



**Universidad Pedagógica Nacional  
Unidad 144  
Licenciatura En Pedagogía**

**LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS COMO MEDIO PARA MEJORAR EL  
SEGUIMIENTO DE INSTRUCCIONES EN ACTIVIDADES ESCOLARES  
CON ALUMNOS DE 3° Y 4° DE PRIMARIA**

Sandra Lizeth Ramirez Olivares

**Director del documento recepcional**

Oscar Gabriel Sánchez Nava

Ciudad Guzmán, Municipio de Zapotlán el Grande Jalisco; abril 2025



**Universidad Pedagógica Nacional  
Unidad 144  
Licenciatura En Pedagogía**

**LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS COMO MEDIO PARA MEJORAR EL  
SEGUIMIENTO DE INSTRUCCIONES EN ACTIVIDADES ESCOLARES  
CON ALUMNOS DE 3° Y 4° DE PRIMARIA**

**PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA PARA OBTENER EL  
TITULO DE LICENCIATURA EN PEDAGOGIA**

**Sandra Lizeth Ramirez Olivares**

**Director del documento recepcional**

**Oscar Gabriel Sánchez Nava**

**Ciudad Guzmán, Municipio de Zapotlán el Grande Jalisco; abril 2025**



**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL UNIDAD 144**  
Cd. Guzmán, Mpio. De Zapotlán El Grande, Jalisco 18 de marzo de 2025.

<b>SECCIÓN: Comisión de titulación</b>
<b>EXPEDIENTE: 2025-01-MIN.</b>
<b>N° DE OFICIO: 144/CT-128/2025</b>

**Asunto: Dictamen**

**C. SANDRA LIZETH RAMÍREZ OLIVARES  
P R E S E N T E**

En mi calidad de presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo en la opción: Proyecto de Innovación Educativa, titulado: "LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS COMO MEDIO PARA MEJORAR EL SEGUIMIENTO DE INSTRUCCIONES EN NIVEL PRIMARIA", a propuesta del asesor OSCAR GABRIEL SÁNCHEZ NAVA, manifiesto a Usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

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

**ATENTAMENTE  
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"**



*Irma Elisa Alva Colunga*  
**DRA. IRMA ELISA ALVA COLUNGA**  
**PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN DE LA UNIDAD**  
**144 DE LA UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
DEL ESTADO DE JALISCO  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA  
NACIONAL UNIDAD No. 144  
CIUDAD GUZMÁN

c.c.p. Archivo  
IEAC\*DEG\*cam



Av. Carlos Páez Stille #140, Col. Ejidal, Cd. Guzmán,  
Mpio. de Zapotlán El Grande, Jal. CP.49070  
Teléfonos 341-413-1698 y 341-413-3214  
Correo: unidad144@upn.mx

# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	1
<b>I. COMPRENSIÓN Y DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA EDUCATIVO</b> .....	6
1.1 ¿Qué es la innovación educativa? .....	6
1.2 Técnicas e instrumentos para el estudio de la problemática .....	8
1.3 Lista de cotejo .....	10
1.4 Tabla de invención .....	10
1.5 Autorregistros .....	12
1.6 Escalas Likert .....	12
1.7 Entrevista reflejo.....	13
1.8 Situación problema .....	16
1.9 Delimitación de la preocupación temática .....	16
1.9.1 Nivel de pertinencia .....	17
1.9.2 Construcción del problema generador de la innovación .....	18
1.9.3 Selección de la preocupación temática .....	18
1.9.3.1 Implicaciones .....	18
1.9.3.2 Hipótesis de acción .....	20
1.10 Justificación de la elección de la situación problema .....	21
1. 11 Referentes Teóricos.....	21
<b>II. PERSPECTIVA TEÓRICA Y METODOLÓGICA</b> .....	22
2.1 Corriente pedagógica .....	22
2.2 Teoría pedagógica .....	22
2.3 Modelo de enseñanza .....	23
<b>III. CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO</b> .....	26
3.1 Nivel Macro.....	26
3.2 Nivel micro.....	28
3.3 Estructura y organización de la escuela .....	30
3.4 Construcción del proyecto de innovación .....	33
3.5 Agentes de la innovación educativa .....	34

<b>IV. DISEÑO DEL PROYECTO</b> .....	35
4.1 Propósitos .....	35
4.2 Objetivo .....	35
4.3 Metas.....	35
4.4 Estrategias metodológicas.....	36
4.4.1 Descripción de la estrategia .....	37
4.4.2 Como se aplicó .....	37
4.4.3 Evidencias .....	38
4.5 Planificación .....	39
4.6 Procedimiento de evaluación .....	44
4.7 Seguimiento y realimentación .....	48
<b>V. RESULTADOS</b> .....	50
5.2 Sesión 2.....	50
5.3 Sesión 3.....	50
5.4 Sesión 4.....	51
<b>CONCLUSIONES</b> .....	52
<b>Referencias</b> .....	55
<b>Anexos</b> .....	57

## INTRODUCCIÓN

El siguiente proyecto el cual lleva por nombre Las estrategias lúdicas como medio para mejorar el seguimiento de instrucciones en actividades escolares con alumnos de 3° y 4° de primaria es un proceso en el cual se involucran elementos vinculados con la enseñanza, este trabajo está estructurado por 5 capítulos, en los cuales, a cada uno de ellos, lo van conformando subcapítulos. La justificación de la investigación se fundamenta en identificar la problemática que afecta el aprendizaje de los alumnos dentro del grupo, con el objetivo de priorizar aquella que impacte directamente y así, poder dar propuestas de innovación pedagógica que favorezcan la obtención de resultados positivos.

El siguiente punto es el propósito, el cual habla sobre lo que se pretende realizar con el proyecto para detectar la dificultad en los alumnos de tercero y cuarto grado de la Escuela Primaria Guillermo Prieto en la comunidad de Ojo de Agua, y así poder implementar actividades y estrategias que vayan en función a la necesidad detectada.

En el capítulo uno, se realiza un análisis de la comprensión y descripción del problema educativo, centrándose en la innovación educativa. Se abordarán las diversas técnicas e instrumentos empleados para el estudio de esta problemática, detallando paso a paso, cada uno de los siguientes métodos: la lista de cotejo, la tabla de invención, los autorregistros, la escala de Likert, la entrevista reflejo y el árbol de problemas.

Ya en el capítulo dos se presenta la formulación del problema, junto con los pasos necesarios para seleccionar la preocupación temática. Además, se abordarán los tres niveles de pertinencia y la construcción del problema generador. Con el fin de facilitar la identificación de la preocupación temática, se propondrán una serie de interrogantes iniciales. Finalmente, se presentará la hipótesis de acción y se justificará la elección de la situación problema.

En el capítulo tres se aborda la perspectiva teórica y metodológica que sustenta este proyecto de innovación. Se presenta la corriente pedagógica constructivista, la cual constituye la base fundamental del enfoque adoptado en este trabajo. Se explorará la teoría pedagógica específica utilizada en la implementación del proyecto. Por último, se analizará el modelo de enseñanza alineado con los principios del enfoque cuyo objetivo es promover un aprendizaje significativo en los estudiantes.

En el cuarto capítulo, se describe el contexto institucional del proyecto, abordando tanto el nivel macro como el nivel micro. En el nivel macro se examinan las posturas de organismos relevantes como la UNESCO, la Secretaría de Educación Pública (SEP) y la Secretaría de Educación de Jalisco (SEJ). Y a nivel micro se analiza la estructura y organización de la institución educativa en la cual se desarrolló el proyecto.

Asimismo, se describe a cada uno de los sujetos destinatarios del proyecto, detallando su contexto socioeducativo y la situación económica de sus padres, se explorará también el nivel de estudios alcanzado por los padres; Finalmente procederá a la construcción del proyecto de innovación, destacando los agentes de la innovación educativa involucrados.

El capítulo cinco, se enfoca en el diseño integral que servirá como guía para mejorar la comprensión de los alumnos mediante la implementación de estrategias lúdicas. A continuación, se detallan los elementos clave que serán abordados en este capítulo:

El propósito del proyecto es fomentar un aprendizaje significativo en los estudiantes, a través del uso de estrategias lúdicas que favorezcan la comprensión de los contenidos de manera entretenida y dinámica. El objetivo principal es poner en práctica actividades lúdicas que contribuyan al entendimiento de conceptos académicos, lo cual

a su vez permitirá mejorar tanto el rendimiento académico de los alumnos como su motivación hacia el proceso de aprendizaje.

La meta del proyecto es que, al concluir la intervención, los estudiantes sean capaces de evidenciar una mejora significativa en su comprensión y desempeño académico, la cual será evaluada mediante instrumentos de evaluación. Además, en este capítulo se aborda una de las siete estrategias metodológicas propuestas por Barraza, seleccionando la estrategia denominada ojos limpios, ya que es la que mejor se adapta a los objetivos del proyecto.

En esta investigación se detalla la aplicación de dinámicas lúdicas en el aula, así como su integración en el proceso de enseñanza para respaldar el aprendizaje. Se realiza un análisis de cómo se llevó a cabo la estrategia seleccionada, acompañado de los resultados obtenidos a partir de una prueba estandarizada aplicada antes y después de la intervención. Este procedimiento permitió evaluar de manera efectiva el impacto de las actividades lúdicas en la comprensión de los alumnos.

Se presentan las planificaciones detalladas de las actividades lúdicas, en las cuales se describen los contenidos, los objetivos específicos, los recursos necesarios y el tipo de actividades a desarrollar. Asimismo, se explica el procedimiento de evaluación empleado para medir el progreso de los alumnos, el cual incluye tanto evaluaciones formativas como sumativas.

Se describe el proceso de seguimiento de los alumnos durante el desarrollo del proyecto y cómo se proporcionó la realimentación necesaria con el fin de optimizar su aprendizaje. Finalmente, se presentan los resultados derivados del análisis de las pruebas estandarizadas aplicadas.

El interés por desarrollar esta propuesta pedagógica con los alumnos de tercero y cuarto grado en la primaria “Guillermo Prieto” surgió a partir de la observación, en

primer lugar, se identificó que los estudiantes presentaban dificultades para seguir instrucciones simples, lo que impactaba negativamente en su rendimiento académico y en su participación en las actividades. Esta situación no sólo limitaba el aprendizaje individual de los alumnos, sino que también generaba frustración tanto en la docente como para los propios estudiantes. Además, en un entorno donde el aprendizaje activo y la participación son fundamentales, se detectó que la falta de motivación y el agotamiento del típico enfoque tradicional de enseñanza estaban afectando negativamente en el interés de los niños por aprender.

De este modo, se comenzó a explorar la posibilidad de incorporar estrategias lúdicas como una alternativa atractiva para captar la atención de los estudiantes y facilitar su proceso de aprendizaje.

La relevancia de las estrategias lúdicas en el ámbito educativo ha sido respaldada por diversas investigaciones, las cuales demuestran que el juego y las actividades lúdicas no solo favorecen el aprendizaje, sino que también fortalecen las habilidades sociales y de comunicación, promueven el trabajo en equipo y ayudan a generar un ambiente positivo en el aula. Considerando estos beneficios, se tomó la decisión de que la propuesta pedagógica se centrara en la integración de juegos, dinámicas y actividades lúdicas, con el objetivo de mejorar la capacidad de los estudiantes para seguir instrucciones.

El diseño de la propuesta incluyó diversos tipos de juegos que fomentan la escucha activa y la comprensión verbal, así como actividades que requieren seguir secuencias de instrucciones de manera divertida y colaborativa. De esta manera, se buscó, no solo mejorar la capacidad de los alumnos para seguir indicaciones, sino también crear un ambiente de aprendizaje más dinámico y atractivo.

La educación es uno de los factores más importantes en la vida de los seres humanos ya que es aquí donde se refuerzan aquellos conocimientos que la familia enseña, según Escobar (2006).

El proyecto de innovación educativa tiene como objetivo promover un cambio en toda la comunidad educativa, que incluye a alumnos, maestros, padres de familia, y otros miembros de la comunidad de Ojo de Agua de Apango. A partir de las actividades que se implementaran durante el proceso, se busca lograr una mejora significativa en los participantes lo que permitirá obtener resultados los cuales les permitirá desenvolverse adecuadamente en el ámbito educativo.

Por último, se presentará la conclusión, en la cual se describirán los logros alcanzados, los pormenores de la propuesta, así como los aprendizajes obtenidos a lo largo de la investigación.

# **I. COMPRENSIÓN Y DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA EDUCATIVO**

En un mundo en constante cambio, la innovación educativa responde a la necesidad de preparar a los estudiantes no solo con conocimientos, sino con habilidades y valores que les permitan adaptarse y prosperar en un entorno globalizado.

## **1.1 ¿Qué es la innovación educativa?**

Barraza(2005) sostiene que la innovación educativa es un proceso que involucra la selección, organización y utilización creativa de elementos vinculados a la gestión institucional, el currículum y la enseñanza, siendo normal que una innovación educativa impacte más de un ámbito, ya que suele responder a una necesidad o problema que generalmente requiere una respuesta integral. Para ofrecer una respuesta integral, se debe seguir un modelo centrado en la resolución de problemas, lo que implica realizar un conjunto de acciones que deben desarrollarse de manera deliberada y sistemática con el objetivo de lograr un cambio duradero que pueda considerarse como una mejora de la situación previamente existente.

Los ámbitos empíricos donde se concretan las prácticas de innovación educativa son el de la gestión institucional, el del currículum y la enseñanza, es decir en el primero se hablaría de innovación institucional, la segunda innovación curricular, y la tercera innovación didáctica.

Para identificar estrategias lúdicas, implica un proceso sistemático que puede variar según el contexto, para ello se deben de seguir los siguientes puntos:

1°. Definición del Objetivo: Establecer con claridad cuál es el propósito de las estrategias lúdicas. ¿Buscas fomentar el aprendizaje, la cohesión grupal, el desarrollo de habilidades específicas, o simplemente la diversión?

2°. Conocer a quién va dirigido: Identificar las características del grupo al que se dirigirá, como es, la edad, intereses, habilidades, necesidades, etc. Esto ayudará a seleccionar estrategias que se ajusten a ellos.

3°. Investigar y Reunir Información: Investigar sobre diferentes estrategias lúdicas existentes. Esto incluye juegos, actividades recreativas y dinámicas grupales. Puedes consultar libros, artículos, sitios web especializados y experiencias previas.

4°. Evaluar el Contexto: Considerar el entorno donde se implementarán estas estrategias. Esto puede incluir el espacio físico, los recursos disponibles, el tiempo que se tiene para la actividad y las normativas que puedan existir.

5°. Seleccionar Estrategias: Elegir aquellas estrategias que mejor se alineen con los objetivos.

6°. Planificar la Implementación: Crear un plan sobre cómo se llevarán a cabo las actividades. Esto debe incluir la preparación, la logística y cualquier material necesario.

