

UNIVERSIDAD CASA GRANDE

FACULTAD DE ECOLOGÍA HUMANA, EDUCACIÓN Y DESARROLLO

EL JUEGO DIRIGIDO COMO HERRAMIENTA PARA MEJORAR LA  
AUTORREGULACIÓN EN ESTUDIANTES DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD

Elaborado por:

Constante Brown Gabriela Alejandra

Docente Tutor:

Cristian Gaibor Menéndez, Mgs.

GRADO

Trabajo de Investigación Formativa previo a la obtención del Título de:

Licenciado en Educación Especial

Guayaquil, Ecuador

Noviembre 22, 2019

## Índice

Glosario de abreviaturas y símbolos.....	4
Agradecimientos.....	5
Resumen.....	6
Introducción.....	7
Marco conceptual.....	8
Descripción de la innovación.....	13
Descripción del problema.....	13
Contexto educativo.....	14
Descripción de la innovación.....	15
Metodología de la innovación.....	16
Planificación.....	17
Pregunta de investigación.....	17
Diseño metodológico.....	18
Tipo de investigación.....	18
Población.....	19
Grupo de estudio.....	19
Diseño de la investigación.....	19
Paso 1: Análisis contextual.....	19
Paso 2: Implementación de la innovación pedagógica.....	20
Paso 3: Reflexión sobre la implementación.....	20
Paso 4: Revisión y rediseño de la innovación pedagógica.....	20
Categorías de análisis.....	21
Instrumentos de recolección datos.....	22

Análisis de datos.....	23
Consideraciones éticas.....	23
Resultados .....	24
Autorregulación del comportamiento.....	24
Autorregulación de emociones .....	27
Análisis de datos .....	29
Discusión de resultados .....	32
Conclusiones.....	35
Recomendaciones.....	37
Referencias bibliográficas.....	41
Anexos.....	44
Anexo 1 .....	44
Anexo 2.....	48
Anexo 3.....	49
Anexo 4 .....	50
Anexo 5.....	52
Anexo 6.....	78

## **Glosario de abreviaturas y símbolos**

**AIE:** Aprendizaje del Idioma Inglés.

**EGB:** Educación General Básica.

**RFT:** Respuesta Física Total

## **Agradecimientos**

Extiendo mis agradecimientos a mis padres, todos mis familiares, amigos, compañeros, profesores y colegas que formaron parte de mi camino a través de esta noble carrera universitaria que, gracias a su apoyo, culmino este año con alegría. Agradezco a mi compañero y amor de vida por contagiarme de su esfuerzo y perseverancia, y por jamás dejar que yo olvide que soy capaz de todo. A mis amigas de la universidad, con quienes estoy en deuda eterna por todo el apoyo que me han dado. Gracias, tutores de tesis, por su guía y paciencia. Gracias, profesores, ustedes que me enseñaron desde su experiencia y bondad. Agradezco a mis verdaderos y mayores mentores en esta vocación: mis previos, actuales y futuros estudiantes, por enseñarme a amar, perdonar, y crecer.

## Resumen

La presente investigación acción-reflexión explora de qué manera el juego dirigido mejora la autorregulación del comportamiento y de emociones, en estudiantes de 4 y 5 años, en una institución educativa privada. Se propone una innovación pedagógica que consiste en la repetición durante cuatro semanas de cuatro juegos dirigidos de tipo grupal y por turnos individuales, que promueven el desarrollo de habilidades de autocontrol. Los resultados demuestran que gradualmente los estudiantes logran mejorar su autorregulación, en tanto que aprenden las reglas, participan activamente y su interés es captado. Se discuten los resultados conectando con estudios previos y referentes teóricos sobre el juego, el aprendizaje social y la autorregulación.

Palabras clave: autorregulación, juego dirigido, autocontrol, emociones, aprendizaje social

## Introducción

El presente estudio aborda la problemática de la baja autorregulación de los estudiantes preescolares, desde una metodología que priorice el juego como estrategia para ayudar a los estudiantes a tolerar la frustración, manejar sus emociones y desarrollar habilidades sociales. En el aula de clase de una institución educativa particular, se identifica la necesidad de incluir en la planificación curricular actividades lúdicas que incluyan movimiento físico, para que los estudiantes liberen energía y aprendan a controlar su cuerpo, y que a su vez promuevan el desarrollo de habilidades sociales. Es así como este trabajo se centra en la investigación-acción de la implementación de una innovación pedagógica, basada en el diseño de juegos dirigidos que se realizan con todo el grupo del aula de clase, en los que los estudiantes intervienen por turnos de grupos pequeños e individuales. Se identificó la línea base del nivel de autorregulación de los estudiantes y se procedió con la investigación, la misma que fue evolucionando a lo largo de las semanas.

En relación a esta problemática, existen estudios que han explorado y comprobado el impacto que tienen las actividades lúdicas dirigidas al desarrollo de habilidades de autorregulación de conducta en estudiantes de preescolar y primaria. De manera más específica, se ha registrado la disminución de comportamientos agresivos, gracias a las estructuras de los juegos y su apertura a promover las interacciones sociales armónicas. Se pudo exponer lo anterior en los resultados de la aplicación del programa “Actividad Lúdica”, en un estudio realizado en Perú, al comprobar cuantitativamente la hipótesis de que el juego disminuye el comportamiento agresivo de los niños de 5 años (Arquiñigo, 2017). Lo cierto es que la problemática de observar conductas disruptivas en el aula, agresividad e impulsividad, es universal independientemente del contexto. Es precisamente esto lo que un estudio en México estudió en niños de 4 y 5 años, proponiendo la actividad lúdica como estrategia para disminuir comportamientos agresivos, concluyendo lo siguiente: “Con el transcurso de las

estrategias lúdicas notoriamente fue disminuyendo el comportamiento agresivo de los niños hasta lograr un autocontrol moderado de sus emociones” (Castro, 2014). En el aula de clase del presente trabajo de investigación, se ha podido observar una tendencia a que surjan conductas disruptivas entre compañeros, por lo tanto, el juego podría ser un apoyo para corregir estos comportamientos, e incluso prevenir que se maximicen en un futuro.

Por otro lado, resulta importante encontrar métodos que se puedan incluir en las planificaciones curriculares, que ayuden a mejorar las conductas de los estudiantes en el aula, porque no sólo beneficiará a su desarrollo cognitivo en cuanto a los conceptos y conocimientos que adquieren de las unidades didácticas, sino también a su desarrollo socioemocional y de autocontrol. Es por esto que la innovación pedagógica propone medir los cambios que se puedan encontrar sobre las capacidades de autorregulación de los estudiantes, al incluir al juego dirigido como una herramienta frecuente y recurrente en sus experiencias de aprendizaje. El alcance de la propuesta está vinculado a comprobar si a través del juego, los estudiantes mejoran su autorregulación de su comportamiento y emociones.

## **Marco Conceptual**

### **Autorregulación**

La autorregulación se puede definir como “la habilidad para acatar una demanda, iniciar y cesar actividades de acuerdo a las demandas sociales, para modular la intensidad, frecuencia y duración de los actos verbales y motores en contextos sociales y educativos” (Kopp, 1982, citado por, Vega, 2011, p. 4), lo que hace que esté relacionada con la gestión emocional, del estrés y del comportamiento.

Gracias a la autorregulación emocional, el individuo puede mejorar su respuesta ante una emoción para poder adaptarse adecuadamente a su entorno (Bras, 2005, citado por Gómez, 2014). Estas emociones a las cuales debe responder pueden ser negativas, las que reflejan el



temor o la ira, o también, debido a que actualmente se integran al concepto de autorregulación, se consideran las emociones que pueden ser positivas, relacionadas a la alegría (Grolnick, 1999, citado por Gómez, 2014).

Para poder manejar estas emociones, los individuos necesitan de ciertas competencias emocionales que les permitan gestionarlas adecuadamente, "... son el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales" (Bisquerra, 2003, citado por Casanova, 2014, p. 12).

## **El juego y su clasificación**

En los primeros años de vida del ser humano se puede percibir el juego como una actividad que por instinto se realiza para aprender a comportarse según las acciones y experiencias que más adelante el adulto deberá vivir (Unesco, 1980). El juego en términos generales es una actividad libre, de carácter referente a la diversión y el gozo, en un límite de espacio y tiempo determinado, que puede ser reglamentada o no. Existen juegos de competición o desafío, de azar, en aquellos en los que están involucradas la ficción y la simulación dramática (Caillois, 1958, citado por Unesco, 1980).

El juego en los niños se puede evidenciar en movimientos de diferentes tipos, algunos parecieran que no tienen ningún objetivo, mientras que otros son causados por estímulos del exterior que pueden ser agradables o no (cuando el niño crezca sus respuestas serán más coordinadas); otros juegos están enfocados en la manipulación de objetos. Como el niño va explorando su entorno encuentra diferentes maneras de jugar con los objetos o personas con los que interactúa (Meneses y Monge, 2001). El juego puede ser individual, cuando el niño juega solo utilizando su cuerpo o con objetos, puede realizar la misma actividad pero sería un juego paralelo si está junto a otro niños. Si juega con un adulto, o cuando es más grande, con otro compañero, se realiza un juego en pareja. En caso de que haya más involucrados se

denomina juego grupal. Así mismo según la actividad que se realice los juegos infantiles suelen ser motores, de construcción, simbólicos, con reglas, sensoriales, verbales, de manipulación de objetos, entre otros (Rodríguez, s.f.).

El juego dirigido tiene objetivos predeterminados y específicos, con diferentes fines según la intención del adulto que lo guía. Debido a que él lo dirige, la dinámica del juego suele sufrir modificaciones para mejorar los resultados deseados, que ya se definen anteriormente (López, 2013).

### **El juego como recurso pedagógico**

El juego cumple un rol esencial en la educación inicial como una herramienta de enseñanza que sirve para promover el aprendizaje en un espacio ameno y lúdico. El juego se convierte en una herramienta útil para el pedagogo, en tanto que puede innovar su método de enseñanza; mediante el juego el docente puede tener mayor conocimiento sobre la personalidad del niño, además de que se convierte en una institución fuera de la escuela por su valor pedagógico (Unesco, 1980).

El juego dirigido es crucial para los niños en edad preescolar, dado que a través del juego obtienen aprendizajes realizando una actividad que los motiva, no sólo aprenden del juego mismo sino que dan paso a un conocimiento más allá de la dinámica del juego (Díaz, 1993, citado por López, 2013).

Como lo sugiere Giebenhain, el diálogo es esencial para atender interacciones sociales conflictivas durante el juego, entonces, el docente puede utilizar el juego como un aliado para motivar a los estudiantes a "... aprender a resolver sus propios conflictos y a poner sus propias reglas. El papel del educador será el de definir el marco metodológico en el que han de moverse sus pupilos e intervenir cuando rompen los principios pedagógicos.", (Giebenhain, 1982, citado por Meneses y Monge, 2001).

Para aprovechar el juego como un recurso para el aprendizaje intelectual y social, el docente debe tomar en consideración ciertos aspectos a la hora de dirigir el juego. Se necesita de una participación activa para que el estudiante esté interesado en el juego, y que todos los estudiantes participen durante la actividad. Si se observa que la atención se dispersa, entonces es recomendable cambiar de dinámica y evitar la monotonía, y así también los estudiantes pueden crear sus propias normas desde su iniciativa (Minerva, 2002).

### **El juego en el aprendizaje de lengua extranjera**

En relación al aprendizaje, se afirma que los individuos en la infancia, a través de los sentidos y el movimiento corporal, son capaces de alcanzar aprendizajes y construir conocimientos al interactuar con el medio ambiente (Bolaños, 2006, citado por Duarte, Rodríguez, y Castro-Martínez, 2017). En esto radica la importancia de hacer hincapié en las herramientas pedagógicas que se centran en la actividad física para crear experiencias de aprendizaje. En relación a la enseñanza de idiomas extranjeros, se ha comprobado que uno de los métodos más adecuados para los niveles iniciales es el método de Respuesta Física Total (RFT) o Total Physical Response, (TPR, por sus siglas en inglés). Se basa en priorizar la comprensión del idioma antes que la producción oral del mismo, a través de actividades que integren el movimiento y comandos verbales (Canga, 2001, citado por Gallego, 2011). Las actividades combinan el habla y la actividad física, y a su vez se relacionan con un aprendizaje kinestésico y visual (Er, 2013). Los estudiantes, al disfrutar durante el juego y experimentar sensaciones positivas luego del mismo, participan activamente y prestan mayor atención a la clase. Así mismo, la repetición verbal que se promueve en los juegos, resulta entretenida y asegura el aprendizaje del vocabulario (Vernon, 2009, citado por Ameer, 2016).

