



LEE. XUL – HA SIHIL CONTRERAS SANCHEZ.

"REFLEXIONES SOBRE MI PRÁCTICA DE ASESORÍA TÉCNICO-PEDAGÓGICA: UN CAMINO HACIA LA INNOVACIÓN DE LAS PRACTICAS EDUCATIVAS EN EL AULA DE PREESCOLAR".

Secretaria General de Educación del Estado de Yucatán

Zona escolar 32 preescolar general

06-12-2024

INTRODUCCION

"El presente trabajo tiene como objetivo reflexionar sobre mi práctica como asesora pedagógica en el nivel de preescolar, con el fin de identificar fortalezas y áreas de oportunidad en mi planificación de acompañamiento y asesoría a las educadoras y directivos de los jardines de niños a mi cargo. A través de la revisión de mis instrumentos de observación de la práctica docente y la observación de las clases, pretendo comprender mejor cómo las practicas docentes y el desarrollo de los procesos de aprendizaje en los niños, en como aprenden y cómo puedo adaptar mis estrategias para favorecer un aprendizaje más significativo, tanto en directivos, docentes y alumnos."

DESARROLLO

El presente busca analizar la planeación didáctica "Juegos tradicionales" con el objetivo de identificar fortalezas, áreas de oportunidad y proponer mejoras que contribuyan a un aprendizaje más significativo y enriquecedor para los estudiantes de segundo grado de preescolar. A través de un proceso reflexivo, se examinarán los diferentes componentes de la planeación, desde los contenidos y la metodología hasta la evaluación y los recursos, considerando las características de los estudiantes y el contexto educativo. Llevando a cabo esta reflexión de manera colectiva con el directivo y las docentes del jardín de niños, para enriquecer las aportaciones que surjan del análisis de cada una de las que conforman el colectivo docente.

Análisis de la planeación

Fortalezas:

El enfoque en el aprendizaje basado en el juego: La propuesta promueve un aprendizaje activo y divertido a través de la exploración de juegos tradicionales, lo cual puede favorecer la motivación y el compromiso y atención de los niños.

Articulación con los campos formativos:

La planeación vincula los contenidos con los campos formativos de Lenguajes, Saberes y Pensamiento Científico, y Ética, Naturaleza y Sociedades, lo cual garantiza una formación integral de los estudiantes.

Consideración del contexto:

Se reconoce el problema del contexto relacionado con el estilo de crianza permisivo y se busca promover el desarrollo de habilidades socioemocionales a través de los juegos.

Inclusión de diversos momentos de evaluación:

La planeación contempla diferentes instrumentos de evaluación, lo cual permite obtener una visión más completa del aprendizaje de los estudiantes.

Áreas de oportunidad:

Profundización en los contenidos:

Se sugiere ampliar la exploración de los juegos tradicionales, incluyendo su origen histórico, las reglas variantes y su relación con la cultura y tradiciones de la comunidad.

Mayor énfasis en la reflexión:

Es importante dedicar más tiempo a la reflexión sobre los juegos, tanto durante como después de las actividades, para favorecer la construcción de conocimientos y el desarrollo del pensamiento crítico.

Diversidad de recursos:

Se recomienda utilizar una variedad de recursos didácticos, como videos, canciones, testimonios de personas mayores, para enriquecer las experiencias de aprendizaje.

Articulación con otras áreas:

La planeación podría fortalecerse al establecer conexiones con otras áreas del conocimiento, como las matemáticas (conteo, medición) o las ciencias naturales (estudio de los materiales).

Hallazgos y propuestas de mejora

Reformulación de los objetivos:

Es necesario reformular los objetivos de aprendizaje para que sean más específicos y medibles, incorporando elementos como la comprensión de las reglas, la identificación de los valores asociados a los juegos y la capacidad de adaptar los juegos a diferentes contextos.

Diseño de actividades más abiertas:

Las actividades podrían diseñarse de manera más abierta, permitiendo a los estudiantes tomar decisiones y explorar diferentes posibilidades, fomentando así la creatividad y la autonomía.

Incorporación de tecnologías:

El uso de dispositivo como computadoras podría enriquecer las actividades, permitiendo a los estudiantes investigar, crear representaciones y compartir sus aprendizajes con otros, con ayuda de la educadora o algún padre de familia.

Promoción de la colaboración:

Es importante diseñar actividades que fomenten la colaboración entre los estudiantes, como la creación de juegos colectivos o la organización de rallye donde puedan participar los padres de familia y/o la comunidad.

