



Escuela Nacional para Maestras de Jardines de Niños

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR 4º. SEMESTRE
ESTRATEGIA EMERGENTE ANTE LA CONTINGENCIA POR EL COVID-19/ GRUPO 203

Proyecto ABP:

“La importancia del trabajo colaborativo como estrategia metodológica para el desarrollo de habilidades y competencias sociales y cognitivas.”

Docente responsable de coordinar el trabajo:

Juan Humberto Alonso González

Equipo:

González Torres Mariana
Jiménez Marín Laura Alitzel
Martínez Ramírez Daniela
Melgarejo Muñoz Marta Gisela
Romero Torres Brenda Mariana

Grupo: 203

PROYECTO ABP

INTRODUCCIÓN.

El presente documento contiene una investigación que tiene como objetivo enfatizar la importancia de la estrategia metodológica trabajo colaborativo, para favorecer en los preescolares el desarrollo de las habilidades y competencias sociales y cognitivas, así como identificar áreas de oportunidad para trabajarlas, con la finalidad de que en el jardín de niños se sienten las bases para que vayan gradual y progresivamente trabajando en colaborativo, en la medida en que se desarrollen a lo largo de su formación académica, profesional, social y personal, es por eso que en este trabajo se pretende promover su uso como estrategia metodológica relevante en el aula que permita a los educandos dar solución a problemas y/o situaciones que se les presenten en la vida cotidiana, y sea relevante en su proceso de aprendizaje, y con ello, puedan favorecer tanto los procesos sociales como cognitivos del niño.

Por lo tanto en este proyecto se pretende desarrollar algunas alternativas para trabajar con los niños y con ayuda de estas logren desarrollar sus competencias y habilidades sociales y cognitivas mediante la estrategia “el trabajo colaborativo”, las cuales apoyaran a que los niños logren debatir, intercambiar ideas así como colaborar y convivir dentro de sus contextos, obteniendo aprendizajes significativos que les serán útiles ante su vida cotidiana para dar solución a problemáticas dentro y fuera de la escuela.

De manera que para lograr lo antes mencionado se llevará a cabo una metodología denominada “**APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS**” siendo este *“el empleo didáctico de un problema como punto de partida para la adquisición e integración de nuevos conocimientos y competencias”* (Morales:2004), que como bien se mencionó partimos de una problemática que hemos podido observar en las diferentes jornadas de prácticas, para analizar, reflexionar e investigar la alternativa de acción a esta, con la finalidad

de adquirir y construir conocimientos, así como para desarrollar competencias y contar con las herramientas necesarias para posteriormente intervenir en las aulas de preescolar de manera eficaz.

Por lo que, basándonos en esta metodología, se realizó la investigación y consulta de diversas fuentes en las que se abordan las características de desarrollo de los niños de edad preescolar, en relación a habilidades sociales, además de la importancia del uso de estrategias metodológicas como el trabajo colaborativo visualizando así un panorama más amplio del valor de trabajar de manera colaborativa en preescolar, abordando así el plan de estudios actual el cual hace mención sobre la importancia del trabajo colaborativo como uno de los principios pedagógicos para transformar la práctica educativa y la relación entre maestra-alumno, al igual que estrategias que pueden ser utilizadas para intervenir en el aula, por lo que se busca mostrar las ventajas y/o beneficios que implicaría llevarlo a cabo para el desarrollo de habilidades y competencias dentro de cada campo formativo y área de desarrollo.

Además, el trabajo se encuentra dividido en cuatro fases en donde en cada una se puede observar el proceso metodológico llevado a cabo para resolver la problemática planteada sobre la importancia del uso del trabajo colaborativo como estrategia metodológica, siguiendo una serie de pasos que conllevan la elección de dicha problemática y su contextualización, la elección de una estrategia de intervención que en nuestro caso ha sido el juego, la cual se abordará y detallará más adelante, así como la planificación de diversas actividades para llevar a cabo en el aula, con la finalidad de favorecer el trabajo colaborativo pero en relación con los campos de formación y áreas de desarrollo a abordar con los preescolares cada ciclo escolar, y de este modo también se muestra la elaboración de instrumentos de evaluación para la estrategia a implementar, y valorar así su eficacia y eficiencia para el alcance del objetivo planteado, por lo tanto se hará la presentación de los resultados obtenidos, con las conclusiones pertinentes para reflexionar y analizar sobre de todo lo elaborado e implementado, para la resolución de la problemática.

OBJETIVO:

“Favorecer los procesos sociales y cognitivos del niño por medio del trabajo colaborativo con la finalidad de desarrollar habilidades y competencias, así como para la obtención de aprendizajes significativos en los diferentes campos de formación académica y áreas de desarrollo personal y social, que les permitan dar solución a situaciones de la vida cotidiana”.

FASE I: ELECCIÓN Y ANÁLISIS DEL PROBLEMA.

En esta primera fase se describirá la problemática elegida por el equipo, así como el contexto de la misma, al igual que la desventaja que puede llegar a ocasionar si este no se lleva a cabo en las aulas, es por eso que dentro de esta fase se pretende abordar el uso del trabajo colaborativo como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza y aprendizaje, para iniciar con esta investigación partimos de nuestro saber tácito e interés sobre el tema y su importancia.

Cabe mencionar que para esta fase se llevó a cabo una rigurosa investigación en la cual se recuperaron diversas fuentes y autores que abordan la importancia del trabajo colaborativo, de igual manera se recupera el plan de estudios actual de preescolar para visualizar el uso relevante del trabajo colaborativo para la adquisición de aprendizajes significativos, y desarrollo de habilidades y competencias.

PROBLEMA A TRABAJAR:

“La importancia del trabajo colaborativo como estrategia metodológica para el desarrollo de habilidades y competencias sociales y cognitivas.”

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN:

- **¿En dónde ocurre?**

En el jardín de niños, en las diferentes aulas y espacios educativos.

- **¿Por qué lo consideran un problema?**

Se considera un problema ya que, si no se llevan a cabo estrategias como el trabajo colaborativo en edades tempranas, los alumnos pueden mostrar dificultades para desarrollar habilidades y competencias sociales y cognitivas, por lo que consideramos relevante el uso de esta estrategia metodológica en el aula para la adquisición de aprendizajes significativos en los diferentes campos de formación académica y áreas de desarrollo personal y social.

- **¿Qué es lo que el equipo desea resolver, atender, responder, probar, o demostrar al abordar ese problema?**

El favorecimiento de los procesos sociales y cognitivos del niño por medio de la estrategia metodológica antes mencionada para que los alumnos desarrollen habilidades y competencias, de modo que también obtengan aprendizajes significativos en los diferentes campos de formación académica y áreas de desarrollo personal y social, permitiéndoles la solución de problemas o situaciones de su vida diaria.

CUADRO DE DOBLE ENTRADA

Una vez elegida la problemática y el objetivo de esta, a continuación, se muestra la elaboración de un cuadro de doble entrada, que nos permitirá organizar los conocimientos con los que contamos sobre esta, y por consiguiente los que consideramos necesitamos para la elección de alternativas de acción ante la problemática planteada, de modo que nos permitirá, hacer una internalización de saberes adquiridos, una vez que hayamos consultado diversas fuentes de información, articulando lo investigado con nuestros conocimientos previos, y de esta manera reflexionar y analizar sobre lo que se va logrando en el proceso de elaboración del proyecto de acuerdo a las acciones llevadas a cabo para el alcance de nuestro objetivo.

¿Qué sabemos del problema?	¿Qué necesitamos saber para resolverlo?
<p>Los preescolares de acuerdo a su desarrollo social muestran dificultades para compartir, escuchar y ponerse de acuerdo con pares.</p> <p>Trabajar en colaborativo contribuye al aprendizaje entre pares.</p> <p>El trabajo en colaborativo ayuda al desarrollo de habilidades sociales y cognitivas.</p>	<p>¿Qué es el trabajo colaborativo?</p> <p>La importancia del trabajo colaborativo para el desarrollo de competencias en los diferentes campos de formación o áreas de desarrollo.</p> <p>Ventajas o beneficios del trabajo colaborativo.</p> <p>Características de desarrollo de los niños de edad preescolar, en relación a habilidades sociales.</p>

<p>Las teorías contextual y cognoscitiva se basan en el trabajo colaborativo como herramienta para el aprendizaje cognitivo y social, por lo que nos guiaremos de esta dos para resolver nuestra problemática.</p>	<p>Estrategias de enseñanza y aprendizaje para favorecer el trabajo colaborativo.</p> <p>Visión del trabajo colaborativo en el plan de estudios actual.</p> <p>Como lo ve el enfoque constructivista y sociocultural.</p> <p>La diferencia entre el trabajo colaborativo y en equipo.</p> <p>El rol del docente y del estudiante ante un trabajo colaborativo.</p>
--	--

INVESTIGACIÓN

❖ Características de desarrollo de los niños de edad preescolar, en relación a habilidades sociales.

El niño es un ser social que debe aprender los patrones de la vida en sociedad: cómo iniciar la interacción social, cómo interesarse por los otros, cómo afirmar su personalidad, cómo controlar su temperamento, etc. (Meece,2000. p. 295).

Las habilidades sociales se definen como un conjunto de conductas que permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación (Lacunza y otros, p. 59 , 2009; Cita a Caballo, 1993).

Jean Piaget (citado por Papalia, 2001 y Ellis, 2005) denominó a la etapa de niñez temprana como “etapa preoperacional” caracterizándose por el surgimiento del pensamiento simbólico, el incremento en las capacidades lingüísticas, la construcción de ideas estructuradas y la mayor comprensión de las identidades, el espacio, la causalidad, la clasificación y el número, conceptos claves para el aprendizaje escolar. A esta edad, sin embargo, el pensamiento se ve limitado a experiencias individuales, lo que lo hace egocéntrico, intuitivo y carente de lógica. (Tenera y Lilia, 2009).

Siguiendo a Piaget (1956), en la etapa preoperacional de 2 a 7 años, se presenta en los niños el egocentrismo que es la tendencia de "percibir, entender interpretar el mundo partir del yo" (Miller, 1993, p. 53). Esta tendencia se manifiesta sobre todo en las conversaciones de los preescolares. Como son incapaces de adoptar la perspectiva de otros, hacen poco esfuerzo por modificar su habla en favor del oyente. Los niños de tres años parecen realizar los llamados monólogos colectivos, en los cuales los comentarios de los interlocutores no guardan relación alguna entre sí. Entre los años de edad, el niño comienza mostrar capacidad para ajustar su comunicación la perspectiva de los oyentes.

Es un periodo en el que el juego ocupa un lugar clave para la socialización, ya que el niño está volcado al mundo exterior, aunque todavía mantiene una actitud cognitiva egocéntrica.

El periodo de los tres a los cinco años es fundamental para el desarrollo de las capacidades sociales, ya que el niño vivencia y registra una serie de situaciones que le permiten organizar su mundo social, comprender normas y prohibiciones como expresar sus propios derechos. Esto permite que el niño pueda percibirse a sí mismo y a los otros de un modo más integrado, adquiriendo una competencia social.

Durante este periodo, el niño efectúa una transición desde el juego paralelo hacia un juego más interactivo y cooperativo, por lo que las interacciones con otros niños suelen ser más frecuentes y duraderas. Surge así la necesidad del niño de desarrollar habilidades para resolver exitosamente conflictos con pares o poder jugar con niños desconocidos. Según Gottman (1983) (Cita Lacunza y otros, p, 59. 2009). estas habilidades son predictoras de la capacidad del niño para hacer nuevas amistades.