## **Beneficios del juego en el desarrollo infantil**

Hay variedad de destrezas que los niños pueden adquirir, que vienen desde lo cognitivo, hasta lo social y emocional. En lo físico, desarrollan sus músculos, motricidad fina y gruesa, coordinación, y ubicación espacial. Con respecto al desarrollo emocional, los niños a través del juego liberan sentimientos y aprenden a manejar sus frustraciones y emociones de enojo (Meneses y Monge, 2001). Según Flinchum, el juego le permite al infante que libere la energía que de otra manera no pudiese liberar y promueve el desarrollo de destrezas sociales (Flinchum, 1988, citado por Meneses y Monge, 2001). El juego ayuda a mejorar las habilidades sociales de los niños ya que aprenden cooperación, convivencia, a trabajar en equipo o colaborar con los demás (García, 2000, citado por Rodríguez, s.f.). Los juegos con reglas determinadas, específicamente, “contribuyen al aprendizaje de las habilidades sociales, de cooperación, competencia, amistad, control emocional y concepto de norma” (Montañés, 2003, p. 18, citado por Gallardo y Gallardo, 2018, p. 4). Garaigordobil y Fagoaga (2006) también señalan estas ventajas del juego reglado, sobre el refuerzo de las capacidades de interacción social (Garaigordobil y Fagoaga, 2006, citado por Olivares-Cardoza, 2015).

Según Vygotsky (1978), el juego es una actividad social importante para el desarrollo de los individuos en la primera infancia, debido a que promueve el entendimiento de las reglas sociales y de normas necesarias para la interacción social (Vygotsky, 1978, citado por Vega, 2011). Así mismo, los niños necesitan de las reglas y de estructuras planificadas para poder desarrollar una autorregulación del comportamiento (Kopp, 1982, citado por, Vega, 2011). Por lo anterior, es necesario tomar en cuenta la zona de desarrollo próximo de la que argumenta Vygotsky, que es la distancia entre el nivel real del desarrollo (lo que los niños pueden hacer solos), y el nivel de su desarrollo potencial (lo que pueden hacer bajo la guía de alguien más). Esto se puede dar entre adulto y niño, y también entre pares. Debido a esto es importante en educación inicial crear oportunidades para que los niños por medio la

socialización entre sí, aprendan del otro (Luque, 2009). Según la teoría psicosocial de Erikson, los niños a partir de los 3 a 5 años, empiezan a formar la conciencia moral desde valores que se aprenden con la interacción social, los mismos que se pueden expresar durante el juego (Bordignon, 2005).

## **Descripción de la innovación**

### **Descripción del Problema**

Actualmente, los métodos de enseñanza recomendados para la educación inicial en general, están encaminados al diseño e implementación de actividades lúdicas como experiencias de aprendizaje, debido a la evidencia de su efectividad en el desarrollo integral del niño. En el contexto del Ecuador, el Currículo de Educación Inicial, resalta el carácter fundamental del juego para el proceso de enseñanza-aprendizaje en preescolar, ya que permite a los estudiantes participar activamente con sus pares, integrando el cuerpo y la mente (MINEDUC, 2014). Esta visión de utilizar el juego como estrategia pedagógica principal en preescolar, parece ser la decisión ideal y favorecedora para todos los involucrados; sin embargo, conlleva desafíos propios de las actividades y los comportamientos que pueden suscitarse en el salón de clase. Ciertamente, los juegos pueden crear desorden y agitación en los estudiantes, quienes deben lograr autorregularse ante la emoción de la actividad, suponiendo un esfuerzo del docente para manejar la disciplina del grupo (Ameer, 2016). Por esta razón, en preescolar pueden primar las actividades de aprendizaje pasivo, en las que los protagonistas son los textos, el lápiz, las fichas de trabajo y los trazos, que aseguran el control de los estudiantes sentados trabajando sobre sus pupitres. Los juegos, contrario a lo que se percibe, pueden ayudar a autorregular a los estudiantes si son dirigidos con instrucciones claras y con objetivos establecidos. Por ello y otros beneficios, prevalece la intención de las políticas educativas de promover metodologías basadas en el juego para acrecentar las

oportunidades de movimiento y aprendizaje activo, reducir el trabajo pasivo y favorecer el desarrollo socioemocional de los estudiantes preescolares.

Sumado a esto, las planificaciones didácticas tienden a centrarse en las estrategias pedagógicas, y no en un diseño de la evaluación de los aprendizajes, de manera que no se atiende a identificar claramente las evidencias del aprendizaje. Es así como existe la necesidad de implementar juegos dirigidos como estrategias pedagógicas, que puedan mejorar la capacidad de autorregulación de los estudiantes. Ciertamente, estas actividades deberán ser diseñadas a través de planificaciones que resalten la valoración continua de los resultados de aprendizaje.

## **Contexto educativo**

El centro escolar seleccionado es una institución educativa privada que cuenta con sección de educación preescolar, Educación General Básica (EGB), y Bachillerato. El nivel de preescolar se ajusta al Programa de la Escuela Primaria (PEP) del Bachillerato Internacional® (IB), que incluye temáticas y actividades que invitan a la reflexión, la indagación y el descubrimiento del entorno. Las materias que reciben los estudiantes dentro del horario de 8h00 a 16h00, son lengua y caligrafía, matemática, language arts, identity, sensory, arte, mandarín, e informática; y demás disciplinas como natación, educación física, gimnasia y judo. La metodología de trabajo se concibe como flexible y participativa, integrando los conocimientos de las diferentes materias transversalmente. De manera específica, el aprendizaje académico se da principalmente a través del trabajo con los textos de las materias, hojas de trabajo diseñadas por los docentes, actividades pasivas con material concreto y proyectos relacionados a las unidades didácticas.

Los estudiantes de Inicial II (4 años) del paralelo “A”, representan el grupo de estudio de la presente sistematización, está conformado por 11 estudiantes (7 niños y 4 niñas). Ellos tienen entre 4 y 5 años de edad, la mayoría tiene 4 años. Necesitan cambiar de actividad con

transiciones que despierten su interés, ya que su periodo de atención plena varía según su nivel de energía y necesidad de movimiento. Los estudiantes tienen dificultades para controlar su cuerpo, al sentir necesidad de desfogar energías sobrantes. Así mismo, ciertos estudiantes tienden a aislarse durante los espacios de encuentro, como el *circle time*, por falta de interés y de adquisición de rutinas, para alejarse del grupo y llamar la atención.

Cuando las actividades permiten y promueven la participación de los estudiantes, logran mantener el interés e involucrarse en la actividad. Al tener reglas claras e instrucciones sencillas, son capaces de desenvolverse con éxito a través de las tareas. Disfrutan de participar en rondas, cantar canciones con mímicas y movimientos. Experimentan motivación al lograr tareas y recibir reforzamientos positivos. Con respecto al trabajo en grupo y actividades lúdicas, logran adaptarse a la dinámica, con cierta dificultad para compartir material y respetar turnos, especialmente si la actividad contiene el elemento de competitividad. Pueden suscitar conductas disruptivas y agresivas durante las clases, cuando las actividades no son dirigidas y el docente tiene un manejo de grupo deficiente.

### **Descripción de la innovación**

Los estudiantes de preescolar manifiestan su interés natural por el juego. Al disfrutar durante la actividad lúdica y experimentar sensaciones positivas luego de la misma, participan activamente y prestan mayor atención a la clase (Vernon, 2009, citado por Ameer, 2016). El juego en la edad preescolar es importante en tanto que se basa en las interacciones sociales que se propician durante el juego, lo que permite que el individuo integre las reglas sociales; el niño necesita una autorregulación que le ayude a participar activamente en el juego y mantenerse en él (Villanueva, 2011, citado por García-Nicolín, 2016).

A partir de este respaldo, la innovación pedagógica propuesta consiste en implementar el juego guiado en la planificación curricular, como herramienta para mejorar la autorregulación

de los estudiantes. Se espera que la repetición de estas experiencias de aprendizaje permita que los estudiantes adquieran habilidades de autorregulación. Esto debido a que la estructura y dinámica de los juegos dirigidos es propicia para promover el autocontrol, el acatamiento de órdenes y las conductas socialmente aceptadas, que resulta en una convivencia armónica basada en el respeto hacia los pares y la autoridad.

Para asegurar una planificación estructurada y centrada en los resultados esperados de la unidad didáctica, se utilizó el Diseño Instruccional Inverso, desde el cual se parte desde los resultados de aprendizaje esperados y su evidencia como desempeños, y luego se definen los contenidos específicos y las actividades de aprendizaje (García y Cabero, 2017).

### **Metodología de la innovación**

La planificación e implementación de la innovación se llevó a cabo durante el periodo de tiempo desde la última semana de septiembre hasta la primera semana de noviembre, aplicando las actividades de aprendizaje desde la primera semana de octubre. Las actividades requieren de un espacio abierto dentro del salón de clase y en la sala de psicomotricidad. Los materiales que se utilizaron fueron las cartillas con imágenes de los colores, la pizarra digital, un saco acolchado pequeño, parlante y celular (música), y cinta adhesiva de colores.

La innovación en primera instancia se diseñó siguiendo el Modelo Instruccional Inverso, que prioriza centrarse inicialmente en el establecimiento de los resultados deseados, es decir, los conocimientos y destrezas que los estudiantes adquirirán con la planificación didáctica (García y Cabero, 2017). Luego se definen cuáles serán las evidencias del aprendizaje de los estudiantes, y qué actividades lúdicas se realizarán.

Las estrategias utilizadas incluyen juegos grupales dirigidos, de distintas modalidades que se han categorizado y descrito por la autora para la innovación pedagógica (Ver Anexo 6).



Los cuatro juegos se realizaron en cada una de las cuatro semanas, de manera que se jugó un juego por día. El juego de grupo grande simultáneo, consiste en una dinámica en la que el grupo completo de estudiantes participan simultáneamente, durante cada ronda hasta que es el turno de alguien en particular de realizar un acción, y luego todos concluyen la ronda diciendo la respuesta correcta (“Hot Potato”, vocabulario de colores). El juego de grupo pequeño por turnos, se refiere a una actividad en la que se divide a los estudiantes en grupos de 2 a 4 estudiantes, los cuales siguen instrucciones del docente y participan por turnos (“Ball hunt”, identificación de colores). Finalmente, el juego por turnos individuales, corresponde a una actividad lúdica en la que se encuentran todos los estudiantes, y uno por uno participa individualmente por turnos, para demostrar su capacidad de responder a los comandos del juego (“Throw it”, identificación de formas, números y colores; “Jumping numbers”, identificación de números). Estas actividades principalmente se caracterizan por tener dinámicas para esperar turnos, debido a que fomentan el desarrollo de la habilidad para esperar y respetar la participación de los demás, relacionada a la autorregulación.

### **Planificación (Diseño Instruccional)**

Se realizó una planificación desde el Diseño Instruccional Inverso, sobre la unidad didáctica que se abordó durante la implementación; así mismo, el detalle de las actividades de aprendizaje planificadas (juegos grupales) se puede apreciar en las planificaciones diarias (Ver Anexo 1).

### **Pregunta de investigación**

¿De qué manera la implementación del juego dirigido en la planificación curricular mejora la capacidad de autorregulación en estudiantes de 4 y 5 años?

## **Diseño Metodológico**

### **Tipo de Investigación**

El presente estudio es una investigación acción-reflexión, la misma que se define como un proceso investigativo en el cual se identifica una problemática para reflexionar sobre ella en un contexto social específico, con el fin de mejorar la práctica profesional educativa. Se realiza en el marco de cuatro fases: planificación, actuación, observación y reflexión (Kemmis y McTaggart, 1988, citado por Muñoz, Quintero y Anévar, 2001). Resulta propicio este tipo de investigación para el presente estudio, ya que permite al investigador evaluar sus prácticas pedagógicas, las estrategias de enseñanza y los aprendizajes de los participantes (Lirón, 2010, citado por Martínez, 2014).

El enfoque de la investigación es mixto, es decir, se utiliza el método cualitativo y el cuantitativo para recolectar datos de ambos enfoques, y analizarlos, y discutir sobre ellos con el fin de llegar a conclusiones que permitan comprender el fenómeno estudiado. El investigador determina qué enfoque predomina o si no existe predominancia de alguno (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2008, citado por Hernández, Fernández y Baptista, 2014). Para esta investigación-acción-reflexión, se privilegiará el análisis de los datos cualitativos obtenidos de las observaciones registradas según las subcategorías de la categoría estudiada, ya que se prioriza el profundizar en la observación de las conductas relacionadas a la autorregulación y su evolución a lo largo del estudio. Los datos cuantitativos relacionados a la mejoría en el cumplimiento de los indicadores, se analizarán con el fin de obtener resultados numéricos que grafiquen un bosquejo del progreso de los estudiantes.

## **Población**

El estudio está dirigido a la población de estudiantes de 4 y 5 años de edad, quienes se beneficiarían de experimentar las actividades lúdicas diseñadas para el propósito de la innovación del presente documento. Así mismo, docentes de instituciones educativas preescolares que experimentan una problemática similar, tanto desde su práctica docente como de las conductas de sus estudiantes, se pueden instruir con los resultados del estudio, y tomar decisiones sobre su práctica docente inspiradas en los hallazgos expuestos. En este contexto, se aplica la innovación en la materia de inglés, sin embargo, docentes de otras materias pueden implementar las estrategias, ya que van dirigidas a otros tipos de aprendizajes independientemente del idioma extranjero.

## **Grupo de Estudio**

El grupo de estudio es el paralelo “A” del nivel Inicial II, de la institución educativa seleccionada, conformado por 11 estudiantes (7 niños y 4 niñas), de entre 4 y 5 años de edad. Este paralelo fue escogido por conveniencia, corresponde al alumnado de la investigadora.