7°. Poner en Práctica las Estrategias: Implementar las actividades lúdicas según lo planeado. Es importante ser flexible y adaptarse a las dinámicas del grupo.

8°. Evaluar los resultados: Reflexionar sobre cómo se desarrollaron las actividades y si se alcanzaron los objetivos planeados.

9°. Ajustar y Mejorar: Realizar ajustes en las estrategias para futuras ocasiones. La retroalimentación es crucial para mejorar continuamente.

10°. Documentar y Compartir: Registrar las estrategias que han funcionado y aquellas que no, así como las lecciones aprendidas. Compartir esta información con otros puede ser beneficioso para la comunidad que trabaje en áreas similares.

Al seguir este proceso, se pudo identificar y aplicar estrategias lúdicas que atendieron a las necesidades específicas y que generen un impacto positivo en los agentes involucrados.

Para llevar a cabo el proceso de innovación educativa regularmente suele recurrir a las etapas, procedimientos, y las técnicas que proporciona la metodología de la investigación acción, esta relación provoca un apoyo entre ambos modelos, existen diferencias ya que la investigación acción puede conducir a solucionar el problema, a una mejora continua en que sustenta las limitaciones, mientras que en la segunda la acción que se venía realizando sustituye por otra ya que implican una mejora.

## **1.2 Técnicas e instrumentos para el estudio de la problemática**

Por medio de la aplicación de diferentes instrumentos se conocieron los aspectos que se podría favorecer con los alumnos de tercero y cuarto de la escuela primaria Guillermo Prieto.

Así mismo se detectó la factibilidad de las estrategias de innovación, ya que se recurrió a fundamentos teóricos, se implementaron técnicas, herramientas, y actividades necesarias para identificar y resolver alguna dificultad.

Es importante llevar a cabo dicho proyecto porque, no solo se beneficiará a la comunidad educativa, además se potencializarán los conocimientos, destrezas y habilidades que complementan nuestra formación como futuros Licenciados en Pedagogía.

Con base al modelo de resolución de problemas y de la metodología de la investigación acción, Barraza(2005) indica que las fases que se desarrollan en la innovación educativa son las siguientes:

- La fase de planeación en esta fase es el momento de la preocupación temática esto quiere decir que se empieza a construir el problema generador, asimismo se inicia a diseñar las metodologías o trabajos a seguir para dar una solución al problema se toman en cuenta varios aspectos ya que se requiere de carácter, cooperación, gestión democrática y lo principal que son los objetivos que se quieren lograr.
- La fase de implementación, se ponen en práctica todas las actividades que constituyen la solución al problema generador se adaptan las actividades al contexto educativo en este apartado se desarrolla la experiencia, cooperación, carácter ya que se necesita de responsabilidad en el desarrollo de la implementación.
- La fase de evaluación ya que después de haber pasado por los procesos de planificación e implementación se llega al momento de evaluar los resultados.

Para llevar a cabo la ruta metodológica en la formulación de un proyecto de innovación educativa se debe llevar:

- 1- Determinación del agente innovador.
- 2- Elección de la preocupación temática.
- 3- Construcción del problema generador de la innovación.
- 4- Construcción de la innovación/solución.

### **1.3 Lista de cotejo**

Barraza(2005) define una lista de cotejo como una herramienta de evaluación que permite verificar el cumplimiento de una serie de aspectos o criterios establecidos previamente.

Adicionalmente, en el ejercicio de recolección de información mencionado previamente, se solicitó al docente el llenado de la lista de cotejo con el objetivo de identificar las preocupaciones temáticas a partir de los indicadores del perfil de egreso de la Licenciatura en pedagogía, esto se realizó con la intención de asegurar que las preocupaciones temáticas identificadas correspondieran a áreas de competencia del pedagogo para que puedan ser atendidas adecuadamente en su rol como profesional de la educación.

Para ello respondió que ha construido propuestas educativas innovadoras (en algún momento ha experimentado dificultades para construir propuestas didácticas innovadoras que ayuden a sus alumnos a lograr los niveles de aprendizaje esperado), también posible ejercicio de la docencia (ha vivido dificultades en el ejercicio de su quehacer docente), elaboración de propuestas didácticas (cuando diseña sus secuencias didácticas para este grupo ha experimentado dificultades) y en su proceso de planeación docente ( ha experimentado dificultades en el proceso de enseñanza con los alumnos a cargo).

### **1.4 Tabla de invención**

Barraza(2005) menciona que la tabla de invención es una estrategia utilizada en la metodología de la investigación acción para determinar un tema. Esta estrategia es recomendable que la utilice el agente innovador de manera individual, que esté integrado a una red de agentes innovadores o que trabaje en colaboración de un amigo crítico.

Para elegir la preocupación temática, se muestran las tablas de invención que se elaboraron.

Vygotsky(1987) afirma que la escritura es una herramienta esencial en el desarrollo del pensamiento y el aprendizaje.

	<b>A Enseñantes</b>	<b>B Estudiantes</b>	<b>C Tema de estudio</b>	<b>D Entorno</b>
1 Enseñantes	Existe buena comunicación cuando se pregunta un tema	Falta más comunicación entre maestro-alumno	Se trata de aplicar estrategias que lleven al alumno a una mejor escritura	Se invita a los padres que realicen planas con los alumnos
2 Estudiantes	Buena comunicación	Buena comunicación entre ellos	Siempre batallan para escribir temas	La mayoría de los padres no apoyan a los hijos en las actividades de la escuela
3 Tema de estudio	No comprenden la lectura	Los alumnos no comprenden lo que leen	Temas poco extensos	La mayoría son situaciones que se les presentan a los alumnos
4 Entorno	No tienen suficiente material didáctico	No se tiene el material adecuado para ayudar al alumno en su problema de escritura	La mayoría de los temas son adecuados para el entorno donde se desenvuelven	Hay mucha infraestructura para que los padres de familia sean bien atendidos

Tabla 1. Tabla de invención

Vygotsky sostiene que la comprensión es un proceso que depende profundamente de la interacción social, el lenguaje y la cultura.

	<b>A Enseñantes</b>	<b>B Estudiantes</b>	<b>C Tema de estudio</b>	<b>D Entorno</b>
1 Enseñantes	Se les dan temas cortos	No se tiene comprensión de la lectura	Se trata de aplicar estrategias que lleven al alumno a una mejor lectura	Se invita a los padres a que hagan una lectura con sus hijos
2 Estudiantes	Buena comunicación	Tienen buena comunicación	La lectura se les dificulta	Los padres no apoyan a sus hijos
3 Tema de estudio	Temas poco extensos	Los alumnos no entienden los temas	Temas poco extensos	La mayoría son adecuados a los alumnos
4 Entorno	No se tiene suficiente material de apoyo	No se tiene material adecuado para que el alumno supere su problema de lectura	La mayoría de los temas son adecuados	La infraestructura es adecuada

Tabla 2. Tabla de invención

## 1.5 Autorregistros

García(1997) destaca que el autorregistro es un instrumento sumamente importante en la tarea de auto-observación, ya que permite congelar la situación y posteriormente analizarla.

El agente innovador debe desarrollar un autorregistro de sus prácticas profesionales cotidianamente con relación a su preocupación temática ya que constituye un instrumento sumamente importante que es la observación porque permite obtener información para posteriormente analizarla.

Tabla 3. Tabla de Autorregistro

<b>Autorregistro</b>	
Ubicación: Escuela Primaria Guillermo Prieto	
Situaciones: Poca comprensión Bajo dominio en operaciones básicas Dificultad a la hora de realizar actividades Dificultad en la escritura	Reflexiones/Comentarios

## 1.6 Escalas Likert

Rensis Likert(1932) describe la Escala Likert como una técnica de medición utilizada para evaluar actitudes, opiniones o percepciones de las personas.

De acuerdo con lo indicado una vez hecho el listado el agente innovador realizará dos acciones: a) evaluará la frecuencia con la que aparecen cada una de las actividades, b) evaluará la importancia de dichas actividades para su práctica profesional mediante un escalamiento tipo Likert de cuatro valores donde uno es “no es importante”, dos es “parcialmente importante”, tres es “importante” y cuatro es “muy importante”.

Resultados obtenidos de los estudiantes de tercero y cuarto de Primaria.

Actividades	No es importante	Es parcialmente importante	Importante	Muy importante
Poca comprensión				✓
Bajo dominio en operaciones básicas				✓
Dificultad en tablas de multiplicar				✓
Dificultad a la hora de realizar actividades				✓
Dificultad en escritura				✓

Tabla 4. Escala Likert

### 1.7 Entrevista reflejo

Boggino y Rosekrans(2004) consideran que la entrevista reflejo es una técnica de recolección de información en el contexto de la metodología de la investigación acción.

Para complementar la elección de la situación problema, se aplicó la entrevista reflejo a Sandra Lizeth Ramirez Olivares

1- ¿Qué es lo que pretendes lograr con esta intervención pedagógica en la problemática que se presentó?

R= Qué los alumnos de la Primaria Guillermo Prieto logren tener una mejor comprensión a la hora de que se les den instrucciones para realizar sus actividades

2.- ¿Por qué decidiste intervenir con esta problemática?

R= Porque a los alumnos se les complica realizar sus actividades debido a que no comprenden cuando se les da una explicación de los trabajos que tienen que realizar

3.- ¿Qué estrategias son las que vas a utilizar para resolver tu problemática?

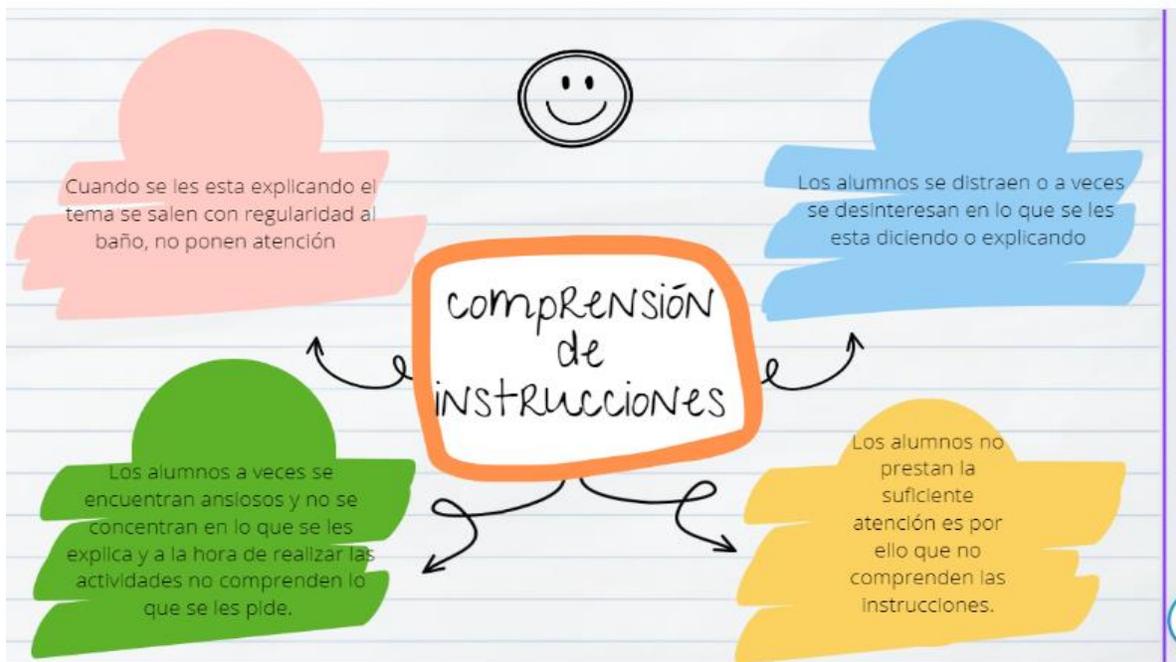
R= Se les aplicarán actividades que logren tener el interés del alumno, se realizarán actividades más dinámicas,

4.- ¿Con qué autores te apoyas para la elaboración de la problemática?

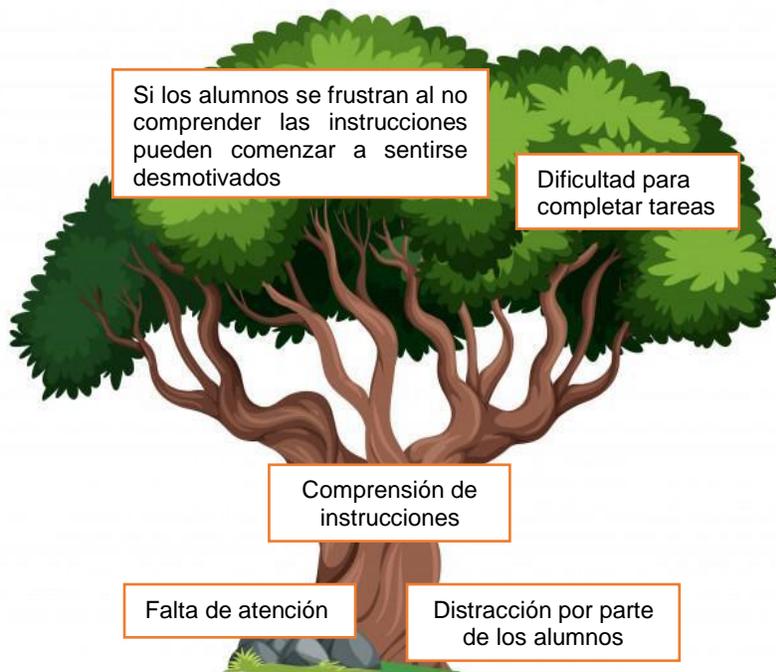
R= Piaget y Vygotsky

5.- ¿En dónde pondrás en práctica las estrategias?

R= En la primaria Guillermo Prieto



Esquema 1. Situaciones relacionadas



Esquema 2. Árbol de problemas

La necesidad de desarrollar una propuesta pedagógica que incorpore estrategias lúdicas para mejorar el seguimiento de instrucciones en alumnos de tercero y cuarto grado en la primaria Guillermo Prieto ha sido identificada mediante un exhaustivo análisis de los resultados obtenidos a partir de diversas herramientas y métodos de evaluación.

A continuación, se detallan los principales elementos que fundamentan esta necesidad: se aplicó una lista de cotejo que evidenció las deficiencias en el seguimiento de instrucciones por parte de los alumnos. Los ítems evaluados revelaron que un porcentaje considerable de estudiantes presentaba dificultades para cumplir con las actividades a pesar de haber recibido la información pertinente. A través de la tabla de invención, se lograron identificar los errores recurrentes y los patrones en el comportamiento de los alumnos, lo que permitió detectar áreas específicas que requieren mejorar la atención y la comprensión.