Desde la perspectiva socio-cognitiva, autores como Flavell (1993), Wellman (1990), entre otros, sostienen que alrededor de los tres años, el niño puede comprender la mente de los otros y distinguirla respecto al mundo material. Estos avances del pensamiento son fundamentales en las habilidades sociales, particularmente en el desarrollo de la empatía. (Lacunza y otros. p. 59, 2009)

En este periodo se acrecientan las interacciones sociales del niño, sobre todo por su ingreso al ámbito escolar. La vinculación con los otros le posibilita no sólo el manejo de las emociones sino la internalización de pautas y roles, elementos esenciales para un desenvolvimiento eficaz en periodos posteriores. Además, el niño paulatinamente va conformando modelos sobre el funcionamiento mental de las otras personas, estableciendo así una especie de causalidad psicológica sobre las relaciones sociales (Lacunza y otros, p. 59. 2009; Cita a Delval, 1994).

Según Quiroz & Schrager (1993) el niño mantiene la atención durante más tiempo en aquellas actividades que le interesan. Ello le permite apreciar mejor los acontecimientos que se producen a su alrededor, interpretar adecuadamente las explicaciones recibidas o seguir un determinado plan de juegos; es decir, que el control de la atención le posibilita aprender y estimular en mayor grado su inteligencia. (Ternera y Lilia, 2009. p. 343)

❖ **¿Qué es el trabajo colaborativo?**

El trabajo colaborativo permite que los estudiantes debatan e intercambien ideas, y que los más aventajados contribuyan a la formación de sus compañeros. Así, se fomenta el desarrollo emocional necesario para aprender a colaborar y a vivir en comunidad. (SEP, 2012)

El trabajo colaborativo es la forma de organización colectiva del trabajo, consistente en articular las funciones y tareas de manera que cada miembro del grupo dé soporte y reciba respaldo de los demás. No se trata de fraccionar o segmentar una labor, sino de coordinar su ejecución hacia una meta común. Es una característica del trabajo colegiado de las Academias. Es un medio y un fin de la enseñanza que contribuyen principalmente a aprender a aprender, aprender a convivir y aprender a hacer.

❖ **Trabajo colaborativo en relación con la teoría contextual y cognoscitiva.**

En cuanto a la teoría contextual encontramos la sociocultural que nos dice el alumno debe ser visto como un ente social, protagonista y producto de las múltiples interacciones sociales en que se ve involucrado a lo largo de su vida escolar y extraescolar. Las funciones cognoscitivas superiores de hecho son producto de estas interacciones sociales, con las cuales además mantienen propiedades organizativas en común.

El maestro debe ser un guía o experto que mediatiza o provee un tutelaje, enseña en una situación esencialmente interactiva tanto en situaciones de educación informal o extraescolar propiciando un aprendizaje guiado.

Según Vygotsky, el conocimiento no se sitúa ni en el ambiente ni en el niño. Más bien, se localiza dentro de un contexto cultural social determinado. En otras palabras, creía que los procesos mentales del individuo como recordar, resolver problemas planear tienen un origen social (Wertsch Tulviste, 1992).

De acuerdo con Vygotsky, el niño nace con habilidades mentales elementales, entre ellas la percepción, la atención la memoria. Gracias a la interacción con compañeros adultos más conocedores, estas habilidades "innatas" se transforman en funciones mentales superiores. Más concretamente, Vygotsky pensaba que el desarrollo cognoscitivo consiste en internalizar funciones que ocurren antes en lo que él llamó plano social. Vygotsky pensaba que el aprendizaje precede al desarrollo que es producto de las interacciones sociales moldeadas por las herramientas culturales del individuo. Los niños influyen mutuamente en su desarrollo través del proceso de colaboración.

Por otra parte, la teoría bioecológica del psicólogo estadounidense Urie Bronfenbrenner (1917-2005) describe el rango de procesos interrelacionados que afectan al niño en desarrollo.

Según Bronfenbrenner, el desarrollo sucede por medio de los procesos de interacción bidireccional regular y activa entre el niño en desarrollo y el ambiente cotidiano inmediato, procesos que se ven afectados por contextos aún más remotos de los cuales es posible que el niño ni siquiera se percate.

La teoría clásica del aprendizaje social sostiene que las personas aprenden la conducta social apropiada principalmente por medio de la observación e imitación de modelos.

En cambio, Albert Bandura (1925-2021; Bandura y Walters, 1963) sugiere que el ímpetu hacia el desarrollo es bidireccional, Bandura llamó a este concepto determinismo recíproco -el niño actúa sobre el mundo al mismo tiempo que este actúa sobre el niño-. Especifica varios factores cognoscitivos que influyen en el proceso del aprendizaje social. Para que el niño imite modelos, es preciso que sepa procesar almacenar la información relativa las conductas sociales, que prevea las consecuencias de ciertas acciones controle su conducta personal. A medida que estos procesos cambian con la edad, irá aprendiendo mejor partir de su ambiente social.

Por otro lado, en la teoría cognoscitiva, el constructivismo postula la existencia y prevalencia de procesos activos en la construcción del conocimiento: habla de un sujeto cognitivo aportante que claramente rebasa a través de su labor constructivista lo que ofrece su entorno.

Aterrizando este enfoque en el aprendizaje escolar se destaca la aportación de Frida Díaz Barriga respecto a que la finalidad de la educación en el enfoque constructivista es que se promuevan los procesos de crecimiento personal de los alumnos inmersos en el grupo cultural al que pertenecen, en este punto donde cabe la siguiente afirmación “estos aprendizajes no se producirán de manera satisfactoria a no ser que se suministre un ayuda específica a través de la participación del alumno en actividades intencionales, planificadas y sistemáticas que logren propiciar en éste actividad mental constructiva.

A continuación, se enuncian algunos principios del aprendizaje constructivista:

- El aprendizaje es un proceso constructivo interno, autoestructurante.
- El grado de aprendizaje depende del nivel de desarrollo cognitivo.
- Punto de partida de todo aprendizaje son los conocimientos previos.
- El aprendizaje es un proceso de reconstrucción de saberes culturales
- El aprendizaje se facilita gracias a la mediación e interacción con otros.

La propuesta de Díaz Barriga y su enseñanza situada se vincula con el constructivismo sociocultural estableciendo una relación entre cognición, enseñanza situada, aprendizaje experiencial, y enseñanza reflexiva.

Establece que el conocimiento es situado por lo que el conocimiento se genera y se recrea por los individuos en determinada situación, por lo tanto, es situado, es parte y producto de la actividad, del contexto y de la cultura que se desarrolla y utiliza.

Según Piaget 'aprender a aprender' debe ser el eje central de la instrucción y que los niños construyen su conocimiento partir de la interacción con el ambiente, además señaló que: "Ninguna actividad intelectual puede llevarse cabo mediante acciones experimentales investigaciones espontáneas sin la colaboración voluntaria entre individuos, esto es, entre los estudiantes" (pp. 107-108). La interacción social contribuye mucho atenuar el egocentrismo de los niños de corta edad.

Conforme la teoría de Piaget, los niños pueden influir mutuamente en su desarrollo cognoscitivo cuando dicen hacen algo que choca con lo que piensan los otros. Este conflicto los lleva reestructurar su pensamiento (acomodación) fin de restaurar la estabilidad (equilibrio').

Siguiendo con lo que los autores refieren en relación a la interacción social y como este se ve involucrada en el desarrollo de las habilidades sociales de los preescolares, consideramos que el trabajo colaborativo es una estrategia de aprendizaje importante y oportuna, que ayuda de manera eficaz para favorecer el desarrollo personal y social de los niños, donde los estudiantes mediante las interacciones sociales adquieren y comparten conocimientos que internalizan, asimilan y adaptan a lo que ellos saben, y de esta forma se lleva a cabo un proceso de construcción de aprendizajes, que al permitir la interacción con compañeros y el apoyo y guía de la maestra en ambientes reales, se vuelven significativos, desarrollando así habilidades y competencias necesarias para la vida en sociedad.

❖ **Ventajas o beneficios del trabajo colaborativo en el aprendizaje.**

En cuanto a la naturaleza y utilidad del aprendizaje colaborativo, Garibay, Concari y Quintero (2013) opinan que:

Nace y responde a un nuevo contexto sociocultural donde se define el "cómo aprendemos" (socialmente) y el "dónde aprendemos" (en la red). Si bien es cierto que el aprendizaje tiene una parte individual de análisis, de apropiación, éste se desarrolla mejor a través del aprendizaje en colaboración con los otros. (p. 277)

Compartimos la visión de Wilson respecto del trabajo colaborativo:

El aprendizaje colaborativo es otro de los postulados constructivistas que parte de concebir a la educación como proceso de socio-construcción que permite conocer las diferentes perspectivas para abordar un determinado problema, desarrollar tolerancia en torno a la diversidad y pericia para reelaborar una alternativa conjunta. Los entornos de aprendizaje constructivista se definen como "un lugar donde los alumnos deben trabajar juntos, ayudándose unos a otros, usando una variedad de instrumentos y recursos informativos que permitan la búsqueda de los objetivos de aprendizaje y actividades para la solución de problemas" (Wilson, 1995, citado en Calzadilla, 2002).

Según Zañartu (2003) el aprendizaje colaborativo está centrado básicamente en el diálogo, la negociación, en la palabra, en el aprender por explicación.

El aprendizaje colaborativo aumenta la seguridad en sí mismo, incentiva el desarrollo de pensamiento crítico, fortalece el sentimiento de solidaridad y respeto mutuo, a la vez que disminuye los sentimientos de aislamiento (Johnson y Johnson, 1999).

❖ **Visión del trabajo colaborativo en el plan de estudios actual del nivel preescolar (Aprendizajes Clave).**

En el libro de aprendizajes clave 2017, se plantea al trabajo colaborativo como uno de los principios pedagógicos para transformar la práctica, y menciona tanto el trabajo colaborativo maestra y alumnos, como el que se debe llevar a cabo entre los mismos compañeros. Específicamente se rescatan cuatro principios importantes que nos hablan sobre un aprendizaje en colaborativo:

3. Ofrecer acompañamiento al aprendizaje.

- **El aprendizaje** efectivo requiere el acompañamiento tanto del maestro como de otros estudiantes. Directores, profesores, bibliotecarios, padres, tutores, además de otros involucrados en la formación de un estudiante, generan actividades didácticas, aportan ambientes y espacios sociales y culturales propicios para el desarrollo emocional e intelectual del estudiante.
- **Las actividades** de aprendizaje se organizan de diversas formas, de modo que todos los estudiantes puedan acceder al conocimiento. Se eliminan las barreras para el aprendizaje y la participación en virtud de la diversidad de necesidades y estilos de aprender.
- **Antes de remover** el acompañamiento, el profesor se asegura de la solidez de los aprendizajes.

6. Reconocer la naturaleza social del conocimiento.

- **La interacción** social es insustituible en la construcción del conocimiento. Por ello es primordial fomentar la colaboración y propiciar ambientes en los que el trabajo en grupos sea central.
- **El trabajo** colaborativo permite que los estudiantes debatan e intercambien ideas, y que los más aventajados contribuyan a la formación de sus compañeros. Así, se fomenta el desarrollo emocional necesario para aprender a colaborar y a vivir en comunidad.
- **El estudiante** debe saber que comparte la responsabilidad de aprender con el profesor y con sus pares.