## **Diseño de la investigación**

### **Paso 1: Análisis contextual**

En la fase 1, se realizó una evaluación inicial (*pre-test*) de la capacidad de autorregulación de los estudiantes de acuerdo a los indicadores seleccionados, utilizando la lista de cotejo construida para este estudio, durante un juego dirigido que los estudiantes conocían previamente (“Hot Potato”). Desde estos resultados se constató la línea base con respecto a la autorregulación del grupo para poder compararla con la evaluación final (*post-test*).

## **Paso 2: Implementación de la Innovación Pedagógica**

A partir de la primera semana del mes de octubre del presente año, se inició con la implementación de las actividades de aprendizaje que corresponden a la etapa 2 de la innovación, y culminó en la primera semana de noviembre.

Se implementaron los juegos dirigidos de manera que se repitieron cada uno cuatro veces, para poder observar cambios en las conductas de autorregulación de los estudiantes. En cada sesión se registró lo sucedido, se anotó una reflexión desde la perspectiva del docente, y se valoraron las siguientes variables: metodología de trabajo, autorregulación del comportamiento y autorregulación de emociones. Esto con el fin de observar de forma general el progreso durante cada sesión.

Al término de la implementación de la innovación, en la etapa 3, se realizó una prueba *post-test* con la misma actividad del *pre-test*, para determinar los cambios en el comportamiento de los estudiantes.

## **Paso 3: Reflexión sobre la implementación**

Al finalizar la implementación, y con los datos del *pre-test* y *post-test* se pudo analizar la información para lograr llegar a conclusiones sobre los resultados. Además, se recuperó el registro de las bitácoras de campo, especialmente las reflexiones, con el fin de visualizar el panorama de los cambios y mejoras en los estudiantes a lo largo de la implementación.

## **Paso 4: Revisión y Rediseño de la Innovación Pedagógica**

Posterior a la culminación de las actividades programas para la innovación, se revisaron los registros de datos cuantitativos y cualitativos para determinar las fortalezas y debilidades del diseño de la innovación, en relación a los hallazgos. A partir de esto de rediseñó la

innovación presentando una propuesta final que atienda a las necesidades encontradas en la aplicación de las actividades.

## Categorías de análisis

La categoría que será analizada correspondiente a este estudio es la autorregulación, “la habilidad para acatar una demanda, iniciar y cesar actividades de acuerdo a las demandas sociales, para modular la intensidad, frecuencia y duración de los actos verbales y motores en contextos sociales y educativos” (Kopp, 1982, citado por, Vega, 2011, p. 4). La misma se desglosa en dos subcategorías que surgen de dos componentes que se incluyen en la autorregulación: el comportamiento y las emociones. Cada subcategoría incluye indicadores observables.

Tabla 1

### *Categoría de la investigación*

Categoría	Definición Conceptual	Definición Operacional	Indicadores
Autorregulación	“La habilidad para acatar una demanda, iniciar y cesar actividades de acuerdo a las demandas sociales, para modular la intensidad, frecuencia y duración de los actos verbales y motores en contextos sociales y educativos” (Kopp, 1982, citado por, Vega, 2011, p. 4).	Observación de conductas vinculadas las subcategorías: - Autorregulación del comportamiento - Autorregulación de emociones	Lista de cotejo: Se utilizará una lista de cotejo con indicadores que corresponden a cada subcategoría. Ej.: Se mantiene en su puesto asignado, Controla su cuerpo ante sus emociones.

### **Autorregulación del comportamiento**

En esta subcategoría se contemplan las conductas que reflejan la autorregulación del estudiante con respecto a las normas de comportamiento preestablecidas y esperadas en el

contexto del salón de clase y de cada juego dirigido. Están relacionadas a las acciones que los estudiantes deciden tomar.

### **Autorregulación de emociones**

Incluye habilidades de gestión emocional, que demuestran autocontrol al experimentar emociones positivas o negativas. Están relacionadas a las reacciones y respuestas que los estudiantes producen frente a una situación que les provoca una emoción.

### **Instrumentos de recolección de datos**

Se utilizó el instrumento de recolección de datos correspondiente a la lista de cotejo (Ver Anexo 2). La escala describe niveles de logro: “Logrado” (L), “En proceso” (EP), y “No logrado” (NL). Los indicadores corresponden a cada subcategoría: “Autorregulación del comportamiento”, incluye “Participa solamente durante su turno”, “Se mantiene en su puesto asignado”, y “Acata las normas de conducta durante el juego”; la subcategoría “Autorregulación de emociones”, contiene los indicadores “Controla su cuerpo ante sus emociones”, “Demuestra autocontrol ante victorias y derrotas”, y “Maneja la frustración controlando impulsos”.

Tabla 2

*Recolección y Análisis de Datos*

Pregunta de Investigación	Categoría	Instrumentos y/o Técnica	Recolección de Datos	Análisis de Datos
¿De qué manera la implementación del juego dirigido en la planificación curricular mejora la capacidad de autorregulación en estudiantes de 4 y 5 años?	Autorregulación	Lista de cotejo: Se utilizará una lista de cotejo con indicadores que corresponden a las subcategorías . Ej.: <i>Acata las normas de conducta durante el juego.</i>	Se aplicará la lista de cotejo en la fase de análisis contextual (última semana de septiembre), y posterior a las cuatro semanas de la implementación (noviembre).	Comparación de la evaluación pre-test con la post-test, analizando los cambios observados según los indicadores.

**Análisis de Datos**

Se analizaron los datos cuantitativos de los resultados de las listas de cotejo, de manera que se observa la cantidad de cambios favorables en la valoración de las conductas de los estudiantes. Además, de forma cualitativa, utilizando las experiencias registradas en las bitácoras de campo correspondientes a cada sesión de juego, se registró una asociación de datos con el fin de encontrar posibles conexiones entre los resultados y los eventos observados.

**Consideraciones Éticas**

Previo a la implementación de la innovación pedagógica, la institución educativa constatará por medio de un consentimiento informado que acepta proveer el espacio y el tiempo para realizar la investigación-acción (Ver Anexo 3). Con el fin de resguardar los datos

personales de los participantes, para las descripciones de los mismos se utilizará el siguiente código: “E” seguido del número que representa dentro de la muestra (grupo de Inicial II paralelo “A”), guión alto, “H” seguido del número de la edad del estudiante; por ejemplo, si se menciona un caso en particular, se hará referencia al “E1-H5”.

## **Resultados**

Se realizaron cuatro repeticiones de cuatro juegos dirigidos (Ver Anexo 6) con el grupo de estudiantes seleccionado, con el fin de explorar de qué manera la implementación de esta innovación mejora sus habilidades de autorregulación. Los resultados se presentan de acuerdo a las subcategorías de la investigación, y son extraídos del registro de las bitácoras de campo de cada sesión de juego, y de las pruebas *pre-test* y *post-test* realizadas utilizando la lista de cotejo. No se registraron resultado de un participante, E11-M4, ya que no asistió las veces suficientes para poder completar el proceso de la innovación y obtener datos significativos.

### **Autorregulación del comportamiento**

Para la subcategoría de la Autorregulación del comportamiento, se describen los indicadores de la lista de cotejo: participa solamente durante su turno, se mantiene en su puesto asignado, y acata las normas de conducta durante el juego. La escala describe niveles de logro: “Logrado” (L), “En proceso” (EP), y “No logrado” (NL). A continuación, se presentan los resultados de las pruebas *post-test* y *pre-test*.



Tabla 3  
Resultados Autorregulación del comportamiento pre-test y post-test

Código	Autorregulación del comportamiento					
	Participa solamente durante su turno		Se mantiene en su puesto asignado		Acata las normas de conducta durante el juego	
	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post
<b>E1-H5</b>	NL	EP	NL	EP	NL	L
<b>E2-H5</b>	EP	L	NL	EP	NL	L
<b>E3-H4</b>	NL	EP	NL	EP	NL	EP
<b>E4-H5</b>	L	L	EP	L	EP	L
<b>E5-H4</b>	EP	L	EP	L	EP	EP
<b>E6-H4</b>	EP	EP	NL	EP	NL	EP
<b>E7-M4</b>	NL	L	EP	L	EP	EP
<b>E8-H4</b>	EP	EP	NL	EP	NL	EP
<b>E9-M4</b>	EP	L	EP	L	EP	L
<b>E10-M4</b>	NL	L	EP	L	EP	EP
<b>E11-M4</b>	-	-	-	-	-	-

Fuente: Elaboración propia.

Según la Tabla 3, de 9 estudiantes que no lograron en el comienzo esperar su turno para participar o estaban en proceso de hacerlo, 6 pudieron lograrlo al finalizar el proceso de la innovación. Hubo 2 estudiantes que tuvieron un gran cambio ya que pasaron de “No logrado”

a “Logrado”, 2 pudieron finalmente lograrlo desde haber estado en proceso, y 2 mantuvieron este último criterio. Solo un estudiante siempre pudo lograr este indicador.

Con respecto a la habilidad para mantenerse en el puesto y lugar asignado durante el juego, la mitad de los estudiantes logró alcanzarla, y a su vez todos estaban “En proceso”. La otra mitad pasó de “No logrado” a estar “En proceso” de hacerlo. Hubo mejoría para todos los estudiantes según sus niveles de autorregulación.

Por último, de acuerdo al indicador sobre acatar las normas de conducta durante el juego, 6 estudiantes terminaron “En proceso”, y 4 en “Logrado”; dentro de esos 4, los 2 que habían comenzado en “No logrado” experimentaron una gran mejoría en su comportamiento. Otros tres estudiantes se mantuvieron “En proceso”.

En retrospectiva, todos los estudiantes alcanzaron mejorar su autorregulación del comportamiento durante los juegos, o en su defecto, mantuvieron su conducta, pero, ninguno de ellos tuvo un retroceso. De los 10 estudiantes, 6 lograron alcanzar el nivel de “Logrado” en dos o tres indicadores, siendo una mejoría significativa; así como el resto pudo subir al nivel “En proceso” en todos los indicadores, ninguno se quedó en “No logrado”.

A lo largo de la innovación, se realizaron los cuatro juegos y se pudo observar que cada vez que se volvía a jugar el mismo juego, los estudiantes mejoraron de a poco su comportamiento y el cumplimiento de las reglas (Ver Anexo 4); a su vez la dinámica de los juegos fue cambiando según las circunstancias, necesidades de los estudiantes y decisiones de la investigadora para adaptar las reglas al grupo (Ver Anexo 6).

Se pudo observar cómo hacia el final de la innovación los estudiantes mejoraron en cuanto a esperar turnos y respetar las reglas del juego, a diferencia del comienzo de la implementación: “... los que estaban esperando su turno tuvieron dificultad para esperar sentados, se iban a las colchonetas, o cogían y tiraban las pelotas que rodaban hacia ellos”

(Ver Anexo 5, Bitácora #2). En la última sesión: “... esta vez los niños ya no gritaban ni querían tomar pelotas fuera de su turno, sino que solo ayudaban a los jugadores diciendo “There, look!”, y el ambiente se sintió más ameno.” (Ver Anexo 5, Bitácora #14).

### **Autorregulación de emociones**

Dentro de la subcategoría de Autorregulación de emociones, se encuentran los indicadores siguientes: controla su cuerpo ante sus emociones, demuestra autocontrol ante victorias y derrotas, y maneja la frustración controlando impulsos. Se muestran los resultados *pre-test* y *post-test* para cada indicador, a continuación.

Tabla 4

*Resultado de Autorregulación de emociones pre-test y post-test*

Código	Autorregulación de emociones					
	Controla su cuerpo ante sus emociones		Demuestra autocontrol ante victorias y derrotas		Maneja la frustración controlando impulsos	
	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post
E1-H5	NL	L	EP	L	L	L
E2-H5	NL	EP	L	L	L	L
E3-H4	NL	L	NL	EP	NL	EP
E4-H5	EP	L	L	L	L	L
E5-H4	EP	L	L	L	EP	L
E6-H4	NL	EP	L	L	L	L
E7-M4	EP	L	EP	L	EP	L

E8-H4	NL	EP	L	L	L	L
E9-M4	EP	L	L	L	L	L
E10-M4	EP	L	EP	L	EP	EP
E11-M4	-	-	-	-	-	-

*Fuente:* Elaboración propia.

Como se observa en la Tabla 4, en el primer indicador, “Controla su cuerpo ante sus emociones”, 7 de los 10 estudiantes alcanzaron el nivel “Logrado”. Mientras 5 de ellos estaban “En proceso”, 2 no lo habían logrado desde el inicio, así que para ellos representó un gran avance. Por otro lado, 3 estudiantes pasaron de “No logrado” a “En proceso”, ya que hacia el final aún no pudieron controlar su cuerpo, sus movimientos, con respecto a las normas de comportamiento preestablecidas.

En relación a demostrar autocontrol ante victorias y derrotas, 4 estudiantes lograron mejorar en este aspecto, 3 de ellos alcanzando el nivel “Logrado”. El resto ya tenía dominada esa habilidad. El mismo patrón se evidenció en el indicador de manejar la frustración.