El autorregistro mostró que muchos de ellos no se sentían seguros al seguir las instrucciones, lo que reflejó una falta de confianza en su capacidad para entender y ejecutar las tareas. La aplicación de la escala Likert permitió obtener una visión más clara de la percepción de los alumnos sobre su propio desempeño.

Las entrevistas reflejaron las opiniones y sentimientos de los estudiantes respecto a las dinámicas de clase. A través del árbol de problemas, se visualizó la relación entre la falta de atención y la dificultad para seguir instrucciones, lo que genera un círculo vicioso que afecta el aprendizaje.

### **1.8 Situación problema**

¿Cómo lograr que los alumnos de tercero y cuarto de la Primaria Guillermo Prieto logren el seguimiento de instrucciones?

### **1.9 Delimitación de la preocupación temática**

Barraza(2005) describe que, por su origen es empírica; por su nivel de concreción, se basa en el respaldo implícito de supuestos que guían la indagación empírica, contrastando dichos supuestos.

#### **1. Por su origen**

- Teórica: Normalmente se utiliza en su enunciación un constructo teórico o un concepto con gran carga teórica, inteligencia social, liderazgo distribuido y estrategias de enseñanza.

- Empírica: situación concreta normalmente enunciada en relación a la acción de algunos agentes educativos (la evaluación de aprendizajes esperados en el campo formativo, el uso de programas enciclopedia en niños con necesidades educativas)

2. Por su nivel de concentración:

- General: cuando el tema es difuso y global, esto no tiene el conocimiento ni la claridad sobre los aspectos que se involucran ya que no se pueden diferenciar entre otros términos.

- Específica: el conocimiento que se tiene del tema en el que permite una concreción a través de la identificación de los aspectos que son abordados dentro del tema.

3. Por el respaldo implícito de supuestos:

- Generadora de supuestos: cuando el innovador no ha realizado análisis previos, en el que normalmente se enuncia la problemática.

- Contrastadora de supuestos: el supuesto sobre el problema sobre su causa ya que tiene una temática implícita.

### **1.9.1 Nivel de pertinencia**

Barraza(2005) señala que, para generar la construcción de un problema que desencadene el proceso de innovación educativa, es necesario elaborar un cuadro que permita evaluar los diferentes tipos de preocupaciones temáticas. En este contexto, existen tres niveles de pertinencia: alta, media y baja. La pertinencia teórica es media, la empírica es alta, la general es alta, la específica es media, la generadora es alta y la contrastadora es baja.

Un proceso de innovación educativa requiere de un equipo innovador con una mentalidad abierta y flexible, (pensamiento divergente o lateral) en este sentido entre menos limitado, o encuadrado este el agente innovador al seleccionar una preocupación temática es mejor.

El agente innovador en lo colectivo o en lo individual selecciona su preocupación temática en función de sus intereses y experiencia profesional, no obstante, en algunas ocasiones se tiene la duda en varias preocupaciones temáticas o se presenta de una manera confusa ante el agente innovador.

### **1.9.2 Construcción del problema generador de la innovación**

Barraza(2010) menciona que, para construir el problema generador de la innovación, el agente innovador puede utilizar dos estrategias: el empírico autorreferencial y la investigativa.

En la estrategia empírico autorreferencial, la preocupación temática es principalmente, pero no exclusivamente, parte de la práctica profesional del propio agente innovador. Para analizarla este utiliza técnicas de bajo rigor metodológico que permiten hacer observable las características de su práctica.

La estrategia investigativa, la preocupación temática puede ser tanto del propio agente innovador como de otros profesionales. Para su análisis, se emplean preferentemente técnicas de investigación cualitativa considerando el rigor metodológico que debe acompañar a estas técnicas.

### **1.9.3 Selección de la preocupación temática**

#### **1.9.3.1 Implicaciones**

Para identificar la preocupación temática se aplicaron tres preguntas al docente, ¿Cuáles son las principales dificultades que usted enfrenta en su proceso de enseñanza?, ¿Qué ha hecho para resolver cada una de estas dificultades?, ¿Cuáles han sido los resultados que ha obtenido?

A partir de las cuales se identifican las siguientes preocupaciones temáticas, alumnos con problemas de aprendizaje que aún no logran la lectoescritura es un gran reto ya que con ello se ven temas diferentes demandan más tiempo y atención lo cual complica el trabajo con el resto del grupo.

Alumnos con rezago educativo, poca comprensión lectora y bajo dominio en operaciones básicas, tablas de multiplicar.

Poco apoyo por parte de los padres de familia en el proceso de aprendizaje de sus hijos.

Adecuar y aplicar cuadernillos, actividades que atiendan la necesidad de cada uno de los alumnos, además de aplicar estrategias que despierten el interés por la lectura. Determinar un cierto tiempo de la clase para repasar y atender temas en donde se presenta mayor rezago.

Estudiar las tablas y preguntarlas, tomar la lectura por minuto, leer en casa, realizar un resumen, proyectar vídeos, imprimir cuadernillos.

Elaboración de una carta compromiso para que los padres se comprometan en el proceso de enseñanza aprendizaje de sus hijos, además de invitarlos al aula para realizar actividades con los alumnos.

Han sido bajos, la mayoría de los alumnos con rezago no asisten regularmente a clases, por lo tanto, no se nota un avance significativo en su proceso de lectura y escritura.

Los tutores muestran poco interés, incluso mencionan que prefieren que se repruebe al alumno. El seguimiento de instrucciones es un aspecto fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Sus implicaciones son múltiples y afectan tanto al educador como a los estudiantes.

Seguir instrucciones ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades de atención, memorización y razonamiento. Al seguir estos pasos, aprenden a organizar su pensamiento y resolver problemas de manera efectiva. Al aprender a seguir instrucciones, los estudiantes se vuelven más independientes.

Esta autonomía es crucial para su desarrollo académico y personal, ya que les permite aprender a gestionar su propio proceso de aprendizaje. La capacidad de seguir instrucciones correctamente puede influir directamente en el rendimiento académico. Los estudiantes que son capaces de entender y ejecutar las instrucciones tienden a tener un mejor desempeño en tareas y exámenes.

Al lograr completar tareas siguiendo instrucciones, los estudiantes experimentan un aumento en su confianza y autoeficacia. Esto puede motivarlos a enfrentar desafíos más grandes en el futuro. Seguir instrucciones también inculca en los estudiantes la importancia de la disciplina y el esfuerzo continuo, lo que es esencial para su éxito tanto en el ámbito académico como en la vida.

### **1.9.3.2 Hipótesis de acción**

Diseñar estrategias lúdicas que permitan el seguimiento de instrucciones y el mejoramiento de la atención en los alumnos de tercero y cuarto.

### **1.10 Justificación de la elección de la situación problema**

La lúdica como estrategia pedagógica, es esencial en el desarrollo del niño, ya que facilita el proceso de comprensión y proporciona respuestas a las diversas necesidades que los niños puedan experimentar. En este sentido la implementación de estrategias lúdicas durante la infancia es de suma importancia ya que permite a los niños y niñas fortalecer su autoconfianza, al tiempo que favorece el desarrollo de su personalidad y la expansión de su conocimiento en el ámbito social.

### **1. 11 Referentes Teóricos**

García(2010) sostiene que la corriente constructivista, basada en las teorías de grandes pensadores como Jean Piaget y Lev Vygotsky, se centra en la idea de que el aprendizaje es un proceso activo en el que los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de experiencias.

En el contexto de actividades lúdicas estas se basan en el juego ya que les permite a los niños aprender a través de la diversión y van promoviendo la creatividad y la expresión emocional, existen diferentes tipos de juegos, por ejemplo, al aire libre ya que son actividades físicas que se van realizando en exteriores como correr, saltar cuerda entre otros, también existen juegos de construcción como lo es el rompecabezas, el dominó, estos ayudan al desarrollo de habilidades motrices, donde los niños pueden explorar, experimentar y reflexionar.

Es importante que los padres desempeñen un papel activo en la formación y educación de sus hijos ya que pueden fomentar la participación activa, brindarles retroalimentación positiva, crearles un ambiente adecuado para que los niños tengan un espacio tranquilo para estudiar y realizar sus tareas.

## **II. PERSPECTIVA TEÓRICA Y METODOLÓGICA**

### **2.1 Corriente pedagógica**

Gómez(2018) señala que la corriente constructivista, basada en las teorías de grandes pensadores como Jean Piaget, Lev Vygotsky se centran en la idea de que el aprendizaje es un proceso activo en el que los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de experiencias. En el contexto de las actividades lúdicas, el constructivismo promueve el aprendizaje mediante el juego, donde los niños pueden explorar, experimentar y reflexionar.

### **2.2 Teoría pedagógica**

Vygotsky(1934) sostiene que la teoría sociocultural, se enfoca en la importancia de la interacción social y el contexto cultural en el desarrollo humano. Según esta teoría, el aprendizaje y el desarrollo son procesos profundamente sociales y mediadores culturales. Las interacciones con otros, especialmente con figuras significativas como padres, maestros y compañeros, son fundamentales para la adquisición de habilidades y conocimientos.

Esta teoría se basa en seis conceptos principales:

**Zona de Desarrollo Próximo (ZDP):** Este concepto se refiere a la distancia entre el nivel de desarrollo actual de un estudiante y el nivel de desarrollo potencial que puede alcanzar con la ayuda de un adulto o compañeros más capaces.

**Interacción Social:** Vygotsky sostiene que el aprendizaje ocurre a través de la interacción con otros, el diálogo y la colaboración son esenciales para el desarrollo cognitivo, ya que los individuos construyen conocimiento en conjunto.

Mediación Cultural: El aprendizaje está mediado por herramientas y símbolos culturales, como el lenguaje, que facilitan el pensamiento y la comunicación.

Contexto Cultural: El contexto cultural en el que una persona crece influye en su desarrollo cognitivo, las normas, valores y prácticas de una cultura específica moldean cómo se piensa y se aprende.

Construcción Social del Conocimiento: El conocimiento no se considera algo que se adquiere de manera individual, sino que se construye socialmente a través de interacciones y experiencias compartidas en un contexto cultural.

Importancia del Juego: El juego es visto como una actividad clave en el desarrollo infantil, ya que permite a los niños experimentar roles sociales, practicar habilidades y explorar su entorno de manera segura.

## **2.3 Modelo de enseñanza**

Piaget(1952) afirma que el modelo cognitivista, en el contexto de las actividades lúdicas, se centra en cómo los procesos mentales, como la percepción, la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas, influyen en el aprendizaje y el desarrollo a través del juego. Este enfoque se basa en la idea de que los individuos construyen su conocimiento y comprensión del mundo mediante experiencias activas, incluidas las actividades lúdicas.

### **1. Estimulación del Aprendizaje Activo**

Las estrategias lúdicas fomentan la participación activa de los estudiantes, lo cual es fundamental en el cognitvismo, a través del juego, los alumnos pueden experimentar y aplicar conceptos, lo que facilita la comprensión y retención de información.

## 2. Construcción de Esquemas Cognitivos

Los juegos permiten a los estudiantes construir y reorganizar sus esquemas cognitivos, a medida que interactúan con nuevas situaciones y resuelven problemas, pueden integrar la nueva información con lo que ya saben.

## 3. Resolución de Problemas

El cognitivismo enfatiza la importancia de la resolución de problemas como una habilidad clave, las actividades lúdicas, que a menudo presentan desafíos y escenarios problemáticos, ayudan a los estudiantes a desarrollar habilidades de pensamiento crítico y estratégico.

## 4. Retroalimentación Inmediata

Las estrategias lúdicas proporcionan retroalimentación instantánea sobre las decisiones y acciones de los estudiantes, esta retroalimentación es crucial en el modelo cognitivista, ya que permite a los alumnos ajustar su comprensión y corregir errores en tiempo real.

## 5. Contextualización del Aprendizaje

Los juegos suelen situar el aprendizaje en contextos relevantes y atractivos, lo que ayuda a los estudiantes a relacionar conceptos teóricos con situaciones prácticas, esto es clave en el cognitivismo, donde el aprendizaje es más efectivo cuando se contextualiza.

## 6. Motivación y Atención

El uso de estrategias lúdicas puede aumentar la motivación y la atención de los estudiantes, un ambiente de aprendizaje dinámico y divertido estimula la curiosidad, lo que a su vez facilita el proceso de aprendizaje cognitivo.

La pedagogía constructivista contemporánea es un enfoque educativo que se basa en las teorías del constructivismo, el cual sostiene que el aprendizaje es un

proceso activo en el que los estudiantes construyen su propio conocimiento a partir de experiencias previas, interacciones sociales y la exploración del entorno. Este enfoque enfatiza la idea de que el aprendizaje no es simplemente la acumulación de información, sino una construcción activa.

Las estrategias lúdicas son herramientas pedagógicas que utilizan el juego como medio para facilitar el aprendizaje y mejorar diversas habilidades, incluyendo el seguimiento de instrucciones.

- Aprendizaje activo: fomenta la participación activa de los estudiantes, lo que les permite involucrarse de manera más profunda con las instrucciones y el contenido.

- Motivación intrínseca: los juegos generan un ambiente más ameno y divertido que pueden motivar a los estudiantes a seguir instrucciones y participar en actividades.

- Aprendizaje basado en el juego: este enfoque utiliza elementos de juego para enseñar conceptos y habilidades, facilitando la comprensión del seguimiento de instrucciones a través de actividades prácticas y dinámicas.

Desarrollo de habilidades sociales: las actividades lúdicas muchas veces se realizan en grupo lo que promueve la comunicación y la colaboración.

Las estrategias lúdicas promueven un aprendizaje activo, en el cual los estudiantes se involucran directamente en el proceso. En este contexto, seguir instrucciones resulta fundamental ya que las actividades lúdicas suelen requerir que los estudiantes ejecuten una serie de pasos para alcanzar un objetivo o completar un juego. La habilidad para seguir instrucciones es por lo tanto un factor clave que contribuye a la efectividad del aprendizaje a través del juego.

El seguimiento de instrucciones está ligado al desarrollo de diversas habilidades cognitivas, tales como la atención, la memoria y la resolución de problemas.

### **III. CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO**

#### **3.1 Nivel Macro**

UNESCO(S.F) la educación transforma vidas y está en la UNESCO construir la paz, la UNESCO ejerce un liderazgo regional y mundial, fortaleciendo el sistema educativo global. Su labor abarca el desarrollo de la educación, desde la educación preescolar hasta la superior.

SEP(1921) la Secretaría de Educación Pública es el organismo responsable de la impartición de la educación pública a nivel federal, en función normativa de la educación básica y normal, así como de los planes y programas con las autoridades educativas locales. Además, conforma el calendario escolar, produce libros de texto gratuitos y coordina la planeación y evaluación nacional. El sistema educativo nacional está compuesto por los niveles básico, medio superior y superior, en las modalidades escolarizada, no escolarizada y mixta. El sistema incluye los niveles de preescolar, primaria y secundaria; el nivel medio superior comprende el bachillerato; y el nivel superior abarca desde la licenciatura hasta la especialidad, la maestría y el doctorado.