12. Favorecer la cultura del aprendizaje.

- **La enseñanza** favorece los aprendizajes individuales y colectivos. Promueve que el estudiante establezca relaciones de aprendizaje, que se comunique con otros para seguir aprendiendo y contribuya de ese modo al propósito común de construir conocimiento y mejorar los logros tanto individuales como colectivos.
- **También brinda** oportunidades para aprender del error, de reconsiderar y rehacer, fomenta el desarrollo de productos intermedios y crea oportunidades de realimentación copiosa entre pares.
- **Ello ayuda** a que niños y jóvenes sean conscientes de su aprendizaje. El docente da voz al estudiante en su proceso de aprendizaje y reconoce su derecho a involucrarse en este, así, promueve su participación activa y su capacidad para conocerse.
- **Los estudiantes** aprenden a regular sus emociones, impulsos y motivaciones en el proceso de aprendizaje; a establecer metas personales y a monitorearlas; a gestionar el tiempo y las estrategias de estudio, y a interactuar para propiciar aprendizajes relevantes. Se ha de propiciar la autonomía del aprendiz y, con ello, el desarrollo de un repertorio de estrategias de aprendizaje, de hábitos de estudio, confianza en sí mismo y en su capacidad de ser el responsable de su aprendizaje.

13. Apreciar la diversidad como fuente de riqueza para el aprendizaje.

- **Los docentes** han de fundar su práctica en la inclusión, mediante el reconocimiento y aprecio a la diversidad individual, cultural, étnica, lingüística y social como características intrínsecas y positivas del proceso de aprendizaje en el aula.
- **También** deben identificar y transformar sus prejuicios con ánimo de impulsar el aprendizaje de todos sus estudiantes, estableciendo metas de aprendizaje retadoras para cada uno.

- **Fomentan** ambientes de respeto y trato digno entre los diferentes, pero iguales en derechos, donde la base de las relaciones y el entendimiento sean el respeto, la solidaridad, la justicia y el apego a los derechos humanos.
- **Las prácticas** que reconozcan la interculturalidad y promuevan el entendimiento de las diferencias, la reflexión individual, la participación activa de todos y el diálogo son herramientas que favorecen el aprendizaje, el bienestar y la comunicación de todos los estudiantes.

Consideramos que los principios planteados expresan de manera breve y concreta la importancia del trabajo colaborativo como estrategia de aprendizaje en el aula, y plantean como objetivo que los alumnos alcancen de manera oportuna el desarrollo de habilidades que les permitan convivir en sociedad, donde el papel fundamental de los agentes involucrados es propiciar situaciones que exijan el uso de habilidades para dar solución a las tareas, al mismo tiempo que se pueda observar la diversidad de los procesos en aula, así como los conocimientos previos, lo que enriquecerá las experiencias dentro del salón de clase.

Por lo que a nuestro parecer si es posible llevar a cabo las prácticas que cada uno de estos plantea con los educandos para el desarrollo de habilidades y competencias, relacionándolas con lo que plantea el plan de estudios de preescolar, en los contenidos de los diferentes campos de formación académica y áreas de desarrollo, para así además de desarrollar habilidades sociales, puedan obtener aprendizajes significativos en colaborativo, y con la guía de la docente, llevando así a cabo actividades que permitan la interacción social en ambientes reales, de inclusión y respeto, que demanda la sociedad.

❖ **Importancia del trabajo colaborativo para el desarrollo de competencias en los diferentes campos de formación o áreas de desarrollo.**

A partir de los principios pedagógicos que plantea el modelo educativo 2017 se puede hacer esta relación con la forma de trabajo colaborativo que se debe llevar a cabo, al abordar cualquier contenido de aprendizaje, sin embargo, al dosificar cada campo de formación y área de desarrollo se puede observar específicamente el papel que juega el trabajo colaborativo en cada uno, y se desglosarán a continuación:

Campos de formación académica.

-Lenguaje y comunicación:

La escuela debe propiciar situaciones, con las condiciones y espacios necesarios de interacción para el aprendizaje del lenguaje ya que este se adquiere y educa en la interacción social, mediante la participación en intercambios orales variados y en actos de lectura y escritura plenos de significación. Por eso, los contenidos de enseñanza se deben centrar en modos socialmente relevantes de hacer uso de la lengua y de interactuar con los otros; en prácticas de lectura y escritura motivadas por la necesidad de comprender, expresar o compartir una perspectiva sobre el mundo, y en toda clase de interacción lingüística originada en la necesidad de entender o integrarse al entorno social.

-Pensamiento Matemático

En este campo los estudiantes deben desarrollar habilidades de razonamiento y comprensión de problemas matemáticos que se enfocan en el conteo y ubicación espacial, pero el plan nos menciona que su enseñanza no debe ser mecanizada de modo que, el centro de la actividad y el contexto del aprendizaje sean la construcción y reconstrucción de conocimientos que se da a partir de

actividades (individuales, en parejas, en pequeños equipos y con todo el grupo). Es importante que, en ocasiones, los alumnos resuelvan solos, pero también lo es que compartan y discutan sus ideas para resolver con otros compañeros.

-Exploración y comprensión del mundo natural y social

Este campo plantea que el niño sea capaz por un lado de observar, experimentar, razonar y representar información, por lo que se menciona la necesidad de trabajar igualmente en colaborativo para llevar a cabo estos procesos para comprender el mundo natural que les rodea, por otro lado, para conocer el mundo social de los niños, no solo se trata de un trabajo en colaborativo entre la educadora o los niños, sino también con la comunidad como padres de familia, o personas que se encuentran en el contexto social y que desempeñan diferentes trabajos, que permiten interactuar con las costumbres, tradiciones, y patrimonio social del lugar donde se encuentran, y entender además la diversidad que puede haber y que tiene cada uno de los niños.

Áreas de desarrollo personal y social

-Artes en preescolar

En esta se menciona el desarrollo de las capacidades vinculadas a la expresión y apreciación artísticas puede propiciarse en los niños desde edades tempranas, por lo que se deben favorecer situaciones que impliquen la comunicación de sentimientos y pensamientos “traducidos” a través de la música, imagen, palabra o lenguaje corporal, entre otros medios, de manera individual y colectiva.

-Educación socioemocional en preescolar

Esta área se centra en el proceso de construcción de la identidad y en el desarrollo de habilidades emocionales y sociales, por lo que aquí claramente se visualiza que la experiencia de socialización que se favorece en la educación preescolar implica iniciarse

en la formación de dos rasgos constitutivos de su identidad que no están presentes en su vida familiar: su papel como alumnos, es decir, su participación para aprender en actividades sistemáticas, sujetas a formas de organización y reglas interpersonales que demandan nuevas formas de relación y de comportamiento, y como miembros de un grupo de pares con estatus equivalente, diferentes entre sí, sin vínculos previos, al que une la experiencia común del proceso educativo y la relación compartida con otros adultos.

Además, en esta área de desarrollo se encuentran dos organizadores curriculares 1 que se enfocan en la empatía y colaboración, en donde el primero se relaciona a desarrollar en los niños la sensibilidad y apoyo hacia otros, mientras que el segundo se enfoca en desarrollar la comunicación asertiva y la inclusión

-Educación física en preescolar

Esta área se centra en las capacidades del desarrollo físico de los niños, de modo que de acuerdo al trabajo colaborativo se plantea la necesidad de que los niños desarrollen actitudes que les permitan una mejor convivencia y la toma de acuerdos en el juego, la escuela y su vida diaria.

❖ El rol del docente y del estudiante ante un trabajo colaborativo.

Rol del estudiante

Los estudiantes que están comprometidos en el aprendizaje colaborativo son responsables, motivados, colaborativos, estratégicos. Cuando los estudiantes trabajan en equipo, comparten, escuchan, reflexionan, evalúan y desarrollan más habilidades de nivel superior. También se preocupan por el aprendizaje de cada uno de los miembros de su grupo. Asumen roles dentro del grupo y los

llevan a cabo de manera responsable. Refuerzan su proceso de aprendizaje, pues constantemente están explicando conceptos o procedimientos a sus compañeros. Aprenden a aceptar y evaluar las opiniones de los otros.

Rol del docente

Los docentes animan a los estudiantes a usar su propio conocimiento asegurando que los educandos compartan su conocimiento y sus estrategias de aprendizaje, tratando a los demás con mucho respeto y enfocándose en altos niveles de entendimiento. Asimismo, ayudan a los estudiantes a escuchar opiniones, recibir críticas a comprometer el pensamiento crítico y creativo y a participar en diálogos abiertos y significativos.

Rol de la escuela

Beck M, y Malley M (2003) sostienen que la escuela a través de la colaboración debe promover un sentido de comunidad y pertenencia fortaleciendo las relaciones entre docentes y alumnos, e integrando al currículum estrategias de aprendizaje cooperativo. Para impulsar un trabajo colaborativo en el aula, este debe darse en toda la institución. A nivel de docentes, de directivos, de alumnos, de padres y apoderados. Todos los elementos y los beneficios del aprendizaje cooperativo en el aula deben aplicarse y reflejarse en la escuela en su totalidad. Beck, M y Malley, M (2003) sugieren que muchos niños fracasan en las escuelas no por una falta de habilidades cognitivas, sino porque se sienten aislados, alineados, apartados de los otros, del proceso educativo.

❖ Estrategias de enseñanza y aprendizaje para favorecer el trabajo colaborativo.

El aprendizaje colaborativo (AC) no requiere siempre de un patrón puede ser incorporado en exposiciones de clase, incluso en las más largas, simplemente cuando los alumnos trabajan en la solución de un problema en equipo y después discuten sus soluciones

con todos los estudiantes de la clase. Después de una demostración en clase, es muy efectivo pedir a los estudiantes que se dividan en grupos para explicar o aplicar lo que ha sido presentado.

A continuación, se muestra un listado de actividades de AC que pueden ser incorporadas en casi cualquier clase para incrementar la participación activa, las habilidades de trabajo en equipo y la oportunidad para aprender unos de otros.

- **Escucha enfocada:** esta actividad puede ser empleada para generar ideas, descripciones o definiciones de conceptos. Pida a cada estudiante que liste 5-7 palabras o frases que describan o definan un concepto en particular. Los estudiantes podrán entonces formar equipos pequeños para discutir las ideas o seleccionar aquéllas en los que estén todos de acuerdo.
- **Cuestionamiento recíproco y guiado de compañeros:** el objetivo de esta actividad es generar discusiones entre grupos de estudiantes acerca de un tema o área en especial.
- **Rompecabezas:** esta actividad se emplea para reemplazar una exposición con una actividad colaborativa.
- **Documentos de un minuto:** pida a los estudiantes que realicen comentarios de las siguientes preguntas, o de otras, diseñadas por el profesor. Dé un minuto para responder por escrito. Esta actividad obliga a los estudiantes a enfocarse en el contenido y además permite evaluar la actividad o al profesor. El profesor puede utilizar los documentos para empezar la discusión del siguiente día, para facilitar la discusión dentro del grupo o para proveer información acerca de qué tan bien los estudiantes entienden el material. Preguntas de ejemplo son: ¿qué fue lo más importante o más útil que aprendiste hoy?, ¿cuáles son dos preguntas que aún tienes?, ¿qué no quedó muy claro?, ¿de qué quisieras aprender un poco más?

