan C. Doria, de la ciudad de Pachuca, fui motivada al ejercicio de la docencia al tener la cercanía de mi padre como profesor frente a grupo. El observar su desempeño como profesor de educación primaria (con 10 años de servicio en la docencia) fue mi motor para decidir entrar a estudiar en la Universidad Pedagógica Nacional – Hidalgo.

Cabe mencionar que su ejercicio docente lo desarrolla en la ciudad de Oaxaca, el interés surgió no por observarlo, sino por las grandes platicas que tenía con él cuando venía en el periodo vacacional y el esfuerzo que él puso en su ejercicio docente al tener que comunicarse en lengua Mixe al estar ubicado en la comunidad de Santiago Zacatepec Mixe, Oaxaca. El hablarnos de sus aventuras en la adquisición del lenguaje para comunicarse con sus alumnos despertaba mi interés, el escucharlo me causaba gran “sorpresa”, interés y curiosidad por conocer su historia de contador a docente y, el observar y vivenciar su esfuerzo por estudiar la Universidad con la Licenciatura en

Educación Primaria. Realmente el mejor y gran ejemplo para mi persona fue su dedicación y desempeño como profesor.

Esta experiencia vivencial con mi padre me hizo escoger en primer lugar la carrera de la Licenciatura en Educación en la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH), no tuve la oportunidad de quedar y, con la orientación de mi padre, solicité mi ingreso a la Universidad Pedagógica Nacional en la unidad de Pachuca, Hidalgo.

En lo personal, considero que la institución es importante en nuestra formación, pero lo es aún más, nuestro interés por el contenido de la carrera. Encontré una institución que brindaba una Licenciatura relacionada con la docencia por lo cual, considero que la UPN fue una buena opción. Afortunadamente fui aceptada para seguir mis estudios de Educación Superior en la Licenciatura en Intervención Educativa (LIE), aun no sabía a ciencia cierta si dicha Licenciatura me daría la oportunidad de formarme como docente frente a grupo, sin embargo, al conocer el plan de estudios de la misma y las líneas de formación específica que brindaba, mi interés por esta carrera aumentó. La Convocatoria enunciaba las siguientes Líneas específicas de formación:

- Educación de las personas jóvenes y adultas.
- Gestión Educativa
- Educación inicial.

- Interculturalidad
- Inclusión social.
- Orientación educacional

Pero, al llegar al 3er semestre de la licenciatura se nos informó que se apertura solamente la Línea de Educación Inicial, por ello, desgloso con fines de descripción el contenido de estas líneas con el fin de conocer en qué consisten cada una de ellas:

La Línea de Educación de las personas jóvenes y adultas está orientada a fomentar la educación básica (alfabetización, primaria y secundaria) en jóvenes y adultos así mismo a la capacitación en y para el trabajo para un mejoramiento de la calidad de vida de cada individuo, fortaleciendo la promoción de la cultura e identidad de cada uno y con el entorno que los rodea. (Documento Rector, LIE, 2022.p.34)

La Línea de Gestión educativa se describe como la que “orienta a la toma de decisiones académicas, la solución de conflictos, desarrollar la capacidad de diálogo y negociación y hacer propuesta de intervención que contribuya a la consolidación y desarrollo de las instituciones a partir del conocimiento teorice metodológico de la gestión y la administración educativa” (Documento Rector, LIE, 2022. P. 34)

La Línea de Educación inicial forma un profesional conocedor de la gran importancia de la educación inicial y del desarrollo integral del niño de 0 a 4 años capaz de diseñar y aplicar estrategias de intervención que favorezcan el desarrollo del niño tomando en cuenta los factores individuales, sociales, familiares y el contexto en donde se encuentre el niño. (Documento Rector, LIE, 2022. P. 34)

La Línea de Interculturalidad enuncia que el profesional será capaz de reconocer la diversidad en sus diferentes manifestaciones y ámbitos, podrá diseñar e instrumentar proyectos de animación e intervención para contribuir a la convivencia en un ambiente de comunicación y diálogo. (Documento Rector, LIE, 2022. P. 34)

La Línea de Inclusión social tiene el propósito de atender las necesidades educativas específicas en los ámbitos familiar, escolar, laboral y comunitario, mediante la adaptación, diseño e implementación de programas y proyectos fundamentados en el conocimiento de la realidad social, y aceptación de la diversidad, para la transformación y el desarrollo de una educación inclusiva. (Documento Rector, LIE, 2022. P. 34)

La Línea de Orientación educacional perfila a un egresado capaz de realizar diagnósticos; diseñar, implementar y evaluar proyectos, propuestas y programas de Orientación Educativa en sus modalidades individual, grupal, institucional. (Documento Rector, LIE, 2022. P. 34)

Mi conocimiento sobre estas líneas específicas de la Licenciatura me abrió un panorama de los espacios en los cuales nos podemos desempeñar, el interventor educativo es más que un docente frente a grupo en su formación académica que recibe pues, podemos intervenir en diversas problemáticas sociales y educativas, no solo en aquellas que son propias de la escuela si no, en otros ámbitos y en otros niveles educativos.

La línea de formación de Educación Inicial me llamo más la atención ya que me gusta mucho convivir con niños de edades de entre 5 a 10 años, además coincidió que, para esta segunda generación, fue la línea específica que se apertura. Comencé la Licenciatura en intervención Educativa en agosto del 2003, mi grupo de compañeros de formación estaba integrado por 30 alumnos de los cuales solo nos graduamos 27. Esta generación estuvo constituida por una población más femenina que masculina 18 mujeres y 12 hombres.

Al iniciar esta Licenciatura se nos dio a conocer el plan de estudios que tendríamos que cumplir, dicho plan está constituido por 37 espacios curriculares, de los cuales 32 son cursos obligatorios, distribuidos en tres áreas de formación las cuales son:

- a) Formación Inicial en Ciencias Sociales,
- b) Formación Profesional Básica en educación y
- c) Líneas Específicas

Además de 5 asignaturas optativas, que podrán ser elegidas de un catálogo. En esta segunda generación no se dio a escoger los cursos optativos, fueron designados desde la Coordinación Académica, en mi caso, solo se apertura: Cultura ambiental, Financiamiento de proyectos educativos, Ludoteca como estrategia didáctica y recreativa, Nuevas tecnologías de la información en la educación y Planeación estratégica.

Lo interesante de todos ellos y que considero me aportaron a mi formación y trayectoria académica destacaría dos cursos: Cultura Ambiental y La Ludoteca como estrategia didáctica y recreativa. Con respecto a la asignatura de Cultura ambiental me hizo darme cuenta de la importancia que es orientar a los niños desde edad temprana a

concientizar del cuidado del medio ambiente aplicando actividades como el sembrar un árbol, separar la basura, cuidar el agua y reciclar para que en un futuro ellos sigan realizando actividades que beneficien al cuidado del ambiente.

Las actividades revisadas a lo largo del curso de Cultura Ambiental me resultaron muy satisfactorias ya que los niños conocen que son capaces de sembrar y cuidar un arbolito, los emociona regar y observar el crecimiento de su árbol, así mismo saber que los padres de familia hagan mención que sus hijos realizan en casa la selección de basura o el uso del reciclaje, todas estas actividades les deja claro a compañeros docentes y padres de familia que la educación ambiental se pueda dar en niños de edad temprana y, posteriormente, todas estas acciones realizadas son ejemplos para sus hermanos o personas cercanas a ellos.

Otra de las asignaturas optativas que dejo una huella significativa y de interés para continuar trabajando con esta estrategia didáctica en los centros educativos fue la “Ludoteca como estrategia didáctica y recreativa”. Considero que el niño aprende más jugando, dado que durante el juego el niño desarrolla y estimula sus capacidades de lenguaje hablado y gestual, sus habilidades motrices gruesas y finas así mismo va adquiriendo conocimientos que a su vez lo ayuda a socializar con sus pares y entorno social.

Debido a que el juego es de suma importancia para el desarrollo del niño y es base para la creación de una ludoteca como un lugar destinado a potenciar el aprendizaje por medio de los juegos. Considero que estos espacios lúdicos deben existir en los centros educativos de la Primera Infancia que permitan que el niño explore, conozca y exprese sus emociones mediante el juego. En este curso revisamos las perspectivas teóricas desde las cuáles se ha venido revisado el juego, reconociendo la importancia del juego y del juguete no solo como estrategia recreativa sino como estrategia didáctica para emplear en el aula. Revisamos los aspectos a considerar para la creación de un espacio lúdico, desde la organización del ambiente, la organización de los espacios y la elaboración de reglamentos y trípticos informativos para los usuarios para su mejor funcionamiento.

Mi proceso formativo en esta Licenciatura también comprende el cumplimiento de las prácticas profesionales y el servicio social, aspectos que describiré en otro apartado. Así, retomando los elementos ya expuestos, es necesario describir una serie de notas importantes para la comprensión global y particular del mapa curricular:

- La licenciatura tiene un valor curricular de 358 créditos.
- El Servicio Social se efectuará a partir del séptimo semestre.
- Cada línea específica deberá considerar la realización de prácticas profesionales, a partir del sexto semestre, con una duración de 180 horas, distribuidas en tres semestres y con un valor total de 30 créditos.
- Los Seminarios de titulación I y II deberán cursarse obligatoriamente en todas las líneas.

- Las optativas pueden ser cursadas a lo largo de los semestres, de conformidad con la oferta de asignaturas que las Unidades ofrezcan.
- Las asignaturas que se ofrecen como seminario taller tienen un valor de 10 créditos y le corresponden 6 horas a la semana.
- Las asignaturas que se ofrecen como cursos tienen un valor de 8 créditos y le corresponden 4 horas a la semana.

Las asignaturas que se ofrecen en la modalidad de talleres tienen un valor de 6 créditos y le corresponden 5 horas a la semana” (UPN, 2022; p.38)

A continuación, se presenta el mapa curricular de la Licenciatura en Intervención Educativa de manera visual para observar la constitución de todos los cursos por semestre:

MAPA CURRICULAR

| Semestre | Campos de saberes y competencias | | | | |
|----------|--|--|--|--|--------------------------|
| 1 | Elementos básicos de Investigación Cuantitativa 10 / 6 hrs. | Introducción a la epistemología 8 / 4 hrs. | Problemas Sociales Contemporáneos 8 / 4 hrs. | Cultura e Identidad 8 / 4 hrs. | |
| 2 | Elementos básicos de Investigación Cualitativa 10 / 6 hrs. | Desarrollo Regional y Microhistoria 10 / 6 hrs. | Intervención educativa 10 / 6 hrs. | Políticas Públicas y Sistemas Educ. Contemporáneos 8 / 4 hrs. | Optativa 1 10 / 6 hrs |
| 3 | Diagnóstico socioeducativo 10 / 6 hrs. | Teoría Educativa 8 / 4 hrs. | Desarrollo Infantil 8 / 4 hrs. | Línea específica | Optativa 2 10 / 6 hrs |
| 4 | Diseño Curricular 10 / 6 hrs. | Evaluación Educativa 10 / 6 hrs. | Desarrollo del Adolescente y el Adulto 8 / 4 hrs. | Línea específica | Optativa 3 8 / 4hrs. |
| 5 | Administración y Gestión Educativa 8 / 4 hrs | Asesoría y Trabajo con Grupos 10 / 6 hrs. | Línea específica | Línea específica | Optativa 4 8 / 4hrs. |

| | | | | | | |
|---|--|---|------------------|------------------|---|---------------------------|
| 6 | Planeación y Evaluación Institucional 10 / 8 hrs. | Creación de Ambientes de Aprendizaje 10 / 8 hrs. | Línea específica | Línea específica | Prácticas Profesionales 1 10 / 60 hrs | Optativa 5 8/ 4hrs. |
| 7 | Línea específica | Línea específica | Línea específica | Línea específica | Prácticas Profesionales 2 10 / 60 hrs | |
| 8 | Línea específica | Línea específica | Línea específica | Línea específica | Prácticas Profesionales 3 10 / 60 hrs | |

| |
|--|
| ÁREA DE FORMACIÓN EN CIENCIAS SOCIALES |
| ÁREA DE FORMACIÓN BÁSICA EN EDUCACIÓN |
| ÁREA DE LÍNEA ESPECÍFICA |
| MATERIAS OPTATIVAS |

De acuerdo con esta visión del plan de estudios, A continuación, describiré los cursos que conforman la Línea de Educación Inicial.

2.1.1. La Línea de Educación Inicial

La educación inicial tiene como objetivo potenciar de manera intencionada el desarrollo integral de niños y niñas desde su nacimiento hasta cumplir los seis o siete años, la educación inicial es la base de las particularidades físicas y psicológicas de la personalidad que el niño desarrollará en su crecimiento donde se fortalecerá sus capacidades intelectuales, afectivas y físicas mediante la intervención de diferentes agentes educativos.

La línea de educación inicial de la Licenciatura en Intervención Educativa UPN-HGO está conformada por 12 cursos de formación que a continuación las enuncio:

1. Campo de la educación inicial

2. Desarrollo físico-motor, la salud y la nutrición en la infancia temprana.
3. Los procesos evolutivos del desarrollo integral en la primera infancia.
4. El desarrollo de la inteligencia en la primera infancia.
5. El lenguaje en la primera infancia.
6. El desarrollo social en la edad temprana.
7. El conocimiento de sí mismo y la formación de la personalidad.
8. Las actividades directrices del desarrollo en la infancia temprana.
9. Familia y comunidad como agentes educativos.
10. Currículo y organización de la educación inicial formal.
11. Currículo y organización de la educación inicial no formal.
12. La programación curricular y la didáctica de la educación inicial.