SEJ(1990) la Secretaría de Educación del Estado de Jalisco se encarga de emprender y dirigir la educación como vía de bienestar. Busca brindar la prestación de los servicios educativos en el estado, con excepción de la educación superior. La SEJ es reconocida como una institución innovadora para la transformación social de la entidad, ofreciendo una educación que forma a los ciudadanos como seres capaces y responsables de transformar colectivamente su entorno hacia el desarrollo del estado.

Nivel macro: La innovación es un proceso histórico, por ello, considera los elementos sociales, económicos, políticos, ideológicos y axiológicos, dado que la innovación surgirá de necesidades de acuerdo con el contexto en el que se desarrolle.

**En el elemento social.** ¿Cuáles son las condiciones de la sociedad actual según la UNESCO, SEP Y SEJ? En la UNESCO se refuerzan los vínculos entre las naciones promoviendo el patrimonio cultural y la igualdad de todas las culturas, en la SEP se tiene como propósito crear condiciones que permitan asegurar el acceso a una educación de excelencia con equidad, y la SEJ establece los mecanismos para que todo alumno que ingrese a los servicios de educación básica concluya en tiempo y forma su plan de estudios.

**En el elemento económico.** ¿Cuáles son las condiciones económicas de la sociedad actual, según la UNESCO, SEP y SEJ? En la UNESCO Se considera que cada año de escolaridad adicional aumenta el promedio anual del producto interno bruto (PIB) en un 0,37%.<sup>3</sup> Una población educada tiene efectos positivos sobre otras áreas clave del desarrollo: menores tasas de mortalidad, en la SEP El Banco Mundial recomienda a las economías invertir más y mejor en educación y salud, para lograr mayor desarrollo. Combatir la pobreza extrema para asegurar que además de la cobertura educativa, tengan alimentación, salud, empleo y el esparcimiento adecuado para vivir en plenitud todas las etapas de su vida, y en la SEJ En (2001-2010) la inversión total en ciencia y tecnología en Jalisco se incrementó en un 822%. Jalisco apuesta por continuar la generación de valor en su industria y seguir elevando el nivel de vida de sus habitantes.

**En el elemento político.** ¿Cuáles son las políticas educativas actuales, según la UNESCO, SEP y SEJ? En la UNESCO Inculcar valores fundamentales y transmitir el legado cultural, Apoyar el desarrollo personal de jóvenes y adultos, Apoyar el desarrollo económico, reducir la pobreza y aumentar la prosperidad de todos, en la SEP Garantizar una atención educativa de calidad, con equidad, contribuir a que las escuelas identifiquen y eliminen las barreras para el aprendizaje y la participación, con la finalidad de que mejoren las condiciones para el acceso, la permanencia, y el logro educativo, y en la SEJ ARTÍCULO 3º.- La educación es un proyecto fundamental del ser humano que tiene como propósito su desarrollo integral. La educación preescolar,

primaria, secundaria y media superior, será de calidad, que garantice el máximo logro de aprendizaje de los educandos.

**En elemento ideológico.** ¿Cuáles son los modelos educativos actuales, según la UNESCO, SEP y SEJ? En la UNESCO Aprender a hacer: poder para influir en el propio entorno en el que se capacita y desarrolla, aprender a vivir juntos; para participar y cooperar con los demás, en la SEP A partir de los principios que dan sustento a la educación inclusiva, postula la eliminación de las barreras que impiden el aprendizaje y la participación a todos los alumnos y en la SEJ ofrece una educación en y para la vida, con calidad en los aprendizajes y una formación ciudadana que impacte de manera positiva en su comunidad tomando en cuenta la cultura de equidad e inclusión.

**En el elemento Axiológico.** ¿Cuáles son los valores que promueven los modelos educativos actuales, según la UNESCO, SEP y SEJ? En la UNESCO cinco valores que se mencionan en su discurso: La Paz, la libertad, El Progreso social, la igualdad de derechos, y la dignidad humana, en la SEP Los valores de la libertad, la justicia, el diálogo y la democracia, además de darles las herramientas suficientes para que puedan integrarse con éxito a la vida productiva, y en la SEJ Educación humanista, inclusiva, equitativa, integral y de calidad a todas las personas de Jalisco.

### **3.2 Nivel micro**

La innovación se concibe como un proceso situado, lo que significa que responde a un problema específico y se construye a partir de las particularidades en las que dicho problema se manifiesta, asimismo la innovación no parte de cero si no que debe tener en cuenta los avances previos relacionados con el área que se desea innovar, este enfoque permite identificar lo que ya se ha realizado, lo que ha tenido éxito, y lo que no ha funcionado.

Después, se continúa describiendo las normas escolares que rigen la educación pública en México para educación básica según la SEP, a nivel federal y estatal según la SEJ.

Normas que rige a la SEP LEY General de Cultura Física y Deporte. Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes. Ley General de Educación. Ley Reglamentaria del Artículo 3o. de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, en materia de Mejora Continua de la Educación.

SEJ, Nivel Estatal y Federal (2020).

1. Favorece el trabajo colaborativo en los colectivos escolares para transformar favorablemente su contexto y atender las necesidades educativas.
2. Aumentar la atención a las necesidades formativas de grupos prioritarios al implementar un modelo de escuela y programas que ofrezcan distintas alternativas para la formación integral del alumno.
3. Fortalecer el perfil profesional del personal directivo, docente y de apoyo, a través de la capacitación y formación de competencias científicas, tecnológicas, sociales, humanísticas y de innovación.
4. Simplificar la administración a través de una reingeniería que comprenda el análisis, rediseño e innovación de procesos, así como el uso de herramientas tecnológicas.
5. Mejorar las instalaciones de escuelas y oficinas públicas de educación para que cuenten con espacios de aprendizaje dignos e inclusivos, mediante un programa.

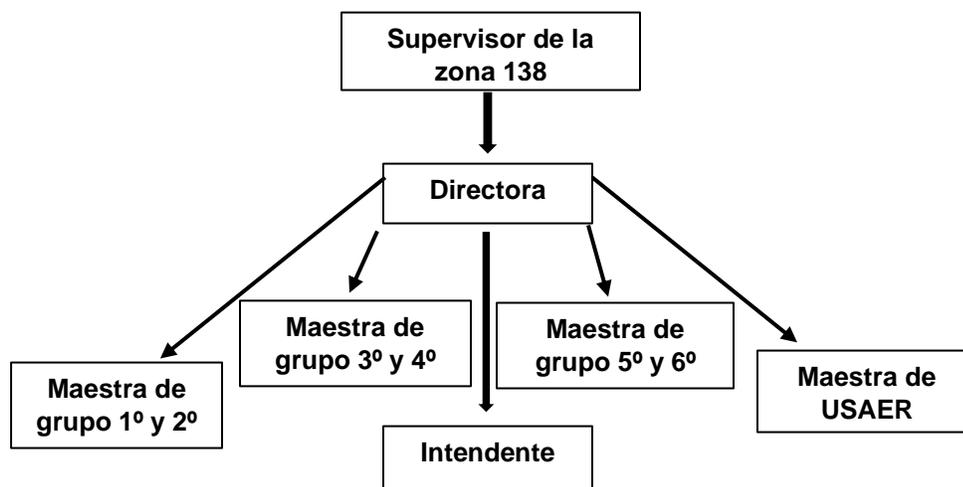
### **3.3 Estructura y organización de la escuela**

La Escuela Primaria Guillermo Prieto, de sostenimiento federal con clave 14DPR2263X, con organización incompleta y modalidad multigrado (tridocente), se encuentra ubicada en la comunidad de Ojo de Agua de Apango, Jalisco, México, en el municipio de San Gabriel. La dirección de la institución es calle Colón #112, entre las calles Olvido y Alvarado. La escuela dispone de cuatro salones, tres de los cuales están destinados para atender los grupos 1ro y 2do, 3ro y 4to, 5to y 6to, mientras que el cuarto salón se utiliza para actividades múltiples. Además, la institución cuenta con una biblioteca, una bodega, un salón destinado para la dirección, una cocina, un desayunador, un baño para niñas y un baño para niños, un baño para el personal, una cancha de baloncesto, una cancha de fútbol, y un patio.

El aula en la que se llevará a cabo el proyecto está equipada con una pantalla, un pizarrón, un escritorio y su respectiva silla, un loquee, un libreto con diversos libros y material reciclable. Además, cuenta con un mueble destinado al almacenamiento de los libros de los alumnos. En cuanto al mobiliario, dispone de 18 mesas, 24 sillas, dos botes de basura, una impresora, una computadora, y una variedad de materiales como hojas blancas y de colores, tijeras, engrapadora, silicón, marcadores, clips, entre otros.

El personal con el que cuenta la institución esta conformado por el Supervisor de la zona 138, sector 11, la directora y maestra frente al grupo, tres maestras encargadas de atender dos grupos de alumnos cada una, una maestra de educación especial, y un intendente.

## Organigrama



Los sujetos destinatarios y su contexto socio educativo 3º y 4º

<b>Alumno 1</b>	Edad 8 años, lugar de nacimiento Sayula, domicilio Ojo de Agua, en la calle Colón #100 A, vive con su mamá.
<b>Alumno 2</b>	Edad 8 años, lugar de nacimiento Sayula, domicilio Ojo de Agua, en la calle Privada Alvarado #5, vive con sus papás.
<b>Alumna 3</b>	Edad 8 años, lugar de nacimiento San Gabriel, domicilio Ojo de Agua, en la calle Olvido #36, vive con sus papás.
<b>Alumno 4</b>	Edad 7 años, lugar de nacimiento Ojo de Agua, en la calle Cristóbal Colón #104, viven con su mamá.
<b>Alumna 5</b>	Edad 8 años, lugar de nacimiento Guadalajara, domicilio Ojo de Agua, en la calle Colón #100, vive con sus papás.
<b>Alumna 6</b>	Edad 8 años, lugar de nacimiento Guadalajara, domicilio Ojo de Agua, en la calle Alvarado #41, vive con su mamá.
<b>Alumna 7</b>	Edad 8 años, lugar de nacimiento Sayula, domicilio Ojo de Agua, en la calle Colón SN, vive con su abuelita.
<b>Alumno 8</b>	Edad 9 años, lugar de nacimiento Sayula, domicilio Ojo de Agua, en la calle Hidalgo #14, vive con sus papás.
<b>Alumno 9</b>	Edad 9 años, lugar de nacimiento Sayula, domicilio Ojo de Agua, en la calle Colón #105, vive con sus papás.
<b>Alumno 10</b>	Edad 9 años, lugar de nacimiento San Gabriel, domicilio Ojo de Agua, en la calle Alvarado #125, vive con sus papás.
<b>Alumna 11</b>	Edad 9 años, lugar de nacimiento San Gabriel, domicilio Ojo de Agua, en la calle Colón #2, vive con sus papas.
<b>Alumna 12</b>	Edad 8 años, lugar de nacimiento Sayula, domicilio Ojo de Agua, en la calle Colón #13, vive con sus papás.
<b>Alumna 13</b>	Edad 9 años, lugar de nacimiento Sayula, domicilio Ojo de Agua, en la calle Alvarado #45, vive con sus papás.

<b>Alumno 14</b>	Edad 9 años, lugar de nacimiento San Gabriel, domicilio Ojo de Agua, en la calle Hidalgo #37, vive con sus papás.
------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### **Aspecto económico**

Diez de los niños de tercero y cuarto grado tienen padres de familia que laboran en las huertas de aguacate ubicadas en los alrededores de la comunidad, tales como la Cañada, el Aguaje y la Yerbabuena. Estos padres reciben un ingreso mensual aproximado de 8000 pesos mexicanos por mes. Por otro lado, los cuatro padres restantes trabajan en los invernaderos de la zona, donde se cultivan frambuesas, fresas y zarzamoras, obteniendo un ingreso mensual de 6000 pesos mexicanos.

### **Aspecto educativo**

Los catorce sujetos han aprobado todos los grados educativos que han cursado. En cuanto al nivel educativo de los padres, cinco de ellos no completaron ningún nivel de la educación básica, seis no terminaron la educación primaria, y tres concluyeron la secundaria.

### **Aspecto sociocultural**

Los catorce alumnos al igual que sus padres son de creencias religiosas. En la comunidad se celebran en noviembre las festividades en honor al señor San Andrés y en diciembre las de la Virgen de Guadalupe, siendo estas las celebraciones más relevantes e importantes. Durante dichas festividades es tradicional realizar peregrinaciones y danzas, las cuales se llevan a cabo fuera de la iglesia o en el jardín principal. Todos los niños de la comunidad dominan el idioma español.

### **3.4 Construcción del proyecto de innovación**

Los agentes de innovación educativa son los profesionales que enfrentan una necesidad o problema, y a su vez son los usuarios y posibles beneficiarios de la innovación. La innovación no es un asunto exclusivo de expertos, sino de personas interesadas en mejorar y transformar sus prácticas profesionales. En este sentido cada agente innovador actúa de manera individual, pero debe contar con un amigo crítico que desempeñe el papel de acompañante constante a lo largo de todo el proceso. Su función principal como amigo crítico es servir de interlocutor para discutir, analizar y reflexionar conjuntamente sobre las acciones que se desarrollan en el marco del proyecto de innovación.

El equipo innovador debe estar conformado por un mínimo de tres personas y un máximo de nueve. Este rango se establece a partir de la experiencia personal e institucional adquirida al trabajar con estrategias de investigación cualitativas como son los grupos focales y grupos de discusión. Esta experiencia nos ha llevado a concluir que un número de participantes en un equipo facilita un verdadero diálogo entre los miembros del grupo y en caso necesario permite la toma de decisiones por votación. El equipo innovador puede estar compuesto exclusivamente por los agentes educativos involucrados en el proceso de innovación o alternativamente incorporar agentes externos. Estos últimos, independientemente de su formación, experiencia o estatus profesional se integrarán en el equipo bajo una relación de igualdad con los demás miembros.

### **3.5 Agentes de la innovación educativa**

Huberman(1973) la innovación educativa puede desarrollarse en tres ámbitos la gestión institucional, el currículum o la enseñanza, (vid. supra). En cada uno de estos ámbitos los agentes de innovación cambian según los profesionales que enfrenan la necesidad o el problema y, en consecuencia, quienes serán los usuarios y potenciales beneficiarios de la innovación.

Bajo ese entendido los agentes de la innovación pueden conformarse a partir de tres modalidades;

- a) Como equipo innovador constituido por un mínimo de tres personas y un máximo de nueve.
- b) Como agente innovador individual, pero integrado a una red de agentes innovadores.
- c) Como agente innovador individual, pero con un amigo crítico que sirva de acompañante permanente durante todo el proceso.