- **Anotaciones en pares:** en parejas los estudiantes revisan y aprenden del mismo artículo, capítulo o concepto, e intercambian ensayos para su lectura y reflexión. Los estudiantes examinan puntos clave e identifica ideas divergentes y convergentes. Los estudiantes preparan una composición que resume el artículo, capítulo o concepto.
- **Mesa redonda:** esta actividad puede ser usada para generar ideas o respuestas a una sola pregunta o grupo de preguntas. El profesor hace la pregunta o preguntas. Cada equipo usa una pluma y papel. El primer estudiante escribe una respuesta, la dice en voz alta y pasa el papel al siguiente estudiante que repite el procedimiento. Esto continúa hasta que se termina el tiempo. Los alumnos pueden describir varias respuestas con otro equipo o con toda la clase. La clave es que la pregunta que haga el profesor tenga varias respuestas. La pregunta debe estar relacionada con la unidad de estudio, pero ser suficientemente fácil para que cada estudiante pueda dar una respuesta.
- **Solución estructurada de problemas:** el profesor solicita a los estudiantes de un equipo que redacten un problema o él mismo se los puede proporcionar. Se asigna un número a cada uno de los miembros de cada equipo. Debe permitir a los estudiantes discutir el problema. Cada participante debe estar preparado para responder. Cada miembro necesita comprender la respuesta para poder explicarla sin ayuda de otros miembros del equipo. Pida a una persona de cada grupo que responda, llamándola por su número.
- **Pensar y compartir en pares:** los estudiantes trabajan de manera individual en un problema, después comparan las respuestas con un compañero y sintetizan una solución en conjunto.
- **Solución de problemas pensando en voz alta:** los estudiantes trabajan en parejas para resolver un problema. Una de las personas actúa como el solucionador de problemas y la otra como la persona que escucha. El solucionador de problemas verbaliza todo lo que piensa tratando de resolver el problema. Las personas que escuchan motivan a sus compañeros a seguir hablando y seguir generando soluciones o pistas si el solucionador no ha generado las ideas suficientes. Los roles se intercambian para el siguiente problema.

→ **Entrevistas de tres pasos:** las entrevistas de tres pasos son una actividad de introducción que les permite a los equipos recién formados conocerse. Los profesores pueden asignar los roles a los estudiantes para explorar conceptos a profundidad.

-Favorecer que los niños tomen decisiones de forma independiente les ayuda, si las situaciones se lo demandan, a razonar y elaborar explicaciones sobre los motivos por los que toman ciertas decisiones en relación con los efectos y consecuencias de las mismas. El trabajo y juego en pequeños equipos propicia que los alumnos aprendan a interactuar de manera correcta con otros, trabajar en forma cooperativa, escucharse unos a otros, negociar y resolver conflictos.

-Es importante que los niños participen en la elaboración de acuerdos porque eso les ayuda a entender por qué son importantes y se comprometan a cumplirlos. Durante los juegos hacer notar que no podrían jugar si cada quien hace lo que quiere.

-Establecer acuerdos tanto en los juegos como en actividades y uso de los espacios. Suele ocurrir que los niños hablan al mismo tiempo. Cuando ocurra por primera vez, preguntar si se logran escuchar y comprender; promover la importancia de hablar por turnos y escuchar a los demás, y lleguen a un acuerdo sobre lo que harán y sostenerlo en todo momento, y hagan de esa conducta una norma. Conforme se requiera establecer con los alumnos nuevos acuerdos, evitar la saturación de los mismos y que con ello se pierda su sentido y función.

-La interacción crea la base para generar compañerismo, amistad y empatía hacia los demás. Organizar a los niños de manera que tengan oportunidad de interactuar con distintos compañeros en cada ocasión para que se conozcan entre sí y encuentren puntos en común; esto contribuirá a generar un ambiente de seguridad y confianza entre ellos.

-De manera paulatina modificar quiénes integran estos equipos, suele suceder que los niños una vez avanzado el ciclo escolar se sientan más seguros con ciertos amigos, cambie de integrantes de equipo para que reconozcan que con los demás compañeros también pueden hacer y aprender de manera conjunta.

-Parte de la socialización es la integración del grupo y es importante asegurar que todos conozcan el nombre de todos sus compañeros del aula, sin aludir a apodos, estar atentas al niño o niños que en cierto tiempo muestren dificultad para relacionarse e interactuar, intervenir de forma que, en compañía de la educadora, se integre(n) a las actividades en equipo y en grupo, y gradualmente lo hagan de manera independiente, sin su intervención.

Para finalizar esta primera fase podemos concluir de acuerdo a lo investigado, la importancia del trabajo colaborativo para el desarrollo de habilidades y competencias diversas, así como el rol que debe desempeñar el docente y el alumno para poder llevar acabo esta estrategia metodológica dentro del aula, de forma correcta, para que sea eficaz y eficiente, y permita a los alumnos adquirir aprendizajes significativos para la resolución de problemas de la vida cotidiana, por lo que de igual forma es importante favorecer el trabajo colaborativo a través de diversas estrategias de intervención para lograr en los niños un buen desempeño en el aula y que permitan el alcance de determinados objetivos, por lo que en la siguiente fase se abordará la estrategia de intervención que se utilizará para la resolución de la problemática planteada.

Referencias Bibliográficas:

- ❑ Campo Ternera, Lilia Angélica (2009). Características Del Desarrollo Cognitivo Y Del Lenguaje En Niños De Edad Preescolar. *Psico gente*, 12(22) ,341-351. [Fecha De Consulta 12 De mayo De 2020]. Issn: 0124-0137. (P.343) Disponible En: <https://www.redalyc.org/articulo.Oa?id=4975/497552354007>
- ❑ El colaborativo en el aula: una estrategia pedagógica para mejorar el aprendizaje de los alumnos (2015) Disponible En: <http://200.23.113.51/pdf/31517.pdf>
- ❑ Emerson, Diane M., R. Neil Johnson Susannah Milner. (1997). LAS ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS DIDÁCTICAS EN EL RE DISEÑO. 2020, de Dirección de Investigación y Desarrollo Educativo Vicerrectoría Académica, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey Sitio web: <https://educra.cl/wp-content/uploads/2014/09/Colaborativo.pdf>
- ❑ Hurtado, A. (2008). Trabajo colaborativo: Estrategia clave en la educación de hoy. Sitio web: http://mailing.uahurtado.cl/cuaderno_educacion_41/pdf/art_trabajo_colaborativo.pdf
- ❑ Judith, M. (2000). Desarrollo Del Niño y del Adolescente, Compendio Para Educadores. México: Sep: Mcgraw-Hill, 247-248. (P. 295)
- ❑ Lacunza, A. B., & Contini De González, N. (2009). Las Habilidades Sociales En Niños Preescolares En Contextos De Pobreza. [Fecha De Consulta 12 De mayo De 2020]. *Ciencias Psicológicas*, 3(1), 57-66. (P. 59) Disponible En: <http://www.scielo.edu.uy/pdf/cp/v3n1/v3n1a06.pdf>
- ❑ Meece, J. (2000). Desarrollo del niño y del adolescente. Compendio para educadores. México: SEP.
- ❑ Mora V. F., & Hooper S. C. (2016). Trabajo colaborativo en ambientes virtuales de aprendizaje: Algunas reflexiones y perspectivas estudiantiles. Sitio web: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/1941/194144435020/html/index.html>
- ❑ SEP. (2017). Aprendizajes Clave para la educación integral. México.

FASE II: SOLUCIÓN AL PROBLEMA

Durante esta segunda fase se hizo la elección e investigación de la estrategia de intervención que se utilizará para resolver nuestra problemática, como es el juego, por lo que se abordarán distintos conceptos que se relacionan con este, así como las características y los tipos que existen, de igual forma se hablará de la importancia de utilizar el juego como estrategia de aprendizaje, y el por qué es esencial que los docentes lo realicen de forma recurrente en su práctica educativa como medio de conocimiento lúdico en los alumnos preescolares.

En la fase mencionada se establecerá mediante una planeación semanal, las actividades que se pretenden realizar con los educandos con el propósito de que mediante el juego adquieran aprendizajes significativos sociales y cognitivos, y lleven a cabo la tarea encomendada desde un punto de vista lúdico y que implica un trabajo colaborativo en busca de lograr el objetivo propuesto.

ELECCIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LA ESTRATEGIA A UTILIZAR PARA RESOLVER EL PROBLEMA.

Estrategias: El juego

Se entiende por estrategia básica de aprendizaje como una herramienta que facilita el logro de los objetivos educativos, a través del diseño de acciones y actividades de enseñanza-aprendizaje. Dentro de estas estrategias podemos encontrar, el juego, la resolución de problemas, expresión oral, trabajo con textos, experimentación y observación de fenómenos del contexto.

Por ello para abordar la problemática planteada, se ha seleccionado la estrategia básica de aprendizaje “el juego”. Ya que el juego es considerado una de las actividades más agradables conocidas hasta el momento, como una forma de esparcimiento antes que

de trabajo, ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida

El juego dentro del aula preescolar es una estrategia fundamental ya que se ha observado durante las jornadas de prácticas en semestres anteriores, que cuando la educadora propone este tipo de actividades a los niños, muestran mayor atención, entusiasmo e interés en realizar la actividad, según Minerva (2002) en el aula el juego si tiene una connotación de trabajo al cual se le aplica una buena dosis de esfuerzo, tiempo, concentración y expectativa, a través del juego pueden incentivarse todos los ámbitos del desarrollo, incluidas las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales. De hecho, en las experiencias lúdicas, los niños utilizan a la vez toda una serie de competencias.

De igual forma favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos, con su grupo, pero sobre todo el juego limpio (Minerva, 2002, p.290).

El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores que facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora, así como permite al estudiante resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, siempre y cuando el facilitador haya recorrido junto con él ese camino, puesto que el aprendizaje conducido por medios tradicionales, con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos, tiende a perder vigencia.

Por lo que, un aspecto importante del juego es la capacidad de acción de los niños y su control de la experiencia. Por capacidad de acción se entiende la iniciativa de los niños, su proceso de toma de decisiones y su nivel de decisión propia en el juego. En última

instancia, el juego debería implicar un cierto grado de capacidad de acción, que posibilite que los niños adopten un papel activo y sean dueños de sus propias experiencias, además de permitir reconocer y confiar en que son capaces, autónomos y agentes de su propia trayectoria de aprendizaje lúdico. (UNICEF, 2018. p. 7). El juego adopta muchas formas:

- **El juego es provechoso.** Los niños juegan para dar sentido al mundo que les rodea y para descubrir el significado de una experiencia conectándola con algo que ya conocían previamente. Mediante el juego, los niños expresan y amplían la interpretación de sus experiencias.
- **El juego es divertido.** Cuando vemos jugar a los niños —o a los adultos—, a menudo observamos que sonríen o ríen abiertamente. Obviamente, el juego puede tener sus retos y sus frustraciones (¿A quién le toca primero? ¿Por qué no consigo que este juego de construcción se sostenga?), pero la sensación general es de disfrute, motivación, emoción y placer.
- **El juego invita a la participación activa.** Si observamos cómo juegan los niños, normalmente veremos que se implican profundamente en el juego, a menudo combinando la actividad física, mental y verbal.
- **El juego es iterativo.** Ni el juego ni el aprendizaje son estáticos. Los niños juegan para practicar competencias, probar posibilidades, revisar hipótesis y descubrir nuevos retos, lo que se traduce en un aprendizaje más profundo
- **El juego es socialmente interactivo.** El juego permite a los niños comunicar ideas y entender a los demás mediante la interacción social, sentando las bases para construir un conocimiento más profundo y unas relaciones más sólidas.

Como ya se viene mencionando, mientras los niños juegan, pueden aprender nuevas competencias sociales (como compartir los juguetes o ponerse de acuerdo acerca de cómo trabajar juntos con los materiales), y a menudo afrontan tareas cognitivas

estimulantes (como resolver el modo de realizar una construcción con piezas más pequeñas cuando no disponen de las más grandes). Los niños aprenden de una manera “práctica”: adquieren conocimientos mediante la interacción lúdica con los objetos y las personas, y necesitan mucha práctica con objetos sólidos para entender los conceptos abstractos.