Gracias a cada una de estas asignaturas logré conocer la importancia de la educación inicial como un derecho de los niños y las niñas, ya que anteriormente la educación inicial era vista por la sociedad como solo cuidar a los niños en casa o en un centro de cuidados mientras los tutores trabajan. Dejando a un lado que la educación inicial como la base para que el niño tenga un óptimo desarrollo cognitivo, físico, motor y socio-afectivo en un su futuro.

Es en la educación inicial donde se desarrollan las habilidades superiores del pensamiento-lógico, se detonan y articulan todas las conexiones cerebrales que propiciaran el adecuado desarrollo y bienestar del individuo. Durante esta etapa, de

acuerdo a la Organización Mundial de la salud se plasman los cimientos del desarrollo y crecimiento del infante para su futuro.

En México la educación inicial fue conformada formalmente en el año de 1930 con la creación de las primeras instituciones y políticas para la protección y educación de la infancia. No obstante, su importancia ha ido cambiando y aumentando. La educación inicial se considera crucial ya que establece la base del desarrollo cognitivo, emocional y social de los menores. Son los años más importantes del aprendizaje y su desarrollo ya que la educación de calidad promueve las oportunidades para el éxito. Por otro lado, también contribuye a la equidad social formando a los menores de todas las clases sociales igualitariamente.

Los cursos de esta Línea que mayormente han impactado mi ejercicio docente con alumnos de la Primera Infancia son:

Desarrollo de la inteligencia en la primera infancia la cual considero que me brindo grandes conocimientos al revisar las diferentes perspectivas que existen sobre el desarrollo de la inteligencia y como diseñar estrategias de intervención que permitan su fortalecimiento y desarrollo. También desde la perspectiva de las Inteligencias Múltiples en mi papel de interventora puedo ayudar a los niños a que adquieran sus aprendizajes de mejor manera basando en su tipo de inteligencia que poseen más desarrollada.

La materia de **Lenguaje en la primera infancia** me dio a conocer sobre la importancia del lenguaje en los primeros años de vida, la importancia del enfoque sociocultural de Vigosky en esta etapa inicial en donde el niño presta atención a los estímulos de su entorno, a las palabras que escucha y trata de imitarlas, la interacción con los otros es importante para la adquisición del lenguaje que es fundamental para el desarrollo y la adquisición de otras habilidades imprescindibles.

Las actividades directrices en la primera infancia fue un curso en el cual se caracteriza a la infancia por períodos o fases particulares en los que en cada uno de ellos hay una actividad principal que conduce al desarrollo. Así que tenemos que, en el primer año de vida. la comunicación emocional niño-adulto es primordial, de los dos a tres años de vida es la actividad con objetos y, de los tres a los seis años de vida es el juego. El juego en esta fase particular que predomina es el juego de roles, en esta actividad el niño y la niña “modelan las relaciones entre las personas” (Waece, S/A) y constituye el motor principal de su personalidad y la preparación para el aprendizaje escolar.

Un curso del área de formación básica que fue fundamental y que me impulso a retomar los aprendizajes de la línea de educación inicial y llevarlos a mi práctica docente fue **“Creación de ambientes de aprendizaje”**. En este curso revisamos como los ambientes de aprendizaje implica crear el clima propicio para atender a los sujetos que aprenden, no solo considerar los espacios físicos sino también las condiciones cognitivas, de estilos de aprendizajes y el contenido mismo a desarrollar.

2.1.2. El servicio social y las prácticas profesionales

Los programas e Instituciones en los cuales realice mi Servicio Social y las prácticas profesionales en los últimos semestres de la Licenciatura que me permitieron llevar a la práctica los contenidos teóricos revisados a lo largo de la misma los describo a continuación.

El primer ejercicio realizado fueron las prácticas profesionales a partir del 5° semestre, las prácticas tienen un valor de 30 créditos con una duración de 180 horas y forman parte del plan curricular. Las primeras prácticas profesionales (de un periodo de tres) las realice en el Centro de Seguridad Social Pachuca donde me desempeñe como apoyo administrativo y atención a derechohabientes.

En este centro brindaba asesoría a los derechohabientes del IMSS para recibir sus actividades de natación, yoga, taekwondo, voleibol, futbol y baile. Informaba sobre los horarios, días y lugares en los que se desarrollarían las actividades. También les indicaba sobre los costos y los días que recibirían sus clases. La población que más acude a esta institución son jóvenes, adultos y personas de la 3ª edad. En dicho lugar brinde acompañamiento a los beneficiarios, tomando en cuenta sus características que presentaban ya que había jóvenes y adultos con diferente conocimiento sobre las oportunidades que le brindaba este espacio esto, a partir de la diferenciación de la

situación socio-económicos, así como las posibilidades de acceso a eventos culturales que tuvieron durante su vida. Me encontré con personas que no sabían leer o que les daba pena preguntar y solo se quedaban parados en la entrada de la institución en silencio, es ahí donde yo intervenía de forma afectiva para acompañarlos y orientarlos en las dudas que tenían.

Posteriormente, realice mi segundo periodo de prácticas profesionales en el Colegio Nuevo Milenio diseñando un proyecto educativo con actividades basadas en el enfoque de las inteligencias múltiples para niños de 5 años, esto con la intención de brindarle un apoyo a los docentes del dicho colegio para que puedan aplicar las actividades a sus alumnos. De igual manera, brindarles información que les permitiera ampliar sus conocimientos sobre la importancia de las inteligencias múltiples en la educación. Este enfoque promueve un aprendizaje autónomo ya que, cuando ellos conocen las habilidades con las que cuentan sus alumnos les facilita seleccionar estrategias y/ o actividades de enseñanza para estimularlos y con ello ayudar a mejorar el proceso de aprendizaje.

En relación al Servicio Social, este es un requisito previo al proceso de Titulación. El periodo de servicio lo desarrolle en el Instituto Moisés Sáenz Garza, ingrese al mismo, como apoyo educativo, me solicitaron el diseño de un proyecto el cual titulé “La importancia del juego en las matemáticas en educación primaria”. Este ejercicio de Servicio Social lo desarrolle en un periodo de seis meses. Dicho proyecto

fue diseñado para los grados de primero a tercer grado en el cual se diseñaron actividades de juegos que ponían en práctica la actividad mental y física de los alumnos para favorecer su desarrollo de manera integral y armónico con aprecio a las matemáticas ya que actualmente los niños ven a las matemáticas como algo horroroso, fastidioso por lo que no les interesa aprender.

2.2. El espacio de mi experiencia profesional: Instituto Moisés Sáez

Actualmente estoy laborando en el Instituto Moisés Sáenz Garza es un colegio particular ubicado en camino interparcelario N° 71. Colonia San Antonio, cuenta con nivel preescolar, primaria y secundaria. Es un colegio bilingüe en el cual la mitad del día tiene la materia de inglés y el resto del día materias que correspondan al grado que se encuentren cursando en español. La mayoría de los alumnos cuentan con un nivel económico medio alto, el 60 % de los alumnos pertenecen a una familia nuclear mientras el 40 % son de familia de padres divorciados.

El Instituto se encuentra ubicado en una zona urbana que cuenta con todos servicios y con fácil acceso, rodeado de fraccionamientos, centros comerciales. En este Instituto antes mencionado fue el lugar donde se me ha permitido desarrollarme como docente con la facilidad de elaborar y llevar actividades lúdicas atractivas para un buen aprendizaje de los niños, retomando las experiencias en mis otros niveles educativos antes mencionadas, en este espacio en particular retomo lo lúdico y decido con fines de titulación retomar una experiencia con mis alumnos de 4° grado de primaria para

presentarlo en la opción de experiencia laboral. En el siguiente capítulo argumento el juego como estrategia didáctica dentro del aula recuperando algunas perspectivas teóricas en torno al juego y, sobre todo los aportes de Patricia Sarlé para introducir el juego en la escuela.

CAPÍTULO 3. LA IMPORTANCIA DE LO LÚDICO EN LA ESCUELA

El juego es una actividad natural y espontánea de la infancia de todo ser humano, durante el juego desarrollamos distintas áreas como son la cognitiva, social, biológica, motora y afectiva, también fomentamos la adquisición de aprendizajes, en los primeros años se convierte en una actividad que nos permite investigar, manipular, experimentar lo cual nos permite estimular el desarrollo integral del niño. El juego se ha investigado desde diferentes perspectivas teóricas que revisaré algunas de ellas en este capítulo. ¿Pero, porqué retomar lo lúdico en esta experiencia profesional?

Al estar inmersa en las aulas me encontré con una serie de alumnos con muchas dificultades de aprendizaje y que tienen des-motivación por aprender por lo que considero de importancia realizar acciones pedagógicas dinámicas y estimuladoras con la finalidad de provocar en los alumnos a aprender de una manera placentera y significativa por medio del juego.

Si bien el profesor juega un papel importante en este proceso de enseñanza – aprendizaje mediante el juego, se constituye en el aula en el mediador, lo que implica, ofrecer actividades que estimulen al alumno en el salón de clases instigando el interés por aprender para que el niño se sienta cómodo para demostrar lo que sabe y lo que quiere aprender, en muchas ocasiones el profesor no realiza actividades atractivas para

que el alumno se sienta en un ambiente lúdico y placentero, la gran mayoría de las veces los profesores se basan en enseñar de manera monótona.¹ En este capítulo retomo los aportes de Patricia Sarlé (2008) para trabajar y enfatizar en la figura del docente como mediador del juego.

Es necesario partir de una definición del juego para reconocer desde que perspectiva teórica fundamentar y justificar la introducción de este en el aula. Para ello retomo los aportes de Adelantado Navarro (2002) quien nos brinda una clasificación de los modelos de perspectivas teóricas que han estudiado el juego, parte desde miradas de teorías clásicas a las teorías denominadas por el autor como modernas. Con esos elementos justifico su introducción al aula.

3.1. El papel del profesor como mediador según el tipo de juego

El rol del docente en las aulas debe ser de mediador y constructor de conocimientos ya que él debe brindar un ambiente y actividades atractivas que estimulen la enseñanza-aprendizaje entre el alumno y docente.

El maestro es quien diseña la estructura de los juegos y las reglas que se ponen en acto. Por otra parte, el modo de operar de los jugadores (maestro y niños) asume

¹ Algo que carece de variedad, resultando en aburrimiento o tedio.

rasgos particulares dentro del contexto escolar y en función de las diferentes situaciones en las que el juego se desarrollan (Sarlé, 2001; p. 132)

Si bien el docente es considerado como un ser social dotado de conocimientos que debe buscar y potenciar en sus alumnos el pensamiento crítico, la creatividad y el razonamiento para un aprendizaje significativo implementando la introducción de juegos o juguetes diversificados. En este sentido, el modo en el que interviene el docente en los juegos es diferente en cada caso. La mediación puede ser analizada desde tres perspectivas: en función del **momento** en que se propone el juego, en función del **tipo** de juego que los alumnos desarrollen y en función de la **estructura** de la actividad (Sarlé, 2008, p.132).

La interacción del docente con el alumno durante el juego es sumatoria, estimulante creando así mismo un vínculo de confianza alumno-maestro, es decir que mediante el juego el docente muestra como jugar, no solo porque demuestra cómo son las reglas sino también porque sugiere como solucionar problemas y actitudes durante los momentos de tensión.

Sin embargo, en algunas ocasiones he observado a mis compañeros docentes en las actividades lúdicas que implementan en el aula que no intervienen en el juego, asumiendo que los niños saben jugar y contemplan el juego sin involucrarse respetando la libertad del jugador. De igual manera una compañera docente me

comento que la mayoría de los profesores que le han impartido clase a su hijo solo suelen explicar y dar indicaciones desde su escritorio.

La figura del docente como mediador del juego, de acuerdo con Sarlé (2010) menciona que es *promotor y observador del juego, por lo que si quiere enseñar a jugar debe ser parte del juego. En ocasiones al observar cómo juegan los niños el docente no se conmueve, no interviene por no saber cómo observar o mirar perdiendo el valor de los momentos de los juegos* (p. 133). ¿Cuál es el valor del juego en el aula? en palabras de la autora, el juego tendría que tener en la escuela un lugar preponderante porque permite ver cuáles son los intereses y las necesidades de los chicos, por otro lado, como va elaborando el mundo emocional, social, el encuentro con los otros y, por otro lado, observar como el niño va combinando esos aspectos que son propios del mundo, de la realidad con ese aporte que el niño hace a través de la imaginación. Si lo central en la escuela es el niño de ahí la necesidad de observar su juego, de mirar el juego y de animarlo a jugar porque es un contenido cultural y un recurso para poder enseñar, para hacer permeables ciertos conocimientos.

3.2. El juego: Teorías Explicativas

El juego tiene gran importancia durante el crecimiento de los niños y niñas por lo que es de suma importancia conocer las teorías que sustente la relevancia que tiene el

juego como elemento educativo y no como algo banal , superfluo o sin importancia tanto para los padres de familia como por los docentes.

El juego se explica desde diversas ciencias y disciplinas ya que es difícil que exista una sola teoría que hable en concreto sobre el juego es decir la teoría del juego es multidisciplinaria. El juego desde el punto de vista educativo puede construir su conocimiento desde la psicología, la sociología, la antropología y la pedagogía.

La acción de jugar cumple una de las necesidades básicas del ser humano como expresar su imaginación, su curiosidad y su creatividad permitiéndole disfrutar y utilizar su capacidad imaginativa e innovadora para solucionar problemas, recurso necesario para afrontar el mundo actual. El ser humano juega y cuando lo hace se distingue del animal ya que el pensamiento y la organización son los responsables de la diferencia del juego entre nuestra especie, es evidente que el juego animal se diferencia del humano dado que se obtiene algún tipo de aprendizaje porque concita experiencias, tanteos, resultados, los somete a repetición es por esta razón que el juego es buscado por el jugador sobre todo por el niño y es por lo que jugar es una actividad frecuente.