## **IV. DISEÑO DEL PROYECTO**

### **4.1 Propósitos**

Se espera que al menos el 80 % de los alumnos de tercero y cuarto grado logren una adecuada comprensión de las instrucciones mediante la implementación de estrategias lúdicas. Estas estrategias se aplicarán con el objetivo de captar la atención de los alumnos, aumentar su motivación durante la realización de sus actividades, ya que favorecerán una mejor comprensión y seguimiento de las instrucciones.

### **4.2 Objetivo**

Se busca que los alumnos desarrollen la capacidad de comprender instrucciones a través de estrategias lúdicas, ya que la comprensión de instrucciones es una habilidad fundamental para su aprendizaje. De esta manera, se espera que los alumnos logren un mejor rendimiento académico.

### **4.3 Metas**

Para que los alumnos logren comprender de manera efectiva las instrucciones, será necesario planificar y organizar las tareas en pasos más pequeños. La comprensión de instrucciones es una habilidad esencial tanto para el aprendizaje académico como para la vida cotidiana. En este sentido se han diseñado estrategias lúdicas con el propósito de fortalecer el seguimiento de instrucciones. A través de la aplicación de estas actividades lúdicas, se busca mejorar la atención y el rendimiento de los estudiantes de tercero y cuarto grado.

#### **4.4 Estrategias metodológicas**

Las siete estrategias propuestas por Barraza fomentan la creación de soluciones innovadoras. A continuación, se desglosarán cada una de ellas.

Ojos limpios esta estrategia consiste en introducir a una persona relacionada directamente con el problema en el análisis del mismo.

Estrategia de escape consiste en describir los aspectos tanto obvios como ocultos que se dan por sentado en la descripción de un problema.

Estrategia 6,3,5, esta estrategia es una variante altamente estructurada de la estrategia ojos limpios.

Estrategia salida de estereotipos, esta estrategia provoca las ideas mediante cuatro vías, dando la vuelta al modo usual de hacer las cosas, exageración intencionada de dimensiones y medidas, distorsión de las medidas normales, y pensamiento intencionado.

Estrategia SCAMPER esta estrategia se apoya en una lista de verificación de preguntas que desencadenan ideas potencialmente generadoras de soluciones.

Estrategia el dialogo innovador esta estrategia se lleva a cabo en pareja y se realiza en aproximadamente 15 minutos.

Estrategia entradas aleatorias en esta estrategia se sugiere la recopilación al azar de 60 palabras para posteriormente elegir una y a partir de ella vincular el problema ya identificado.

Barraza(2013) contextualiza las estrategias con el objetivo de apoyar el diseño de propuestas de intervención educativa en programas de maestría en el ámbito educativo, donde la mayoría de los alumnos son profesores en ejercicio de los diversos niveles y modalidades del sistema educativo.

En este contexto se incorpora la estrategia de ojos limpios, dado que resulta interesante y será útil para abordar el problema identificado en la primaria Guillermo Prieto, específicamente con los alumnos del grupo tercero y cuarto.

#### **4.4.1 Descripción de la estrategia**

La estrategia de ojos limpios se fundamenta en el reclutamiento de una o varias personas que no estén informadas sobre el problema específico que se está tratando. Para implementar esta estrategia, se puede contar con la participación de profesionales de diversas áreas, como maestros de preescolar, primaria, secundaria, entre otros niveles educativos. Asimismo, se puede colaborar con individuos de otras profesiones, como abogados, ingenieros, y otros quienes no necesariamente deben ser docentes. También es posible incluir especialistas que brinden apoyo en el sistema educativo, tales como trabajadores sociales o psicólogos. Después de proporcionarles una explicación detallada sobre el tema y las estrategias involucradas, estas personas contribuirán con sus opiniones y perspectivas sobre lo abordado.

#### **4.4.2 Como se aplicó**

La estrategia de ojos limpios se implementó el lunes 6 de marzo del 2023, a las 11:00 a.m. al inicio de la actividad la facilitadora se presentó ante los invitados y les brindo una breve introducción sobre el propósito y el proceso de la dinámica que se iba llevar a cabo. A continuación, se les presento el tema central, comenzando con la exposición del problema a los participantes, posteriormente se anotó el problema en el pizarrón para facilitar su comprensión. Se les explico detalladamente en que

consistía el problema y cual era el proceso relacionado con la situación planteada. Al finalizar, se entregó a cada participante una hoja en la que debían escribir las ideas y reflexiones que les generaba la problemática. Para concluir se les pidió a los participantes que compartieran sus opiniones y se les preguntó sobre cómo se habían sentido durante la sesión.

#### 4.4.3 Evidencias

Se aplicó una prueba estandarizada a los alumnos de tercero y cuarto grado con el objetivo de evaluar su comprensión de las instrucciones que se les proporcionaban.



Imagen 1. Actividad de recorte



Imagen 2. Actividad de lectura

## 4.5 Planificación

### Sesión 1

<b>Título de la actividad:</b> Manos a la obra					
<b>Meta u objetivo:</b> que los niños obtengan conocimiento del seguimiento de instrucciones por medio de impresiones recortables.					
<b>Formas de medición (evaluación) de resultados:</b> a través de la observación y Trabajos de los niños.					
Esta actividad servirá para que los alumnos se guíen por medio de impresiones y ver si realmente siguen instrucciones como se les dice en cada impresión	<b>Actividades</b>  Impresiones con recortes	<b>Recursos humanos</b>  Alumnos	<b>Materiales</b> Impresiones Tijeras Hojas blancas Resistol Mesas Sillas Bocina Pizarrón Cinta	<b>Duración</b> 30 minutos	<b>Lugar</b> Salón de clases
<b>Inicio:</b> para iniciar la sesión se les pedirá a los niños que se pongan de pie e iniciaremos con el canto “Escucha y hazlo”, posteriormente se harán preguntas respecto a ¿cómo están?, ¿cómo se sienten?, etc.					
<b>Desarrollo:</b> se les entregarán a los alumnos unas impresiones con diferentes dibujos, las cuales irán recortando de la manera en la cual se les va indicando, después de eso se les dará a cada uno un par de hojas blancas las cuales llevan el nombre del recorte que se les dio al principio, para que las peguen como corresponde esto es para que el niño vea como debe de ir siguiendo las instrucciones, a los niños que se vea que se les está complicando se les brindara el apoyo para evitar que se frustren a la hora de realizar dicha actividad.					
<b>Cierre:</b> al finalizar se le pedirá a cada alumno que pasen a pegar sus trabajos en el pizarrón, después de eso se les cuestionara y preguntará, cómo se sintieron al realizar esa actividad, como les pareció, si les gusto, etc.					

### Sesión 2

<b>Título de la actividad:</b> Construyendo sueños					
<b>Meta u objetivo:</b> que los alumnos mejoren la capacidad de observación, concentración, y atención.					
<b>Formas de medición (evaluación) de resultados:</b> evaluar el rompecabezas que construyeron.					
Esto servirá para ver si el niño realmente va	<b>Actividades</b>  Rompecabezas	<b>Recursos humanos</b>  Alumnos	<b>Materiales</b> Computador a Bocina	<b>Duración</b> 30 minutos	<b>Lugar</b> Cancha

comprendiendo y siguiendo las instrucciones que se les va indicando.			Cartón Imagen impresora Resistol Tijeras Regla		
<b>Inicio:</b> para iniciar la sesión se les pondrá a los alumnos un video acerca de cómo realizar un rompe cabezas <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ld5mlaLWn8Y">https://www.youtube.com/watch?v=ld5mlaLWn8Y</a>					
<b>Desarrollo:</b> después de terminar de ver el video, se irán a la cancha a realizar su rompecabezas, se les entregará dos pedazos de cartón a cada uno, se les irán indicando las instrucciones el primer cartón lo tienen que recortar de un tamaño de 25x25 este les servirá para que quede de base para su rompecabezas, el segundo pedazo lo tienen que dividir en 9 cuadros de un tamaño de 5cm, ya terminado eso se les entregará la impresión que ellos escogieron para su rompecabezas, van a pegar su impresión y después la recortan en los 9 pedazos y listo ya quedó el rompecabezas.					
<b>Cierre:</b> se les pedirá a los alumnos que intercambien sus rompecabezas, se les preguntará cómo se sintieron al realizar la actividad y si les gustó realizarla.					

### Sesión 3

<b>Título de la actividad:</b> Mi casa en la escuela					
<b>Meta u objetivo:</b> que mediante este pasatiempo los niños desarrollen su creatividad, aumente su autoconfianza, que razonen y dialoguen					
<b>Formas de medición (evaluación) de resultados:</b> Bitácora					
	<b>Actividades</b>  Mi casa en la escuela Pedro comió pan	<b>Recursos humanos</b>  Alumnos	<b>Materiales</b> Papelotes Colores Lápices Juguetes Prendas	<b>Duración</b> 25 minutos	<b>Lugar</b> Salón de clases
<b>Inicio:</b> se comenzará con el Juego oral: “Pedro comió pan”. Se nombra a un compañero que será al que le canten. Coro: Pedro comió pan en la casa del tío Juan, Pedro comió pan en la casa del tío Juan. (Contesta el niño que se eligió) ¿Quién soy? – Todos: si tú, (responde el niño) yo no fui. Todos: ¿entonces quién? Y el niño que se eligió nombrará otro compañero y así sucesivamente para recordar los nombres de los compañeros.					
<b>Desarrollo:</b> se les pidió a los alumnos que llevaran una prenda extra o un juguete para poder llevar a cabo la actividad “Mi casa en la escuela”, en un papelote grande dibujarán la casa de cada uno de los niños los cuales describirán y pintarán, hablarán de su tamaño, de su color, etc. Esta información la compartirán con los demás compañeros, de forma ordenada cada uno participará. Al tener sus casas se les indicarán ciertas instrucciones, por ejemplo, que doblen las prendas, que los juguetes los pongan de una manera ordenada y cuidando sus manos, después las cosas las resolveremos en el piso y se le pedirá a cada uno que identifiquen su material, se les brinda la oportunidad de explorar el ambiente y compartir sus juguetes.					

**Cierre:** para finalizar cada niño recogerá su prenda, se sentarán en círculo, se cuestionaron aspectos referentes a la actividad, así como realizar preguntas de qué color y tamaño es la casa del compañero que está al lado, para detectar si estuvieron concentrados cuando sus compañeros participaron.

#### Sesión 4

<b>Título de la actividad:</b> juguemos con el dominó					
<b>Meta u objetivo:</b> que el alumno refuerce la capacidad para relacionar, asociar y seguir aspectos que conlleven a aprendizajes significativos.					
<b>Formas de medición (evaluación) de resultados:</b> rúbrica					
	<b>Actividades</b>  Realizar dominó	<b>Recursos humanos</b> Alumnos	<b>Materiales</b> Cartulina Crayones Lápices	<b>Duración</b> 30 minutos	<b>Lugar</b> Cancha
<b>Inicio:</b> para iniciar la actividad, se les preguntará a los alumnos si alguna vez han jugado al dominó o si habían escuchado en qué consiste este juego, se escuchará la opinión del alumno que desee participar, posteriormente se les explicará la forma de cómo se lleva a cabo esta dinámica.					
<b>Desarrollo:</b> Elaborar piezas de dominó con ayuda de lápices o crayones y pliegos de cartulina, luego nos iremos a la cancha a realizar la actividad, para iniciar se le entregará a cada uno un total de cinco fichas y se colocará el resto en el centro del piso. El primero en participar deberá poner una de sus fichas y el siguiente tendrá que colocar junto a ella una ficha que tenga el mismo número de puntos, en caso de no tener una ficha que concuerde con la de su compañero, el niño deberá tomar una pieza del montón ubicado en el centro y ceder el turno al siguiente que esté participando, deben seguir la dinámica hasta que uno de los niños se quede sin fichas.					
<b>Cierre:</b> los alumnos deberán recoger el material, después se les preguntará ¿cómo les pareció la actividad? ¿Fue difícil? ¿Quieren volver a realizarla?					

#### Sesión 5

<b>Título de la actividad:</b> cofre del olvido					
<b>Meta u objetivo:</b> que el alumno reconozca y nombre situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo.					
<b>Formas de medición (evaluación) de resultados:</b> rúbrica					
	<b>Actividades</b>  Cofre del olvido	<b>Recursos humanos</b> Alumnos	<b>Materiales</b> Hojas de color Plumones Caja Pintura Brochas	<b>Duración</b> 25 minutos	<b>Lugar</b> Salón de clases

<p><b>Inicio:</b> se mostrará una cartulina a los alumnos la cual tiene dibujos referentes a las emociones, después se les entregará un pompón y ellos lo pegaran en la parte de cómo se sienten ellos el día de hoy.</p>
<p><b>Desarrollo:</b> después se les entregaran unas hojas de colores, plumones, caja, pintura, brochas, ya entregado eso se les dará la indicación que van a realizar un cofre del olvido cada niño tendrá que elaborar su propio cofre con una caja pequeña que podrán decorar a su gusto, propiciar que hablen sobre cómo se siente, se elaborará un propio cofre y le colocaran ojos y boca como si fuera un títere, simular que dialoga con el cofre haciendo que este les pregunte, ¿Cómo te sientes hoy?, responda nombrando la emoción y explicando porque se siente así, posteriormente, utilizar el cofre para preguntar a los niños como se sienten y por qué, realizándolo de la siguiente manera: escribiendo y dibujando emociones con colores: tendrán que escribir como o ellos pueda o dibujen la emoción que sienten y el motivo que genera, en un cuarto de hoja de color, como apoyo darles algunas opciones de emociones que pudieran considerar como alegría, miedo, tristeza y enojo, se asociará el color con la emoción, por ejemplo, una hoja azul para la tristeza, amarilla para la alegría, roja para el enojo, al terminar el registro invitarlos a guardar las hojas en el cofre y compartir en ese momento con sus compañeros como se sienten antes de colocarla en el cofre.</p>
<p><b>Cierre:</b> después los cofres los guardarán y se los llevarán a sus casas.</p>

## Sesión 6

<b>Título de la actividad:</b> pedro dice					
<b>Meta u objetivo:</b> que los alumnos sigan instrucciones por medio de lo que les dicen sus compañeros					
<b>Formas de medición (evaluación) de resultados:</b> observación					
	<b>Actividades</b>	<b>Recursos humanos</b>	<b>Materiales</b>	<b>Duración</b>	<b>Lugar</b>
	Jugar con costales Jugar a pedro dice	Alumnos	Costales Libreta Lápiz Paletas	30 minutos	Cancha
<b>Inicio:</b> salir a la cancha y entregarles unos costales a los niños para hacer una dinámica, primero se sortearán unos niños y después otros, después se les entregarán los costales y se deben meter en ellos, ya cuando estén preparados deberán brincar hasta la meta que se les pintó en la cancha el que llegue primero tendrá la oportunidad de dirigir el juego de pedro dice y se le entregará un cuaderno y un lápiz por haber ganado el juego.					
<b>Desarrollo:</b> el niño ganador de la actividad anterior será Pedro, los otros niños se deben reunir alrededor de pedro, quien da instrucciones diciendo: “pedro dice” diciendo a los niños que realicen una acción física. Por ejemplo, “pedro dice que toquen su nariz”, “pedro dice sacudirse como una hoja”. Cada niño debe realizar la acción. Si Pedro no incluye la frase “pedro dice” antes de dar la instrucción, cualquiera que realizó la actividad queda fuera del juego y así se irá haciendo la dinámica.					
<b>Cierre:</b> después terminado el juego se les entregará una paleta a los alumnos y se les cuestionara acerca de las actividades que se realizaron.					