Se considera que el juego es el “trabajo” de los niños, y constituye el vehículo mediante el que estos adquieren conocimientos y competencias, lo que les permite participar de manera independiente y con los demás.

Piaget (1951) parte de que el juego es una forma de asimilación. El niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene. Por otro lado Newman y Newman (1983) comentan que cuando los niños experimentan cosas nuevas, juegan con ellas para encontrar los distintos caminos de cómo el objeto o la situación nueva se asemejan a conceptos ya conocidos.

Vigotsky considera que el juego tiene una función social y dentro de este contexto el verdadero juego simbólico o de representación porque en él, el niño no sólo representa roles y funciones de carácter social, sino que también asimila la cultura social que el contexto transmite, el juego nace de la necesidad de conocer y dominar los objetos del entorno creando zonas de desarrollo próximo con un marco de carácter social, (Cita Díaz, 2016, pág., 956)

“El juego es un medio para minimizar las consecuencias de las propias acciones y por lo tanto de aprender en situaciones arriesgadas” (Bruner 1972, pág. 55; Cita Díaz, 2016, pág., 956). De este modo el niño se propone metas, y no se siente frustrado cuando no las alcanza, pues la propia realización de la actividad resulta placentera.

El papel de los maestros y otros adultos presentes en la sala o entorno de juego consiste en posibilitar y organizar las experiencias lúdicas y de aprendizaje; ello requiere a la vez una minuciosa planificación, proporcionar a los niños experiencias prácticas activas y lúdicas ayuda a potenciar y enriquecer el aprendizaje.

El rol de la educadora en el juego, es de una guía que orienta y crea oportunidades, brindar a los niños el tiempo y espacio necesario, proporcionar material y, principalmente, formas de juego de acuerdo con la edad de los educandos.

Al seleccionar el juego el educador debe tomar en cuenta que las experiencias por realizar sean positivas. Debe ser hábil y tener iniciativa y comprensión para entender y resolver favorablemente las situaciones que se le presentan. Si el individuo no resuelve un reto o problema después de varios intentos, es conveniente que el educador le sugiera que se devuelva al anterior de manera que pueda guiarlo para manejar los sentimientos de frustración (Montero y otros, 2001, pág. 115)

El educador cuando hace uso del juego desea que se dé el aprendizaje social, es decir que los alumnos tengan la oportunidad de obtener experiencias sociales y emocionales mientras juegan; por ejemplo: enfado, alegría, agresión, conflicto y otras. Para esto Montero y otros, 2001, pág. 115; Citando a Giebenhain (1982) recomienda que se dé el diálogo, lo cual permitiría la asimilación cognoscitiva de vivencias y así llegar a la conciencia. Este autor recomienda que, para reforzar el aprendizaje social, los alumnos deben aprender a resolver sus propios conflictos.

Tipos de juegos

Dentro de esta estrategia encontramos algunas variantes, las cuales permiten a la educadora tener un abanico de posibilidades para proponer a los preescolares, cada tipo de juego favorece de manera integral el desarrollo de las habilidades y competencias que se pretende los infantes adquieran y desarrollen durante su estancia en el jardín de niños.

A continuación, algunos tipos de juegos según: (Stefani, Graciela, & Andrés, Laura, & Oanes, Estela, 2014, páginas. 44-45):

- **Juego simbólico:** Aquellos juegos donde los niños representan, actúan o imitan situaciones de su vida cotidiana, por ejemplo jugar a la mamá y al papá, a la secretaria, a la doctora, las representaciones de roles sociales o personajes, disfrazarse, etc.

Estos juegos se caracterizan por utilizar un abundante simbolismo formado a partir de la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real modificándose de acuerdo a sus necesidades. A través de este tipo de juego, el niño internaliza los roles sociales, canaliza los conflictos y las angustias transformando lo real, por asimilación a las necesidades del yo (Piaget, 1961). Este tipo de juego consiste en hacer el como si de la realidad teniendo conciencia de esa ficción (Garaigordobil Landazábal, 1994).

- **Juegos motores:** En esta categoría se incluyeron juegos tales como jugar a las escondidas, juegos con pelota, rayuela, cuerda, etc. Son aquellos en los que el movimiento intenso y la puesta en juego de las capacidades motoras constituyen la característica más manifiesta e implican algún grado de compromiso corporal (Pavía, 1994) tanto global, como de motricidad fina y habilidad manual.
- **Juegos de mesa:** Esta categoría incluye juegos de ingenio, tales como ajedrez, scrabble, dominó, cartas, etc. y utilizan como herramienta central un tablero y/o fichas. En algunos se permite simbolizar el avance de los jugadores usando símbolos físicos. Algunos pueden implicar el uso de dados o naipes.
- **Juego-trabajo:** “el periodo en el cual los niños realizan de forma individual o grupal distintas actividades que les permiten desarrollar aprendizajes de acuerdo con sus posibilidades, intereses y experiencias previas” G. De Szulansky Susana (1999), durante este los pequeños tienen la oportunidad de expresar, observar, dialogar, expresar, representar, construir, imaginar, interactuar, conocer, representar y por supuesto adquirir aprendizajes relacionados con las competencias que deben de desarrollar en etapa preescolar, plantea que es “.Por lo que mencioné anteriormente me di cuenta de que los pequeños del grupo, necesitaban oportunidades de juego- trabajo para que yo como educadora en formación pudiera orientar mis actividades y desarrollar las normas de convivencia (respeto y tolerancia).
- **Juego cooperativo:** “son aquellos en los que la colaboración entre los participantes es un elemento esencial, se experimentan las ventajas del trabajo en común y se desarrolla la capacidad de compartir. Utilizan al máximo elementos para que todas las personas tengan posibilidades de participar y conseguir que jueguen sin excluir a nadie”. (Arranz, 2000). Uno

de los propósitos que el juego cooperativo persigue es ayudar a que las personas se relacionen entre sí, a que dentro del grupo se manifiesten actitudes de confianza, colaboración y solidaridad, así como también promover conductas como la ayuda, el respeto, cooperación, tolerancia, etc., alcanzando objetivos comunes de manera participativa, mientras todos y todas se divierten. Están asociados con la educación para la paz, el trabajo en equipo, la resolución de conflictos, la participación, la identidad, la interculturalidad, la no violencia, etc. (Arranz, 2000). Citando a Garaigordobil (2009) (párr. 6) Juegos como los cooperativos promueven la comunicación, aumentan los mensajes positivos entre los miembros del grupo y disminuyen los mensajes negativos, incrementan las conductas pro sociales y las conductas asertivas en la interacción con iguales, disminuyen conductas sociales negativas, y potencian la participación en actividades de clase y la cohesión grupal, todo lo anterior mejorando el clima social de aula y el concepto de uno mismo y de los demás (Lizano y Pereida, 2015, pág 89).

Aportaciones del juego a las Áreas de desarrollo infantil.

Desarrollo psicomotor	Desarrollo cognitivo	Desarrollo social	Desarrollo emocional
<ul style="list-style-type: none"> - Equilibrio - Fuerza - Manipulación de objetos - Dominio de los sentidos - Discriminación de los sentidos - Coordinación oculo-motriz. - Capacidad de imitación. - Coordinación motora 	<ul style="list-style-type: none"> - Estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático - Desarrolla el rendimiento, la comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto. 	<p><u>Juegos simbólicos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Procesos de comunicación y cooperación con los demás - Conocimiento del mundo del adulto - Preparación para la vida laboral - Estimulación de la moralidad. <p><u>Juegos cooperativos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos - Potencia el desarrollo de las conductas pro-sociales - Disminuye las conductas agresivas y pasivas - Facilita la aceptación interracial 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla la subjetividad del niño - Produce satisfacción emocional - Controla la ansiedad - Controla la expresión simbólica de la agresividad - Facilita la resolución de conflictos - Facilita patrones de identificación sexual

Cuadro recuperado de: <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>

Una vez terminada esta segunda fase concluimos que es importante saber cuál será la estrategia de intervención más adecuada y a la que podamos sacar mayor provecho para que los alumnos puedan tener aprendizajes significativos, así como tomar en cuenta las características de dicha estrategia y los aspectos más relevantes de esta, para que su implementación sea exitosa.

Por otra parte, al momento de comenzar a realizar alguna planeación es indispensable saber, qué es lo que se va a trabajar, los campos de formación o áreas que se utilizaran, los currículos asignados, así como los aprendizajes esperados, saber cuál será el propósito de nuestras actividades, que recursos o materiales vamos a utilizar, en donde lo realizaremos, y el tiempo aproximado que nos tardaremos en dichas actividades, sin embargo, toda esta planificación deberá ir enfocada al objetivo que se quiere lograr, siendo la que nos servirá de base para la ejecución de actividades que respondan a la problemática que se ha planteado, por lo que en la siguiente fase se planteará la forma de evaluación de la estrategia de intervención a utilizar (el juego) y para, en este caso, favorecer el trabajo colaborativo en el aula.

Referencia Bibliográfica:

- Díaz, M. D. (2016). Los preescolares y sus juegos. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, (pág. 956). Recuperado de : <https://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol19num3/Vol19No3Art6.pdf>
- Lizano, A. A., & Pereira, M. C. (2015). El juego como estrategia metodológica en el desarrollo de habilidades sociales para el liderazgo en la niñez. *Revista Ensayos Pedagógicos*, (pág, 89). Recuperado de: <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/ensayospedagogicos/article/download/7722/8408/>
- Minerva, C. (2002). *El juego: una estrategia importante*. *Educere*, 6(19),289-296.[fecha de Consulta 20 de Mayo de 2020]. ISSN: 1316-4910. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=356/35601907>
- Meneses Montero, Maureen, & Monge Alvarado, María de los Ángeles (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2),113-124.[fecha de Consulta 25 de Mayo de 2020]. ISSN: 0379-7082. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=440/44025210>
- Stefani, Graciela, & Andrés, Laura, & Oanes, Estela (2014). *Transformaciones lúdicas. Un estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdicos*. *Interdisciplinaria*,(páginas 44-45).[fecha de consulta 25 de mayo de 2020]. Issn: 0325-8203. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/180/18031545003.pdf>
- Calvo Sánchez, L. (2018). Los juegos cooperativos y el acceso a la información desde la extensión universitaria. *E-Ciencias de la Información*, 8(1), 119-130. Recuperado de: <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/eciencias/article/view/30562>
- UNICEF (2018). *Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. [20/05/2020]. Recuperado de: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

PLANIFICACIÓN DE LA ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN PARA LA SOLUCIÓN DEL PROBLEMA

Escuela Nacional Para Maestras de Jardines de Niños

Ciclo escolar: 2019-2020 **Fecha:** 22/mayo/2020

Elaboró:

González Torres Mariana

Jiménez Marín Laura Alitzel

Martínez Ramírez Daniela

Melgarejo Muñoz Marta Gisela

Romero Torres Brenda Mariana

Grado al que va dirigido: 2° y 3° de preescolar

SECUENCIA DIDÁCTICA

“Conociendo mi cuerpo”

PROPÓSITO:

Favorecer los procesos sociales y cognitivos del niño por medio del trabajo colaborativo con la finalidad de desarrollar habilidades y competencias, así como para la obtención de aprendizajes significativos en los diferentes campos de formación académica y áreas de desarrollo personal y social, que les permitan dar solución a situaciones de la vida cotidiana.