A través del aprendizaje adquirimos muchas experiencias, conocimientos y nos introducimos en la vida siendo el mejor indicador el perfeccionismo y la repetición. Los juegos son susceptibles de repetición, de mejora de las acciones, porque sus estructuras lo permiten, un juego simbólico ejercicio continuo de utilización de símbolos

llenos de significado que promueven mecanismo que organizan aprendizajes cognoscitivos, motrices, afectivos y sociales. (Navarro, 2002; p.53)

Las teorías sobre el juego pretenden satisfacer las interrogantes sobre este comportamiento tan natural, en este apartado se mencionaran dos tipos de teorías las clásicas y las modernas, clasificaciones revisadas en el trabajo de Navarro (2002). A continuación describo en que consiste cada una de ellas y reviso algunos aportes de los autores que le corresponde.

3.2.1. Las teorías clásicas

Las teorías clásicas son aquellas que han permanecido desde hace muchos años, siendo estas las primeras referencias sobre la explicación del juego, “algunas de ellas fueron producto del interés de los estudiosos del siglo XIX... anteriormente, el juego viaja estrechamente vinculado a la filosofía y a la pedagogía” (Navarro, 2002; 68).

Uno de los primeros autores de una teoría clásica que escribió sobre el juego fue Platón donde centra el punto de atención en el arte y en la expresión del ser humano. Platón relaciona el arte y el juego ya que al pintar y hacer poesía se imita la realidad esto se realiza en forma de juego. Él plantea que el juego debería ser un

instrumento que prepare a los niños para el ejercicio de la vida adulta. *Platón defiende al juego como fuente de placer, según él, las almas jóvenes no pueden soportar el trabajo, por lo que se les hace hablar y se les ocupa con juegos y cantos, además sostiene que los jóvenes son incapaces de mantenerse en reposo y tienen que jugar entre sí. (Vicente Navarro, 2002; p.68)*

Otra teoría clásica es la denominada “Teoría del Descanso” de Lazarus (citado en Navarro). Para Lazarus el juego es una compensación de las actividades fatigosas, en esta actividad hay placer y diversión y, sirve por ello, para el descanso. Esta teoría sirve para explicar, de acuerdo con Navarro (2002), algunas conductas de los niños en relación con el juego como: *“por qué un niño se dedica al juego a pesar de haber realizado alguna actividad fatigosa... mostrar las razones que mueven a un adulto a dedicarse al juego con actividad física después de haber concluido una jornada de intenso trabajo”* (p. 71)

Dentro de estas teorías clásicas nos encontramos con la *Teoría del Ejercicio Preparatorio o de la Anticipación Funcional* el autor de esta teoría fue el alemán Karl Groos. Sostiene que el juego es una forma de ejercitar o practicar destrezas, conductas e instintos que serán útiles para la vida adulta, por lo que el juego parte de una predisposición innata que lleva a las personas a estar activas y a potenciar sus cualidades y funciones biológicas con el fin de adaptarse al medio. La teoría de Gross

influyo en la psicología de su tiempo pues justifica la importancia del juego infantil no solo como instinto sino como el comienzo de aprendizajes en el contexto sociocultural.

Por último, enunciaré la *Teoría Catártica y Teoría del Ejercicio Complementario* que de igual manera pertenece al grupo de las teorías clásicas del juego. El fundador de esta teoría Harvey A. Carr afirma que el juego:

“Es una expulsión liberadora que encuentra espacio para realizar en la irrealidad del propio juego, donde el juego sirve como simulador de situaciones que desprenden consecuencias y que educan sin necesidad de pasar por experiencias desagradables, el ser humano aprende de las situaciones, pero la catarsis del juego aporta más que salidas inocentes que no sean nocivas para la sociedad” (Navarro, 2002; p.74)

También a Carr se le atribuye *la teoría del ejercicio complementario* en ella menciona que el juego tiene como función la fijación de los nuevos hábitos adquiridos donde permitirá asegurar la constante actividad, así como los hábitos operativos que ayudan al perfeccionismo del individuo.

3.2.2. Las teorías Modernas

La segunda clasificación que nos presenta Navarro (2022) recibe el nombre de *Teorías Modernas acerca del juego*. Estas teorías se caracterizan por mostrar y

describir corrientes de pensamientos propias de nuestra época. Nos hablan sobre el juego, su origen y las nuevas perspectivas que se tiene sobre el mismo. Para describirlas retomaré solo tres teorías de este campo de clasificación. A continuación describo en que consiste cada una de ellas.

3.2.2.1. Teoría Piagetiana del Juego

Los aportes de la obra de Jean Piaget a la teoría del juego, de acuerdo con lo descrito por Navarro (2002) en su obra es:

“Para Piaget, el juego constituye una de las manifestaciones más importantes del pensamiento infantil, ya que, a través de él, el niño desarrolla nuevas estructuras mentales a lo largo de sus distintas etapas evolutivas en este sentido, distingue entre juegos motores o de ejercicio, juegos simbólicos y juegos de reglas”. (Navarro, 2002; p.79)

Por lo tanto, es considerado una manifestación importante del pensamiento infantil que desarrolla nuevas estructuras mentales, a través de esta teoría se consolidaron las bases conceptuales de un sistema educativo muy usado hoy en día “el constructivismo”. Desde un enfoque constructivista el alumno construye su propio conocimiento a través de todas las herramientas que se le facilitan para ello siempre buscando que logre aprender de manera significativo.

Piaget clasifica el juego, de acuerdo con lo citado por Navarro (2002) en tres grandes manifestaciones: “*el juego sensoriomotor, el juego simbólico y el juego de reglas*” (Navarro, 2002; p. 79)

El juego sensorio motor o juego de ejercicio es un precursor del juego y se basa en la repetición de movimientos. El niño realiza actividades por el simple placer de dominarlas. Esta fase se clasifica en dos:

“-Juegos sensomotores. Consta de tres tipos de actividad: ejercicio simple, combinaciones sin objeto y combinaciones con finalidad

-Juegos de ejercicio del pensamiento. Es cuando el niño pregunta por placer, luego, en una etapa posterior combina palabras sin un fin específico y por último, construye relatos con objetivos claramente lúdicos” (Velázquez 1994; p. 40)

El juego simbólico es toda actividad espontánea de los niños en las cuales utilizan su capacidad mental para recrear un escenario como entretenimiento. El juego simbólico permite que los niños pasen de lo real a lo imaginario imitando situaciones de la vida real, les permite formar una imagen del mundo exterior y sustituyen los objetos, de acuerdo con su imaginación, para recrear esa realidad (ejemplos: una caja de cartón puede ser una casa, un auto, un barco, etc. Lo que se requiera para representar en esa realidad lúdica).

En el juego de reglas, descrito por Navarro (2002) el niño pasa por un periodo de comprensión o toma de conciencia de las reglas:

La regla, primeramente, es utilizada de manera egocéntrica; más adelante, se da una cooperación naciente, intentando dominar a los demás con la regla; finalmente, los juegos se regulan minuciosamente, distinguiendo con claridad la regla y sus matices. Por otra parte, existe un sentimiento de obligación, externo; posteriormente, la regla se percibe con un carácter sagrado; y, finalmente, se da la reciprocidad de la regla, es decir que se considera adecuado el intercambio de pareceres respecto a la regla (Navarro, 2002; p. 80)

A partir de los 6 años, en la etapa cognitiva de las operaciones concretas las reglas se convierten en “reglas propiamente dichas”. El juego de reglas interviene en el proceso evolutivo y de socialización del niño en las actividades lúdicas. Si el juego es interacción y compartir espacios y objetos, las reglas facilitan la convivencia, la tolerancia y el respeto.

Retomo la tabla de Martínez Zarandona (2010,31 de mayo). Beneficios de los juegos de reglas. Recuperado del blog:

<https://aprendamospormediodeljuego.blogspot.com/p/juegos-de-reglas.html>, porque describe detalladamente los beneficios del juego de reglas en los niños.

| TABLA. BENEFICIOS DE LOS JUEGOS DE REGLAS |
|--|
| 1. Permiten desarrollar diferentes estrategias para prever el punto de vista del otro. |
| 2. Potenciar la aceptación y cumplimiento de las normas implícitas o explícitas en todo juego de reglas. |

| |
|---|
| 3. Posibilitan la comunicación con su grupo de iguales, lo que potencia la aparición de diferentes “roles” dentro de la estructura de grupo |
| 4. la aceptación y creación de juegos de reglas favorece el descubrimiento de las leyes que rigen la convivencia |
| 5. proporcionan la posibilidad de elaborar sus propios juegos a partir de otros tradicionales |
| 6. favorecer las actividades de seriación, clasificación y ordenación entre otras. |
| 7. Permiten la aplicación sucesiva de las normas de juego y la exploración del espacio |
| 8. favorecen un tipo de actividad reiterativa, dado el carácter lúdico que les caracteriza |
| 9. Permiten explicar y discutir la propia actividad, en definitiva, evaluarla en función de objetivos concretos |
| 10. Posibilita el cambio de papeles, en distintas situaciones, dentro del mismo juego. |

Esta información sobre los beneficios de los juegos de reglas es algo muy observable en las actividades lúdicas a nivel de primaria. Por ello la importancia de retomar este cuadro.

3.2.2.2. Teoría del aprendizaje desde J. Bruner.

La obra de Bruner abarca diversos campos de investigación, entre ellos: la percepción, el pensamiento y el desarrollo cognitivo. La actividad motriz para Bruner

está orientada al alcance de un fin, el juego lo explica como el proceso que le permite a los niños establecer vínculos entre medios y fines.

“El juego en los niños es su actividad principal, es el medio para conocerse y descubrir su entorno, establecer conductas y relaciones con él. En esta etapa el niño comienza a aprender jugando. El aprendizaje es para él una especie de juegos de roles con determinadas reglas. El niño asimila sin darse cuenta los conocimientos elementales (Navarro, 2002; p.85)

Desde esta perspectiva se propone mostrar la importancia de estructurar ambientes de aprendizaje en el aula basados en el juego con la finalidad de que los niños sean más receptivos. Jerome Bruner (1989) expresa:

“El juego se reduce en la gravedad de las consecuencias de los errores y los fracasos. En el fondo, el juego es una actividad seria que no tiene consecuencias frustrantes para el niño. Se trata, en suma, de una actividad que se justifica por sí misma. En consecuencia, el juego es un excelente medio de exploración que de por sí infunde estímulo” (p. 216)

Con el aporte de Bruner justifico precisamente como el juego puede llegar a motivar a la acción de los pequeños para aprender más significativamente y de manera lúdica, por sí mismo, el juego, en palabras de Bruner, estimula al trabajo. Se convierte en un excelente medio de exploración y de invención.

Bruner describe distintas funciones para el juego:

1o. es una actividad que sirve de excelente medio para explorar

2o. la actividad lúdica se caracteriza por una pérdida entre los medios y los fines, de manera que las modificaciones que realiza el niño durante el juego, unas veces como fin, o como medio, permiten que sea un verdadero medio para la exploración y también para la invención.

3o. “el juego no sucede al azar”; es decir, éste se desarrolla en función de un “escenario” y no surge de la anécdota constante.

4o. en el juego se transforma el mundo exterior de acuerdo con nuestros deseos, al contrario que en el aprendizaje, en el cual debemos transformarnos para adaptarnos mejor a ese mundo externo.

Por último, el autor reconoce que el juego proporciona placer, y lo relaciona con la superación de obstáculos, por lo que encuentra en el juego alguna cualidad compartida con otras actividades de resolución de problemas (Bruner citado en Navarro, 2002; p. 86)

Bruner reconoce al juego como el lugar de encuentro para el desarrollo del lenguaje, del pensamiento y, se convierte en el espacio en donde el jugador puede ser él mismo.

3.2.2.3. Teoría Sociocultural del juego retomando a L. Vygotski

Esta teoría fue establecida por Lev Semyonovich Vygotski , el juego crea la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), señalando que el juego es el motor del pensamiento y no necesariamente el nivel de maduración del mismo. *“El juego es una adaptación a la*

realidad y al medio, que pretende aprehender lo que no se conoce” (Vygotski citado en Navarro, 2002; p. 83).

Esta teoría e investigaciones transculturales posteriores superan la idea piagetiana de entender el desarrollo como descubrimiento exclusivamente personal, esta teoría pone el énfasis en la interacción entre el niño y el adulto, o entre el niño y otro niño como hecho esencial para el desarrollo infantil. De ahí que la ZDP establece una relación con el contexto sociocultural en el que vive el niño, él se apropia de las reglas internas de los juegos y las extrapola posteriormente a su realidad.

“La Zona de Desarrollo Próximo es la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños capaces” (Andrés Tripero, 2011; p. 1)

Para Vygotski los niños aprenden a través de la interacción social, por ello el juego es importante. La Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) es la distancia entre el nivel de desarrollo real del niño y el desarrollo potencial que, mediante la guía o en colaboración con otros puede llegar a alcanzar. De ahí que el juego se convierte en una estrategia didáctica por parte del profesor, diseñada para lograr el desarrollo potencial del niño.

El juego es una actividad que permite al niño aprender de manera activa y significativa, a través del juego puede experimentar y manipular el mundo que le rodea además de que tiene una función social importante: le permite interactuar con otros niños y con ello desarrollar habilidades sociales como la comunicación, la cooperación y la resolución de conflictos. Vygotski destaca la importancia del juego en la construcción de las relaciones sociales y en la formación de la identidad personal. A través del juego el niño experimenta con diferentes roles o situaciones sociales en un contexto seguro y libre de riesgos lo que le ayuda a comprender y a afrontar mejor las relaciones interpersonales.