## Sesión 7

<b>Título de la actividad:</b> juego de cocina					
<b>Meta u objetivo:</b> que los alumnos sigan instrucciones					
<b>Formas de medición (evaluación) de resultados:</b> coevaluación					
	<b>Actividades</b>	<b>Recursos humanos</b>	<b>Materiales</b>	<b>Duración</b>	<b>Lugar</b>
	Preparar un pay de limón	Alumnos	Galletas Limonas Leche Mantequilla condensada Car Leche evaporada Licuadora Molde Refrigerador	1 hora	Comedor
<b>Inicio:</b> al inicio se irá al comedor, después de eso se van a formar dos equipos, se les mostrarán los ingredientes a los alumnos, se les explicara cómo es la receta.					
<b>Desarrollo:</b> para realizar la base, se deben mezclar las galletas con la mantequilla hasta formar una pasta, después la pasta se colocará en un molde para pay, ya realizado eso se debe cubrir la base y los bordes con la pasta de galleta y se dejará refrigerar durante 10 minutos. Después en la licuadora se debe verter la leche condensada, la evaporada, se van a partir 9 limones y se exprimrán en la licuadora se va a licuar y listo ya quedo el relleno, se va a verter sobre la base de galleta, después se pondrá otra base de galletas y así sucesivamente se irá haciendo hasta que se terminen los ingredientes, después se meterá al refrigerador y se esperará hasta que cuaje.					
<b>Cierre:</b> pasado el tiempo se sacarán los “pay” del refrigerador, se probará y los equipos deberán evaluar, y por último se les preguntará cómo se sintieron.					

## Sesión 8

<b>Título de la actividad:</b> aprendamos a guiarnos por instructivos					
<b>Meta u objetivo:</b> que los alumnos aprendan a interpretar instructivos					
<b>Formas de medición (evaluación) de resultados:</b> rúbrica					
	<b>Actividades</b>	<b>Recursos humanos</b>	<b>Materiales</b>	<b>Duración</b>	<b>Lugar</b>
	Realizar un papalote	Alumnos	pliegos de plástico o de papel seda palos finos de madera Cinta pegante Cuerda delgada y resistente Bolsas	1 hora	Cancha

			Tela		
<b>Inicio:</b> saludar a los alumnos, hacer 2 filas una de niños y otras de niñas y salir a la cancha de forma ordenada.					
<b>Desarrollo:</b> para la actividad a realizar se va hacer un papalote se les entregarán a los alumnos los materiales y se les irán diciendo los pasos que deben seguir, el primer procedimiento es se ubicaran los palos en forma de cruz y se ataran con firmeza en la unión cruzando la cuerda y con un nudo que no se suelte. Esta será la estructura del papalote, el segundo paso es recortar el plástico de manera que abarque el área de los palos amarrados, después pegaran la estructura del plástico con cinta, el tercer paso es cortar un trozo de cuerda que sea al menos del doble de la altura del papalote se va a pasar con cuidado por la mitad del plástico y se amarrará un poco más abajo del centro de la estructura, que es la intersección de los palos, después se amarraran dos trozos más de cuerda a los extremos laterales de la cometa y se unirán con el trozo central, para darle estabilidad, y por último se pondrán retazos de tela livianos para hacer la cola del papalote , que debe ser al menos cinco veces más larga que la estructura, para que el papalote se mantenga estable y no gire sin control. Y listo					
<b>Cierre:</b> una vez terminado el papalote se volarán en la cancha para ver si realmente los alumnos comprendieron bien el seguimiento de instrucciones que se les iban diciendo.					

#### 4.6 Procedimiento de evaluación

##### Sesión 1 Manos a la obra

**Meta u objetivo:** Que los niños obtengan conocimiento del seguimiento de instrucciones por medio de impresiones recortables.



Imagen 3. Evaluación

La sesión comenzó a las 9:00 de la mañana, escribiendo la fecha en el pizarrón, después de eso se les preguntó a los alumnos cómo se encontraban, y que actividades habían realizado el día anterior. Posteriormente se les entregaron unas impresiones que contenían imágenes con punteos, y se les explico las instrucciones de como debían proceder. La primera indicación fue escribir su nombre y la fecha en una hoja blanca. La actividad resulto algo desafiante para los alumnos ya que requerían realizar los recortes de manera precisa. Una vez que cada estudiante termino la actividad, debía acercarse al pizarrón para pegar su trabajo, tras colocar su trabajo se les invito

a comentar sus opiniones sobre la actividad, expresando como se sintieron, si les resulto divertida, o si por el contrario, les causo frustración. Esta dinámica se repitió con cada uno de los alumnos.

## **Sesión 2** Construyendo Sueños

**Meta u objetivo:** Que los alumnos mejoren la capacidad de observación, concentración, y atención.

La sesión comenzó a las 9:30 de la mañana. Lo primero que se hizo fue saludar a los alumnos, y explicarles el contenido y la dinámica de la clase. A continuación, se les reprodujo un video instructivo sobre cómo realizar un rompecabezas. Al finalizar el video, cada alumno tomo unas tijeras de su estuche, y se dirigió a la cancha para comenzar con la actividad se les entrego el material necesario para la realización del rompecabezas, el primer paso consistió en elegir una imagen interesante para el rompecabezas la cual podría ser una fotografía, un dibujo o cualquier otra imagen que fuera atractiva para los alumnos. Luego se imprimió la imagen seleccionada y se cortaron las piezas. Una vez recortadas las piezas se pegaron sobre un pedazo de cartón para darles mayor firmeza. Para hacer la actividad más desafiante los alumnos añadieron piezas en blanco al rompecabezas, lo que aumento la dificultad, ya que debían adivinar la ubicación de las piezas faltantes. Al finalizar los alumnos separaron las piezas y tomaron turnos para armar el rompecabezas. Una vez completado el rompecabezas se guardó en una caja para asegurar que las piezas permanecieran juntas. Los alumnos mostraron gran entusiasmo por la actividad ya que fue dinámica y divertida, lo que favoreció su participación y aprendizaje.



Imagen 4. Aplicación de dinámica

### **Sesión 3** Jugando con el dominó

**Meta u objetivo:** Que el alumno refuerce la capacidad relacionar, asociar y seguir aspectos que conlleven aprendizajes significativos.

La sesión comenzó a las 9:00 de la mañana, iniciando con un saludo a los alumnos, la actividad se desarrolló en el área de la cancha. Para comenzar se les preguntó a los alumnos si alguna vez habían jugado al dominó. Tras escuchar sus respuestas se les explico en que consiste el juego, así como su objetivo, que es colocar todas las fichas en línea conectándolas según los puntos que se indican en cada una de ellas. A continuación, se les entrego el material necesario para la actividad, primero los alumnos debían recortar pedazos de cartulina en partes iguales. Luego utilizando una regla tenían que dividir cada pedazo de cartulina a la mitad y marcar los puntos según las indicaciones recibidas. Una vez que las fichas estuvieron listas se tomaron las fichas de dominó y se dividieron en dos grupos asegurándose que ambos tuvieran la misma cantidad de fichas, después se mezclaron todas las fichas. El juego comenzó cuando los jugadores trabajaron en equipo para colocar las fichas siguiendo la regla de que cada ficha debía conectarse con los puntos correspondientes en el extremo de la ficha anterior, si un jugador no podía colocar ninguna ficha, debía pasar su turno. El juego finalizo cuando uno de los de los jugadores coloco todas sus fichas o si bien cuando ninguno pudo continuar. Esta dinámica resulto muy interesante, ya que los alumnos mostraron un gran interés en participar y seguir las instrucciones que se les indicaban mientras desarrollaban el juego.



Imagen 5. Aplicación de dinámica 2

#### **Sesión 4** Juego de cocina

**Meta u objetivo:** Que los alumnos sigan instrucciones

Por medio de una actividad en la cocina.

La sesión comenzó a las 10:00 de la mañana, y se llevó a cabo en el comedor ya que el objetivo era preparar un pay de limón, un postre clásico y delicioso que se puede hacer fácilmente con pocos ingredientes. Primero se entregaron los ingredientes necesarios para la elaboración del pay. Posteriormente los alumnos se lavaron las manos, y se les proporcionaron las indicaciones para comenzar a preparar la masa. Para la masa se necesitaban los siguientes ingredientes, galletas y mantequilla. Las galletas debían ser molidas en la licuadora hasta quedar finamente trituradas, luego se añadieron al tazón y se les incorporo la mantequilla, una vez reunidos los ingredientes se debían batir bien hasta lograr una mezcla homogénea que formara una masa suave esta masa se colocó en un molde y se recortaron los bordes sobrantes. Para prepara el relleno los ingredientes requeridos eran: leche evaporada, leche condensada, y el jugo de 10 limones. Estos ingredientes se mezclaron en la licuadora hasta tener una mezcla uniforme, posteriormente el relleno se vertió lentamente sobre la masa, asegurándose de distribuirlo de manera equitativa. Finalmente, el pay se colocó en el refrigerador durante dos horas. Una vez transcurrido el tiempo los alumnos pudieron degustar el delicioso pay que habían preparado. Esta actividad fue una experiencia diferente y llena de sabor que cautivo a los estudiantes, quienes estaban ansiosos porque el tiempo pasara rápidamente para disfrutar del resultado de su trabajo.



Imagen 6. Actividad del pay de limón

## 4.7 Seguimiento y realimentación

Los instrumentos de evaluación utilizados tienen como objetivo medir las actividades realizadas por los alumnos, evaluando aspectos como su atención, participación, y escucha activa. Esta evaluación se llevó a cabo con el fin de identificar áreas de mejora y determinar qué aspectos deben ser reforzados para favorecer un aprendizaje más efectivo. El propósito de la sesión fue hacer que las actividades resultaran más atractivas y realmente contribuyeran al desarrollo de los estudiantes. Además los resultados obtenidos permitirán ajustar las estrategias de enseñanza y garantizar que las necesidades de los alumnos sean atendidas de la manera más adecuada.

### Sesión 1 Manos a la obra

Acciones a evaluar	Siempre	Algunas veces	Aspecto a mejorar	Observaciones
Atención y escucha activa	X			La actividad fue divertida, los niños se veían muy motivados a la hora de realizarla.
Desarrollo la actividad	X			
La dinámica fue interesante	X			
El grupo se encontró motivado	X			
Al grupo le gustó la actividad	X			

Tabla 1 Manos a la obra

### Sesión 2 construyendo sueños

Acciones a evaluar	Siempre	Algunas veces	Aspecto a mejorar
Atención y escucha activa		X	
Realizaron todas las piezas	X		

Todos los alumnos participaron	X		
--------------------------------	---	--	--

Tabla 2 construyendo sueños

### Sesión 3 juguemos con el dominó

Acciones a evaluar	Siempre	Algunas veces	Aspecto a mejorar
El grupo tuvo poco esfuerzo para que el juego fuera interesante.	X		
El grupo hizo que el juego estuviera divertido	X		
El juego tiene las fichas suficientes	X		
Todos los alumnos participaron y siguieron lo que se les indicaba		X	

Tabla 3 juguemos con el dominó

### Sesión 4 juego de cocina

Marca con una x la opción que señala como realizaron las actividades los alumnos

Aspectos	Siempre	A veces	Se le dificulto
Trabajaron en equipo	X		
Realizaron todos los pasos para hacer el pay			X
Ordenaron el lugar donde realizaron la actividad	X		

Tabla 4 juego de cocina

## **V. RESULTADOS**

Los resultados obtenidos indican que los alumnos realizaron las actividades de manera positiva. Aunque al principio mostraron algo de frustración y tendían a distraerse, lograron superar estas dificultades y completaron todas las actividades de manera satisfactoria, lo más destacado fue la actividad de cocina, que resulto ser una experiencia nueva y emocionante para los alumnos. Mostraron gran entusiasmo al seguir las indicaciones, y al final la preparación del pay fue un éxito.

### **5.1 Sesión 1**

Manos a la obra

Objetivo: Que los niños obtengan conocimiento del seguimiento de instrucciones por medio de impresiones recortables.

Resultados preliminares: los alumnos realizaron bien las actividades ya que fue una dinámica divertida, aunque al principio se mostraban un poco frustrados por cómo tenían que ir recortando, pero al final lograron vencer los nervios y pudieron realizar de una buena manera la actividad.

### **5.2 Sesión 2**

Construyendo sueños

Objetivo: Que los alumnos mejoren la capacidad de observación, concentración, y atención.

Resultados preliminares: los alumnos estuvieron muy motivados al realizar la actividad ya que era una dinámica divertida la cual fue disfrutada por los alumnos, trabajaron muy bien todos.

### **5.3 Sesión 3**

Jugando con el dominó

Objetivo: Que los alumnos refuercen la capacidad de relacionar, asociar y seguir aspectos que conlleven a aprendizajes significativos.

Resultados preliminares: la actividad estuvo interesante, solo que algunos alumnos se distraen a la hora de estar recortando los cuadritos, pero al final realizaron todas las fichas y trabajaron de manera ordenada.

#### **5.4 Sesión 4**

Juego de cocina

Objetivo: Que los alumnos sigan instrucciones por medio de una actividad en la cocina.

Resultados preliminares: esta actividad fue muy divertida ya que los alumnos no habían estado en la cocina realizando una actividad, el pay lo realizaron muy bien todos siguieron las indicaciones que se les iban dando, estaban muy emocionados, y al final la preparación quedó muy rica.

## CONCLUSIONES

En conclusión, el proyecto de innovación titulado "Las estrategias lúdicas como medio para mejorar el seguimiento de Instrucciones en actividades escolares con alumnos de 3° y 4° de primaria" se fundamenta en la premisa de que el aprendizaje puede ser significativamente enriquecido a través de enfoques interactivos y motivadores, la incorporación de estrategias lúdicas no solo facilita la comprensión de conceptos complejos, sino que también promueve un ambiente de aprendizaje más dinámico y colaborativo, al fomentar la participación activa de los estudiantes, estas estrategias contribuyen a un desarrollo integral de habilidades, mejorando la retención de información y el rendimiento académico.