Desde la sesión 1 hasta la sesión 4 de todos los juegos, se puede evidenciar una mejoría en la autorregulación de las emociones de los estudiantes, gracias a las valoraciones asignadas a las variables que se utilizaron para registrar el resultado de cada sesión en las bitácoras de campo (Ver Anexo 4). Un cambio que generó una mejoría en la autorregulación emocional, fue el de agregar una historia ficticia al juego de “Ball hunt”: “Así, durante el juego cada pareja que salía era un papá y una mamá y hacían la mímica de estar enojados recogiendo pelotas. Esta historia despertó su interés y estaban más atentos al juego.” (Ver Anexo 5, Bitácora #10).

Se pudo observar que el manejo de frustraciones mejoró en las últimas sesiones. Si al inicio se frustraban porque no era su turno o porque no acertaban, al final pudieron jugar con mayor calma. Por ejemplo, con respecto al método para elegir de quién es el turno de jugar, se pudo modificar sin mayor problema: “No lo hice en orden porque algunos me pedían permiso para salir a jugar, y como la primera vez que acepté nadie se frustró porque no lo elegí, entonces continué con ese sistema.” (Ver Anexo 5, Bitácora #15).

Durante varias sesiones, se puede resaltar un caso particular del estudiante E3-H4, quien presentó una conducta reiterada, él comenzaba a llorar cuando quería jugar con legos, porque no seguía las reglas y la maestra se lo señalaba, o porque se sentía excluido. Lo que cambió de su comportamiento fue la intensidad y duración de la expresión de sus emociones, esto sucedió en la última sesión: “Comenzamos a jugar por turnos en orden, y pronto el estudiante que estaba llorando, sin necesidad de pedírselo, salió de allí, se calmó y buscó su lugar.” (Ver Anexo 5, Bitácora #16), a diferencia de las sesiones iniciales, en las que seguía llorando al término del juego.

### **Análisis de datos**

Luego de observar los resultados de forma cuantitativa y cualitativa, se pueden analizar desde una reflexión de los hechos, los cambios, las mejoras y las conductas de los estudiantes a lo largo de la innovación. Un factor que se puede señalar como promotor de la mejora en la autorregulación de los estudiantes, es la repetición semanal de los juegos, debido a que las reglas y normas del juego se reforzaban constantemente hasta poder ser dominadas.

Un aspecto importante para analizar, es que en cada sesión de los cuatro juegos, se fueron modificando ciertos elementos de la dinámica del juego, que estaban relacionados al nivel de participación de los estudiantes durante la actividad, incluso cuando no era su turno. Por ejemplo, si en una sesión la maestra cantaba la canción que guiaba el juego, en la siguiente

fueron los estudiantes quienes lo hacían. En otro juego, la maestra daba la retroalimentación positiva ante un acierto del jugador, pero en las siguientes sesiones eran los estudiantes quienes confirmaban o no que la respuesta era correcta. Así mismo, en otro juego y en sus últimas sesiones, los estudiantes tuvieron la oportunidad de ayudar a sus compañeros a conseguir la acción adecuada en el juego. Este resultado se puede recalcar, ya que no fue planificado de esta forma y la investigadora concede el crédito a los estudiantes por esa actitud de compañerismo que surgió: “Pensé que al estar dos estudiantes en juego, se iban a pelear por coger primero el saco (como suele pasar en otras actividades) pero se pusieron naturalmente en el rol de ayudarse entre sí durante el juego.” (Ver Anexo 5, Bitácora #8). Es probable que estas intervenciones de los estudiantes tuvieron un efecto favorecedor para su atención, interés y motivación en el juego, que resultó en una mayor autorregulación.

A partir de los resultados de las bitácoras (Ver Anexo 4), se pudo observar que conforme se repetían los juegos, se produjo una mejoría paulatina en la autorregulación del comportamiento de los estudiantes, a excepción de la última sesión del juego “Throw it”, en la que hubo un cambio en los materiales del juego y en la disposición de los alumnos, a diferencia de las modificaciones anteriores que sólo se vincularon con la dinámica del juego: “... estaban acostumbrados a la dinámica del juego y se mostraban más calmados en general, aunque algunos no pudieron controlar sus cuerpos, probablemente debido a que esta vez no estaban sentados en las sillas.” (Ver Anexo 5, Bitácora #16). Su comportamiento no empeoró, pero tampoco alcanzó el máximo nivel, tal vez si se hubiese mantenido la dinámica anterior, los estudiantes hubiesen podido mejorar su comportamiento, como en los demás juegos.

Al observar los resultados, surgen más variables y factores para analizar sobre ellos, independientes de los objetivos iniciales de la investigación. Es importante reflexionar acerca del rol que tiene quien dirige el juego en el proceso del desarrollo de habilidades de autorregulación de los estudiantes. Los datos muestran cómo ellos fueron mejorando

conforme la docente también realizaba ajustes a la forma en la que dirigía el juego, al medir qué estrategias serían más efectivas según el perfil de los niños.

Por ello, no sólo los cambios estructurales pudieron haber influido, sino también la actitud y los recursos propios de la docente que iba afilando, por un lado relacionados a su expresión oral. Surge una reflexión de la investigadora en una de las últimas bitácoras: “Mientras más expresiva sea con mi tono de voz y demostrando mi emoción de alegría o aprobación, más involucrados se muestran los niños.” (Ver Anexo 5, Bitácora #12). Finalmente, el discurso que integraba a la dirección del juego también aportó a la fluidez de la actividad, por ejemplo, cuando a partir del comentario de un estudiante inventó una historia para ambientar el juego y asignar roles simbólicos. Sobre esto acota: “... los niños necesitan esa fantasía para despertar su interés y atención, es una edad propicia para utilizar esos elementos y aprovecharlos para las actividades de aprendizaje.”, (Ver Anexo 5, Bitácora #10).

Un resultado específico con respecto a la habilidad de controlar las reacciones y emociones frente a la victoria o derrota en los juegos, evidenció que este indicador fue el que mayor número de estudiantes acogió en el nivel “Logrado” desde el comienzo hasta el final de la innovación. Es decir, la mayoría de los estudiantes no tuvieron mayor dificultad para autorregular estas conductas. Puede ser consecuencia de que los juegos se diseñaron y se fueron modificando, para que la retroalimentación inmediata la den también los estudiantes, y no solo el profesor haciendo las veces de juez. Como no todos los estudiantes conocían y aprendían a la perfección todos los conceptos que se reforzaron en los juegos, un sistema de recompensa y castigo no es el adecuado, esto se evidenció en ciertas ocasiones en las que los alumnos se entristecían por no saber la respuesta, o no participaban por la misma razón.

## Discusión de resultados

Esta investigación-acción-reflexión desde un inicio expone su objetivo de explorar de qué manera los juegos dirigidos mejoran la autorregulación de los estudiantes. A partir del análisis de los datos obtenidos, es posible contrastarlos con otros estudios revisados y teorías sobre la problemática. De forma general, se logró atribuir al juego dirigido un gran potencial para desarrollar en los estudiantes habilidades sociales que les permitieron respetar al otro y trabajar en equipo, aun cuando los juegos no eran grupales o de esa modalidad. Es así como se comprobó la teoría, desde la práctica, que dice que los juegos de reglas ayudan a “... desarrollar estrategias cognitivas de interacción social, en su contexto los jugadores regulan la agresividad y se promueve el respeto y la convivencia pacífica.”(Garaigordobil y Fagoaga, 2006, citado por Olivares-Cardoza, 2015, p. 30). El estudio en donde se resalta estas ideas, se dio en un aula de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Juan, en Perú; se hizo un sondeo de las habilidades sociales de los estudiantes, para luego diseñar juegos simbólicos, cooperativos y de reglas. Se concluyó que al terminar la aplicación del programa, los estudiantes mejoraron notablemente en sus habilidades sociales, especialmente con los juegos que reforzaban repetitivamente una habilidad específica (Olivares-Cardoza, 2015). Desde la experiencia actual, se pudo encontrar similitudes en la metodología de trabajo, ya que también se utilizaron listas de cotejo en el estudio mencionado, para evidenciar mejoras. De igual forma, hay una concordancia en los resultados, en tanto que se pudo comprobar que la repetición de una habilidad promueve su dominio.

Como se ha trazado anteriormente, la estructura de los juegos experimentaron cambios a lo largo de la implementación, que surgieron según las observaciones de la investigadora sobre el comportamientos de los estudiantes, los límites que necesitaban para conocer qué era correcto hacer, y las expectativas sobre sus conductas. Realmente lo que sucedió fue un aumento gradual de reglas y normas a la dinámica del juego. Los niños al poder actuar sobre



una regla, mejoraron su autocontrol, ya que probablemente percibían o hasta tomaban conciencia de que habían reglas que, si las seguían, incluso se sentían más incluidos y considerados en el juego. Como lo indica Kopp (1982), las reglas y los planes son así de importantes para la regulación de la conducta del niño. Con respecto a la idea de que los estudiantes se sientan parte importante de la actividad, los cambios hechos a los juegos pueden haber beneficiado la conducta de los niños, debido a que aumentaron su participación en los mismos. Vygotsky habla de este aspecto, cuando recalca la importancia del juego como escenario para desarrollar motivación y habilidades que impulsan a los infantes a participar de manera exitosa en la sociedad, y que lo pueden lograr gracias a la interacción con los adultos y con sus pares (Gallardo y Gallardo, 2018).

Estas ideas se habían revisado con anterioridad, en un estudio descriptivo y de campo realizado en Venezuela, a partir del cual se recomendaron factores clave para dirigir los juegos en el salón de clase. Entre ellos se mencionó que la totalidad del alumnado debe participar del juego, y que éste debe despertar interés en ellos de esa forma (Minerva, 2002). Esto también se evidenció en la implementación de la innovación, al observar cómo los estudiantes se involucraron con mayor entusiasmo cuando todos tenían la oportunidad de intervenir en todo momento. Así mismo, se pudo experimentar un intercambio fructífero con los estudiantes, cuando ellos mismos sugerían reglas y se realizaban cambios atendiendo a sus necesidades, así como lo sugiere la autora: “Establezca las reglas del juego. Ajústelas con los estudiantes para fomentar la comunicación, la participación, la conducta exigida, los movimientos, el tiempo del juego, entre otros.”, (Minerva, 2002, p. 292).

En un proyecto de innovación de acción docente llamado “Estrategia lúdica para favorecer la autorregulación del comportamiento agresivo de preescolares de primer grado”, se enmarca al comportamiento agresivo y a su autorregulación, desde la problemática de la falta de recursos con los que cuentan los estudiantes para expresar sus emociones y angustias. Se

realizaron juegos dirigidos durante un periodo de tiempo, evaluando una diversidad de indicadores como el seguimiento de reglas, la expresión de emociones, el trabajo en equipo y demás. Se registraron resultados positivos en cuanto a la regulación de su conducta ante conflictos: “Con la aplicación de las actividades, los alumnos pudieron controlar sensiblemente sus emociones...”, (Castro, 2014). Este estudio, a diferencia del presente trabajo de investigación, se centró más en comprobar si podían disminuir las conductas agresivas entre estudiantes con juegos que específicamente promueven la regulación emocional. De todas formas, concuerda con los resultados de esta innovación, en que las mejoras se dan conforme las actividades se van repitiendo para trabajar en las habilidades sociales que necesitan refuerzos, y en que el trabajo en equipo y el sentido de comunidad favorecen la autorregulación de cada estudiante de forma natural.

Para Vygotsky, por medio del juego se puede generar una zona de desarrollo próximo en la que el niño está en constante evolución, debido a que la estructura del juego y lo que demanda del niño le permite adoptar comportamientos sociales avanzados (Vygotsky, 1933, citado por Redondo, 2008). Esto no sólo tiene relación con poder acatar órdenes, sino también con aprender a respetar a sus pares, entender que cada persona tiene derecho a participar por un periodo de tiempo, a compartir el tiempo y el espacio con los compañeros, de eso se trata también el valor de la paciencia y el respeto. En relación a esto, según la teoría psicosocial de Erikson, los niños entre las edades de 2 a 3 años, están en la etapa del egocentrismo, mientras que a partir de los 3 a 5 años, se empieza a formar la conciencia moral desde valores que se aprenden con la interacción social, los mismos que se pueden expresar durante el juego (Bordignon, 2005). En este sentido, el juego puede ayudar a los infantes a desprenderse del egocentrismo y explorar las normas sociales para la convivencia con otros. Durante la innovación se pudo apreciar cómo los niños al jugar se convierten en observadores de los aciertos y errores de otro. Los estudiantes aprenden a dar retroalimentación constructiva, en

lugar de burlar las equivocaciones o resaltar la falta de conocimiento. En respuesta a las faltas de los participantes, se pudo promover la acción de guiar y ayudar al otro a conocer la respuesta correcta o el procedimiento adecuado. Cuando trabajaron en parejas, incluso no hubo necesidad de reglar las normas de convivencia, sino que instintivamente, y gracias al ambiente armónico, los niños se ayudaron entre sí.