Para Vygotski en el juego:

“se unen acción, símbolo y regla. Con ello, el autor quiere expresar que, según la forma de jugar, o del juego, este trío de manifestaciones va decantándose más a una u otra parte, pero manteniendo la relación con el todo, y ajustándose al período de desarrollo cognitivo que le corresponde al niño” (Navarro, 2002; p. 84)

Estos tres aspectos están presentes en las actividades lúdicas desarrolladas con los alumnos de primaria, no se trabajan por separado ni implica nivel de desarrollo cognitivo diferente. *“El adulto posee un papel esencial en la transmisión cultural y en la acción educativa”* (Navarro, 2002; p. 85). Lo importante en este aporte es la figura del adulto como mediador, en este caso, del profesor, el de crear ambientes lúdicos que le permita a los niños ir un paso más adelante de su conducta cotidiana para alcanzar precisamente la Zona de Desarrollo Potencial.

Asumir mi rol de mediadora en el grupo de cuarto grado represento un compromiso profundo con el desarrollo educativo de cada estudiante. Mi labor como docente se centra en guiar y facilitar el aprendizaje desde una perspectiva que reconoce las diferencias individuales, atendiendo tanto a las capacidades como a las necesidades particulares de cada alumno. A partir de este entendimiento diseñe actividades lúdicas que no solo resultaran atractivas sino que también promovieran avances significativos en los aprendizajes, brindando a los estudiantes la oportunidad de alcanzar su máximo potencial. Estas experiencias y estrategias se detallan en el capítulo siguiente con el fin de evidenciar como el juego puede convertirse en un recurso pedagógico valioso y transformador.

CAPÍTULO 4. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia personal es la forma más efectiva de aprender. Cada error o fallo que enfrentamos nos brinda una oportunidad para reflexionar y mejorar. Al final, esas vivencias nos ayudan a crecer y avanzar en nuestra propia historia. Es un proceso continuo que nos forma y nos fortalece como seres humanos.

En este capítulo presento las actividades recuperadas de la experiencia profesional en el Instituto Moisés Sáenz Garza con los alumnos de cuarto grado de primaria que estaba conformado por 7 niñas y 12 niños dando un total de 19 alumnos entre edades de 8 a 9 años. Este grupo de alumnos se caracteriza por ser muy dinámicos, participativos, competitivos, sin embargo, cabe señalar que son solidarios con sus compañeros. Podemos observar en el acompañamiento entre iguales, los aportes de Vigotsky en torno a la Zona de Desarrollo próximo, en la interacción entre ellos, los alumnos que presentan alguna dificultad por realizar las actividades son acompañados por aquellos que la dominan.

Con este grupo de alumnos desarrolle 9 actividades en un periodo de 9 meses, una actividad por mes. Dichas actividades fueron diseñadas, adaptadas al grado y a los temas que se estaba abordando en ese momento con la finalidad de que los

alumnos aprendieran y comprendieran mejor los temas de una forma divertida. Estas actividades serán descritas en un primer momento de este capítulo y las experiencias vividas y evidencias serán señaladas en un segundo momento.

4.1. Las actividades de la Experiencia

El proceso de enseñanza supone un proceso de construcción de significados compartidos, este se produce en la interacción entre los alumnos y en la interacción con el adulto-profesor. El profesor se convierte en la actividad lúdica en un mediador en este proceso de enseñanza, en la realización de la tarea por parte de los niños que, de acuerdo con la Zona de Desarrollo Próximo, el niño más experto realiza en colaboración con sus compañeros la tarea. Generar un espacio lúdico de aprendizaje en el aula permite que los niños desarrollen habilidades fundamentales de manera natural y divertida en un ambiente donde se sientan cómodos así mismo implica tomar en cuenta los siguientes elementos:

- “1. Las relaciones de confianza y afectividad maestro-alumno y alumno-alumno
2. la flexibilidad y adaptabilidad al espacio físico y a los recursos con que se cuenta
3. La tensión emotiva en distintos grados
4. las metas compartidas con el equipo en un esquema de aprendizaje cooperativo
5. la participación de un maestro como mediador como figura reguladora de las acciones” (Velázquez, 1994; pp. 27-30)

Así como es de suma importancia brindar un espacio lúdico a los alumnos, la planificación de las actividades es un proceso en el cual se resumen las acciones y decisiones previstas para el cumplimiento de las competencias que se espera que adquieran los alumnos y los lleve a adquirir un aprendizaje significativo. El planificar las actividades me ayudó a organizar de manera coherente y poder enunciar el ¿para qué?, ¿Cómo? y lo que quería lograr que mis alumnos aprendieran. A continuación, se describen de manera clara por medio de planeación las actividades diseñadas y seleccionadas para esta Tesina.

PRIMERA ACTIVIDAD: “PALABRAS RÁPIDAS”

Conocer y utilizar los distintos tipos de verbos permite mejorar la gramática ya que son esenciales para la construcción de oraciones es así como en esta actividad se utilizan las letras de abecedario con la finalidad de escribir verbos en infinitivo en un menor tiempo para una comprensión y adquisición de lo que es un verbo así mismo ejercitaran su léxico, ortografía e ingenio.

| | | | |
|---|---|---|--|
| ESCUELA | | INSTITUTO MOISES SAÉNZ GARZA | |
| NOMBRE DEL DOCENTE: | | DULCE ROCIO ROJO CORTÉS | |
| FASE: | 4 | GRADO: | 4° |
| | | FECHA DE APLICACIÓN: | 19 de octubre |
| NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: | | PALABRAS RAPIDAS | |
| OBJETIVO: | | Que los alumnos conozcan, comprenda y ejerciten el uso de distintas palabras para la mejora de su redacción y su léxico | |
| CAMPOS FORMATIVOS | | LENGUAJES | |
| SECUENCIA | | MATERIALES | EVALUACIÓN |
| <p>INICIO Usando a “Micromonito “indagare si conocen sobre que es un verbo y donde se usan.</p> <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posterior a los comentarios que mencionen los alumnos, reforzare o ampliare el concepto de verbo y su uso. • Elegiré a un alumno (a) para que seleccione 5 letras del abecedario las cuales serán puestas en el pizarrón. • Se dará la consigna de escribir la mayor cantidad de verbos que inicien con dicha letra que está expuesta en el pizarrón. • Tendrán solo 45 segundos para escribir los verbos. • Ganará el alumno (a) que escriba la mayor cantidad de verbos, el premio que obtendrá será un dulce. <p>CIERRE: En plenaria comentaremos cuales fueron los verbos que se repitieron más.</p> | | <p>Micrófono de esponja.</p> <p>Letras del abecedario.</p> <p>libretas</p> <p>Dulces</p> <p>cronometro</p> | <p>Participación.</p> <p>Comprensión del concepto de verbo.</p> <p>Analiza el uso del verbo.</p> |
|   | | | |

SEGUNDA ACTIVIDAD: “TABLAS SALTARINAS”

Las tablas de multiplicar son importantes para los niños porque les ayudan a resolver problemas matemáticos, mejorar su razonamiento lógico y su agilidad mental. También son fundamentales para el desarrollo de otros conceptos matemáticos, esta actividad fortalecerá y ayudará a la memorización de las tablas por medio de un juego de competencia.

| | | | | | |
|---|---|---|----------------|----------------------|-----------------|
| ESCUELA | | INSTITUTO MOISES SAÉNZ GARZA | | | |
| NOMBRE DEL DOCENTE: | | DULCE ROCIO ROJO CORTÉS | | | |
| FASE: | 4 | GRADO: | 4º | FECHA DE APLICACIÓN: | 22 de noviembre |
| NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: | | "TABLAS SALTARINAS" | | | |
| OBJETIVO: | | Que los alumnos desarrollen habilidades matemáticas por medio del juego para facilitar su memorización de las tablas de multiplicar de una manera lúdica y divertida. | | | |
| CAMPOS FORMATIVOS | | Saberes y pensamiento matemático | | | |
| SECUENCIA | | MATERIALES | EVALUACIÓN | OBSERVACIÓN | |
| <p>INICIO: Seleccionare primero 6 participantes, cada uno de ellos serán los capitanes y deberán elegir dos compañeros para formar un equipo.</p> <p>DESARROLLO: Se escribirán las tablas de multiplicar en hojas de colores que deben coincidir con los colores que tendrán las caras del cubo que se utilizara en esta actividad. Las tablas de multiplicar serán pegadas en el piso formando filas, las filas deben de ser del mismo color pero con diferentes multiplicaciones. Cada participante deberá elegir un color y colocarse frente de la fila del color que haya elegido. Un compañero@ o maestra lanzara un dado, que tendrá los colores de las filas, al lanzarlo y caer se indicara que alumno que tenga ese color será quien avance pero deberá mencionar el resultado de la tabla que este escrita en cada papel, solo se le darán 3 segundos para contestar de no hacerlo no podrá avanzar y se volverá a lanzar el dado para que otro alumno participe. Gana el alumno que llegue al final de su fila.</p> <p>CIERRE: En plenaria comentaremos cual es la tabla de multiplicar que aún se les dificulta memorizarse.</p> | | <ul style="list-style-type: none"> • Hojas de colores • Plumones • Dado grande | Participación. | | |
|  | | | | | |

TERCERA ACTIVIDAD 3: “*DICTADO MUSICAL*”

Escribir las palabras de forma correcta permite que todo lo escrito sea comprendido con facilidad y entendible, en esta actividad se refuerza la ortografía con la escritura de palabras usadas en temas específicos lo cual también ayuda a una mejor comprensión de los temas o contenidos que se estén abordando.

| | | | | | |
|---|---|---|---|----------------------|----------------|
| ESCUELA | | INSTITUTO MOISES SAÉNZ GARZA | | | |
| NOMBRE DEL DOCENTE: | | DULCE ROCIO ROJO CORTÉS | | | |
| FASE: | 4 | GRADO: | 4° | FECHA DE APLICACIÓN: | 6 de diciembre |
| NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: | | “DICTADO MUSICAL” | | | |
| OBJETIVO: | | Que los alumnos mejoren su ortografía y comprensión auditiva de forma divertida y motivadora. | | | |
| CAMPOS FORMATIVOS | | LENGUAJES | | | |
| SECUENCIA | | MATERIALES | EVALUACIÓN | OBSERVACIÓN | |
| <p>INICIO: Les indicare a los alumnos que formaran un círculo en el patio o salón de clases y que deberán escuchar atentos a las indicaciones</p> <p>DESARROLLO Se les mencionara a los alumnos que deberán pasar a micromonito uno por uno cantando la canción seleccionada. Cuando la maestra pause la música el alumno que se quede con micromonito será quien pase al pizarrón a escribir la palabra que le dicte la maestra que será relacionada con el tema que se está abordando.(“El mestizaje en la nueva España”) Debe cuidar el trazo de su letra así como su ortografía y acentuación de tener un error la palabra dictada el alumno tendrá que sentarse en su silla o salir del círculo y no podrá seguir jugando. Gana el alumno que escriba la mayor cantidad de palabras correctas.</p> <p>CIERRE: Al término de la actividad los alumnos dictaran un enunciado utilizando la palabra que escribieron mal.</p>  | | <p>Plumones para pizarrón Bocina Micromonito</p> | <p>Participación Atención Ortografía caligrafía</p> | | |

CUARTA ACTIVIDAD: “BASTA MATEMÁTICO”

El cálculo mental mejora la comprensión, razonamiento y resolución de problemas y operaciones matemáticas, por lo que por medio del juego de basta los niños pueden construir una comprensión práctica de los números y operaciones matemáticas, potenciando su habilidad para resolver problemas de forma creativa.

| | | | | | |
|---|---|--|--|-----------------------------|-------------|
| ESCUELA | | INSTITUTO MOISES SAÉNZ GARZA | | | |
| NOMBRE DEL DOCENTE: | | DULCE ROCIO ROJO CORTÉS | | | |
| FASE: | 4 | GRADO: | 4° | FECHA DE APLICACIÓN: | 25 de enero |
| NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: | | “BASTA MATEMÁTICO” | | | |
| OBJETIVO: | | Que los alumnos fortalezcan el cálculo mental | | | |
| CAMPOS FORMATIVOS | | Saberes y pensamiento matemático | | | |
| SECUENCIA | | MATERIALES | EVALUACIÓN | OBSERVACIÓN | |
| <p>INICIO: Se dará la consigna a los alumnos que tomaran un tablero, un plumón y podrán estar sentados en su banca o en el piso donde ellos se sientan cómodos y que no deberán copiarse.</p> <p>DESARROLLO: El tablero que usara cada alumno estará dividido en 7 filas por 4 columnas, cada tablero estar en micados para que puedan ser reusables y fácil de borrar. Los alumnos deberán anotar en cada fila que operación deberán realizar mentalmente con el número dado. Se elegirá a cuatro alumnos, cada uno de ellos dictaran un número del 1 al 10 que deberán escribir en cada una de las 4 columnas. Escritos los números y operaciones que deberán realizar, indicare que a la cuenta de tres comenzaran a resolver cada una de las operaciones en el menor tiempo posible y el alumno que sea el primero en terminar grita la palabra ¡BASTA! En ese momento todos los demás dejaran de escribir. La maestra en el pizarrón anotara los resultados, si lo resolvieron correctamente la operación obtendrán 100 puntos, al final de revisar cada una de la operaciones sumaran los puntos obtenidos, ganara el alumno que obtenga el mayor puntaje.</p> <p>CIERRE: En conjunto revisaremos en que operación se equivocó la mayoría y cuál fue la causa, y entre todos encontrar la forma más fácil de solucionar.</p> | | <p>Tablero en micado</p> <p>Plumones</p> <p>Pizarrón</p> | <p>Participación</p> <p>honestidad</p> | | |