Este proyecto se erige como un paso hacia la transformación educativa, alineándose con la necesidad de innovar en las metodologías de enseñanza para responder de manera efectiva a las demandas del entorno actual, es por ello que se fue llevando a cabo algunas técnicas e instrumentos las cuales se ocuparon para el estudio de la problemática y se plantearon como una iniciativa esencial para identificar y resolver las dificultades enfrentadas por los alumnos de tercero y cuarto de la escuela primaria Guillermo Prieto.

La relevancia de este proyecto radica en la capacidad para beneficiar a los estudiantes y al mismo tiempo enriquecer la formación profesional como futura licenciada en pedagogía, al potenciar mis habilidades y conocimientos en la práctica, contribuir a la mejora del entorno educativo y fomenta un aprendizaje más significativo, así, esta propuesta no solo aborda problemáticas específicas, sino que también sienta las bases para una cultura de innovación continua en la educación.

El proyecto de innovación se orienta a mejorar la comprensión de instrucciones en los alumnos de tercero y cuarto mediante la implementación de estrategias lúdicas, este enfoque busca no solo captar la atención de los estudiantes, sino también

aumentar su motivación durante las actividades, lo que se traduce en un aprendizaje más efectivo, al considerar la comprensión de instrucciones como una habilidad esencial para el rendimiento académico y la vida cotidiana, se establecieron objetivos claros los cuales permitieron a los alumnos desglosar tareas en pasos más manejables, asegurando un aprendizaje significativo, de este modo, el proyecto no solo se enfocó en mejorar la comprensión inmediata de los alumnos, sino que también promueve habilidades que les serán útiles a lo largo de su trayectoria educativa y personal, este enfoque integral destacó la importancia de la motivación y el compromiso activo de los estudiantes en su proceso de aprendizaje, sentando las bases para un futuro académico más exitoso.

Así mismo la implementación de estrategias lúdicas con los alumnos de tercero y cuarto de la Primaria Guillermo Prieto resultó ser una experiencia sumamente enriquecedora. A través de juegos y dinámicas interactivas, los estudiantes mostraron una notable mejora en su comprensión al seguir las instrucciones para las actividades. Su participación activa y el entusiasmo generado por estas actividades no solo facilitaron el aprendizaje, sino que también fomentaron un ambiente colaborativo y positivo en el aula.

Al finalizar el proyecto, se evidenció que los alumnos se sentían más motivados y seguros al seguir instrucciones, lo que impactó de manera favorable en su rendimiento académico. Este enfoque innovador no solo benefició la comprensión de conceptos, sino que también fortaleció la relación entre los estudiantes y la docente, promoviendo una comunicación más fluida.

Este proyecto destacó la importancia de integrar estrategias lúdicas en el proceso educativo, subrayando su papel fundamental en la mejora del aprendizaje y en la creación de un entorno escolar más dinámico y colaborativo.

La experiencia de trabajar con los alumnos de tercero y cuarto a través de estrategias lúdicas, dejó a Sandra profundamente satisfecha ya que la interacción con los estudiantes no solo le permitió observar su progreso académico, sino que también le enseñó la importancia de la motivación y el compromiso en el aprendizaje.

Cada juego y actividad lúdica fue una oportunidad para conectar con ellos de una manera más significativa, lo que fortaleció la relación y creó un ambiente más abierto y colaborativo. Se aprendió que, al incorporar el juego en el proceso educativo, no solo facilitamos la comprensión de los conceptos, sino que también se cultiva un amor por el aprendizaje que puede perdurar en el tiempo.

Esta experiencia me recordó que, como pedagoga, mi papel es también el de inspirar y generar curiosidad. Los estudiantes me mostraron que el aprendizaje puede ser divertido y significativo, y me llevo valiosas lecciones sobre la flexibilidad y creatividad en la enseñanza, esta vivencia ha enriquecido mi perspectiva sobre la educación y ha renovado mi compromiso con la búsqueda de métodos innovadores que beneficien a los alumnos.

Por último, también considero que el diseñar y desarrollar programas educativos es fundamental en mi desarrollo como pedagoga ya que me permite crear planes de enseñanza y estrategias que realmente correspondan a las necesidades de los estudiantes, esto no solo va a permitir una educación de calidad, sino también generar un impacto positivo en el proceso de aprendizaje garantizando que los estudiantes reciban la atención y el apoyo que necesitan para su desarrollo integral.

## Referencias

- Agustina R. A. (2018). *La educación en México y perspectivas económicas, según el Nuevo Modelo Educativo y el Plan Nacional de Desarrollo*  
<http://ru.iiec.unam.mx/5224/1/4-215-Rodriguez.pdf>
- Bunce, F.N. (2010). *Estrategias y herramientas para mejorar la atención de los alumnos en el aula*  
<https://www.ineuroeducacion.com.mx/avisos/docs/Estrategias%20y%20herramientas%20para%20mejorar%20la%20atenci%C3%B3n%20de%20los%20alumnos%20en%20el%20aula.pdf>
- Barraza, M. A (2013). *¿Cómo elaborar proyectos de innovación educativa?* (Pp. 10-66):file:///C:/Users/Agnes/Downloads/Libro%20como\_elaborar\_proyectos\_de\_innovacion
- Educación (2015), *relevancia de la dimensión para la cultura y el desarrollo*  
<https://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/digital-library/cdis/Educacion.pdf>
- Federico, L. M. (2014). *La UNESCO y el proyecto de educación.*  
[https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-44202014000100003](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-44202014000100003)
- Fabio, E. M. (2016). *La lúdica como estrategia pedagógica.*  
<https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/e96ba4e4-a1dd-46ff-a466-94c49db6ed92/content>
- Gobierno de México. (2012). [http://sep.gob.mx/es/sep1/sep1\\_I\\_La\\_Regulacion](http://sep.gob.mx/es/sep1/sep1_I_La_Regulacion)
- Jacques, D. (s.f.). *Los Cuatro Pilares. La educación encierra un tesoro.*  
<https://www.uv.mx/dgdaie/files/2012/11/PPP-DC-Delors-Los-cuatro-pilares.pdf>
- Jalisco educativo (2010) <http://www.edu.jalisco.gob.mx/jalisco-educativo>

Ley de educación del estado de Jalisco, ARTÍCULO 3º.-.  
[https://transparencia.info.jalisco.gob.mx/sites/default/files/07\\_Ley\\_de\\_Educacion\\_del\\_Estado\\_de\\_Jalisco.pdf](https://transparencia.info.jalisco.gob.mx/sites/default/files/07_Ley_de_Educacion_del_Estado_de_Jalisco.pdf)

Marco de políticas educativas. (2019).  
<https://eduteka.icesi.edu.co/modulos/11/342/1043/1>

Secretaria de educación. (SF). *Gobierno del estado de Jalisco*.  
<https://www.jalisco.gob.mx/es/gobierno/dependencias>

Secretaria de educación Jalisco. (2018). <https://portalsej.jalisco.gob.mx/directorio>.

Secretaria de educación pública. (21 de enero de 2020).  
<https://www.gob.mx/sep/acciones-y-programas/vision-y-mision-de-la-sep>.

Secretaria de educación pública. (2017).  
[https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit\\_accion\\_files/siteal\\_mexico\\_0106.pdf](https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/siteal_mexico_0106.pdf)

## Anexos

### Anexo 1

Instrumento aplicado al docente encargado del grupo de tercero y cuarto, con el objetivo de reflexionar sobre los desafíos y dificultades que enfrenta en su labor educativa.

Capacidades	Si	No
Explicar la problemática educativa del país (alguna vez en su trayecto como docente ha tenido la necesidad de explicar la problemática educativa del país)		
Construir propuestas educativas innovadoras (en algún momento ha experimentado dificultades para construir propuestas didácticas innovadoras que ayuden a sus alumnos a lograr los niveles de aprendizaje esperado)		
Realizar práctica profesional fundada (ha experimentado dificultades para diseñar sus secuencias didácticas fundamentado en argumentos teóricos o lo hace con la pura experiencia)		
Diseñar desarrollar y evaluar programas educativos (al momento de diseñar, desarrollar y evaluar el programa educativo que imparte ha experimentado dificultades)		
Posible ejercicio de la docencia (ha vivido dificultades en el ejercicio de su quehacer docente)		
Asesoría formación docente (ha experimentado dificultades en sus procesos de capacitación como docente)		
Elaboración de propuestas didácticas (cuando diseña sus secuencias didácticas para este grupo ha experimentado dificultades)		
Reflexión del quehacer docente y pedagógico (ha experimentado contratiempos para lograr una reflexión propia acerca de su práctica docente)		
Proceso de planeación docente (ha experimentado dificultades en el proceso de enseñanza con los alumnos a cargo)		
Intervención del formador en espacios educativos formales y no formales (ha requerido realizar visitas externas con su grupo de alumnos)		
Métodos y estrategias para la evaluación de los aprendizajes y del trabajo docente (ha experimentado dificultades para lograr las metas de aprendizaje durante las visitas externas)		
(Ha experimentado dificultades en los procesos de evaluación de los aprendizajes en sus alumnos)		

## Anexo 2

Instrumento aplicado por docente encargado del proyecto para registrar situaciones que ocurrieron durante la clase, para mejorar la calidad de la enseñanza.

Autorregistro	
Ubicación:	
Situaciones:	Reflexiones/Comentarios
Hipótesis: ¿Qué pasó este día? (¿cuál es la preocupación temática?)	

## Anexo 3

Instrumento aplicado a alumnos, con el objetivo de identificar las actividades que se consideran más esenciales y tengan un impacto significativo en el aprendizaje de los estudiantes.

Actividades	No es importante	Es parcialmente importante	Importante	Muy importante

#### Anexo 4

Instrumento para analizar las condiciones sociales, económicas, políticas, ideológicas y axiológicas en el contexto educativo.

	UNESCO	SEP	SEJ
Sociales ¿Cuáles son las condiciones de la sociedad actual, según la UNESCO, SEP y SEJ?			
Económicos ¿Cuáles son las condiciones económicas de la sociedad actual, según la UNESCO, SEP y SEJ?			
Políticos ¿Cuáles son las políticas educativas actuales según la UNESCO, SEP y SEJ?			
Ideológicos ¿Cuáles son los modelos educativos actuales, según la UNESCO, SEP y SEJ?			
Axiológicos ¿Cuáles son los valores que promueven los modelos educativos actuales, según la UNESCO, SEP y SEJ?			

## Anexo 5

Registro de estudiantes para obtener datos generales y realizar un seguimiento mas organizado.

<b>Alumno 1</b>	Edad 8 años, lugar de nacimiento Sayula, domicilio Ojo de Agua, en la calle Colón #100 A, vive con su mamá.
<b>Alumno 2</b>	Edad 8 años, lugar de nacimiento Sayula, domicilio Ojo de Agua, en la calle Privada Alvarado #5, vive con sus papás.
<b>Alumna 3</b>	Edad 8 años, lugar de nacimiento San Gabriel, domicilio Ojo de Agua, en la calle Olvido #36, vive con sus papás.
<b>Alumno 4</b>	Edad 7 años, lugar de nacimiento Ojo de Agua, en la calle Cristóbal Colón #104, viven con su mamá.
<b>Alumna 5</b>	Edad 8 años, lugar de nacimiento Guadalajara, domicilio Ojo de Agua, en la calle Colón #100, vive con sus papás.
<b>Alumna 6</b>	Edad 8 años, lugar de nacimiento Guadalajara, domicilio Ojo de Agua, en la calle Alvarado #41, vive con su mamá.
<b>Alumna 7</b>	Edad 8 años, lugar de nacimiento Sayula, domicilio Ojo de Agua, en la calle Colón SN, vive con su abuelita.
<b>Alumno 8</b>	Edad 9 años, lugar de nacimiento Sayula, domicilio Ojo de Agua, en la calle Hidalgo #14, vive con sus papás.
<b>Alumno 9</b>	Edad 9 años, lugar de nacimiento Sayula, domicilio Ojo de Agua, en la calle Colón #105, vive con sus papás.
<b>Alumno 10</b>	Edad 9 años, lugar de nacimiento San Gabriel, domicilio Ojo de Agua, en la calle Alvarado #125, vive con sus papás.
<b>Alumna 11</b>	Edad 9 años, lugar de nacimiento San Gabriel, domicilio Ojo de Agua, en la calle Colón #2, vive con sus papas.
<b>Alumna 12</b>	Edad 8 años, lugar de nacimiento Sayula, domicilio Ojo de Agua, en la calle Colón #13, vive con sus papás.
<b>Alumna 13</b>	Edad 9 años, lugar de nacimiento Sayula, domicilio Ojo de Agua, en la calle Alvarado #45, vive con sus papás.
<b>Alumno 14</b>	Edad 9 años, lugar de nacimiento San Gabriel, domicilio Ojo de Agua, en la calle Hidalgo #37, vive con sus papás.

## Anexo 6

Del anexo 6 al 13 son las planeaciones didácticas las cuales fueron aplicadas a los estudiantes, con el objetivo de que comprendieran mejor a la hora de realizar las actividades y siguieran de una mejor manera el seguimiento de instrucciones.

<b>Título de la actividad:</b> Manos a la obra					
<b>Meta u objetivo:</b> que los niños obtengan conocimiento del seguimiento de instrucciones por medio de impresiones recortables.					
<b>Formas de medición (evaluación) de resultados:</b> a través de la observación y Trabajos de los niños.					
Esta actividad servirá para que los alumnos se guíen por medio de impresiones y ver si realmente siguen instrucciones como se les dice en cada impresión	<b>Actividades</b>  Impresiones con recortes	<b>Recursos humanos</b>  Alumnos	<b>Materiales</b> Impresiones Tijeras Hojas blancas Resistol Mesas Sillas Bocina Pizarrón Cinta	<b>Duración</b> 30 minutos	<b>Lugar</b> Salón de clases
<b>Inicio:</b> para iniciar la sesión se les pedirá a los niños que se pongan de pie se iniciará con el canto “Escucha y hazlo”, posteriormente se harán preguntas respecto a ¿cómo están?, ¿cómo se sienten?, etc.					
<b>Desarrollo:</b> se les entregará a los alumnos unas impresiones con diferentes dibujos, las cuales irán recortando de la manera en la cual se les va indicando, después de eso se les dará a cada uno un par de hojas blancas las cuales llevan el nombre del recorte que se les dio al principio, para que las peguen como corresponde esto es para que el niño vea como debe de ir siguiendo las instrucciones, a los niños que se vea que se les está complicando se les brindara el apoyo para evitar que se frustren a la hora de realizar dicha actividad.					
<b>Cierre:</b> al finalizar se le pedirá a cada alumno que pasen a pegar sus trabajos en el pizarrón, después de eso se les cuestionará y preguntará, como se sintieron al realizar esa actividad, como les pareció, si les gusto, etc.					