Un resultado que se pudo observar, paralelo a los objetivos específicos de la innovación, fue el vinculado a la creciente adquisición del vocabulario en inglés, de forma oral o comprensiva, conforme la implementación avanzó. La mayoría de los estudiantes participaban más en las últimas sesiones, al responder a las preguntas de confirmación de aciertos, o incluso al repetir frases para señalar una respuesta correcta. Para ilustrar esto fuera del juego, se puede señalar este evento registrado: “Luego durante el lunch, los estudiantes se acercaban emocionados a decir en inglés que sus bocaditos tenían forma de triángulo, círculo y cuadrado.”, (Bitácora #16). Precisamente, en relación al aprendizaje del idioma inglés en preescolares, estudios empíricos demuestran la importancia del juego para la adquisición del vocabulario, debido a que a esta edad necesitan de un ambiente relajado y jovial para aprender con mayor facilidad y porque los movimientos físicos incorporados en el juego, aseguran un estado de alerta, interés, y motivación por parte de los estudiantes que los incentiva a usar el idioma (Ameer, 2016).

## **Conclusiones**

Gracias a la implementación de los juegos dirigidos, se pudo observar cómo pueden mejorar las habilidades de autorregulación de comportamiento y de emociones. A breves rasgos, se puede llegar a conclusiones relacionadas a la importancia de transmitir reglas claras para que los estudiantes regulen su comportamiento de acuerdo a ellas, al rol del educador en su trabajo dedicado a motivar y mantener el interés del estudiante, facilitando así su bienestar durante la actividad y su disposición a autorregular sus emociones.

Con respecto a las intervenciones de los estudiantes durante el juego, cada estudiante debe tener un rol asignado, una función que sea importante para la actividad y el resultado de la misma, durante y fuera de su turno. Luego de analizar los resultados, y los referentes teóricos relacionados al juego como actividad social y como promotor de habilidades sociales para desenvolverse adecuadamente en una sociedad, se puede concluir que la máxima participación e involucramiento provocará el máximo interés y atención de parte de los estudiantes, gracias a la riqueza de la interacción social durante el juego.

Durante las sesiones que se repetían de los juegos, se pudo experimentar cómo la forma en que se transmitían las reglas, la rapidez con la que se decían los comandos, y demás variaciones de la entrega del profesor hacia los estudiantes, podían determinar la respuesta positiva, neutral o negativa de los estudiantes. “Haga énfasis en las actividades que realice con la finalidad que los alumnos se interesen por ellas” (Minerva, 2002, p. 292). Según esto, se aprendió sobre cómo los estudiantes se emocionaban y a veces fallaban en su autocontrol si se les contagiaba de euforia o demostraciones exageradas de alegría; o al contrario, se mostraban menos enérgicos y activos cuando el juego era dirigido con una energía reducida o un ánimo deficiente. Esto conlleva a recalcar que las habilidades de comunicación del docente son esenciales para guiar el juego y mantener a los estudiantes atentos. La modulación de la voz, la variación de la tonalidad, el volumen y la velocidad con la que se habla, incluso los gestos faciales, la expresión corporal, son factores que hacen la diferencia a la hora de explicar las reglas y decir los comandos del juego, ya que influyen en el nivel de captación de la información por parte de los estudiantes, aseguran que ellos comprendan la dinámica, participen activamente, y por ende, alcancen mayores aprendizajes.

Además de los beneficios del juego para el desarrollo de habilidades de autorregulación, se pudo evidenciar cómo las actividades lúdicas y de movimiento, con participación activa de los estudiantes, los motivó a utilizar el idioma y les ayudó a reforzar constantemente los

conceptos en inglés. Se han revisado métodos de enseñanza, y efectivamente el juego y el ejercicio físico es una combinación eficaz para el aprendizaje del idioma extranjero. Una de las razones es el beneficio de la repetición para la adquisición del idioma, que se da también gracias a los comandos repetidos. Este sistema a su vez ayudó a que los estudiantes se sientan cómodos con el juego, ya que además de conocer sus reglas y normas, se aprendieron la dinámica de los comandos, y esto hizo que sigan las instrucciones con atención. Así, la predictibilidad que perciben del ambiente promueve su sentimiento de seguridad para actuar.

### **Recomendaciones**

Desde la experiencia de esta investigación, se puede recomendar que la implementación del juego como herramienta didáctica sea una construcción conjunta hecha por el docente junto con los estudiantes. Las decisiones tomadas durante el juego (elección de materiales, dinámica del juego, reglas, etc.) también pueden ser tomadas en conjunto, considerando las ideas y sugerencias de los estudiantes, incluso el momento en que se juega, si es propicio. Estas observaciones motivaron a que en una planificación, incluso de Diseño Instruccional Inverso, se sugiera incluir la flexibilidad como componente que dé apertura a que las reglas de los juegos cambien según las necesidades de los estudiantes al momento de jugar.

En relación a las limitaciones del estudio y de las conclusiones presentadas, se puede destacar que la estructura de los juegos, sus reglas, y el contenido, pueden ser sujeto a modificación para futuras réplicas de investigaciones. No necesariamente se pueden hacer generalizaciones en cuanto a esta cuestión, ya que los juegos se fueron modificando de acuerdo a las características de los estudiantes de este estudio. Para futuras investigaciones se sugiere ampliar el marco teórico con respecto al aprendizaje social a través del juego, incluso sobre el juego como herramienta para la enseñanza de un segundo idioma, un aspecto que de esta investigación surgieron resultados positivos, los cuales merecen un estudio a mayor profundidad. También cabe estudiar la inteligencia emocional dentro del aula tanto por parte

de estudiantes como del docente, y sobre él se motiva a indagar aún más acerca del perfil y habilidades necesarias que debe tener un docente para hacer del juego una herramienta pedagógica exitosa. De forma particular, resultaría interesante realizar estudios locales sobre la efectividad del método de Respuesta Física Total, sobre el aprendizaje del idioma inglés, el cual se ha expandido en los centros de desarrollo infantil como una oferta común. En definitiva, se recomienda fervorosamente a la comunidad educativa realizar continuamente investigaciones de tipo acción-reflexión para seguir mejorando la práctica docente.

Luego de la presente investigación-acción y de la respectiva reflexión de la misma, se puede confirmar cuán flexible puede ser una investigación cualitativa dentro del campo de la educación. Los hallazgos superan las expectativas y los referentes teóricos que desde un principio se pudieron haber planteado. Así mismo, la planificación didáctica que se realizó al inicio fue modificada en el proceso, y por ello a continuación se presenta una nueva propuesta acogiendo estos cambios (Ver Anexo 6).

**Título:** Fun Math

---

## **ETAPA I – RESULTADOS DESEADOS**

---

### **COMPRENSIÓN DURADERAS**

---

1. Los estudiantes comprenderán que en su entorno existen elementos formados por figuras geométricas y diferentes colores.
2. Los estudiantes entenderán que para describir imágenes se pueden utilizar formas, colores, y cantidades.

---

**Preguntas Esenciales**

**Conocimientos y Destrezas**

---

- 
- |  |   |
|--|---|
| <ol style="list-style-type: none"><li>1. ¿Qué figuras geométricas se pueden reconocer en los elementos del entorno?</li><li>2. ¿Qué colores se observan en la naturaleza y en los objetos del diario vivir?</li><li>3. ¿Cómo podemos describir objetos e imágenes utilizando cantidades?</li></ol> | <p>Los estudiantes serán capaces de:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Asociar oralmente una imagen con la palabra.</li><li>2. Reconocer los colores y nombrarlos en inglés (red, blue, yellow, green, orange, purple, brown, white, black).</li><li>3. Identificar figuras geométricas y nombrarlas en inglés (circle, triangle, square).</li><li>4. Reconocer los numerales y nombrarlos en inglés (1, 2, 3, 4, 5).</li><li>5. Responder de forma física a los comandos de acción.</li><li>6. Esperar turnos para participar en las actividades.</li></ol> |
|--|---|
- 

## ETAPA II – EVIDENCIA DE APRENDIZAJE

---

### **Desempeño de tareas:**

Los estudiantes logran identificar el color, la forma geométrica, y el número que se les indica, demostrado por medio de sus acciones en respuesta a los comandos.

### **Pruebas de evaluación:**

- Juego #1 (Grupo grande simultáneo): “Hot potato”  
Juego #2 (Grupo pequeño por turnos): “Ball hunt”  
Juego #3 (Turnos individuales): “Jumping numbers”  
Juego #4 (Turnos individuales): “Throw it!”
- 

## ETAPA III – PLAN DE APRENDIZAJE

---

---

**Actividades de aprendizaje:**

Inicio: Identificar figuras geométricas y los colores del salón y del patio de juegos. Contar los elementos del entorno que les llame la atención.

Juego #1 (Grupo grande simultáneo): “Hot potato”

Juego #2 (Grupo pequeño por turnos): “Ball hunt”

Juego #3 (Turnos individuales): “Jumping numbers”

Juego #4 (Turnos individuales): “Throw it!”

Los juegos se repetirán durante las 4 semanas de la planificación, los estudiantes elegirán qué juego desean realizar cada día, deben completar los 4 juegos cada semana. Antes de cada juego se llega a un consenso de cuál será la dinámica del juego de entre las opciones que existen según las diferentes reglas posibles.

---

**Materiales**

---

Pizarra digital, saco acolchado pequeño, cinta adhesiva de colores, piscina inflable, pelotas de colores de plástico, parlante y celular para reproducción de música.

---

**Conocimientos Previos**

---

Los estudiantes deben tener un conocimiento de los colores primarios y secundarios, de los números del 1 al 4, y de al menos la forma geométrica del círculo.

Los aprendices necesitarán tener una base sobre los comandos en inglés: “Stand up, sit down, give me five”, así como de las palabras “Yes” y “No”.



## Referencias bibliográficas

- Ameer. (2016). Using games as a tool in teaching vocabulary to young learners. *English Language Teaching*. Recuperado de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1101751.pdf>
- Bordignon, N. (2005). El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. El diagrama epigenético del adulto. *Revista Lasallista de Investigación*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/695/69520210.pdf>
- Castro, Y. (2014). *Estrategia lúdica para favorecer la autorregulación del comportamiento agresivo de preescolares de primer grado* (Tesis de grado). Recuperado de: <http://200.23.113.51/pdf/30866.pdf>
- Duarte, Rodríguez, & Castro-Martínez. (2017). Cuerpo y movimiento en la educación inicial: concepciones, intenciones y prácticas. *Infancias Imágenes*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6232480.pdf>
- Er. (2013). Using Total Physical Response Method in Early Childhood Foreign Language Teaching Environments. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 93, 1766-1768. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/82251169.pdf>
- Gallardo, J., y Gallardo, P. (junio, 2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/327746069\\_Teorias\\_sobre\\_el\\_juego\\_y\\_su\\_importancia\\_como\\_recurso\\_educativo\\_para\\_el\\_desarrollo\\_integral\\_infantil](https://www.researchgate.net/publication/327746069_Teorias_sobre_el_juego_y_su_importancia_como_recurso_educativo_para_el_desarrollo_integral_infantil)
- Gallego. (2011). El valor didáctico del juego y del movimiento en la enseñanza del Inglés en el primer ciclo de Educación Primaria. *Campo Abierto*, 30(2), 23-41. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3899059.pdf>
- García, y Cabero. (2017). El diseño instruccional inverso para un recurso educativo abierto

- en la Formación Profesional española: El caso de Web Apps Project. Recuperado de <https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/961/4/2444-8729-2017-0018-0002-0019-0032.pdf>
- García-Nicolín. (2016). *La decena numérica y su influencia en el lóbulo prefrontal en niños preescolares* (Tesis de grado). Recuperado de <https://docplayer.es/54841162-Universidad-anahuac-facultad-de-psicologia-tesis-para-la-obtencion-del-grado-academico-de-doctor-en-investigacion-interdisciplinaria.html>
- Gómez, C. (2014). *La autorregulación emocional en los niños y niñas en preescolar* (Tesis de grado). Recuperado de <http://200.23.113.51/pdf/30843.pdf>
- Hernández, Fernández, & Baptista. (2014). *Metodología de la investigación* (6th ed.). México DF: McGRAW-HILL.
- López, A. (2013). *El juego dirigido y el juego libre como estrategias metodológicas para potenciar las habilidades motrices básicas en niños y niñas del nivel pre-kinder del Jardín Copito de Nieve* (Tesis de grado). Recuperado de [http://umag.cl/biblioteca/tesis/lopez\\_alvarez\\_2013.pdf](http://umag.cl/biblioteca/tesis/lopez_alvarez_2013.pdf)
- Luque, A. (2009). Desarrollo y aprendizajes; Dificultades. *Innovación y experiencias educativas*. Recuperado de <http://docplayer.es/15027953-Desarrollo-y-aprendizaje-dificultades.html>
- Martínez. (2014). *La reflexión docente a través de la Investigación-Acción en el aula de infantil* (Tesis de grado). Recuperado de [https://rodin.uca.es/xmlui/bitstream/handle/10498/16713/Trabajo\\_TFG.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://rodin.uca.es/xmlui/bitstream/handle/10498/16713/Trabajo_TFG.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- MINEDUC. (2014). *Currículo Educación Inicial*. Recuperado de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>

Meneses, & Monge. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*.

Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Muñoz, Quinero, y Anévar. (2001). Experiencias en investigación-acción-reflexión con

educadores en proceso de formación. *Revista electrónica de investigación educativa*.