QUINTA ACTIVIDAD: “CARRERITAS DE PALABRAS”

El uso adecuado de las palabras facilitan la redacción y comprensión de un texto por lo que conocer su significado y su función dentro de un texto u oración es de suma importancia por medio de este juego los alumnos identificarán y clasificarán los adverbios de acuerdo a su tipo.

| ESCUELA | | INSTITUTO MOISES SAÉNZ GARZA | | | |
|--|---|--|----|------------------------------------|---------------|
| NOMBRE DEL DOCENTE: | | DULCE ROCIO ROJO CORTÉS | | | |
| FASE: | 4 | GRADO: | 4° | FECHA DE APLICACIÓN: | 13 de febrero |
| NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: | | “CARRERITAS DE PALABRAS” | | | |
| OBJETIVO: | | Que el alumno identifique , diferencie y use de manera adecuada las palabras (adverbios) | | | |
| CAMPOS FORMATIVOS | | LENGUAJES | | | |
| SECUENCIA | | MATERIALES | | EVALUACIÓN | OBSERVACIÓN |
| INICIO: Se les solicitará a los alumnos que formen equipos con 4 o 5 integrantes. Competirán contra 4 equipos, cada equipo tendrá que buscar las palabras que le corresponde y ordenarlas en el lugar que se le indique Deberá, trabajar en equipo, no deben excluir a nadie. Observar con atención lo que se encuentra alrededor. Respetarse en todo momento y evitar accidentes. DESARROLLO: Recordando el concepto de que son los adverbios y que tipos de adverbios existe. Se colocaran 4 letreros con el nombre de los tipos de adverbios pegados en la pared. Los adverbios estarán escritos en recuadros de papel que serán colocadas en desorden en el centro del patio o cancha. Solicitar a los alumnos que se formen en forma horizontal y a la indicación de la maestra deberán correr y buscar los adverbios que les corresponde y colocarlos debajo del letrero con tipo de adverbios. Ganará el equipo que haya colocado correctamente sus adverbios y no les haya faltado ninguno. CIERRE: Para fortalecer el trabajo en equipo, todos apoyaremos a los equipos que presentaron dificultad, siempre recalando que en ocasiones se gana y otras se pierde pero que es una forma de aprender y reforzar los conocimientos. Se les solicitará que opinen si es gusta la actividad o que les gustaría que se cambie. | | Letreros Hojas Plumones | | Participación Trabajo en equipo | |

SEXTA ACTIVIDAD: “AVIONCITO MATEMÁTICO”

En educación primaria la suma, la resta, multiplicación y la división son un pilar fundamental para la resolución de problemas y el desarrollo lógico-matemático esta actividad reforzara la solución de la división por medio del juego.

| | | | | | |
|--|---|--|---|----------------------|------------|
| SCUELA | | INSTITUTO MOISES SAÉNZ GARZA | | | |
| NOMBRE DEL DOCENTE: | | DULCE ROCIO ROJO CORTÉS | | | |
| FASE: | 4 | GRADO: | 4° | FECHA DE APLICACIÓN: | 6 de marzo |
| NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: | | "AVIONCITO MATEMÁTICO" | | | |
| OBJETIVO: | | Que el alumno fortalezca la solución de opresiones básicas | | | |
| CAMPOS FORMATIVOS | | Saberes y pensamiento científico | | | |
| SECUENCIA | | MATERIALES | EVALUACIÓN | OBSERVACIÓN | |
| <p>INICIO Se formaran equipos de 4 a 5 alumnos, se elegirá a un representante el cual con ayuda de su equipo formaran un avión de papel.</p> <p>DESARROLLO: Se le designará a cada uno de los equipo un plumón de distinto color para que puedan identificar cual es el avión que le corresponde a cada equipo. Posteriormente se le entregara a cada representante de equipo una división, la cual la deberán anotar en una de las alas del avión. Como siguiente paso se les hará mención que la actividad se realizara en el patio, por lo que deberán de tener precaución para evitar accidentes. Cada integrante de los equipo llevara su libreta y lapicera para anotar la división. Los aviones serán lanzados por los representantes de los equipos, los integrantes de cada equipo deberán ubicar donde cayó el avión que le corresponde , inmediatamente deberán resolverla de forma individual , ganara el equipo que todos sus integrantes resuelvan sin error la división. Solo se darán 5 minutos extras a los equipos faltantes, al término se jugara una segunda ronda donde intercambiaran los aviones.</p> | | <p>HOJAS DE PAPEL</p> <p>DIUREX</p> <p>PLUMONES</p> <p>LIBRETAS</p> <p>LAPIZ</p> <p>GOMA</p> | <p>PARTICIPACIÓN</p> <p>TRABAJO EN EQUIPO</p> | | |

SEPTIMA ACTIVIDAD: “MIRO Y ESCRIBO”

La escritura de oraciones es una herramienta fundamental para el desarrollo del lenguaje. Al redactar, los estudiantes no solo practican la ortografía, sino que también aprenden a estructurar sus ideas de manera coherente. Esto les ayuda a entender cómo se relacionan las palabras y cómo se construyen los significados, además de leer y escribir oraciones sobre diversos temas que es lo que realizarán en esta actividad los alumnos pueden ampliar su vocabulario y mejora su capacidad de análisis.

| | | | | | |
|---|---|---|---|----------------------|-------------|
| ESCUELA | | INSTITUTO MOISES SAÉNZ GARZA | | | |
| NOMBRE DEL DOCENTE: | | DULCE ROCIO ROJO CORTÉS | | | |
| FASE: | 4 | GRADO: | 4° | FECHA DE APLICACIÓN: | 22 DE ABRIL |
| NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: | | “MIRO Y ESCRIBO” | | | |
| OBJETIVO: | | Que el alumno fortalezca su escritura, la interpretación de textos y comprenda aprendizajes conceptuales. | | | |
| CAMPOS FORMATIVOS | | LENGUAJES | | | |
| SECUENCIA | | MATERIALES | EVALUACIÓN | OBSERVACIÓN | |
| <p>INICIO: Se seleccionará un tema de la materia de historia (El mestizaje) que se considere que debe ser importante que comprendan mejor su contenido. Se preparan varias tiras de papel de 3 cm de ancho por 20 cm de largo</p> <p>DESARROLLO: Se les indicará a los alumnos que deberán tomar una tira y en ella escribirán con un plumón una oración relacionada con el tema. Para la escritura de la oración deberán considerar caligrafía, ortografía y los signos de puntuación correctos. Posteriormente colocarán esa oración pegada en la espalda de algún compañero. A la cuenta de tres correrán por el salón. Cuando la maestra indique sentarse, deberán sentarse en el piso detrás del compañero que el quede más cerca. Esto debe realizarse varias veces hasta que hayan escrito 5 enunciados sin ser repetidos.</p> <p>CIERRE: Al término de la actividad colocaremos los enunciados en el pizarrón. Intercambiarán las libretas con un compañero y revisarán si copio correctamente. Si tienen duda de la escritura de una palabra deberán preguntarme.</p> | | <p>Tiras de papel 3x 20 cm</p> <p>Plumones</p> <p>Diurex</p> <p>Libretas.</p> <p>lapiceros</p> | <p>Participación</p> <p>Ortografía</p> <p>Redacción correcta de la oración.</p> | | |

OCTAVA ACTIVIDAD: “ORDENANDO VAGONES”

Practicar las series numéricas estimula la observación, relación y el análisis de patrones desarrollando su curiosidad e interés por los números. Son una herramienta fundamental en matemáticas que nos ayudan a comprender patrones y relaciones entre números.

| | | | |
|---|---|---|---|
| ESCUELA | | INSTITUTO MOISES SAÉNZ GARZA | |
| NOMBRE DEL DOCENTE: | | DULCE ROCIO ROJO CORTÉS | |
| FASE: | 4 | GRADO: | 4° |
| | | FECHA DE APLICACIÓN: | 24 de mayo |
| NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: | | “ORDENANDO VAGONES” | |
| OBJETIVO: | | Que el alumno desarrolle la habilidad de comparar y ordenar cantidades en series compuestas | |
| CAMPOS FORMATIVOS | | Saberes y Pensamientos científicos | |
| SECUENCIA | | MATERIALES | EVALUACIÓN |
| <p>INICIO: Se formaran dos equipos de 9 integrantes. Se les indicara que deberán ser muy observadores y razonar como ordenar cada cantidad.</p> <p>DESARROLLO: En tarjetas de colores estarán escritas cantidades que serán parte de series compuestas es decir dos series en una.</p>  <p>En el pizarrón se colocaran solo dos tarjetas de cada serie para que los alumnos observen y analicen de cuanto en cuanto avanzaran. Las tarjetas restantes serán colocadas en el piso en desorden. Cada uno de los alumnos pasara uno por uno y buscara la tarjeta que considere que debe seguir en la serie y ponerla en el pizarrón. Serán dos rondas, en la primera podrán apoyarse entre los integrantes de los equipos, en la segunda ronda ya no podrán apoyarse deben resolverla solos sin ayuda. Ganará el equipo que haya ordenado correctamente las cantidades.</p> <p>CIERRE: Analizaremos cuales fueron sus errores y en plenaria comentaremos cuales fueron las estrategias que utilizaron para ordenar los números que fueron colocados correctamente.</p> | | <p>Tarjetas de colores</p> <p>Plumones</p> <p>diurex</p> | <p>Participación</p> <p>Análisis</p> <p>Trabajo en equipo</p> |

NOVENA ACTIVIDAD: “PIRAMIDE DE OPERACIONES”

Los ejercicios de operaciones combinadas permiten desarrollar habilidades de cálculo mental, el aprendizaje activo y el pensamiento crítico por lo que en esta actividad competirán resolviendo distintas operaciones combinadas lo más rápido que puedan para llegar a la cima.

| | | | | | |
|--|---|---|--|----------------------|-------------|
| ESCUELA | | INSTITUTO MOISES SAÉNZ GARZA | | | |
| NOMBRE DEL DOCENTE: | | DULCE ROCIO ROJO CORTÉS | | | |
| FASE: | 4 | GRADO: | 4° | FECHA DE APLICACIÓN: | 20 de junio |
| NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: | | "PIRAMIDE DE OPERACIONES" | | | |
| OBJETIVO: | | Que el alumno practique las operaciones básicas sumas, restas, multiplicaciones y divisiones de forma autónoma. | | | |
| CAMPOS FORMATIVOS | | Saberes y Pensamientos científicos | | | |
| SECUENCIA | | MATERIALES | EVALUACIÓN | | OBSERVACIÓN |
| <p>INICIO: Se formaran dos equipos de 9 alumnos. Se le mostrara a los alumnos la pirámide que será colocada en el pizarrón, en cada escalón estará escrita una operación ya sea suma, resta multiplicación o división y combinadas.</p> <p>DESARROLLO: En cada escalón serán escritas operaciones básicas sencillas o combinadas, serán distintas en cada escalón para evitar que copien entre los participantes. Ganará el equipo que llegue a la cima de la pirámide resolviendo correctamente las operaciones.</p> <p>CIERRE: Al término de la actividad, les solicitaré que mencionen que operaciones se les dificultó más, con la finalidad de encontrar en conjunto y dando opiniones de todos que estrategia utilizan para resolver y así adquieran la que les sea más útil.</p> | | Pirámide de cartón Plumones | Participación Trabajo en equipo | | |

dades

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

| MES | | | | | | | | | |
|--------------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-------|-------|------|-------|
| ACTIVIDAD | Oct | Nov | Dic | Ene | Feb | Marzo | Abril | Mayo | Junio |
| PALABRAS RÁPIDAS | 19 | | | | | | | | |
| TABLAS SALTARINAS | | 22 | | | | | | | |
| DICTADO MUSICAL | | | 6 | | | | | | |
| BASTA MATEMÁTICO | | | | 25 | | | | | |
| CARRERITAS DE PALABRAS | | | | | 13 | | | | |
| AVIÓNCITO MATEMÁTICO | | | | | | 6 | | | |
| MIRO Y ESCRIBO | | | | | | | 22 | | |
| ORDENANDO VAGONES | | | | | | | | 24 | |
| PIRÁMIDE DE OPERACIONES | | | | | | | | | 20 |

4

4.2 Evidencias de la Experiencia Profesional: Voces y hallazgos recuperados.

Al realizar las actividades fui recuperando las voces de los alumnos mediante el Diario del Interventor, después de cada sesión me daba a la tarea de registrar los comentarios expresados por los alumnos, lleve también un registro visual por medio de fotografías no solo de las actividades en el aula sino también de sus trabajos realizados. Con esta información me permito describir los resultados encontrados en esta experiencia.

Las evidencias me permiten sostener en primer lugar la importancia del juego en los alumnos del 4° grado para su desarrollo integral, con estas actividades los alumnos vincularon el contenido lúdico con experiencias de la vida cotidiana, con su entorno inmediato. Logré observar cómo aplican sus conocimientos y habilidades en situaciones prácticas.

Al analizar los resultados obtenidos con esta experiencia de actividades lúdicas en el aula, me encontré, en la recuperación de sus voces, que enuncian que dichas actividades son **divertidas** y **motivadoras** para ellos, como se recupera a continuación:

-María, Ana y Sofía: “nos pareció muy divertida”, “aprendemos de manera alegre, no aburridas”, “queremos seguir aprendiendo así...” “nos gusta la interacción que se da con nuestros compañeros” (13/02/2024)

José, Emiliano, Karina y Gretel -“Miss me gustó mucho, hay que repetirlo varias veces” (22/11/2023)

Jorge-“Esta actividad estuvo chida, me divertí” (6/03/2024)

Mariana-“Aunque tengo pena de participar con el apoyo de usted y mi equipo ya vi que si puedo” (20/06/2024)

Isaac -“Ya vi que las matemáticas no son tan malas, me gusta que nos ponga juegos donde practicamos las matemáticas”.(24/05/2024)

Constantemente al terminar las actividades lúdicas de la clase los alumnos expresaban que “eran divertidas”, que con las actividades se les hacía más fácil aprender y entender los temas. También expresaron que la historia ya les gustaba más pues no era aburrido como pesaban, que con las actividades lúdicas se les hacía más fácil comprender los temas.