CAMPO FORMATIVO:	ORGANIZADOR CURRICULAR 1:	ORGANIZADOR CURRICULAR 2:	APRENDIZAJE ESPERADO:
Lenguaje y Comunicación.	Oralidad	-Conversación. -Explicación.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Solicita la palabra para participar y escuchar las ideas de sus compañeros. ➤ Explica cómo es, cómo ocurrió o cómo funciona algo, ordenando las ideas, con entonación y volumen apropiado para hacerse escuchar y entender.
Pensamiento matemático.	Forma, espacio y medida.	-Número -Magnitudes y medidas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones. ➤ Mide objetos o distancias mediante el uso de unidades no convencionales.
Exploración y comprensión del mundo natural	Mundo Natural	Cuidado de la salud	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Practica hábitos de higiene personal para mantenerse saludable. ➤ Conoce medidas para evitar enfermedades.

ÁREA DE DESARROLLO:	ORGANIZADOR CURRICULAR 1:	ORGANIZADOR CURRICULAR 2:	APRENDIZAJE ESPERADO:
Educación Socioemocional	Colaboración	Comunicación asertiva	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Colabora en actividades del grupo y escolares, propone ideas y considera las de los demás cuando participa en actividades en equipo y en grupo.
Artes	Expresión Artística	Familiarización con los elementos básicos de las artes.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Crea y reproduce secuencias de movimientos, gestos y posturas corporales con y sin música, individualmente y en coordinación con otros.
ESTRATEGIA:		DURACIÓN:	
Juego		Semanal	
DÍA:	FASE:	ACTIVIDADES:	
Lunes	Inicio	Se comenzará diciendo a los niños “Hoy vamos a realizar un juego muy divertido ¿quién quiere jugar conmigo?” después de escuchar las respuestas de los niños se les mencionara	

		<p>que hablaremos del cuerpo humano “¿alguien conoce el cuerpo humano?” una vez que los niños están atentos se les realizarán algunos cuestionamientos, por lo que se les dará la indicación, “les vamos a hacer unas preguntas y ustedes me ayudaran a contestar, pero recuerden que para participar debemos levantar la mano y esperar nuestro turno” ¿Alguien sabe dónde están los hombros? ¿la cabeza? ¿la cintura? Y ¿los pies? posteriormente se les comentará “haremos cuatro equipos” y para que sean equitativos “nos enumeramos del 1 al 5” y se les dará la consigna de que se junten de acuerdo al número que les tocó (se dará un ejemplo para que sea más claro).</p>
	<p>Desarrollo</p>	<p>De esta manera, se les dirá “Ahora con los integrantes de su equipo deberán armar la siguiente representación del cuerpo humano” (se les mostrará la representación), se les colocará sobre su mesa las partes del cuerpo humano, “ van a decidir en equipo dónde debe ir cada parte”, mientras los niños se encuentran tomando decisiones sobre dónde colocar cada parte se estará observando y escuchando a todos los equipos, su forma de ponerse de acuerdo y lo que comentan dentro de cada uno. yo estaré observando cada mesa y escuchar su diálogo.</p> <p>Una vez que los niños finalicen les pediremos que se coloquen frente al grupo y expliquen ¿por qué decidieron colocar las piezas de esa forma?, ¿qué se les dificultó?, ¿cómo lograron realizarlo?, ¿tomaron algunos acuerdo con su equipo o qué tipo de acuerdos tomaron para colocarlos de esa forma?. Si algún equipo tiene dificultad al colocar las o identificar las partes del cuerpo se tomará un tiempo para aclarar sus dudas.</p>

		¡Muy bien!, todos lo realizaron ¡muy bien!
	Cierre	Para finalizar la actividad se pondrá una canción “las partes del cuerpo” para reforzar lo aprendido y se le pedirá a los niños que se levanten para mover nuestro cuerpo, y se les explicará que cantaremos y bailaremos una canción de las partes del cuerpo, “¿están listos?, ¿seguros?, muy bien”, al término de la canción se realizarán los siguientes cuestionamientos ¿les gusto la canción?, ¿qué partes del cuerpo mencionaba la canción?, ¿fue difícil identificarlas?, ¿quieren intentarlo nuevamente?, de acuerdo a lo que contesten se decidirá si se vuelve a reproducir la canción o no.
ORGANIZACIÓN:	ESPACIO Y TIEMPO:	RECURSOS Y MATERIALES:
	30 minutos	<ul style="list-style-type: none"> → Esquema del cuerpo humano. → Ilustraciones las partes del cuerpo (Cabeza, Manos, Piernas, Cintura, Hombros, Pies, Cuello, Codos) → Resistol → Canción “las partes del cuerpo” (https://www.youtube.com/watch?v=pc06kmPcNkk)
DÍA:	FASE:	ACTIVIDADES:
Martes	Inicio	Se iniciará la actividad preguntando a los niños; ¿saben que es medir?, ¿han escuchado

		<p>esa palabra?, ¿dónde?, ¿los han medido? (Ejemplificar cuando se va al doctor y nos miden) ¿con que se miden?, ¿qué podemos medir?, ¿con qué otra cosa/objeto podemos medir? después de escuchar sus respuestas y con base en lo y que digan se les dirá que medir es cuando comparamos dos objetos o personas de diferente tamaño y eso nos dice si es pequeño, mediano o grande.</p>
	<p>Desarrollo</p>	<p>Posteriormente se les invitará a jugar: “Chicos, vamos a jugar a medirnos, y así conocer cuánto medimos, ¿pero que creen? vamos a usar estas representaciones de manos y pies de distintos tamaños (se irán mostrando al grupo, preguntando de qué tamaño es cada una, chica, mediana o grande), ¡Chicos! ¿creen que podamos saber cuánto medimos al usar estas imágenes de pies y manos?</p> <p>Se formarán cuatro equipos de manera equitativa, a cada integrante se le pegara en su gafete una calcomanía de un color distinto, así mismo se entregará al equipo una hoja en la cual estarán calcomanías de los colores que cada integrante tienen en su gafete, se les explicará que solo un integrante deberá registrar cuántos pies o manos mide su compañero, se hará mención a los niños que “el encargado de hacer este registro tiene que observar la calcomanía del gafete de su compañero y anotar al lado de la calcomanía correspondiente pegada en la hoja, la cantidad de pies o manos que mide su compañero (se mostrará la hoja, al mismo tiempo que se explica, si es necesario), recuerden chicos que todos tienen que ser medidos, y todos tienen que medir a algún compañero” ,se les proporcionará las representaciones de las manos y pies.</p>

		<p>Durante el desarrollo se observará cómo se organizan y cómo están cumpliendo las consignas los niños, se les preguntará cómo van, si tienen dudas, si ya todos y todas fueron medidas, y si todos ya midieron al menos a alguien. Así mismo se brindará apoyo ante dudas o situaciones que surjan en el desarrollo de esta actividad.</p> <p>Se observará el uso que se le está dando a los materiales, con la intención de prevenir situaciones de riesgo.</p>
	Cierre	<p>Para concluir se les pedirá que, en equipo puedan discutir los resultados obtenidos y que posteriormente se elija a otro compañero que no sea el que registró para que pueda compartirlo al grupo las respuestas de las siguientes preguntas: ¿qué compañero midió más manos o pies y de qué tamaño eran los pies o manos (talla chica, mediana o grande), ¿qué compañero o compañera midió menos y de qué tamaño era? , si no es posible que uno lo logre, podrá pedir apoyo de uno de sus compañeros , para que nos compartan los resultados que obtuvieron.</p> <p>Para cerrar, se les preguntará : ¿qué le gusto más esta actividad?, ¿que se les facilitó?, ¿qué fue lo que más se les dificultó?, ¿cómo resolvieron sus dificultades?,¿recuerdan que es medir?, ¿hoy con que medimos?, ¿creen que si hacemos este juego el próximo mes ustedes midan más o menos?, ¿porque creen eso?, ¿con qué otra cosa podremos medirnos? y por último invitarlos a que pregunten en casa a sus familiares con que otro material se puede medir y qué otras cosas podemos medir.</p>

ORGANIZACIÓN:	ESPACIO Y TIEMPO:	RECURSOS Y MATERIALES:
4 equipos	Salon de cantos y juegos (30 min)	<ul style="list-style-type: none"> → Cuatro representaciones de pies de tamaño “chico”. → Cuatro representaciones de pies de tamaño “mediano” → Cuatro representaciones de pies de tamaño “grande” → Cuatro representaciones de manos de tamaño “chico”. → Cuatro representaciones de manos de tamaño “mediano”. → Cuatro representaciones de manos de tamaño “grande” → Calcomanías de distintos colores (azul, verde, rosa, morado, rojo, amarillo) → 4 hojas con un sticker de cada color. → 4 lápices
DÍA:	FASE:	ACTIVIDADES:
Miércoles	Inicio	<p>(Un día antes se les pedirá a los niños que traigan un nenuco o algún muñeco que se pueda mojar)</p> <p>Se comenzará saludando a los niños, y se les mencionara que el día de hoy realizaremos una actividad, que tiene que ver con nuestro cuerpo, y se iniciará con los cuestionamientos “¿Recuerdan algo acerca del cuerpo humano?, ¿Creen que es importante mantener limpio nuestro cuerpo?, ¿Qué hacen ustedes para mantener limpio su cuerpo?, ¿Saben qué debemos hacer para mantener limpios los dientes? ¿Qué utilizamos para limpiar nuestro</p>

		<p>cuerpo? Una vez concluidos los cuestionamientos, se comenzarán a realizar equipos de 4 o 5 integrantes y cuando se haya terminado se les INDICARÁ que vayan por su nenuco o muñeco.</p>
	<p>Desarrollo</p>	<p>Posteriormente se darán las consignas para comenzar la actividad, “chicos saldremos al patio y cada equipo se va a colocar en una tina”, (la tina con el agua, el jabón y el estropajo ya estarán instalados en el patio) una vez en el patio, se les preguntará ¿qué creen que haremos con los materiales que tienen?, después de oír sus respuestas, se les explicará que bañaremos a nuestro juguete como si fuéramos nosotros, aprenderemos cómo debemos de bañarnos, las partes que debemos lavar, como lo son los brazos, la cabeza, etc. una vez que hayamos acabado de bañar a nuestro juguete tendremos que pasar a cambiarlo, así que se comentará la importancia de ponernos crema para que nuestra piel esté suave, así como la manera en que debemos vestirnos.</p> <p>Ya que todos los niños hayan acabado de vestir a su juguete, se les dirá que ahora aprenderemos a lavarnos los dientes correctamente, antes se les cuestionara, ¿saben cuántas veces debemos lavarnos los dientes? esperando sus respuestas, se les mencionara que deben realizarlo después de cada comida ya que si no lo hacemos nuestro dientes se tendrán caries, posteriormente se les pedirá que se formen en una fila para poder repartirlos a cada uno un cepillo de dientes con un poco de pasta, y se les mostrará la forma correcta en que deben lavar sus dientes, ya que haya terminado la explicación se les pedirá que comiencen a lavarse sus dientes, se les pondrá una canción de la forma en que</p>

		deben hacerlo.
	Cierre	Una vez terminada la actividad, se comenzará a cuestionarlos acerca de lo que les pareció el juego del día de hoy, ¿qué fue lo que más les gustó? ¿sabían cómo es que nos tenemos que bañar? ¿por qué es importante bañarnos?, ¿ustedes se cepillan los dientes de esa forma correcta?, ¿entonces cuántas veces al día hay que lavarnos los dientes?
ORGANIZACIÓN:	ESPACIO Y TIEMPO:	RECURSOS Y MATERIALES:
Equipo de 4 personas	Patio Aprox 40 minutos	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Nenuco o juguete (que se pueda mojar) ➤ Agua ➤ Jabón ➤ Crema para el cuerpo ➤ Cepillo de dientes ➤ Pasta dental ➤ Tina pequeña ➤ Estropajo