Recuperado de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1607-40412002000100004](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412002000100004)

Olivares-Cardoza, S. (2015). *El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Juan Bautista de Catacaos - Piura* (Tesis de grado). Recuperado de

[https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC\\_033.pdf?sequence=1](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC_033.pdf?sequence=1)

Redondo, M. (diciembre, 2008). El juego infantil, su estudio y cómo abordarlo. *Innovación y experiencias educativas*. Recuperado de

<https://web.oas.org/childhood/ES/Lists/Recursos%20%20Estudios%20e%20Investigaciones/Attachments/32/25.%20El%20juego%2C%20su%20estudio%20y%20como%20abordarlo.pdf>

Rodríguez. (2013). *El Juego en la etapa de Educación Infantil (3- 6 años): El Juego Social*

(Tesis de Grado). Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3993/1/TFG-G%20365.pdf>

Unesco. (1980). *El niño y el juego: Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*.

Francia: Unesco. Recuperado de

<http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>

## Anexos

### Anexo 1

#### Planificaciones

**Título:** Fun Math

#### ETAPA I – RESULTADOS DESEADOS

##### COMPRENSIÓN DURADERAS

1. Los estudiantes comprenderán que en su entorno existen elementos formados por figuras geométricas y diferentes colores.
2. Los estudiantes entenderán que para describir imágenes se pueden utilizar formas, colores, y cantidades.

##### Preguntas Esenciales

##### Conocimientos y Destrezas

- |  |   |
|--|---|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Qué figuras geométricas se pueden reconocer en los elementos del entorno?</li> <li>2. ¿Qué colores se observan en la naturaleza y en los objetos del diario vivir?</li> <li>3. ¿Cómo podemos describir objetos e imágenes utilizando cantidades?</li> </ol> | <p>Los estudiantes serán capaces de:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Asociar oralmente una imagen con la palabra que corresponde.</li> <li>2. Reconocer los colores y nombrarlos en inglés (red, blue, yellow, green, orange, purple, brown, white, black).</li> <li>3. Identificar figuras geométricas y nombrarlas en inglés (circle, triangle, square).</li> <li>4. Reconocer los numerales y nombrarlos en inglés (1, 2, 3, 4, 5).</li> <li>5. Responder de forma física a los comandos de acción.</li> </ol> |
|--|---|

#### ETAPA II – EVIDENCIA DE APRENDIZAJE

**Desempeño de tareas:**

Los estudiantes logran identificar el color, la forma geométrica, y el número que se les indica, demostrado por medio de sus acciones en respuesta a los comandos.

**Pruebas de evaluación:**

- Juego #1 (Grupo grande simultáneo): “Hot potato”  
 Juego #2 (Grupo pequeño por turnos): “Ball hunt”  
 Juego #3 (Turnos individuales): “Jumping numbers”  
 Juego #4 (Turnos individuales): “Throw it!”

---

### ETAPA III – PLAN DE APRENDIZAJE

---

#### Actividades de aprendizaje:

Inicio: Identificar figuras geométricas y los colores del salón y del patio de juegos. Contar los elementos del entorno que les llame la atención.

Juego #1 (Grupo grande simultáneo): “Hot potato”

Juego #2 (Grupo pequeño por turnos): “Ball hunt”

Juego #3 (Turnos individuales): “Jumping numbers”

Juego #4 (Turnos individuales): “Throw it!”

Los juegos se repetirán durante las 4 semanas de la planificación.

---

#### Materiales

---

Pizarra digital, matamoscas, cinta adhesiva de colores, piscina inflable, pelotas de colores de plástico, parlante y celular para reproducción de música.

---

#### Conocimientos Previos

---

Los estudiantes deben tener un conocimiento de los colores primarios y secundarios, de los números del 1 al 4, y de al menos la forma geométrica del círculo.

Los aprendices necesitarán tener una base sobre los comandos en inglés: “Stand up, sit down, give me five”.

Planificaciones diarias

#### Datos Generales

**Materia:** Inglés

**Bloque:** Programa de pre-math Curso y/o

**Paralelo:** Inicial II “A”

Objetivo	Actividades	Recursos	Evaluación (Formativa o Sumativa)
<b>Objetivo:</b> Identificar los colores y nombrarlos en inglés.  Respetar las reglas del juego y continuar la dinámica del mismo.	<b>Iniciales:</b> Se les pregunta a los estudiantes qué colores ven en el salón. Se anuncia a los estudiantes que jugaremos un juego que ya conocen previamente. Se explican las reglas del juego.	Saco afelpado pequeño.  Cartillas con imágenes de los colores de la unidad.	Observación de los aciertos de los estudiantes.
	<b>De desarrollo:</b> El juego consiste en pasar el saco a las manos del compañero de al lado siguiendo la canción o las palabras que el docente repite “Potato, potato, potato...” hasta que acabe en “Patata!” o la canción termine. El docente muestra una tarjeta y el estudiante debe nombrarla en inglés, si no lo sabe, los demás compañeros pueden		

	responder.		
	<p><b>De síntesis y fijación</b></p> <p>Se muestran nuevamente todas las tarjetas rápidamente para que los estudiantes nombren los colores lo más rápido que puedan.</p>		

### Datos Generales

**Materia:** Inglés

**Bloque:** Programa de pre-math **Curso y/o**

**Paralelo:** Inicial II “A”

<b>Objetivo /Competencia</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>	<b>Evaluación (Formativa o Sumativa)</b>
<p><b>Objetivo:</b></p> <p>Identificar los colores.</p> <p>Respetar las reglas del juego y continuar la dinámica del mismo.</p> <p>Desarrollar agilidad y coordinación corporal.</p>	<p><b>Iniciales:</b> Se les pregunta a los estudiantes qué colores ven en el patio antes de ir a la sala de psicomotricidad.</p>	<p>Sala de psicomotricidad</p> <p>Piscina inflable</p> <p>Pelotas de colores de plástico</p>	<p>Observación de la acción inmediata del estudiante luego del comando.</p>
	<p><b>De desarrollo:</b></p> <p>El juego consiste en recolectar por grupos de 3 o 4 estudiantes, las pelotas de colores que están regadas en el suelo de la sala, según indique el docente, y colocarlas en la piscina inflable. Los demás estudiantes están sentados en fila, animando a sus compañeros. Se reproduce una canción alegre mientras dura la recolección.</p>		
	<p><b>De síntesis y fijación</b></p> <p>Se pregunta a los estudiantes de qué color es la pelota que la maestra recoge.</p>		

### Datos Generales

**Materia:** Inglés

**Bloque:** Programa de pre-math **Curso y/o**

**Paralelo:** Inicial II “A”

<b>Objetivo</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>	<b>Evaluación (Formativa o</b>
-----------------	--------------------	-----------------	--------------------------------

			<b>Sumativa)</b>
<p><b>Objetivo:</b></p> <p>Identificar los números del 1 al 4.</p> <p>Aprender a participar durante el turno que corresponde.</p>	<p><b>Iniciales:</b> Se les pregunta a los estudiantes cuántas mesas hay en el salón, cuántas mochilas, cuántas luncheras, etc.</p>	Cinta adhesiva de colores	Observación de la acción inmediata del estudiante luego del comando.
	<p><b>De desarrollo:</b></p> <p>Los estudiantes se sientan en el muro en una fila. El juego consiste en seguir los comandos en inglés, y saltar por turnos individuales sobre los números marcados en el suelo, según las indicaciones del docente.</p>		
	<p><b>De síntesis y fijación</b></p> <p>La maestra salta sobre los números y los niños dicen los números en voz alta.</p>		

### Datos Generales

**Materia:** Inglés

**Bloque:** Programa de pre-math

**Curso y/o Paralelo:** Inicial II “A”

<b>Objetivo</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>	<b>Evaluación (Formativa o Sumativa)</b>
<p><b>Objetivo:</b></p> <p>Identificar los números del 1 al 5 en inglés.</p> <p>Reconocer las figuras geométricas y su nombre en inglés.</p> <p>Identificar los colores en inglés.</p>	<p><b>Iniciales:</b> Se muestran las diapositivas y se les pregunta a los estudiantes qué figura, color y número ven.</p>	<p>Cinta adhesiva de colores</p> <p>Pizarra digital</p> <p>Saco afelpado pequeño.</p>	Observación de los aciertos del estudiante.
	<p><b>De desarrollo:</b></p> <p>El juego consiste en seguir los comandos del docente: levantarse de la silla, colocarse encima de la X marcada en el suelo, atrapar el saco pequeño con las manos y lanzarlo hacia donde el docente indique, puede ser hacia un color, figura geométrica, o un número.</p>		
	<p><b>De síntesis y fijación</b></p> <p>La maestra vuelve a preguntar sobre las figuras, números y colores para que los estudiantes ahora los nombren.</p>		

## Anexo 2

**Lista de cotejo**

<b>Indicadores</b>	<b>Logrado</b>	<b>En proceso</b>	<b>No logrado</b>
Participa solamente durante su turno			
Se mantiene en su puesto asignado			
Acata las normas de conducta durante el juego			
Controla su cuerpo ante sus emociones			
Demuestra autocontrol ante victorias y derrotas			
Maneja la frustración controlando impulsos			



## Anexo 3

**Consentimiento informado**

Carrera de Educación Especial  
Guayaquil, Ecuador

Consentimiento informado

**El juego dirigido como herramienta para mejorar la autorregulación  
en estudiantes de 4 y 5 años de edad**

Don Edgar Sánchez  
Director General  
Colegio Internacional SEK

Yo, Gabriela Alejandra Constante Brown, estudiante de la carrera Educación Especial de la Universidad Casa Grande, y actual docente de Inglés de Inicial II de la unidad educativa que usted administra, presento este consentimiento informado por los motivos siguientes. Me encuentro diseñando una innovación pedagógica para ser aplicada en el curso en el que laboro, la misma que forma parte de una investigación-acción-reflexión para mi Proyecto de Integración Curricular, para el título de Licenciada en Educación Especial.

Esta investigación tiene como objetivo explorar qué mejoras produce la implementación del juego dirigido en la planificación curricular de Inglés, sobre las habilidades de autorregulación de los estudiantes. Para esta investigación se realizarán los juegos dirigidos relacionados al contenido de las clases de Inglés, desde la primera semana de octubre hasta la primera semana de noviembre de 2019.

Su participación en la investigación como institución educativa es voluntaria. La información que se proporcione será confidencial, se conservará el anonimato de su institución educativa y se restringirán los datos que la caracterizan, así como el de sus estudiantes.

Si acepta participar, le pido que por favor marque (✓) el recuadro que señala "Sí acepto participar", registre su firma y sello de la institución.

Si no desea participar, no registra marca alguna(✓), solamente su firma y sello de la institución.

Sí, acepto participar

Fecha y lugar: Guayaquil, 24 de septiembre de 2019.

  
Firma



## Anexo 4

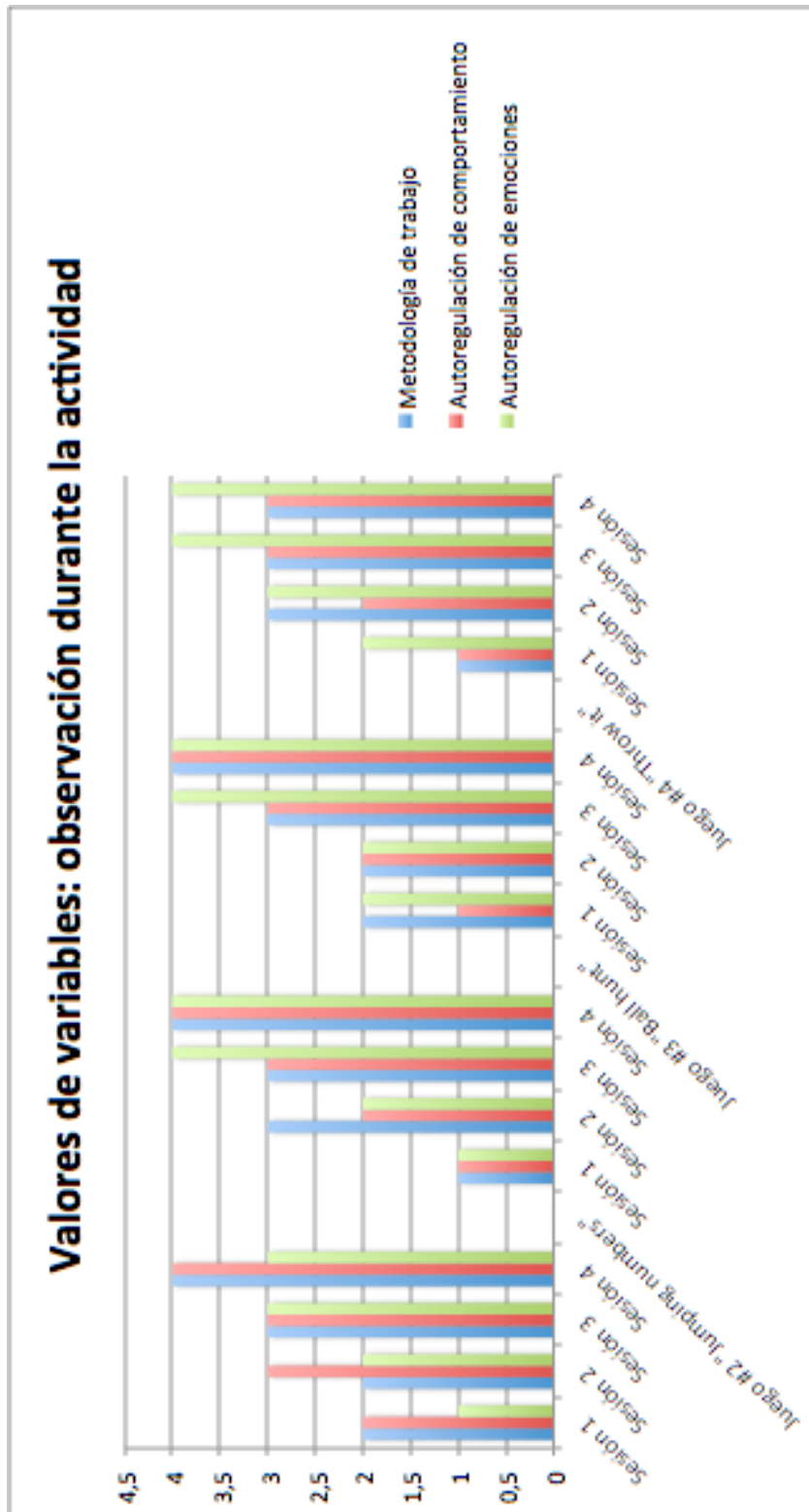
## Tablas y gráficos extraídos de las bitácoras