Otra evidencia que obtuve en esta experiencia fueron las fotografías que son utilizadas como herramientas para capturar el progreso de las actividades planeadas, pues proporcionan evidencias visuales y preserva el registro del trabajo realizado de manera clara y efectiva, la fotografía no solo es útil para la evaluación, sino que también puede ser una forma de celebrar logros y recordar experiencias significativas.

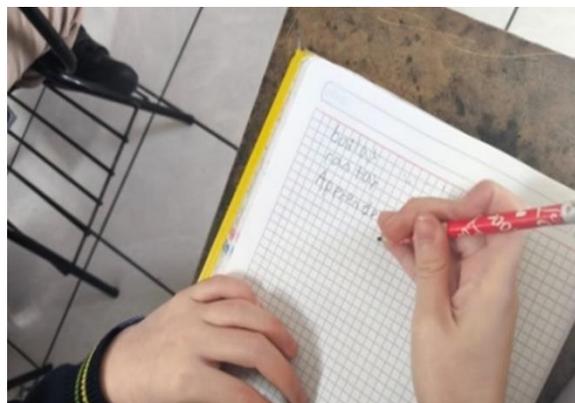
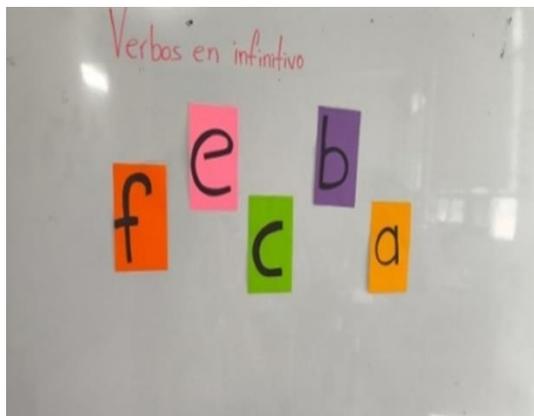
A continuación, presento fotografías de cada una de las actividades que dan cuenta de lo que se realizó en el aula.

PALABRAS RÁPIDAS

Al iniciar se preguntó por el concepto de verbo , la pregunta fue directa para uno de los alumnos que es tímido y poco participativo, sin embargo, no quiso responder pero si conoce el concepto, no se le insistió pero siempre trato de que los alumnos que no suelen participar sean los que participen primero, si no logro que respondan o participen les hago mención de que participar no tiene nada de malo, que si se llegan a equivocar es parte del aprendizaje y, por lo tanto, nadie puede burlarse de los errores de los demás, de los errores se aprende.

Al no obtener respuesta de este alumno se le dio oportunidad a otra compañera, así mismo otro alumno fue interrogado sobre que terminación deben tener los verbos en infinitivo, que es el tema que se está fortaleciendo en esta actividad. Posteriormente, se les indico que debían escribir la mayor cantidad de verbos en infinitivo, en 45 segundos, tomando en cuenta las letras que se pondrían en el pizarrón, en esta actividad los alumnos participaron sin novedad y comprobé que si habían comprendido el tema. Resalto una foto en especial pues ahí comprobé que esta alumna ha progresado pues al entrar a 4° grado presentaba rezago en escritura y en este

momento ya ubica las grafías en el renglón, aunque se puede observar que aún presenta errores ortográficos.



Con esta actividad se puede apreciar que el alumno no le gusta participar en lo individual y frente al grupo, prefiere trabajar de manera lúdica y junto con los otros en la actividad pues, como demuestra el ejercicio, logro cumplir con la tarea de escribir verbos en infinitivo. Observamos como el alumno se apropia del contenido en la participación de actividades sociales con otros niños, trabajan mejor en realizar tareas junto con los otros y se siente más motivados con los juegos de competencia. Con las

actividades lúdicas logramos su participación, se van creando hábitos de trabajo e interés por la tarea escolar. El alumno tuvo la oportunidad de mostrar su conocimiento y además enriquecerlo con las participaciones de los otros (ZDP) y, le permitió asimilar el contenido de una manera lúdica y divertida (Piaget).

TABLAS SALTARINAS

Al comenzar cuarto grado me encontré con un gran problema más del 70% de los alumnos del grupo no dominaban las tablas de multiplicar, en cuarto grado los alumnos deben dominar más del 90% las tablas de multiplicar , es por esto que decidí realizar esta actividad en donde les indicaba con anticipación que en esa semana de clases íbamos a jugar ""Tablas saltarinas" y les explique en qué consistía, desde ese momento mostraron entusiasmo, por lo tanto deberían de estudiar las tablas para que el día que se planeara jugar su equipo pudiera ser el ganador.

Los equipos estaban conformados con niños que dominaban más las tablas de multiplicar, con niños que estaban en nivel medio y con niños con bajo dominación de las tablas de multiplicar (ZDP) con el fin de que a la hora de competir tuvieran las mismas oportunidades al interactuar entre ellos y ayudarse mutuamente a lograr la tarea. Esta actividad fue la más agradable para ellos, los resultados fueron óptimos pues mostraban apoyo entre ellos y buscaban la forma de alentar a sus compañeros. (Teoría sociocultural de Vigotsky).

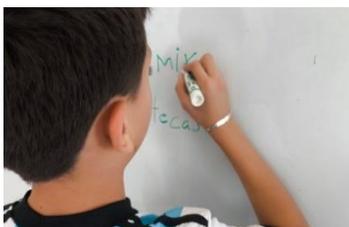
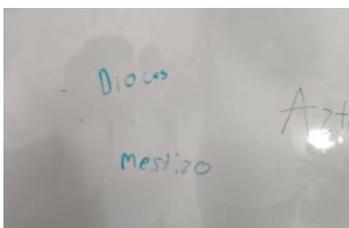


Apreciamos con esta actividad como el juego es para todas las edades y que, orientado a un contenido en particular, cualquier persona se siente seducida por el placer y la diversión. Planificado el juego en el aula se pueden lograr muy buenos resultados con los niños.

LECTADO MUSICAL

La adquisición de la ortografía y signos de puntuación no es fácil para los niños y para ayudarlos se debe apoyarlos con variedad de actividades, con este grupo que aún tiene dificultades en ortografía llevé a cabo esta actividad llamada: "Dictado musical" pues una de las características que describe a este grupo es que les gusta cantar, tomando esta cualidad decidí utilizarla.

Cuando se encontraban sentados en el piso formando un círculo les puse la música y tenían que pasar el microfonito de mano en mano e ir cantando la canción, al momento de pausar la música el alumno que se quedó con el microfonito tenía que levantarse rapidísimo y la maestra dictaría la palabra cantada referida con el tema que se está fortaleciendo en ese momento (Las civilizaciones de Mesoamérica). El alumno tenía que escribirla en el pizarrón, de no hacerlo correctamente, tenía que salir del juego y sentarse en su silla. En esta actividad hubo un empate ya que dos alumnas fueron las que quedaron al final de la ronda. Todos participaron muy bien.



Con esta actividad podemos observar las habilidades que se ponen en juego de acuerdo con lo enunciado por Moyles (1999). Los alumnos se concentraron para resolver el problema de escribir la palabra de acuerdo con el contenido en el momento en que tuviera pausa la canción (observaron, percibieron, discriminaron, nombraron, resolvieron el problema).

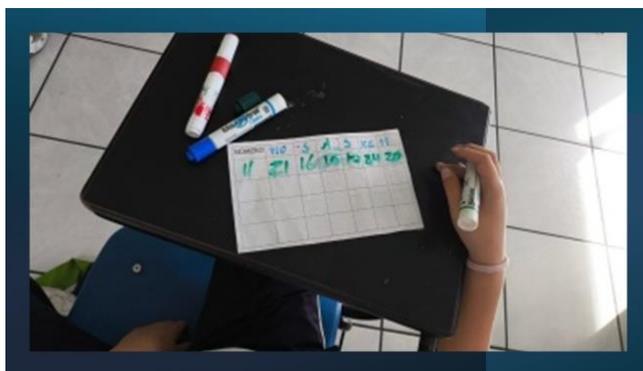
BASTA MATEMÁTICO

Esta actividad les entusiasmó por el uso de plumones para pizarrón ya que los tableros que se utilizan están enmicados, ellos podían borrar las veces que quisieran y el hecho de poder estar en el piso tirados boca abajo, sentados de chinito, como ellos le llaman, o en algunos casos cambiar de banca, expresaron que se sintieron cómodos y libres para poder realizar esta actividad.

Se hizo hincapié que no deberían voltear a ver los resultados de sus compañeros, que la finalidad de esta actividad es fortalecer su cálculo mental lo cual les ayudara mucho para poder asistir a las competencias de la “Olimpiada de matemáticas” que se realizan con otros colegios de la misma zona escolar, este comentario le agrado sobre todo a Jared pues me hizo el siguiente comentario:

Jared: -¡Miss! (con voz muy alegre) voy a practicar mucho porque a mí me gustaría ir a concursar, nunca he asistido a uno y a mí me gustan mucho las matemáticas.

Este gusto por las matemáticas lo pude comprobar ya que es de los primeros en resolver los ejercicios.



El juego del “Basta” es muy conocido entre los niños, en mi tarea como mediador del juego, retome algo de su contexto cotidiano y lo adapte a un contenido en particular, en este caso a las matemáticas. Como Señala Sarlé (2008) los profesores en el aula nos convertimos en los mediadores del juego lo cual implica crear actividad que estimulen al alumno como se puede apreciar en este registro.

CARRERITAS DE PALABRAS

El tema de los adverbios tuvo algunas dificultades ya que confundían a qué tipo de adverbio pertenecían, es por ellos que decidí llevar a cabo esta actividad tomando en cuenta que a este grupo de alumnos les gusta competir. Antes de iniciar con la competencia realice la siguiente pregunta:

Maestra: -¿Quién sabe, que es un adverbio?

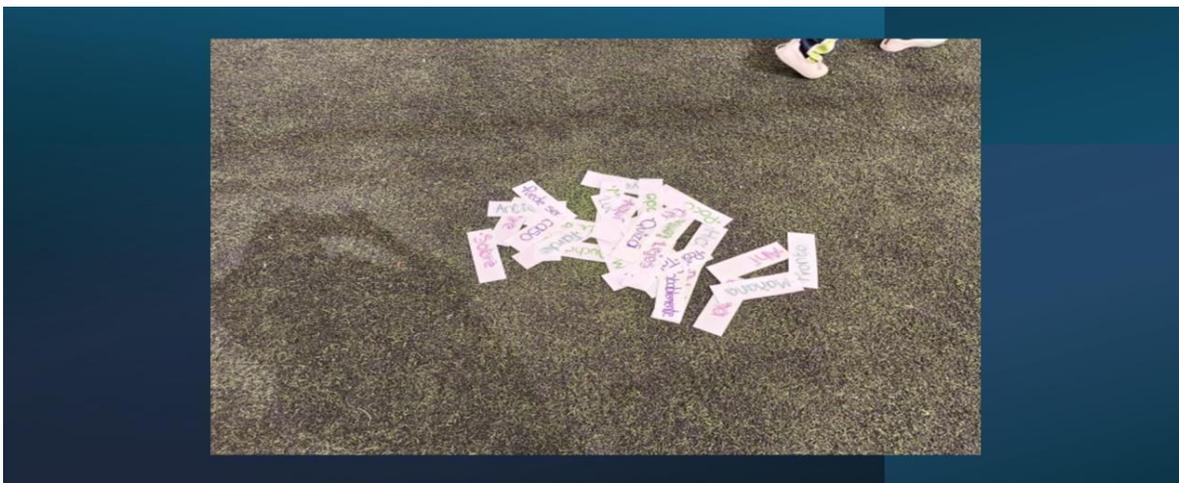
José: -“lo que complementa al adjetivo o al verbo” (13/02/2024)

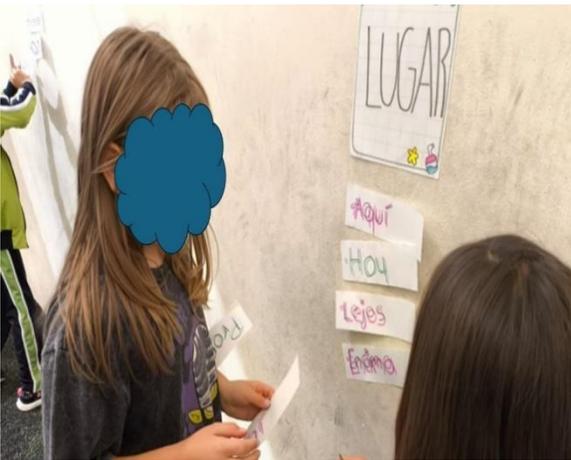
Posteriormente a la respuesta, les indique que por equipo deberán de encontrar en el conjunto de tarjetas los adverbios que deben de colocar debajo del título del tipo de adverbio que se le designo a cada equipo.

Fue emocionante ver como desde que estaban formados en hilera visualizaban el tipo de adverbio que les toco, recordaban lo que se había revisado en la clase y, cuales eran aquellos adverbios que deberían buscar. Observe como entre los integrantes de su equipo compartían conocimientos para poder realizar la actividad correctamente, entre nerviosismo, prisa y emoción por correr y ser los primeros en colocar las tarjetas correctas en su lugar. Hubo risas debido a que se cayeron sus tarjetas al correr para pegarlas o, en algunos casos, porque no pegaba su cinta

adhesiva. Sin embargo, fue gratificante observar que entre los integrantes de los equipos se apoyaban, corrían para levantar la tarjeta o buscaban más cinta para que quedara más fija la tarjeta en la pared.