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Grabadora ➤ Canción cepilla tus dientes por Blippi (youtube)
DÍA:	FASE:	ACTIVIDADES:
Jueves	Inicio	<p>Se comenzará diciendo a los niños que el día de hoy contaremos un cuento en relación con el cuerpo humano, y se les preguntará ¿qué recuerdan en relación con el cuerpo humano?, ¿qué partes componen al cuerpo humano?, ¿creen que alguna parte del cuerpo es más importante que las demás?, ¿todas las partes del cuerpo funcionan unidas o separadas?, ¿por qué?</p> <p>Posteriormente, se les contará a los niños el cuento de “la pelea del cuerpo”, y se irán haciendo cuestionamientos sobre de qué creen que tratará el cuento, se empezará a leerlo mientras se utilizan determinadas partes del cuerpo para ir narrando la historia.</p>
	Desarrollo	<p>Al terminar el cuento se les dirá a los niños que haremos una pequeña actividad, por lo que formaremos una fila, (o dos o tres dependiendo cuantos sean y el espacio), y se les explicará que donde se encuentra el inicio de la fila hay una caja con pelotas de distintos tamaños, las cuales deberán ser quitadas para revelar la sorpresa que hay al fondo de la caja, pero para quitarlas tendrán que ir pasando una por una de diversas maneras, de modo que estas no caigan al piso, ya que cada pelota deberá pasar por toda la fila desde donde inicia, hasta donde termina, y el último niño en tenerla la pondrá en una caja que se</p>

		<p>encuentra a un costado de él, (se hará un pequeño ejemplo para que quede claro) por lo que deberán ayudarse entre sí, trabajando en colaborativo, para evitar que estas caigan antes de llegar, ya que si eso pasa, deberán iniciar de nuevo, de esta manera se les irán dando instrucciones de pasar cada pelota, con las manos, la cabeza, los hombros, las rodillas además de decirles que también en determinado momento cambien de posición ya sea de espaldas, sentados, acostados, para aumentar la dificultad.</p>
	Cierre	<p>Terminando la actividad, los niños podrán observar lo que ocultaba la caja, que serán unos pequeños regalitos (estampas del cuerpo humano), las cuáles se les darán a cada uno después de cerrar la actividad, por lo que para concluir se realizarán nuevamente algunas preguntas a los niños sobre la actividad y ¿cómo lograron hacer que la pelota no cayera?, o en caso de que se haya caído ¿por qué fue así?, y les recordaremos el cuento que se leyó al inicio, y ¿qué recuerdan del cuento?, ¿por qué se pelearon las partes del cuerpo?, ¿cuál fue el resultado?, ¿al final que hicieron para que el cuerpo funcionará?, de esta manera iremos construyendo conclusiones y relacionando ideas, sobre que así como ellos tuvieron que trabajar en conjunto para lograr hacer el ejercicio, y vaciar la caja de pelotas para obtener su sorpresa, así tienen que trabajar las partes de nuestro cuerpo para poder llevar a cabo diversas funciones cómo jugar, correr, brincar, cantar, bailar, etc.</p>
ORGANIZACIÓN:	ESPACIO Y TIEMPO:	RECURSOS Y MATERIALES:
Grupal	Salón de cantos y juegos	→ Cuento “la pelea del cuerpo”

	o patio del jardín Aprox. 30 min.	<ul style="list-style-type: none"> → Títeres de las partes del cuerpo que participan en el cuento → Caja con pelotas → Estampas del cuerpo humano
DÍA:	FASE:	ACTIVIDADES:
Viernes	Inicio	Se comenzará mencionando a los niños que el día de hoy jugaremos a “El espejo”, y se les preguntará ¿alguien ha jugado este juego?, ¿se imaginan de qué trata el juego?, ¿qué creen que necesitamos para este juego?, posteriormente se les preguntará ¿ya conocen las partes de su cuerpo?, se mencionarán algunas para explorar sus conocimientos previos.
	Desarrollo	Posteriormente iniciaré explicando las consignas del juego, “en parejas saldremos al patio, uno de nosotros representará a un espejo, y se les preguntará ¿qué pasa cuando nos vemos en un espejo?, esperando sus respuestas, se les mencionará que en el espejo se ve nuestro reflejo por lo que este hace lo mismo que nosotros, por lo tanto el compañero que representará el espejo deberá copiar los movimientos que su pareja realice (se realizará un pequeño ejemplo para que lo comprendan mejor), con ayuda de algunas tarjetas yo les mostraré que parte del cuerpo deberán mover sus parejas. Después deberán cambiar de lugares y el compañero que representó el espejo ahora será quien realice los primeros movimientos.
	Cierre	Para finalizar la actividad se les pedirá que se sienten en el patio, y se les harán algunas

		preguntas para concluir, ¿qué les gustó más de este juego?, ¿se les dificultó identificar alguna parte de su cuerpo?, ¿se les dificultó copiar algún movimiento? y por último les daré la palabra para que compartan su experiencia en el juego.
ORGANIZACIÓN:	ESPACIO Y TIEMPO:	RECURSOS Y MATERIALES
Parejas	Patio del jardín, 25 min aproximadamente.	→ Tarjetas con las diferentes partes del cuerpo.
EVALUACIÓN:		
<p>Diario de trabajo. En este se irán registrando las situaciones que permitan evaluar el logro y desempeño de los estudiantes en cuanto a la adquisición de aprendizajes con respecto al conocimiento del cuerpo y de acuerdo al aprendizaje que se quiere lograr con las diferentes actividades planeadas.</p> <p>Rúbrica. A través de esta se evaluará de igual forma el aprendizaje adquirido por parte de los niños de acuerdo al problema seleccionado anteriormente, y el logro o alcance del objetivo propuesto, a través de la estrategia de intervención utilizada (se detallará en el siguiente apartado).</p>		

FASE III: EVALUACIÓN

En esta fase evaluaremos la estrategia que pretendemos implementar para la solución de la problemática desarrollada anteriormente, esta se divide en dos momentos, en el primer momento se mencionan las áreas de oportunidad a trabajar con los niños, mediante el juego para favorecer el trabajo colaborativo, posteriormente en el segundo momento, se presenta la rúbrica con la cual evaluaremos la estrategia de intervención una vez llevada a cabo en el aula y se sustenta con 2 autores que nos hablan acerca de la evaluación, con el propósito de identificar que tan eficaz puede ser esta propuesta de trabajo, así como los errores y la manera en que podemos mejorar para la obtención de resultados más competentes y eficientes.

1.- IDENTIFICACIÓN DE ÁREAS DE OPORTUNIDAD (ZONA DE DESARROLLO REAL) A TRABAJAR.

Se eligieron las siguientes áreas de oportunidad para trabajar con los niños, ya que se considera deben tomarse en cuenta como primordiales para desarrollar un trabajo colaborativo con niños preescolares, a partir de estas se puede lograr que todos los niños colaboren compartiendo, expresando sus ideas, tomando acuerdos, así como apoyándose mutuamente para lograr los objetivos propuestos, para la resolución de cualquier situación o problemática que se les presente.

Las consideramos como áreas de oportunidad, ya que a partir de la observación que hicimos durante las diferentes jornadas de prácticas en semestres anteriores, identificamos la importancia de que los preescolares trabajen estos aspectos en el desarrollo de diversas actividades, para el desarrollo de habilidades y competencias.

Áreas de Oportunidad:

- Liderazgo
- Participación
- Respetar turnos
- Escuchar las opiniones de otros
- Construir conocimientos
- Respetar las opiniones de los demás
- Empatía
- Comunicación
- Resolución de problemas

2.- EVALUACIÓN PARA VALORAR EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN RELACIÓN AL PROBLEMA SELECCIONADO.

Toda actividad educativa requiere de un momento de evaluación, el cual puede definirse como “una proceso formativo complejo y continuo que acompaña el desarrollo continuo de la actividad de enseñanza, se asocia fundamentalmente a la emisión de juicios de valor acerca de una situación escolar determinada” (Prieto, 2008, pág. 127), así mismo Mancovsky (2007) citado por Prieto (2008) refiere que la emisión de juicios de valor se definen como “ una práctica intencionada que realiza un sujeto con el propósito de indagar, conocer y comprender un objeto determinado (prácticas, sujetos, objetos) a partir de la formación de juicios de valor”, es decir que se obtiene información sobre los niveles de aprendizajes de los alumnos, de igual forma esta información permite reflexionar sobre los resultados y tomar decisiones que contribuyan a mejorar y transformar los procesos de enseñanza- aprendizaje, de tal manera que las situaciones y estrategias implementadas en el salón de clase sean las adecuadas para continuar observando los logros o dificultades que el alumno presente, con la intención de reafirmar, modificar e incorporar nuevos aprendizajes.

Por otro lado, Frida Díaz Barriga (2005) menciona que para que una evaluación sea auténtica esta debe estar relacionada a experiencias reales de la vida de los alumnos, de tal modo que se pueda atender sentimientos, valores, actitudes, habilidades y conocimientos. Por ende, la evaluación debe permitir un verdadero cambio, donde los estudiantes se desarrollen y sientan capaces en el mundo dentro y fuera de la escuela, por lo que requieren trabajar cooperativamente en equipo y esforzarse para alcanzar metas grupales y sociales en un ambiente de retroalimentación y auto reflexión.

La Rúbrica

Las rúbricas son guías o escalas de evaluación donde se establecen niveles progresivos de dominio o pericia relativos al desempeño que una persona muestra respecto de un proceso o producción determinada. Las rúbricas integran un amplio rango de criterios que cualifican de modo progresivo el tránsito de un desempeño incipiente o novato al grado del experto. Son instrumentos de evaluación auténtica sobre todo porque sirven para medir el trabajo de los alumnos de acuerdo con “criterios de la vida real”. Implican una evaluación progresiva, y el ejercicio de la reflexión y autoevaluación (Díaz Barriga, 2004a).

Por otro lado, de acuerdo con Airasian (2001), las rúbricas son estrategias que apoyan al docente tanto en la evaluación como en la enseñanza de actividades generativas, en la elaboración de proyectos, la producción oral y escrita, así como en las investigaciones y el trabajo práctico de los estudiantes.

Ahumada (2003) emplea el término "matrices de valoración" para denominar a las rúbricas, pues están construidas a partir de la intersección de dos dimensiones: los criterios o indicadores de calidad (se enlistan en la columna a la izquierda en la matriz) y la definición cualitativa y de manera progresiva de los mismos (columnas a la derecha). La escala ordenada así construida debe mostrar una variación o gradación del rango de desempeños posibles, desde los desempeños o ejecuciones más pobres o incipientes (desempeño del novato) hasta los excelentes (desempeño del experto).

RÚBRICA DE EVALUACIÓN.