**Valores:**

1. Insuficiente
2. Regular
3. Bueno
4. Muy bueno

<b>Grupo durante innovación</b>			
	Metodología de trabajo	Autorregulación de comportamiento	Autorregulación de emociones
Juego #1 "Hot potato"			
Sesión 1	2	2	1
Sesión 2	2	3	2
Sesión 3	3	3	3
Sesión 4	4	4	3
<b>Grupo durante innovación</b>			
	Metodología de trabajo	Autorregulación de comportamiento	Autorregulación de emociones
Juego #2 "Jumping numbers"			
Sesión 1	1	1	1
Sesión 2	3	2	2
Sesión 3	3	3	4
Sesión 4	4	4	4
<b>Grupo durante innovación</b>			
	Metodología de trabajo	Autorregulación de comportamiento	Autorregulación de emociones
Juego #3 "Ball hunt"			
Sesión 1	2	1	2
Sesión 2	2	2	2
Sesión 3	3	3	4
Sesión 4	4	4	4
<b>Grupo durante innovación</b>			

Juego #4 "Throw it"	Metodología de trabajo	Autorregulación de comportamiento	Autorregulación de emociones
Sesión 1		1	1
Sesión 2		3	2
Sesión 3		3	3
Sesión 4		3	3



## Anexo 5

**Bitácoras de campo**

<b>Bitácora #0 (Pre-test)</b>			
<b>Fecha:</b> Lunes 30 de septiembre, 2019		<b>Hora:</b> 8h30	
<b>Descripción del Ambiente Actual</b>			
Se encuentran 10 estudiantes sentados en las sillas de sus mesas, luego del saludo de la mañana.			
<b>Descripción durante la innovación</b>			
<p><b>Juego #1: “Hot potato”:</b> El juego consiste en pasar el saco (circular y pequeño) a las manos del compañero de al lado siguiendo la canción o las palabras que el docente repite “Potato, potato, potato...” hasta que acabe en “Patata!” o la canción termine. El docente muestra una tarjeta y el estudiante debe nombrarla en inglés, si no lo sabe, los demás compañeros pueden responder.</p> <p>Les expliqué a los estudiantes que íbamos a jugar un juego que ya conocían y que iba a notar si podían o no seguir las reglas del juego y que les iba a dar un sticker si lo lograban. Se mostraron muy atentos. Les dije que íbamos a pasar el saquito al compañero de al lado y que debían responder qué color veían en la cartilla. Comenzamos a jugar y algunos se lanzaron el saquito y se lo arranchaban al de al lado, así que les iba diciendo que esas eran otras reglas. Un niño también dijo que no se podía tener el saquito por mucho tiempo. Otros estudiantes se empezaban mover y a molestar a su compañero de al lado cuando era el turno de adivinar de otro estudiante.</p>			
	<b>Grupo Pre-Innovación</b>	<b>Grupo durante Actividad</b>	<b>Grupo Post Actividad</b>
<b>Variable: metodologías de trabajo en el aula</b>			
Juego grupo grande simultáneo (“Hot Potato”)	2	2	2
<b>Variable: habilidades y disposiciones:</b>			
Autorregulación del comportamiento	3	1	2
Autorregulación de emociones	3	1	3

**Reflexión:**

El juego demoró en funcionar porque no dije todas las reglas necesarias para que se dé correctamente, conforme fue avanzando noté que olvidé ciertas reglas, incluso los niños las dijeron. En un comienzo pensé que utilizar los

stickers como reforzamiento positivo iba a motivarlos, sin embargo, las reacciones de algunas estudiantes demostraron lo contrario, se sintieron mal porque no sabían las respuestas de las preguntas, y pensaban que estaban incumpliendo reglas y que saldrían perjudicados. Al final del juego me di cuenta de que el mismo juego, siendo divertido para ellos, era motivante.

**Valores:**

1. Insuficiente
2. Regular
3. Bueno
4. Muy bueno

<b>Bitácora # 1</b>	
<b>Fecha:</b> Martes 1 de octubre, 2019	<b>Hora:</b> 8h30
<p><b>Descripción del Ambiente Actual</b></p> <p>Antes de comenzar la actividad, los 9 estudiantes estaban sentados en círculo en su salón, frente a la pantalla digital, aprendiendo una canción nueva de good morning; todos estaban muy atentos, algunos estaban cantando.</p>	
<p><b>Descripción durante la innovación</b></p> <p style="padding-left: 40px;"><b>Juego #1: “Hot potato”:</b> El juego consiste en pasar el saco (circular y pequeño) a las manos del compañero de al lado siguiendo la canción o las palabras que el docente repite “Potato, potato, potato...” hasta que acabe en “Patata!” o la canción termine. El docente muestra una tarjeta y el estudiante debe nombrarla en inglés, si no lo sabe, los demás compañeros pueden responder.</p> <p>Se anunció el juego y un niño dijo que quería jugar con legos. Los estudiantes escucharon las reglas del juego y las expectativas de su comportamiento, que se recordaron rápidamente. Les costó sentarse en un círculo uno al lado del otro, ya que comenzaban a jugar entre ellos. El juego comenzó luego de una serie de comandos para captar su atención, como sentarse como chinito, tocarse partes del cuerpo, y terminar poniendo sus manos en sus rodillas. Luego todos pasaron el saco correctamente siguiendo la velocidad de la voz de la docente (Potato, potato, ... Patata!), se detuvo el juego y se le mostró una tarjeta al estudiante, dijo la respuesta en español, y luego dos estudiantes dijeron en inglés, se los felicitó con “Very good”, y se pusieron felices.</p> <p>Entró una profesora y preguntó por una cinta scotch y tiró una en la basura, un niño la cogió de nuevo y se distrajo con la cinta y tuve que llamarle la atención. Luego se reanudó el juego y también pasaron correctamente el saco, aunque una niña quiso quedárselo por unos segundos más mientras pensaba que no la veía. Se mostró la tarjeta y la dijeron en español, luego en inglés tres estudiantes. Un niño se puso triste porque no sabía la respuesta, se quejó y agachó la cabeza. Comenté que él no estaba cumpliendo con las reglas y anoté algo en mi cuaderno; al ver esto él comenzó a llorar. Luego dijo que quería jugar con legos y se puso debajo del escritorio que estaba cerca. Traté de decirle que si no participaba en el juego para acabarlo no íbamos a poder jugar con legos después. Durante este momento algunos estudiantes se desacomodaron y se distrajeron, saliéndose de su puesto y postura, otro se sacó el zapato y durante el comienzo de la siguiente ronda se lo estaba poniendo diciendo “¡Pausa!” pero seguimos con el juego, y el otro niño debajo del escritorio, seguía llorando. Se mostró la siguiente tarjeta y el estudiante debajo del escritorio asomó su cabeza y dijo la respuesta correcta.</p> <p>Por cuestión del tiempo, se terminó el juego y se les indicó que debían cambiarse de ropa para ir a clase de natación. El estudiante que había llorado volvió a llorar porque dijo que no quería ir a Natación. Todos los demás cogieron sus bolsos y los niños se retiraron y las niñas se quedaron para cambiarse en el salón.</p>	

	Grupo Pre-Innovación	Grupo durante Actividad	Grupo Post Actividad
<b>Variable: metodologías de trabajo en el aula</b>			
Juego grupo grande simultáneo (“Hot Potato”)	3	2	2
<b>Variable: habilidades y disposiciones:</b>			
Autorregulación del comportamiento	2	2	2
Autorregulación de emociones	2	1	3

**Reflexión:**

Empecé el juego tarde por eso sentí que estaba apurada, y no repasamos las reglas completas, unas reglas las agregué en la segunda ronda, sobre cómo pasar el saco sin lanzar y sin arrancar al amigo. No incluí al estudiante en la siguiente ronda luego de que llorara, y el haberle llamado la atención en medio del juego, como reforzamiento negativo, no funcionó para él porque se torna sensible y le pone triste que le digan que no está cumpliendo con las reglas.

**Valores:**

1. Insuficiente
2. Regular
3. Bueno
4. Muy bueno

<b>Bitácora # 2</b>	
<b>Fecha:</b> Miércoles 2 de octubre, 2019	<b>Hora:</b> 14h30
<b>Descripción del Ambiente Actual</b>	
Se encuentran 10 estudiantes en la sala de psicomotricidad que tiene un espacio amplio, una piscina inflable de pelotas de colores, colchonetas con figuras y animales, y materiales acolchonados de estimulación amontonados contra las paredes.	
<b>Descripción durante la innovación</b>	
<p><b>Juego #2 (Grupo pequeño por turnos): “Ball hunt”:</b> El juego consiste en recolectar por grupos de 3 o 4 estudiantes, las pelotas de colores que están regadas en el suelo de la sala, según indique el docente, y colocarlas en la piscina inflable. Los demás estudiantes están sentados en fila, animando a sus compañeros. Se reproduce una canción mientras dura la recolección.</p> <p>Antes de comenzar la actividad, se explicaron las instrucciones del juego en el aula de clases, resaltando las reglas de solo recoger las pelotas cuando sea el turno del grupo escogido y de no distraerse con otros materiales</p>	

de la sala. Modelé el juego de manera muy expresiva, moviendo mi cuerpo y pretendiendo estar recogiendo las pelotas. Repetí las reglas de entrar a la sala y sentarse contra la pared azul, escuchar a quién la maestra le dice “Stand Up”, escuchar el color de las pelotas, y esperar hasta que la maestra diga “Ready, steady... Go!”, para salir a coger las pelotas.

Luego nos trasladamos a la sala de psicomotricidad y los estudiantes bailaron unas canciones de comandos en inglés, “Freeze song”, los niños estaban muy activos e inquietos, porque no solo bailaban la canción, sino que se lanzaban contra los materiales acolchonados de la sala de estimulación. Algunos estudiantes no podían controlar su cuerpo ni seguir las consignas de las canciones, corrían por todos lados y jugaban con otros materiales. Luego, la mayoría logró sentarse para realizar los movimientos de una canción de relajación, “Fly like a butterfly”, pero otros seguían jugando entre ellos sin poder integrarse al grupo. Para comenzar el juego, los estudiantes se dividieron en grupos de 3 y 4 para pasar a recoger todas las pelotas de plástico regadas en el suelo según el color que se les indicaba, siendo animados por sus compañeros, mientras sonaba una canción de fondo. Les volví a repetir las reglas, boté las pelotas y se emocionaron mucho. Pedí que el primer grupo se levante y que cogiera todas las pelotas amarillas, los que estaban esperando su turno tuvieron dificultad para esperar sentados, se iban a las colchonetas, o cogían y tiraban las pelotas que rodaban hacia ellos.

	<b>Grupo Pre-Innovación</b>	<b>Grupo durante Actividad</b>	<b>Grupo Post Actividad</b>
<b>Variable: metodologías de trabajo en el aula</b>			
Juego grupo pequeño por turnos (“Ball hunt”)	3	1	2
<b>Variable: habilidades y disposiciones:</b>			
Autorregulación del comportamiento	3	1 Los estudiantes no siguieron las reglas del juego como esperar su turno y mantenerse en su puesto.	2
Autorregulación de emociones	3	1 Varios estudiantes no pudieron controlar sus emociones de euforia y frustración por no poder tomar pelotas fuera de su turno.	2

### **Reflexión:**

Fue una estrategia buena el explicar las reglas antes de entrar a la sala, porque en ese momento estuvieron muy atentos, a diferencia de si hubiesen estado en la sala con todos los distractores. Sin embargo, esa atención se perdió ya que al entrar a la sala no se jugó el juego inmediatamente, sino que bailaron otras canciones, y eso creó desorden. Durante el juego también hubo desorden porque los niños que no tenían que jugar empezaron a ponerse de pie. Puse música de fondo y con los gritos de los niños animando se creó bastante bulla. En la próxima ocasión las reglas se recalcarán y se jugará a penas lleguen a la sala, sin música de fondo.