Al terminar de colocar las tarjetas que consideraron que pertenecía a cada título del tipo de adverbio entre todos revisamos si lo habían hecho correcto, solo un equipo lo realizó sin errores, los demás solo tuvieron un error y eso fue muy satisfactorio ya que comprobé que estaban comprendiendo más el tema.





El juego bien planificado cubre de manera divertida los contenidos, pero además, permite que los alumnos aprendan de manera amena y placentera. Estas actividades permiten generar las habilidades de creatividad, el deseo e interés por participar, el respeto entre los compañeros les permite actuar con mayor seguridad y expresar sus pensamientos sin temor a sentirse en ridículo.

AVIÓNCITO MATEMÁTICO

Para salir de lo tradicional para la resolución de las operaciones básicas que es copiar del pizarrón y escribirlas en la libreta para resolverlas, decidí llevar a cabo la actividad que llamé “Avioncito matemático”. Esta actividad en su desarrollo observe que a mis alumnos les gusta realizar origami, por lo cual, tome este gusto como parte de esta actividad.

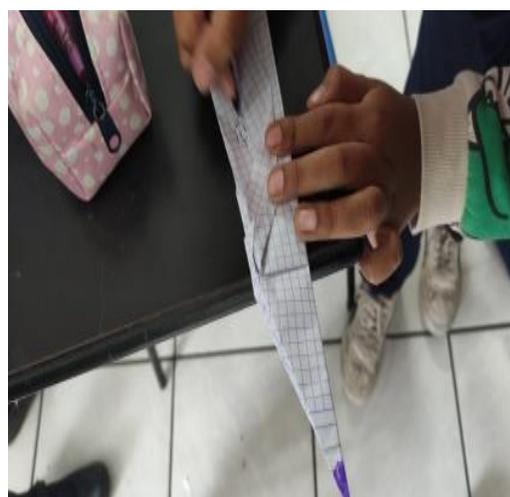
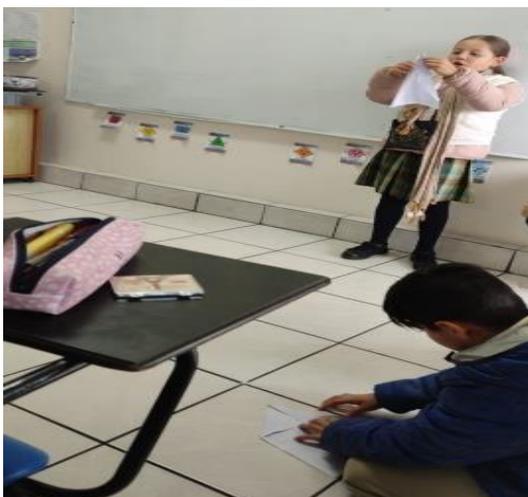
Para comenzar les indique que en esta ocasión les daría la oportunidad de elegir a los integrantes de sus equipos que deberían de estar conformado por cuatro alumnos, este día solo asistieron 16 alumnos, deberían elegir a un compañero para que construyera un avión de papel, esta oportunidad les agrado y trabajaron a gusto.

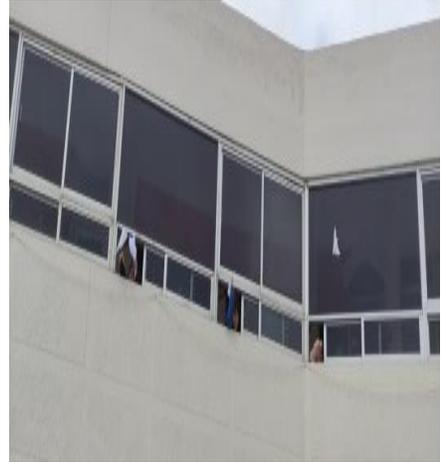
Posterior a esta indicación les entregue una hoja blanca con la que iban a realizar un avión, solo se iba a seleccionar un avión por equipo, pero era importante que todos aprendieran a realizar un avión de papel pues algunos no sabían cómo hacerlo y les comente que no se preocuparan que yo les enseñaría, cuando hice este comentario Ana me pregunto que, si ella podía enseñarles a armar un avión que su hermano le había enseñado, por lo cual, deje que ella les enseñara.

Durante su explicación sus compañeros le pedían que repitiera los pasos varias veces y a cada instante le decían” así, así está bien” por lo que esto hizo que ella se desesperara y me menciono que “era muy difícil ser maestra” y como podía ser que yo tuviera tanta paciencia, sin embargo, después de esto, tomo un respiro y siguió dando sus indicaciones y lograron todos formar su avión.

Les entusiasmo que dicho avión sería lanzado desde las ventanas del primer piso, aquí solicite el apoyo de dos asistentes para que ellas vigilaran a los niños que lanzarían el avión, mientras yo me encontraba con los alumnos que estarían en la planta baja para recibir el avión y revisar que trabajaran en orden.

En esta actividad todos los integrantes del equipo tenían que resolver las divisiones escritas en una de las alas del avión, ganaba el equipo que todos sus integrantes obtuvieran el resultado correcto, a pesar de que en el grupo hay niños que se les dificulta resolver divisiones, los mismos integrantes de su equipo apoyaban para que resolvieran la operación, les indicaba que no podían darles el resultado que deberían apoyarlos a resolverlo paso a paso.



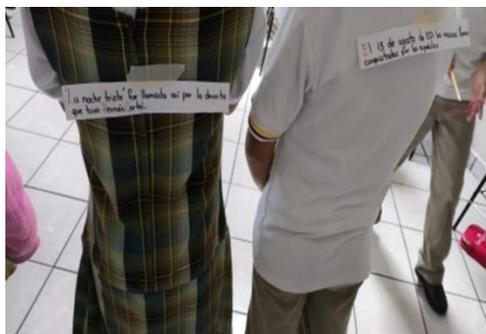
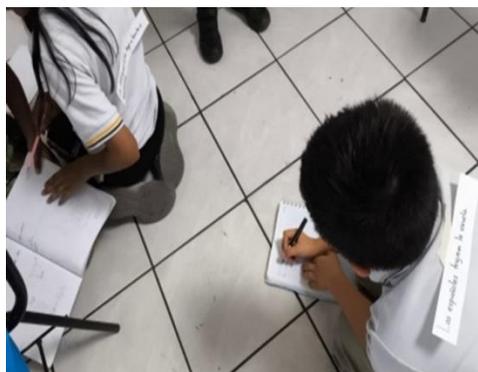


El avioncito genero una experiencia significativa y de interés al cambiar el sentido de como lo habían venido jugando. Podemos observar en las fotografías que no existe presión por parte de los alumnos, que se están divirtiendo, realizan el aprendizaje de manera espontánea y libre, siguiendo las indicaciones de la actividad lúdica. El esfuerzo al resultado de la operación matemática lo hacen de manera agradable y lo comprenden, en la interacción social con los otros (Vigotsky) se logran aprendizajes. Los alumnos resuelven los problemas, encontrando sentido a lo que hacen y para los cuales aplican sus saberes previos y los relacionan con el nuevo aprendizaje.

MIRO Y ESCRIBO

Uno de los temas que considere que les llamó más la atención y en el nuevo plan de estudios de educación básica 2022 no se retoma muy afondo decidí fortalecer el tema de la “Conquista de México”, con el apoyo de videos y del libro de historia del plan de estudios del 2011 se retomaron algunas ideas principales y para una mejor comprensión del tema utilizaron tiras de papel en las se escribieron las ideas en forma de oraciones de las cuales cada uno de los alumnos debería elegir 5 enunciados y copiarlos en sus libretas, fue divertido para ellos pegar las tiras ya que algunos sentían cosquillas cuando se tocaban las espaldas.

Con esta actividad me pude percatar que pese a que el texto lo tenían a su alcance para copiar las ideas principales no respetaban los signos de puntuación y la ortografía, al no hacerlo correctamente se le solicitaba que observaran mejor y corrigieran sus errores.



En la actualidad vemos prácticas (con algunos compañeros docentes) muy enraizadas con el enfoque tradicionalista de trabajar únicamente sobre el libro del texto y el cuaderno. Con estas actividades lúdicas se genera un aprendizaje significativo en los alumnos, el profesor como mediador se da a la tarea de seleccionar actividades acordes a su nivel cognitivo, a su contexto para que le sean familiares y, sobre todo a realizarlas entre todos para interactuar y aprender de los demás (Vigotsky).

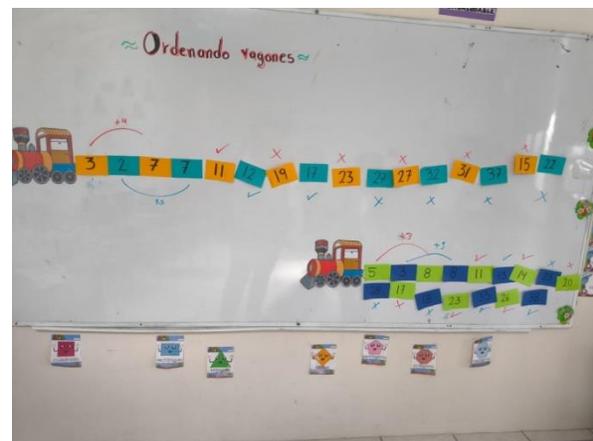
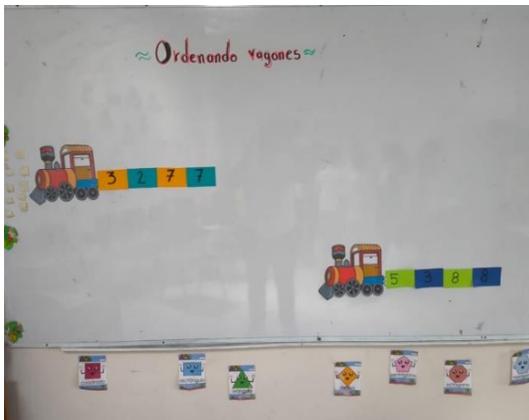
ORDENANDO VAGONES

La siguiente actividad fue realizada con la finalidad de fortalecer las series numéricas ya que se observó que era un área de oportunidad que presentaban los alumnos de cuarto grado, se buscó fortalecer series sencillas hasta compuestas donde el alumno ordenara dos series al mismo tiempo, utilizando la suma y la resta. Esta actividad la realice por medio de competencia ya que competir entre pares les ayuda a estimular la creatividad, la memoria, atención, la estrategia, el liderazgo y el trabajo en equipo.

Se les complico al principio, pero poniendo ejemplos y fomentar la observación detallada es decir analizar si iba en forma descendente o ascendente, que números eran los que cambiaban (unidades, decenas o centenas) o en su caso tenían un color en particular que los pudiera ayudar para saber qué número continuaba, con estos tips como ellos les llamaron se les facilitó realizar la actividad.

Durante la actividad observe que a los alumnos que presentan dificultad para razonar las matemáticas, el trabajar en equipo les dio seguridad y confianza pues recibían el apoyo de sus compañeros, anticipando que podían ayudar, pero no dar la respuesta si no indicar que era lo que debían observar para saber que numero ordenar. Pues al realizar este tipo de ejercicios en la libreta se les dificultaba mucho y causaba estrés.

El juego en los contenidos matemáticos se constituye en una estrategia didáctica para la construcción de conocimientos que tienen como objetivo, como se ha venido demostrado a lo largo de este documento, despertar el interés y el cambio de rutina en el aula. Generan un cambio de predisposición del alumno ante los contenidos y permite utilizar dicho contenido en diversos escenarios.



PIRAMIDE DE OPERACIONES

El resolver operaciones básicas en ocasiones suele ser aburrido y poco atractivo si lo realizan de forma convencional es decir si dichas operaciones se escriben de forma vertical como en su mayoría se realiza en las escuelas y por ser una característica que mostraron los alumnos ya que al mencionarles que iban a resolver operaciones comentaban -¡Que aburrido! ¡Que flojera! Por lo que decidí elaborar la pirámide de operaciones en la cual por medio de competencia entre equipos que es la estrategia que utilice en la mayoría de las actividades por ser emocionante para ellos, ver el apoyo y trabajo en equipo que mostraban me garantizaba que la actividad sería de su interés, así fue, ellos se mostraron entusiasmados y participativos ya que peleaban por ser los primeros en pasar y ser rápidos en resolver las operaciones para que su equipo pudiera ser el primero en llegar a la cima de la pirámide.

Con esta actividad se fortaleció la resolución de operaciones básicas combinadas y el cálculo mental. Retomando de los aportes de Vigotsky en torno al juego y su relación con el aprendizaje, vemos como estas actividades lúdicas en interacción con los otros compañeros (ZDP) les permite resolver situaciones problemáticas con ayuda u orientación de otros. Este tipo de actividades los va haciendo más participativos, más seguros, creativos y motivados hacia la resolución de problemas.