COMUNICACIÓN DE IDEAS	Comunica ideas para ponerse de acuerdo con los demás y tomar decisiones en conjunto.	Comunica ideas con sus compañeros, pero se le dificulta ponerse de acuerdo.	Tiene dificultad para comunicar ideas con los demás
ESTABLECIMIENTO DE ACUERDOS	Respeto y escucha a sus compañeros para establecer acuerdos.	Respeto y/o escucha a sus compañeros, pero se le dificulta establecer acuerdos.	Muestra dificultad para respetar y escuchar a sus compañeros.
COLABORACIÓN Y PARTICIPACIÓN	Colabora y participa activamente en actividades en equipo y/o grupo.	Colabora y participa en ocasiones en equipo y/o grupo.	Se le dificulta colaborar y participar activamente en equipo y/o grupo.
INTERACCIÓN CON SUS COMPAÑEROS	Construye conocimientos a través de la interacción con los compañeros.	Construye conocimientos y empieza a tener acercamientos con sus compañeros.	Presenta dificultad para interaccionar con sus compañeros.
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	Se le dificulta resolver problemas o retos mediante la observación,	Se le dificulta resolver problemas o retos mediante la	No logra resolver problemas o retos mediante la

	investigación y socialización de ideas.	observación, investigación y socialización de ideas.	observación, investigación y socialización de ideas.
INICIATIVA PARA RESOLVER PROBLEMAS	Muestra iniciativa para la resolución de determinado problema y anima a los demás a que participen en las actividades	Muestra iniciativa para la resolución de determinado problema de manera individual.	No muestra iniciativa para la resolución de determinado problema.
DISFRUTA ACTIVIDADES REALIZADAS	Siente emoción y placer al realizar las actividades en compañía de los otros.	Siente emoción y placer al realizar actividades en compañía de algunos compañeros.	No muestra interés por realizar actividades con sus compañeros.
REPRESENTACIÓN DE SITUACIONES COTIDIANAS.	Representa situaciones de la vida cotidiana y comenta lo que sabe de ellas.	Representa situaciones de la vida cotidiana, pero no comenta lo que sabe de ellas.	Representa con dificultad situaciones de la vida cotidiana.

MANIFESTACIÓN DE EMOCIONES Y PENSAMIENTOS	Comparte y manifiesta sus emociones y pensamientos con los demás de manera oral y corporal.	Comparte y manifiesta en ocasiones sus emociones y pensamientos con los demás de manera corporal.	No comparte y manifiesta sus emociones y pensamientos con los demás.
COLABORA CON SUS COMPAÑEROS	Convive, juega y trabaja con distintos compañeros.	Convive, juega y trabaja con algunos compañeros.	Convive, juega y trabaja de manera individual.
SOLIDARIDAD	Reconoce cuando alguien necesita ayuda y la proporciona.	Reconoce cuando alguien necesita ayuda, pero no la proporciona.	No reconoce cuando alguien necesita ayuda.

Para finalizar esta fase, concluimos que respecto a lo todo el proceso que hemos llevado en esta investigación, consideramos que junto con lo observado en prácticas anteriores en los jardines de niños, los alumnos tienen muchas áreas de oportunidad respecto al trabajo colaborativo sin embargo es fundamental seguir trabajándolas para que los niños logren fortalecer sus capacidades para la adquisición de competencias y habilidades sociales y cognitivas, así como reforzar o hasta crear un vínculo de comunicación asertiva con sus compañeros y docentes.

Por otro lado, la evaluación es indispensable ya que a partir de esta nosotros podremos verificar que tan eficiente es nuestra estrategia de intervención para la solución del problema que se nos presente en algún momento en las aulas, observando a través de la planificación y ejecución de actividades tanto los avances como los logros de los educandos, respecto al objetivo que se está trabajando.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA:

- Díaz Barriga, Frida (2005). *Capítulo 5: La evaluación auténtica centrada en el desempeño: una alternativa para evaluar el aprendizaje y la enseñanza*. Enseñanza situada: vínculo entre la escuela y la vida, (pág. 128-129).
- Prieto, M. (2008). *Creencias de los profesores sobre evaluación y efectos incidentales*. Revista de pedagogía, 29(84), (pág 127)

AUTOEVALUACIÓN (Diario del estudiante)

En esta parte del proyecto, es necesario realizar una autoevaluación del proceso llevado a cabo para lograr todo lo planteado anteriormente, nuestro objetivo y resolver la problemática planteada, ya que, durante la elaboración de este proyecto de aprendizaje basado en problemas, se nos presentaron algunas dificultades que aunque fueron pocas, en su determinado momento teníamos que analizar y reflexionar, tener en cuenta los medios con los que contábamos, consultando diversas fuentes y pidiendo ayuda de nuestro profesor guía, para así tomar una decisión que permitiera la solución de esta.

La primer dificultad que se nos presentó fue la elección del tema, ya que teníamos dos problemáticas en consideración para el proyecto, sin embargo de acuerdo a las fases que debíamos desarrollar nos dimos cuenta que una de ellas no sería la mejor opción para darle solución, ya que desconocíamos la información esencial o base con respecto a lo que vivimos actualmente, por lo que con base en todo esto, el tema elegido finalmente nos brindó algunas ventajas y facilidades, ya que tomamos en cuenta los intereses y conocimientos con los que contábamos como equipo y de manera individual, así como las experiencias que hemos tenido en las jornadas de práctica a las que hemos asistido.

Una vez elegida la problemática a trabajar y empezar a redactarla, pensando en el objetivo que queríamos alcanzar, y justificando el porqué de la elección de esta, se nos presentaron pequeñas dificultades, ya que no teníamos claridad de lo que elaboramos en relación con la retroalimentación que el profesor guía nos realizaba con respecto a lo presentado, sin embargo a través de sesiones programadas por aplicaciones de mensajería y de la comunicación de ideas, dudas, pensamientos, entre el equipo y nuestro profesor que nos brindó el apoyo y accesibilidad para ir paso a paso elaborando los aspectos de cada fase, pero principalmente la primera, que fue la que se nos dificultó un poco más, logramos ir estructurando y asimilando conocimientos para la elaboración de la problemática, de nuestro objetivo, para seguir con la investigación que nos permitiría ir solucionando el problema presentado.

Por otro lado, el uso de nuevas aplicaciones (zoom) para mantener una comunicación a distancia no resultaron tan eficientes, ya que la conexión a internet de algunas de las integrantes del equipo no era muy eficiente, esto obstaculizó un poco la comunicación no solo entre los miembros del equipo sino también con nuestro maestro guía, por lo que no se llegaba a una comprensión de lo que queríamos expresar ante alguna duda del proyecto, así que se tomaron nuevas decisiones respecto a esto y se optó por enviar los avances por correo y esperar la retroalimentación de nuestro profesor guía para continuar.

En tercer lugar, como se mencionó en párrafos anteriores, otra dificultad que se nos presentó fue al momento de realizar la planeación, al tomar decisiones de cómo queríamos realizarla, ya fuera semanal o diaria, así como el contenido que debíamos elegir, para trabajar la estrategia de intervención y resolver la problemática, teniendo en cuenta el interés y las actividades que serían las adecuadas para llevarlas a cabo con los niños, sin embargo, al tener tantas ideas y soluciones a esta dificultad, iniciamos de nuevo enfocándonos al tema y la estrategia, seleccionando los aprendizajes que queríamos conseguir y buscando actividades que favorecieran estos aprendizajes como la problemática planteada.

Para dar solución a estas problemáticas como equipo se buscó mantener siempre la comunicación y participación de todas, para llegar a acuerdos que nos permitan dar una mejor solución al proyecto, de tal modo que logramos ir elaborándolo conforme a lo que desde un principio se planteó, además es importante destacar que como educadoras en formación también consideramos de igual forma nos ayudó a desarrollar competencias y habilidades con respecto al trabajo colaborativo, que serán esenciales para llevar a cabo esta estrategia metodológica al aula con los preescolares.

Por esta razón, consideramos importante que en lo que resta de nuestra formación inicial como profesionales de la educación, continuemos identificando áreas de oportunidad para trabajar en colaborativo y buscar estrategias que nos permitan ir mejorándolas, todo ello con la finalidad de que en un futuro como maestras titulares estemos dispuestas a mejorar, analizar y reflexionar en conjunto con otros actores educativos, con la intención de mejorar la educación y la práctica docente en el nivel preescolar.

CONCLUSIÓN

A partir de lo elaborado concluimos, reconocemos y comprendemos en su mayoría, la importancia que tiene el trabajo colaborativo en el aula, para que desde edades tempranas los niños desarrollen habilidades y competencias, que les servirán de base en su vida, y que irán enriqueciendo y fortaleciendo a lo largo de esta, permitiéndoles el alcance de objetivos y resolución de problemas o situaciones académicas, profesionales y personales, de forma ética, moral, asertiva, buscando la mejora de todo lo elaborado o resuelto, con el interés de aprovechar cada momento para aprender de manera individual y en compañía de otros, autoevaluando su trabajo, pero también tomar la valoración de los demás como constructiva y tener la capacidad de seleccionar aquellas que consideramos le servirán para la mejora, así también desarrollará el liderazgo y de esta manera invitará y motivará a los que le rodean a trabajar verdaderamente en colaborativo para obtener mejores resultados en lo que se quiere lograr.

Por lo tanto, sabemos que el trabajo colaborativo es una estrategia que los docentes deben tomar en cuenta a la hora de planificar sus clases, y en educación preescolar el juego es una de las estrategias de intervención principales que se debe abordar, por lo que consideramos que las herramientas con las que contamos para este proyecto y resolver la problemática son todos los conocimientos que durante semestres anteriores hemos adquirido, así como la experiencia que hemos logrado obtener durante las jornadas de práctica en los diferentes jardines que hemos asistido, ya que cada una de estas herramientas nos permiten ver distintos puntos de vista para la mejora de esta estrategia metodológica como lo es el trabajo en colaborativo a través del juego.

El juego como estrategia de intervención ante el trabajo colaborativo permite que los niños aprendan nuevas competencias y conocimientos, además de participar, comenzar a compartir materiales, representar diferentes roles para llegar a un objetivo, explorando nuevas cosas, jugando con ellas para obtener aprendizajes y ser capaces de resolver una problemática con ayuda de otros con respeto, confianza y tolerancia, de una manera divertida y emocionante, evitando que el educando se sienta frustrado por no alcanzar la meta. Además, esta estrategia nos brinda un gran repertorio de tipos de juegos que nos permiten favorecer de gran manera el trabajo colaborativo, pero también favorece el desarrollo de habilidades y la obtención de nuevas competencias.

Por otro lado, como ya se explicaba, a lo largo de la investigación encontramos los beneficios que en el nivel preescolar se ofrece a los alumnos cuando se brinda la oportunidad de que tengan experiencias donde socialicen, a partir de esto se detectó el papel que las maestras y nosotras como futuras educadoras tenemos como guías en los procesos de enseñanza-aprendizaje, cabe resaltar que nuestra función es importante, pues no solo vamos a diseñar situaciones atractivas e interesantes, así como ambientes de aprendizajes cálidos y motivacionales, donde los alumnos tengan que poner en juego habilidades y competencias para dar solución a los retos que se les plantea, sino también como maestras predicamos con el ejemplo.

De esta manera concluimos que como futuras docentes en formación es necesario reflexionar y analizar siempre sobre nuestra práctica educativa, y como mejorarla, buscando estrategias metodológicas y de intervención, como son el trabajo colaborativo y el juego, que permitan el desarrollo de habilidades y competencias en los educandos, a través de la obtención de aprendizajes significativos, para que los niños tengan la capacidad de resolver las problemáticas que se le presenten o situaciones no solo en la escuela por parte del docente sino de igual modo en su vida cotidiana, de modo que es nuestra responsabilidad leer, escribir, buscar, investigar, reflexionar y tomar decisiones sobre lo planificado, así como de las actitudes y competencias que hemos desarrollado para el alcance de objetivos propuestos de forma eficiente y eficaz.