Evaluación formativa continua:

La evaluación debe ser un proceso continuo y flexible, que permita ajustar las actividades en función de las necesidades y los avances de los estudiantes, tomando en cuenta siempre las características de los alumnos de preescolar. No pretender que el niño juegue como adulto más bien el adulto debiera jugar como niño para autoevaluar su intervención docente.

CONCLUSIÓN

La planeación "Juegos tradicionales" presenta un buen punto de partida para promover el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes. Sin embargo, a través de un proceso reflexivo se han identificado algunas áreas de oportunidad que pueden ser abordadas mediante la reformulación de los objetivos, el diseño de actividades más abiertas y la incorporación de diversas estrategias de enseñanza y evaluación. Al implementar estas mejoras, se podrá potenciar el aprendizaje de los estudiantes y contribuir a la construcción de una comunidad de aprendizaje más dinámica y participativa de todo el colectivo docente, teniendo en cuenta que el trabajo en colaboración es una estrategia donde pueden surgir muchas más ideas que cuando se planea en la individualidad.

Recomendaciones adicionales:

Involucrar a los padres de familia:

Organizar talleres o actividades para que los padres de familia conozcan los juegos tradicionales y puedan compartir sus experiencias con sus hijos.

Establecer vínculos con la comunidad:

Colaborar con instituciones culturales o deportivas para organizar eventos relacionados con los juegos tradicionales.

Documentar el proceso:

Llevar un registro de las actividades realizadas, las observaciones de los estudiantes y los resultados de la evaluación, para poder reflexionar sobre la práctica y realizar ajustes en futuras planeaciones.

CUENTO

DESCUBRIENDO EL MUNDO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.

En el jardín de niños "Reino Infantil", un grupo de niños de 3 a 5 años se reunieron en el patio para jugar. Sofía, con su energía contagiosa, invitó a sus amigos a jugar a la "gallina ciega". Con una venda en los ojos, Sofía corría tratando de atrapar a sus amigos, quienes reían y se escabullían entre los árboles.



Más tarde, en el aula, Tomás estaba muy concentrado pintando un colorido papalote. Su maestra, la señorita Miriam, le explicó que en su pueblo se usaban papalotes para celebrar las fiestas. Tomás se sintió muy orgulloso de su creación y decidió que, cuando terminara de pintarlo, lo volaría con sus amigos.



Antes de que llegara el recreo los niños estaban jugando a la chacara. Sofía estaba a punto de lanzar su piedra cuando Juan se le adelantó y lanzó la suya. Sofía se enojó y le gritó a Juan que no era su turno. Juan respondió que él había llegado primero. Los otros niños se unieron a la discusión y pronto todos estaban gritando y peleando.

La maestra, la señorita Miriam, se acercó y les dijo que debían calmarse. Les explicó que todos tenían derecho a jugar y que debían esperar su turno. Los niños se tranquilizaron y aceptaron las reglas. Sofía y Juan se disculparon y se dieron la mano.

La señorita Miriam les enseñó a los niños una canción para recordar las reglas del juego. La canción decía: "Uno, dos, tres, ¡espera tu vez! Si no esperas, no podrás jugar". Los niños cantaron la canción juntos y se rieron.

Después de eso, los niños siguieron jugando a la chacara, pero esta vez respetaron los turnos. Se divirtieron mucho y aprendieron una lección importante sobre la paciencia y el respeto.

Para que los niños se sientan seguros y puedan aprender a jugar poniendo en practica estos valores la maestra Miriam, pidió ayuda a los papas para que fueran a jugar con los niños y les mostraran como ellos jugaban de niños, respetando reglas y turnos y así poder seguir estos valores del juego en casa.



Al llegar la hora del recreo, los niños se dividieron en equipos para jugar a las "canicas". Con gran habilidad, lanzaban las canicas tratando de acercarlas al hoyo. Juan, que al principio se sentía un poco tímido, poco a poco se animó y comenzó a participar con entusiasmo.



Después de comer, los niños escucharon un cuento sobre las tradiciones de su comunidad y los juegos tradicionales como la "chacara" y la "kimbomba". Los niños escucharon con atención y recordaron que todos los juegos, se juegan con reglas, respeto y armonía, sin importar si los juegan en casa, en la escuela, en el parque o en cualquier otro lugar.



Al final del día, los niños se despidieron con una gran sonrisa. Habían pasado un día lleno de juegos, risas y aprendizajes. Habían descubierto la alegría de jugar juntos, de compartir y de aprender sobre sus juegos tradicionales y que ni imaginaban como eran los juegos de papá, mamá y las familias de la comunidad.