## Anexo 7

<b>Título de la actividad:</b> Construyendo sueños					
<b>Meta u objetivo:</b> que los alumnos mejoren la capacidad de observación, concentración, y atención.					
<b>Formas de medición (evaluación) de resultados:</b> evaluar el rompe cabezas que construyeron.					
Esto servirá para ver si el niño realmente va comprendiendo y siguiendo las instrucciones que se les va indicando.	<b>Actividades</b> Rompecabezas	<b>Recursos humanos</b> Alumnos	<b>Materiales</b> Computadora Bocina Cartón Imagen impresora Resistol Tijeras Regla	<b>Duración</b> 30 minutos	<b>Lugar</b> Cancha
<b>Inicio:</b> para iniciar la sesión se les pondrá a los alumnos un video acerca de cómo realizar un rompe cabezas <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ld5mlaLWn8Y">https://www.youtube.com/watch?v=ld5mlaLWn8Y</a>					
<b>Desarrollo:</b> después de terminar de ver el video, se irán a la cancha a realizar su rompe cabezas, se les entregará dos pedazos de cartón a cada uno, se les irán indicando las instrucciones el primer cartón lo tienen que recortar de un tamaño de 25x25 ese les servirá para que quede de base para su rompe cabezas, el segundo pedazo lo tienen que dividir en 9 cuadros de un tamaño de 5cm, ya terminado eso se les entregará la impresión que ellos escogieron para su rompecabezas, van a pegar su impresión y después la recortaran en los 9 pedazos y listo ya quedó el rompe cabezas.					
<b>Cierre:</b> se les pedirá a los alumnos que intercambien sus rompecabezas, se les preguntará como se sintieron al realizar la actividad y si les gusto realizarla.					

## Anexo 8

<b>Título de la actividad:</b> Mi casa en la escuela					
<b>Meta u objetivo:</b> que mediante este pasatiempo los niños desarrollen su creatividad, aumenta su autoconfianza, que razonen y dialoguen					
<b>Formas de medición (evaluación) de resultados:</b> Bitácora					
	<b>Actividades</b>  Mi casa en la escuela Pedro comió pan	<b>Recursos humanos</b>  Alumnos	<b>Materiales</b> Papelotes Colores Lápices Juguetes Prendas	<b>Duración</b> 25 minutos	<b>Lugar</b> Salón de clases
<p><b>Inicio:</b> se comenzará con el Juego oral: “Pedro comió pan”. Se nombra a un compañero que será al que le canten. Coro: Pedro comió pan en la casa del tío Juan, Pedro comió pan en la casa del tío Juan. (Contesta el niño que se eligió) ¿Quién yo? – Todos: si tú, (responde el niño) yo no fui. Todos: ¿entonces quién? Y el niño que se eligió nombra otro compañero y así sucesivamente para recordar los nombres de los compañeros.</p>					
<p><b>Desarrollo:</b> se les pidió a los alumnos que llevaran una prenda extra o un juguete para poder llevar a cabo la actividad “Mi casa en la escuela”, en un papelote grande dibujarán la casa de cada uno de los niños los cuales describirán y pintarán, hablarán de su tamaño, de su color, etc. Esta información la compartirán con los demás compañeros, de forma ordenada cada uno participará. Al tener sus casas se les indicaran ciertas instrucciones, por ejemplo, que doblen las prendas, que los juguetes los pongan de una manera ordenada y cuidando sus manos, después las cosas se revolverán en el piso y se le pedirá a cada uno que identifiquen su material, se les brinda la oportunidad de explorar el ambiente y compartir sus juguetes.</p>					
<p><b>Cierre:</b> para finalizar cada niño recogerá su prenda, se sentarán en círculo, se cuestionará aspectos referentes a la actividad, así como realizar preguntas de qué color y tamaño es la casa del compañero que está al lado, para detectar si estuvieron concentrados cuando sus compañeros participaron.</p>					

## Anexo 9

<b>Título de la actividad:</b> juguemos con el domino					
<b>Meta u objetivo:</b> que el alumno refuerce la capacidad para relacionar, asociar y seguir aspectos que conlleven a aprendizajes significativos.					
<b>Formas de medición (evaluación) de resultados:</b> rubrica					
	<b>Actividades</b>  Realizar domino	<b>Recursos humanos</b>  Alumnos	<b>Materiales</b> Cartulina Crayones Lápices	<b>Duración</b>  30 minutos	<b>Lugar</b>  Cancha
<b>Inicio:</b> para iniciar la actividad, se les preguntarán a los alumnos si alguna vez han jugado al domino o si habían escuchado en que consiste este juego, se escuchara la opinión del alumno que dese participar, posteriormente se les explicara la forma de cómo se lleva a cabo esta dinámica.					
<b>Desarrollo:</b> Elaborar piezas de dominó con ayuda de lápices o crayones y pliegos de cartulina, luego se irán a la cancha a realizar la actividad, para iniciar se le entregará a cada uno un total de cinco fichas y se colocará el resto en el centro del piso. El primero en participar deberá poner una de sus fichas y el siguiente tendrá que colocar junto a ella una ficha que tenga el mismo número de puntos, en caso de no tener una ficha que concuerde con la de su compañero, el niño deberá tomar una pieza del montón ubicado en el centro y ceder el turno al siguiente que esté participando, deben seguir la dinámica hasta que uno de los niños se quede sin fichas.					
<b>Cierre:</b> los alumnos deberán de recoger el material, después se les preguntara ¿cómo les pareció la actividad? ¿Estuvo difícil? ¿Quieren volver a realizarla?					

## Anexo 10

<b>Título de la actividad:</b> cofre del olvido					
<b>Meta u objetivo:</b> que el alumno reconozca y nombre situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo.					
<b>Formas de medición (evaluación) de resultados:</b> rubrica					
	<b>Actividades</b>  Cofre del olvido	<b>Recursos humanos</b>  Alumnos	<b>Materiales</b>  Hojas de color Plumones Caja Pintura Brochas	<b>Duración</b>  25 minutos	<b>Lugar</b>  Salón de clases
<b>Inicio:</b> se mostrará una cartulina a los alumnos la cual tiene dibujos referentes a las emociones, después se les entregará un pompón y ellos lo pegarán en la parte de cómo se sienten ellos el día de hoy.					
<b>Desarrollo:</b> después se les entregaran unas hojas de colores, plumones, caja, pintura, brochas, ya entregado eso se les dará la indicación que van a realizar un cofre del olvido cada niño tendrá que elaborar su propio cofre con una caja pequeña que podrán decorar a su gusto, propiciar que hablen sobre cómo se siente, se elaborará un propio cofre y le colocaran ojos y boca como si fuera un títere, simular que dialoga con el cofre haciendo que este les pregunte, ¿Cómo te sientes hoy?, responda nombrando la emoción y explicando porque se siente así, posteriormente, utilizar el cofre para preguntar a los niños como se sienten y por qué, realizándolo de la siguiente manera: escribiendo y dibujando emociones con colores: tendrán que escribir como o ellos pueda o dibujen la emoción que sienten y el motivo que genera, en un cuarto de hoja de color, como apoyo darles algunas opciones de emociones que pudieran considerar como alegría, miedo, tristeza y enojo, se asociará el color con la emoción, por ejemplo, una hoja azul para la tristeza, amarilla para la alegría, roja para el enojo, al terminar el registro invitarlos a guardar las hojas en el cofre y compartir en ese momento con sus compañeros como se sienten antes de colocarla en el cofre.					
<b>Cierre:</b> después los cofres los guardarán y se los llevarán a sus casas.					

## Anexo 11

<b>Título de la actividad:</b> pedro dice					
<b>Meta u objetivo:</b> que los alumnos sigan instrucciones por medio de lo que les dicen sus compañeros					
<b>Formas de medición (evaluación) de resultados:</b> observación					
	<b>Actividades</b> Jugar con costales Jugar a pedro dice	<b>Recursos humanos</b> Alumnos	<b>Materiales</b> Costales Libreta Lápiz Paletas	<b>Duración</b> 30 minutos	<b>Lugar</b> Cancha
<b>Inicio:</b> salir a la cancha y entregarles unos costales a los niños para hacer una dinámica, primero se sortearán unos niños y después otros, después se les entregaran los costales y se deben meter en ellos, ya cuando estén preparados deberán brincar hasta la meta que se les pinto en la cancha el que llegue primero tendrá la oportunidad de dirigir el juego de pedro dice y se le entregará un cuaderno y un lápiz por haber ganado el juego.					
<b>Desarrollo:</b> el niño ganador de la actividad anterior será pedro, los otros niños se deben reunir alrededor de pedro, quien da instrucciones diciendo: "pedro dice." diciendo a los niños que realicen una acción física. Por ejemplo, "pedro dice que toquen su nariz", "pedro dice sacudirse como una hoja". Cada niño debe realizar la acción. Si pedro no incluye la frase "pedro dice" antes de dar la instrucción, cualquiera que realizó la actividad queda fuera del juego y así se ira haciendo la dinámica.					
<b>Cierre:</b> después terminado el juego se les entregará una paleta a los alumnos y se les cuestionará acerca de las actividades que se realizaron.					

## Anexo 12

<b>Título de la actividad:</b> juego de cocina					
<b>Meta u objetivo:</b> que los alumnos sigan instrucciones					
<b>Formas de medición (evaluación) de resultados:</b> coevaluacion					
	<b>Actividades</b> Preparar un pay de limón	<b>Recursos humanos</b> Alumnos	<b>Materiales</b> Galletas Limonas Leche Mantequilla condensada Café Leche evaporada Licuadora Molde Refrigerador	<b>Duración</b> 1 hora	<b>Lugar</b> Comedor
<b>Inicio:</b> al inicio se ira al comedor, después de eso se van a formar dos equipos, se les mostrarán los ingredientes a los alumnos, se les explicará cómo es la receta.					
<b>Desarrollo:</b> para realizar la base, se deben mezclar las galletas con la mantequilla hasta formar una pasta, después la pasta se colocará en un molde para pay, ya realizado eso se debe cubrir la base y los bordes con la pasta de galleta y se dejará refrigerar durante 10 minutos. Después en la licuadora se debe verter la leche condensada, la evaporada, se van a partir 9 limones y se exprimrán en la licuadora se va a licuar y listo ya quedo el relleno, se va a verter sobre la base de galleta, después se pondrá otra base de galletas y así sucesivamente se ira haciendo hasta que se terminen los ingredientes, después se meterá al refrigerador y se esperara hasta que cuaje.					
<b>Cierre:</b> pasado el tiempo se sacarán los pay del refrigerador, se probará y los equipos deberán coevaluarce, y por último se les preguntará como se sintieron.					

## Anexo 13

<b>Título de la actividad:</b> aprendamos a guiarnos por instructivos					
<b>Meta u objetivo:</b> que los alumnos aprendan a interpretar instructivos					
<b>Formas de medición (evaluación) de resultados:</b> rubrica					
	<b>Actividades</b>	<b>Recursos humanos</b>	<b>Materiales</b>	<b>Duración</b>	<b>Lugar</b>
	Realizar un papalote	Alumnos	pliegos de plástico o de papel seda palos finos de madera Cinta pegante Cuerda delgada y resistente Bolsas Tela	1 hora	Cancha
<b>Inicio:</b> saludar a los alumnos, hacer 2 filas una de niños y otras de niñas y salir a la cancha de forma ordenada.					
<b>Desarrollo:</b> para la actividad a realizar se va hacer un papalote se les entregarán a los alumnos los materiales y se les irán diciendo los pasos que deben seguir, el primer procedimiento es se ubicarán los palos en forma de cruz y se atarán con firmeza en la unión cruzando la cuerda y con un nudo que no se suelte. Esta será la estructura del papalote, el segundo paso es recortar el plástico de manera que abarque el área de los palos amarrados, después pegarán la estructura del plástico con cinta, el tercer paso es cortar un trozo de cuerda que sea al menos del doble de la altura del papalote se va a pasar con cuidado por la mitad del plástico y se amarrará un poco más abajo del centro de la estructura, que es la intersección de los palos, después se amarrarán dos trozos más de cuerda a los extremos laterales de la cometa y se unirán con el trozo central, para darle estabilidad, y por último se pondrán retazos de tela livianos para hacer la cola del papalote , que debe ser al menos cinco veces más larga que la estructura, para que el papalote se mantenga estable y no gire sin control. Y listo					
<b>Cierre:</b> una vez terminado el papalote se volarán en la cancha para ver si realmente los alumnos comprendieron bien el seguimiento de instrucciones que se les iban diciendo.					

## Anexo 14



Se les estaba entregando a los alumnos el material para realizar el pay.

Estaba explicando las instrucciones del juego "pedro dice" para comenzar a jugar.



## Anexo 15

### Sesión 1 Manos a la obra

Instrumento aplicado a estudiantes con el objetivo de evaluar la efectividad de la actividad y la participación de los estudiantes.

<b>Acciones a evaluar</b>	<b>Siempre</b>	<b>Algunas veces</b>	<b>Aspecto a mejorar</b>	<b>Observaciones</b>
Atención y escucha activa				
Desarrollo la actividad				
La dinámica fue interesante				
El grupo se encontró motivado				
Al grupo le gusto la actividad				

## Anexo 16

### Sesión 2 construyendo sueños

Instrumento aplicado a estudiantes su objetivo es evaluar el nivel de participación y desempeño de los estudiantes durante la actividad.

<b>Acciones a evaluar</b>	<b>Siempre</b>	<b>Algunas veces</b>	<b>Aspecto a mejorar</b>
Atención y escucha activa			
Realizaron todas las piezas			

Todos los alumnos participaron			
--------------------------------	--	--	--

## Anexo 17

### Sesión 3 juguemos con el dominó

Instrumento aplicado a estudiantes su objetivo es evaluar el nivel de participación y desempeño de los estudiantes durante la actividad.

Acciones a evaluar	Siempre	Algunas veces	Aspecto a mejorar
El grupo tuvo poco esfuerzo para que el juego fuera interesante.			
El grupo hizo que el juego estuviera divertido			
El juego tiene las fichas suficientes			
Todos los alumnos participaron y siguieron lo que se les indicaba			

## Anexo 18

### Sesión 4 juego de cocina

Instrumento aplicado a estudiantes su objetivo es evaluar el nivel de participación y desempeño de los estudiantes durante la actividad.

Marca con una x la opción que señale como realizaron las actividades los alumnos

<b>Aspectos</b>	<b>Siempre</b>	<b>A veces</b>	<b>Se le dificulto</b>
Trabajaron en equipo			
Realizaron todos los pasos para hacer el pay			
Ordenaron el lugar donde realizaron la actividad			

## Anexo 19



Los alumnos estaban creando las fichas para comenzar la dinámica del domino.

Los alumnos estaban diseñando cómo iba a hacer su papalote para luego realizarlo con material reciclado, una vez listo lo llevaría a la cancha para volarlo.