4.3 EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO DE LAS ACTIVIDADES

En la siguiente tabla describo el seguimiento de las actividades y los resultados observados en cada una de ellas. No en la lógica cuantitativa de un valor número sino en las competencias personales logradas de participación, resolución de problemas e interés por los contenidos a revisar en el aula.

| ACTIVIDAD | CONTEXTO | IMPLEMENTACIÓN | RESULTADOS OBSERVADOS |
|--------------------------|--|--|---|
| PALABRAS RÁPIDAS | Grupo de 19 alumnos con necesidad de reforzar vocabulario y escritura. Algunos alumnos presentaban dificultades en identificar verbos en infinitivo, actividad realizada dentro del aula. | Se usaron tarjetas con las letras del abecedario de las cuales se usaban de 7 a 10 letras al azar y con cronometro en mano y en menor tiempo deberían escribir la mayoría de verbos en infinitivo, | Mejoraron la identificación y escritura de verbos. Mayor fluidez verbal. Se observó entusiasmo. |
| TABLAS SALTARINAS | Esta actividad se realizó con la participación de 14 alumnos dentro del aula, los alumnos presentaban dificultad en memorización y dominio de tablas de multiplicar. | Juego de salto con el uso de un dado que indicaba el color del alumno que debería participar contestando la tabla de multiplicar escrita en una tarjeta la cual estaba pegada en el piso. Si la respuesta era correcta avanzaba si era incorrecta se daba el turno al siguiente alumno, ganaba el equipo que contestara todas la tablas correctamente. | Aumento en la memorización de las talas. Participación activa. Se fortaleció el trabajo en equipo y confianza en las matemáticas |
| DICTADO MUSICAL | Se identificó que la mayoría de los alumnos cometían errores frecuentes de ortografía en palabras comunes, así mismo se utilizaron palabras relacionadas con temas de historia lo cual facilitaría mejor la comprensión de los temas pues mostraban desinterés en esta materia, en esta actividad participaron 11 alumnos dentro del aula. | Se usaron canciones conocidas al ir cantando se pasaban de mano en mano un monito al pausar la música quien tuviera el monito en la mano debería de pasar inmediatamente a escribir una palabra dictada si lo hacía incorrecto salía del juego. | Mejora ortográfica. Aumento de atención auditiva. Mayor retención de palabras. |
| | Necesidad de agilidad en cálculo mental. | Los alumnos participaron en una versión matemática del juego "basta" se | Se incrementó la velocidad de respuesta. |

| | | | |
|--------------------------------------|---|---|--|
| <p>BASTA MATEMÁTICO</p> | <p>Algunos alumnos mostraron lentitud al resolver operaciones básicas, por inseguridad o falta de dominio de algunas operaciones básicas.</p> <p>Esta actividad la realizaron 18 alumnos dentro del aula.</p> | <p>les asignaba un tablero elaborado en papel y en micado con distintas operaciones básicas y un número , utilizando un plumón de pizarrón deberían resolver las operaciones , el primero en terminar gritaba basta todos debían dejar de escribir , cada acierto valía puntos ganaba el que obtenía mas puntos.</p> | <p>Mayor seguridad al resolver sumas, restas, multiplicaciones y divisiones.</p> |
| <p>CARRERITAS DE PALABRAS</p> | <p>Dificultad para identificar y clasificar adverbios</p> <p>Necesidad de reforzar la gramática.</p> <p>Actividad llevada a cabo en la cancha del instituto Moisés Sáenz Garza</p> | <p>Se colocaron adverbios en en el centro de la cancha en desorden, los alumnos en equipos corrían a colocar cada palabra en la categoría correcta: tiempo, lugar, modo, cantidad etc. Ganaba el equipo que clasificara correctamente todos los adverbios.</p> | <p>Mayor comprensión del uso y tipos de adverbios.</p> <p>Trabajo cooperativo.</p> <p>Mejora en gramática..</p> |
| <p>AVIONCITO MATEMÁTICO</p> | <p>Se detectó dificultad en la resolución de divisiones y una baja motivación al realizar ejercicios. Esta actividad se llevó en dos espacios en el aula y en patio.</p> | <p>Un alumno lanzaba un avión de papel que contenía una división escrita. Los alumnos restantes en equipo debían recoger el avión y resolver la operación en su libreta de forma individual, ganaba el equipo que resolviera la división correctamente.</p> <p>Esta actividad se realizó tres veces ya que les agrado mucho,</p> | <p>Mayor participación en la resolución de divisiones.</p> <p>Trabajo en equipo.</p> <p>Solidaridad con aquellos alumnos que presentaban más dificultad para resolver las operaciones.</p> |
| <p>MIRO Y ESCRIBO</p> | <p>Necesidad de reforzar redacción y comprensión de temas de historia ya que los alumnos presentaban desinterés en esta materia. La actividad fue realizada por 18 alumnos en el aula.</p> | <p>Se usaron temas en específicos de la materia de historia, se analizaron algunos textos donde se obtuvieron enunciados los cuales fueron escritos en tiras de papel que se pegaban en la espalda de los alumnos cuidando la escritura y ortografía, posteriormente eligieron 5 enunciados y escribirlos sin ningún error en la libreta.</p> | <p>Mejora en coherencia y ortografía.</p> <p>Desarrollo de creatividad escrita.</p> |
| <p>ORDENANDO VAGONES</p> | <p>Dificultad para ordenar series numéricas combinadas ascendentes y descendentes, actividad realizada con la participación de 18 alumnos en el salón de clase.</p> | <p>Se utilizaron tarjetas con cantidades, los alumnos formados en equipos pasaban a ordenar los números correctamente (ascendente o descendente) observando atentamente la combinación</p> | <p>Mejora en observación y comprensión de secuencias numérica.</p> <p>Trabajo colaborativo</p> |

| | | | |
|---------------------------------------|--|--|---|
| <p>PIRAMIDE DE OPERACIONES</p> | <p>Necesidad de reforzar operaciones combinadas sumas, restas, multiplicaciones y divisiones esta actividad se llevó a cabo dentro del salón con 19 alumnos.</p> | <p>de dos series.</p> <p>Se utilizó una pirámide dibujada en un cartón, cada nivel contenía una operación combinada que debía resolver cada integrante del equipo si lo resolvían correctamente podían avanzar , ganaba quien llegara a la cima primero.</p> | <p>Mayor atención y precisión</p> <p>Desarrollo de habilidades matemáticas.</p> |
|---------------------------------------|--|--|---|

REFLEXIONES FINALES

Considero que este ejercicio de recuperación de mi práctica docente se convierte en un ejercicio de mejoramiento continuo en mi hacer en el aula, me permite hacer un ejercicio retrospectivo de evaluación de las actividades que planifico para la clase, además, el sustentar mi hacer me permitió volver a desempolvar mis materiales de la Licenciatura, recordar las experiencias de aprendizajes, vincularlas como mi hacer docente en el día a día. Aún a la distancia y del tiempo de haber egresado también me dio la oportunidad de recordar a los amigos que hice en la Universidad. Fue un proceso muy fructífero que al final disfrute mucho.

El retomar de nuevo en su revisión las teorías clásicas y las teorías modernas de Navarro Adelantado, me permite argumentar nuevamente la importancia que tiene el juego como estrategia didáctica y reconocer el papel crucial que juega el profesor de grupo al seleccionar las actividades lúdicas para el proceso de aprendizaje en el aula. Los juegos se pueden adaptar para cualquier contenido en el aula como por ejemplo las matemáticas y la estrategia del basta que fue adapta para ese fin, así como también se puede pensar su adaptación para contenidos de Historia.

El juego le permite al niño desarrollarse de manera integral, incluyendo las esferas: física, emocional, intelectual y social. Todas estas se pueden apreciar en el desarrollo de las actividades descritas. Como en la interacción con sus compañeros

tuvieron la oportunidad de descubrir nuevos conocimientos o vivenciarlos de manera más lúdica. Además de interactuar entre ellos y ayudarse mutuamente para el logro de la tarea, interactuaron entre ellos para resolver problemas, les dieron un sentido más significativo a los contenidos en su vida cotidiana.

Me parece que mi papel no solo es la selección de las actividades, es importante mi participación activa como mediador en el juego para que el alumno participe de manera activa al generar un clima de confianza en el cual se sientan seguros todos los alumnos que las actividades además de ser divertidas les permite, en su ejercicio, desarrollar varias habilidades del pensamiento como: observar, seleccionar, clasificar, percibir, discriminar, analizar, todas con el fin de resolver problemas.

Logré comprobar en esta selección de actividades lúdicas descritas que, cuando las estrategias son novedosas, motivadoras, generadoras de participación y además de expectativas entre los alumnos hace que los contenidos se aprendan de manera divertida, más significativa y cambien su visión sobre algunos contenidos enunciados como “aburridos” o “complicados”.

Es necesario retomar por parte de los padres de familia este tipo de actividades en casa para que, de manera divertida, los alumnos tengan un refuerzo de lo visto en clases pero también, sin ser necesariamente contenidos, puedan interactuar con otros y poner sus habilidades del pensamiento en acción para resolver problemas, cualquiera

que este juego sea, desde dar respuestas rápidas, encontrar más rápidamente una figura en el tablero o el domino con cualquier tipo de contenido (tablas de multiplicar, estados y capitales, figuras geométricas, entre otros).

En esta reflexión de mi trayectoria me permite asegurar que, las actividades lúdicas no solo ayudan como estrategia didáctica en el aula para trabajar algunos contenidos de manera divertida o en su caso estimular habilidades del pensamiento sino también, es de gran ayuda para el desarrollo de habilidades sociales debido a que, para jugar, “se requieren dos” (física o imaginariamente, como en el cortometraje de “Gary”).

Considero que el juego tiene una fuerza “motivadora”, como se puede apreciar en las imágenes y la descripción de las actividades con las voces de los niños. El contexto escolar puede enmarcar el juego como estrategia didáctica, la tarea de la correcta introducción al aula está en el maestro, en la experiencia lúdica que seleccione para trabajar algunos contenidos en el aula.

El modo en que interviene el docente, retomando a Sarlé (2008), en su figura de mediador, en la cual reconoce en qué momento introducir el juego, el tipo de juego y la estructura que tendrá la actividad (incluyendo los materiales que se necesitan para su desarrollo).

Para ir cerrado mi reflexión a partir de las descripciones presentadas de las actividades, considero que es tarea del maestro, en su papel de mediador, tomar la propuesta del juego en el aula, reconocimiento el para qué, el cuándo y con qué, poder presentar de manera lúdica e interesante algunos contenidos en el aula. La simple indicación de “vamos a jugar” genera un clima y una expectativa diferente en los alumnos, se observan atentos y con entusiasmo de hacer la tarea.

A partir de mi formación en la Licenciatura en Intervención Educativa he podido diseñar e implementar actividades lúdicas en los contextos que se encuentren mis alumnos y que respondan a los objetivos pedagógicos fomentando aprendizajes significativos, tomando en cuenta siempre sus necesidades y brindando un espacio de confianza.

Así mismo quiero resaltar que, haber realizado este escrito me permite poner en contexto mi hacer en el aula, mi preocupación por mis alumnos y mi interés incansable de mejorar día con día mi práctica docente. Soy egresada de la Universidad Pedagógica Nacional con mucho orgullo y además, Interventora Educativa innovando día con día, y reconociendo a mis alumnos en cada ciclo escolar para iniciar de nuevo planificando de acuerdo con las características e intereses de la población que estoy por atender.

Este documento no presenta un trabajo concluido, sino más bien un punto de partida para futuras reflexiones y profundizaciones. Considero que el campo del juego en el contexto escolar aún requiere de un desarrollo teórico más amplio, que permita comprender su verdadero valor pedagógico. No se trata de incorporar el juego como una actividad aislada o carente de propósito, ni como un recurso para liberar al docente de sus funciones administrativas. Por el contrario, el juego debe ser comprendido como una estrategia educativa con sentido y objetivos claros encaminados a despertar el interés y el cambio en la rutina de trabajo del alumno para aprender algunos contenidos en el aula.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

ANDRÉS Tripero, Tomás de (2004) “Desarrollo en la primera infancia. Nacimiento de la personalidad. Desarrollo afectivo, moral y social en; Psicología de la educación y del desarrollo en la edad escolar consultado en noviembre del 2023 en; <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=837858>

ANDRÉS Tripero, Tomás de (2011).- “Vigotsky y su teoría constructivista del juego” en; Revista einnov@ BUCM. Consultada en; <https://webs.ucm.es/BUCM/revcul//e-learning-innova/5/art382.php>

BRUNER, J. (1989). Acción, pensamiento y Lenguaje. Comp. De J. Linaza. Ed. Alianza:Madrid.

Martínez Zarandona, retomado en agosto del 2024 del blog: <https://aprendamospormediodeljuego.blogspot.com/p/juegos-de-reglas.html>

MOYLES, J. R. (1999).- El juego en la educación infantil y primaria. Ediciones Morata. Madrid.

NAVARRO Adelantado, Vicente (2002) El afán de jugar, INDE Publicaciones: España.

PAYÁ Rico, Andrés (2014).- Juego, juguete y educación en la pedagogía española contemporánea, Espacios en Blanco. Revista de Educación, núm. 24,pp. 107-126 Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires Buenos Aires, Argentina

SARLÉ; Patricia (2008). Enseñar el juego y jugar la enseñanza, Paidós: Argentina.

SARLÉ, Patricia M. (2010.). Lo importante es jugar...Como entra el juego en la escuela. Ed.Homo Sapiens Ediciones: Argentina

SARLÉ, Patricia et al (2020) Manual 5. Juego y Espacio. Ambiente escolar, ambiente de aprendizaje. OEI/UNICEF: Argentina pdf.

VELAZQUEZ, A. y Martínez Calle, A. (1994). Juegos y formas jugadas con materiales alternativos. CEP de Alcalá de Henares

UPN (2004) Antología del curso: Las actividades directrices del desarrollo en la infancia temprana, UPN-Hidalgo en pdf

UPN(2004) Antología del curso: La Ludoteca como Estrategia Didáctica y Recreativa, UPN-Hidalho en pdf

WAECE (S/A).- Las actividades directrices de la primera infancia, documento en pdf obtenido en (2003) de la página:
http://www.waece.org/web_activ_directrices/textos/unidad3.pdf