

JUEGOS PARA ESTIMULAR EL LENGUAJE ORAL Y FAVORECER EL APRENDIZAJE A DISTANCIA EN LOS ALUMNOS DE EDAD PREESCOLAR.

Categoría: Uso de materiales educativos

Nombre: Jessica Berenice Fuentes Rosas.

Función: Docente.

Entidad Federativa: Puebla.

Nivel Educativo: Preescolar.

NARRACIÓN DE LA BUENA PRÁCTICA

Tema, asignatura o asignaturas en las que se implementó, implementa o desea implementarse la Buena Práctica

De manera principal la práctica de los juegos se implementa en “Lenguaje y comunicación”, pero éstos también se vinculan con otros campos de formación como Pensamiento matemático y Exploración de la naturaleza y la sociedad.

Explique brevemente por qué la experiencia que narra podría considerarse una Buena Práctica.

Porque está favoreciendo el desarrollo del lenguaje oral, a través de juegos y a la vez apoya la adquisición de los aprendizajes esperados relacionados con el programa aprende en casa II. Asimismo, estos juegos estimulan la atención de los niños y las niñas y favorecen la convivencia familiar, principalmente de los alumnos atendidos en el servicio de ¹USAER, pero también beneficiando al resto del grupo con quienes también se comparten estos juegos.

¹ Unidad de Servicio de Apoyo a la Educación Regular perteneciente al nivel de educación especial, encargado de favorecer la Educación Inclusiva. Este servicio promueve, en vinculación con la escuela regular que apoya, la eliminación de las barreras que obstaculizan la participación y el aprendizaje de los alumnos, prioritariamente de aquellos que presentan una condición de discapacidad, dificultades severas de aprendizaje, comunicación o conducta, trastornos del desarrollo y aptitudes sobresalientes, en los diferentes niveles y modalidades educativas, a partir de un trabajo conjunto y de orientación a los maestros, la familia y la comunidad educativa en general.

¿Qué retos específicos, surgidos en el marco de la pandemia (o en otro momento, según sea el caso), se buscaron atender con esta Práctica?

Motivar a los alumnos a continuar aprendiendo a la distancia y continuar favoreciendo su lenguaje oral, el cual es el área de oportunidad de la mayoría de los alumnos atendidos por el servicio de USAER.

¿Es una Buena Práctica que atiende o atendió un caso en particular, a algunos estudiantes de un grupo, a todo el grupo, o a toda la escuela?

Es una práctica que está pensada con base a las necesidades de los alumnos atendidos por el servicio de USAER, que son 7 alumnos de tercer grado, pero que a su vez puede favorecer al resto de los alumnos, con quienes también se comparten estos juegos.

¿A cuántos alumnos/as impactó la Buena Práctica? (De manera directa o indirecta)

5 alumnos atendidos en el servicio de la USAER 26 y a otros 5 alumnos aproximadamente de tercer grado, quienes no son atendidos de manera directa por el servicio antes mencionado.

¿Cuál ha sido o fue la duración de la Buena Práctica?

La buena práctica inició el 14 de septiembre y continúa hasta la fecha.

Si está sistematizando una Buena Práctica surgida en el marco de la pandemia, ¿en qué momento de la contingencia comenzó (y terminó, de ser el caso), de implementarla, y por qué en ese momento?

Comenzó al inicio del presente ciclo escolar, como estrategia para estimular el lenguaje oral en los alumnos canalizados a la USAER y continúa ya que actualmente se continúa trabajando en el diseño de juegos relacionados con algunos aprendizajes abordados en el programa de "Aprende en casa 2" que buscan estimular el lenguaje oral, la atención y la convivencia.

¿Cuáles son los objetivos (general y específicos) que se plantearon en la/s actividad/es que hoy se coloca/n como una Buena Práctica?

General:

Favorecer el desarrollo del lenguaje oral, a través de actividades y juegos, para apoyar la adquisición de los aprendizajes esperados del programa aprende en casa II.

Específicos:

- Estimular la atención de los niños y las niñas para favorecer su proceso de aprendizaje.
- Favorecer la convivencia familiar a través de juegos didácticos.

¿De dónde surgió la idea que fundamentó esta Buena Práctica?

Surgió como una adaptación propia a juegos tradicionales para dar respuesta a las necesidades de los alumnos atendidos por el servicio de USAER, estimulando su lenguaje oral.

¿En qué consiste la Buena Práctica?

1. Los juegos se empiezan a planear de manera quincenal junto con las educadoras, con quienes se realiza una sesión en la plataforma Zoom, en la que, con base en los aprendizajes esperados del programa “Aprende en casa II” o bien de los cuadernillos que publica el nivel de preescolar en el Estado de Puebla, se acuerdan juegos, cápsulas informativas para padres de familia y los ajustes razonables para los alumnos canalizados al servicio de USAER.
2. Las actividades están diseñadas en forma de juegos para realizar con uno o varios familiares, a quienes se les envía el juego en formato PDF, Power Point y en algunas ocasiones videos y audios, por medio de WhatsApp, para explicar la dinámica del juego. Si los padres de familia tienen alguna duda la realizan por medio de WhatsApp y asimismo se les resuelve por mensaje escrito, audio o llamada telefónica.
3. Finalmente se pide a los alumnos que con ayuda de sus padres envíen una evidencia del juego trabajado en esa quincena, la cual generalmente es un video corto o fotos de los alumnos jugando el juego generalmente con su madre. Una vez recibida la evidencia se regresa a los alumnos y padres de familia un audio por medio de WhatsApp, para dar retroalimentación o felicitación a alumnos y padres de familia por la realización del juego.

A continuación, se describen dos de los juegos que se han elaborado:

Serpientes y escaleras: Está basado en la dinámica del juego de serpientes y escaleras, pero diseñado con imágenes de animales para que cuando los niños caigan en esa casilla realicen el sonido de ese animal, trabajando así onomatopeyas que favorecen el lenguaje oral; a su vez este

juego está relacionado con el tema del cuidado de la salud, ya que si el alumno cae en imágenes en las que los niños están haciendo una actividad que no favorece su salud, hay una serpiente y por lo tanto tendrá que bajar a casillas anteriores, al contrario, si cae en una imagen en la que los niños realizan una actividad que favorece el cuidado de la salud, hay una escalera que lo subirá a otra casilla y estará más cerca de alcanzar la meta y ganar el juego.

La oca lista: Este juego está basado en el juego de la Oca Loca, pero modificado desde el nombre, pensando en un nombre en positivo, cada casilla tiene un reto para realizar de acuerdo a aprendizajes esperados que trabajaron las educadoras con anterioridad, por ejemplo si un alumno cae en una casilla de color morado tiene que contar las estrellas, si cae en una casilla de color verde menciona la acción que realizan los niños para cuidar nuestro planeta, si cae en una de color amarillo menciona que elemento de la naturaleza se muestra en la imagen, si cae en una casilla de color rosa menciona el nombre de la leyenda que se relaciona con la imagen y finalmente, si cae en una de color rojo, el alumno realiza una acción que está relacionada con alguna habilidad o conocimiento contenido en la ²CEDI por ejemplo: decir su edad. Este juego contiene unas plantillas complementarias para facilitar la realización de las acciones de las casillas de color rojo.

Es importante mencionar que en el caso de los alumnos canalizados al servicio se hace hincapié a los padres de familia en el apoyo que puedan dar a sus hijos durante el juego.

¿Cuál considera que es la actividad más exitosa de la Buena Práctica?

El juego de serpientes y escaleras, la oca lista y adivinanzas de animales.

¿Cuáles son los principales cambios observados a partir de la Buena Práctica?

Mejora en la estructuración de oraciones en el lenguaje oral, en la claridad de la pronunciación y establecimiento de momentos de convivencia familiar para jugar.

¿Cuál fue el papel del maestro/a u otros actores involucrados para el éxito de la Buena Práctica?

Yo como docente de apoyo de USAER diseño los juegos con base en las características y áreas de oportunidad de los alumnos canalizados al servicio de USAER, las educadoras motivan al grupo de padres de familia del WhatsApp para que jueguen con sus hijos y las madres y padres de familia

² Cédula de Evaluación del Desarrollo Infantil que se utiliza en educación inicial y preescolar para monitorear el desarrollo de los alumnos.

revisan los juegos, adquieren el material e invierten tiempo en el aprendizaje de sus hijos divirtiéndose juntos.

¿Qué tipo de recursos fueron necesarios para implementar la Buena Práctica?

Materiales: celular, lap top, hojas blancas, internet, impresora (en algunas familias se dieron las impresiones de los tableros o el material necesario para algunos juegos).

¿Qué ha observado que puede mejorarse de esta Buena Práctica, tanto en la pandemia, como después de ella?

En la pandemia se puede mejorar el diseño de algunos juegos específicamente las instrucciones de los mismos para hacerlas más entendibles a los padres de familia, de hecho, poco a poco se fue mejorando este aspecto, al realizar videos explicativos de algunos juegos para acompañar las instrucciones escritas, también se pueden simplificar algunos juegos para que respondan a las características y nivel de desarrollo de los alumnos. Después de la pandemia se puede mejorar las clases al ocupar estos juegos en los diferentes grados para adaptarlos a las edades y características de los alumnos y favorecer su lenguaje oral, así como la convivencia entre compañeros.

¿Qué recomendaciones hace a otros maestros que quieran utilizar su estrategia/actividades de la Buena Práctica?

Que traten de guiar los juegos de manera emotiva para motivar a alumnos y padres de familia a jugarlos. Que jueguen primero los juegos diseñados para revisar cualquier detalle que se nos esté pasando en relación a la dinámica del juego, a la impresión y a las instrucciones.