### **Valores:**

1. Insuficiente

2. Regular
3. Bueno
4. Muy bueno

<b>Bitácora # 3</b>			
<b>Fecha:</b> Jueves 17 octubre, 2019		<b>Hora:</b> 11h00	
<b>Descripción del Ambiente Actual</b>			
Se encuentran 9 niños en el salón de clases terminando de trabajar en una hoja para colorear en sus mesas.			
<b>Descripción durante la innovación</b>			
<p><b>Juego #3 (Turnos individuales): “Jumping numbers”:</b> El juego consiste en seguir los comandos en inglés, y saltar sobre los números marcados en el suelo, según las indicaciones del docente. Se da por turnos individuales.</p> <p>Se les solicitó a los estudiantes que se sienten una al lado del otro en el primer escalón del muro donde colocan las maletas. Se les explicó las reglas y la dinámica del juego, resaltando que deben esperar su turno para saltar sobre los números. Llamé a cada niño aleatoriamente utilizando comandos “Stand up”, “Jump to number 3”, y cuando acertaban los felicitaba y chocábamos las manos y les indicaba que se sienten “Thank you, sit down”. Varios niños jugaban entre sí. Se mostraron muy emocionados con el juego saltando de un número a otro. Si no sabían qué número era, yo repetía el número hasta que lo hagan bien, para felicitarlos. En general, los estudiantes estuvieron muy inquietos, les costaba prestar atención al juego mientras sus compañeros jugaban uno por uno. Cuando ellos participaban en su turno, sí se involucraban con entusiasmo y buena disposición, pero para esperar de nuevo su turno se distraían con el compañero de al lado, y hacían ruido, interrumpiendo el juego.</p>			
	<b>Grupo Pre-Innovación</b>	<b>Grupo durante Actividad</b>	<b>Grupo Post Actividad</b>
<b>Variable: metodologías de trabajo en el aula</b>			
Juego turnos individuales (“Ball hunt”)	2	2	2
<b>Variable: habilidades y disposiciones:</b>			
Autorregulación del comportamiento	3	1	2
Autorregulación de emociones	3	2	3



**Reflexión:**

La dinámica del juego no les llamó la atención durante todo el juego a los estudiantes, por lo que la próxima vez tratará de hacerla más estructurada y animada.

**Valores:**

1. Insuficiente
2. Regular
3. Bueno
4. Muy bueno

<b>Bitácora # 4</b>			
<b>Fecha:</b> Viernes 18 de octubre, 2019		<b>Hora:</b> 10h50	
<b>Descripción del Ambiente Actual</b>			
<p>Los 10 estudiantes reciben a la docente sentados en sus sillas de las mesas y la saludan gritando “¡Sorpresa!”. Los estudiantes observaron la pantalla con las figuras geométricas y un niño se paró y tomó un saquito verde del escritorio y dijo que era para lanzarlo.</p>			
<b>Descripción durante la innovación</b>			
<p><b>Juego #4 (Turnos individuales): “Throw it!”:</b> El juego consiste en seguir los comandos del docente: levantarse de la silla, colocarse encima de la X marcada en el suelo, atrapar el saco pequeño con las manos y lanzarlo hacia donde el docente indique, puede ser hacia un color o una figura geométrica. Los estudiantes están sentados en sillas en fila, o en el suelo, y el docente los escoge aleatoriamente para que sea su turno.</p> <p>Inicialmente el juego sería con el matamoscas pero al notar que el estudiante pensó que sería con el saquito cambió el material. Se colocaron las sillas en fila frente a la pizarra digital, se pidió a los estudiantes que se sentaran en ellas y escucharan con atención. Se explicaron las reglas del juego y se hizo una demostración con un niño. Llamé aleatoriamente, según el estudiante que estuviese mejor sentado, utilizando los comandos “Stand up, step on the X, catch, and throw it to...”. Los niños captaron los comandos rápidamente cuando era su turno y lanzaban el saquito, a veces sin atinarle precisamente pero sí en la dirección correcta. Los demás observaban, otros querían levantarse para señalar la figura aunque no fuese su turno, y algunos se distraían jugando entre sí, especialmente en la segunda ronda. En general la atención de todos no se mantuvo al 100% pero entendieron el juego y lo disfrutaron.</p>			
	<b>Grupo Pre-Innovación</b>	<b>Grupo durante Actividad</b>	<b>Grupo Post Actividad</b>
<b>Variable: metodologías de trabajo en el aula</b>			
Juego turnos individuales (“Throw it”)	3	1	2

<b>Variable: habilidades y disposiciones:</b>			
Autorregulación del comportamiento	4	1	2
Autorregulación de emociones	3	2	2

**Reflexión:**

Los estudiantes disfrutaron del juego, y debo aprovechar ese entusiasmo la próxima vez, permitiendo que participen de otra forma y más ordenada, cuando no sea su turno.

**Valores:**

1. Insuficiente
2. Regular
3. Bueno
4. Muy bueno

<b>Bitácora # 5</b>			
<b>Fecha:</b> Lunes 21 octubre, 2019			<b>Hora:</b> 8h30
<b>Descripción del Ambiente Actual</b>			
Los 8 estudiantes regresaron del baño y se sentaron en sus sillas. La docente les pide que se sienten en círculo cerca de la pizarra digital.			
<b>Descripción durante la innovación</b>			
<p><b>Juego #1 (Grupo grande simultáneo): “Hot potato”:</b> El juego consiste en pasar el saco a las manos del compañero de al lado siguiendo la canción o las palabras que el docente repite “Potato, potato, potato...” hasta que acabe en “Patata!” o la canción termine. El docente muestra las tarjetas boca abajo y el estudiante escoge una, la maestra la muestra y todos los estudiantes pueden nombrarla en inglés.</p> <p>Los estudiantes se sentaron en círculo, se demoraron un poco en acomodarse correctamente. Esta vez repetí las reglas muy claramente, resaltando que no debían cambiarse de puesto, lanzar o arrancar el saco, ni quedárselo mucho tiempo, sino entregarlo rápidamente al compañero. Ahora ellos escogerán la tarjeta del monto de tarjetas puestas boca abajo, para que participe ese estudiante y luego todos puedan responder, esto sirvió para que nadie se sienta juzgado por no saber la respuesta correcta durante su turno. En cada ronda repetí los comandos para prepararse y los siguieron con mucha atención. Algunos niños empezaron a quejarse porque no llegaba su turno de escoger la tarjeta.</p>			
	<b>Grupo Pre-Innovación</b>	<b>Grupo durante Actividad</b>	<b>Grupo Post Actividad</b>
<b>Variable: metodologías de trabajo en el aula</b>			

Juego grupo grande simultáneo (“Hot Potato”)	3	2	3
<b>Variable: habilidades y disposiciones:</b>			
Autorregulación del comportamiento	2	3	3
Autorregulación de emociones	3	2	2

**Reflexión:**

Considero que el hecho de utilizar los comandos para captar la atención, aunque no sean parte del juego, son importantes porque les ayuda a los niños a atender y controlar su cuerpo.

**Valores:**

1. Insuficiente
2. Regular
3. Bueno
4. Muy bueno

<b>Bitácora # 6</b>	
<b>Fecha:</b> Martes 22 de octubre, 2019	<b>Hora:</b> 13h20
<b>Descripción del Ambiente Actual</b>	
Los 10 estudiantes están sentados en sus sillas, luego de haber trabajado en clase de matemática con otra maestra.	
<b>Descripción durante la innovación</b>	
<p><b>Juego #2 (Grupo pequeño por turnos): “Ball hunt”:</b> El juego consiste en recolectar por grupos de 3 o 4 estudiantes, las pelotas de colores que están regadas en el suelo de la sala, según indique el docente, y colocarlas en la piscina inflable. Los demás estudiantes están sentados en fila, animando a sus compañeros.</p> <p>Se les indicó a los estudiantes que iban a jugar el juego de las pelotas de colores en la sala mágica y dijeron que sí querían. Se les recordó las reglas nuevamente para que estén más controlados. Fuimos a la sala y directamente se sentaron contra la pared azul. Fui llamando a grupos de 3 estudiantes, y esta vez siguieron mejor el comando</p>	

de escuchar el color de la pelota y esperar la indicación de “Ready, steady, go!”. Algunos niños quisieron coger las pelotas que pasaban por ellos, pero controlaban mejor su cuerpo ya que si bien se ponían de pie o se movían por su espacio, no molestaban al compañero de al lado. Un par de estudiantes no pudo controlarse en mantener su puesto asignado, a diferencia de los demás. No hubo música, y los estudiantes animaban a los que tenían el turno gritando sus nombres.			
	<b>Grupo Pre-Innovación</b>	<b>Grupo durante Actividad</b>	<b>Grupo Post Actividad</b>
<b>Variable: metodologías de trabajo en el aula</b>			
Juego grupo pequeño por turnos (“Ball hunt”)	3	2	3
<b>Variable: habilidades y disposiciones:</b>			
Autorregulación del comportamiento	3	2	3
Autorregulación de emociones	3	2	3

**Reflexión:**

Esta vez no reproduce la música y el ambiente estuvo menos caótico, ya que solo se escuchaban los gritos de los niños animando a sus compañeros. Los estudiantes aún no se podían controlar mucho para no coger pelotas fuera de su turno, pero mejoraron.

**Valores:**

1. Insuficiente
2. Regular
3. Bueno
4. Muy bueno

<b>Bitácora # 7</b>	
<b>Fecha:</b> Miércoles 23 de octubre, 2019	<b>Hora:</b> 15h00
<b>Descripción del Ambiente Actual</b>	
Los 9 estudiantes terminaron de hacer una actividad en el libro de inglés.	
<b>Descripción durante la innovación</b>	
<b>Juego #3 (Turnos individuales): “Jumping numbers”:</b> El juego consiste en seguir los comandos en inglés, y saltar sobre los números marcados en el suelo, según las indicaciones del docente. Se da por	

<p>turnos individuales. El docente pregunta “Yes or no?” luego de que un estudiante salte para que todos respondan si lo hizo correctamente o no. Si responden que no, el estudiante en turno puede volver a saltar hasta acertar.</p> <p>Al solicitar que se sienten en el muro, los estudiantes estaban más calmados y atentos que la vez anterior. Escuchaban las instrucciones y cumplían con el comando rápidamente. Los demás niños estuvieron más atentos cuando no era su turno porque ahora, decidí agregar que cuando el estudiante se ponía encima de un número, yo preguntaba “Yes or no?” y todos debían observar si estaba correcto, y responder en voz alta. Algunos no respondían porque no sabían la respuesta, e incluso se movían en el muro alejándose del grupo; los demás respondían con mucho entusiasmo.</p>			
	<b>Grupo Pre-Innovación</b>	<b>Grupo durante Actividad</b>	<b>Grupo Post Actividad</b>
<b>Variable: metodologías de trabajo en el aula</b>			
Juego turnos individuales (“Jumping numbers”)	3	3	3
<b>Variable: habilidades y disposiciones:</b>			
Autorregulación del comportamiento	4 Los estudiantes estaban calmados porque habían estado con la misma maestra trabajando en una actividad en el libro.	2	3
Autorregulación de emociones	4	2	3

**Reflexión:**

Haber agregado que los estudiantes respondan si el niño que jugaba lo había hecho correctamente o no, hizo que todos estuviesen involucrados en el juego en todo momento, más atentos. De todas formas, seguían teniendo dificultades para controlar su cuerpo al esperar su turno.

**Valores:**

1. Insuficiente
2. Regular
3. Bueno
4. Muy bueno

<b>Fecha:</b> Viernes 25 de octubre, 2019		<b>Hora:</b> 11h00	
<b>Descripción del Ambiente Actual</b>			
Los 10 estudiantes, antes de comenzar la actividad estaban trabajando en una hoja de números, estaban muy participativos y activos.			
<b>Descripción durante la innovación</b>			
<p><b>Juego #4 (Turnos individuales): “Throw it!”:</b> El juego consiste en seguir los comandos del docente: levantarse de la silla, colocarse encima de la X marcada en el suelo, atrapar el saco pequeño con las manos y lanzarlo hacia donde el docente indique, puede ser hacia un color, figura geométrica, o un número. Los demás responden a la pregunta “Yes or no?” según la acción del jugador. En la primera ronda, el docente los escoge en el orden en el que están sentados en la fila de sillas. En la segunda ronda los estudiantes salen en parejas, y se ayudan entre sí sugiriendo la respuesta correcta y recogiendo el saco.</p> <p>Se les indicó a los estudiantes que cada uno lleve su silla frente a la pantalla digital, lo hicieron en orden, con cierta ayuda para que pusieran correctamente las sillas. Se les recordó las reglas, y se les mostró que ahora habían números en el juego y se emocionaron. Esta vez los llamé por orden en que estaban sentados, y esto hizo que se sintieran menos ansiosos por querer que sea su turno, ya que ya sabían cuándo sería. De todas formas algunos niños seguían distraiéndose en ocasiones. Al igual que el juego de “Jumping numbers”, ahora los estudiantes tenían que prestar atención para responder “Yes or no?” según la respuesta del compañero. En la segunda ronda les dije que irían en parejas (lo decidí para que el juego transcurra con más fluidez y termine más pronto la segunda ronda, y se distraigan menos). Entre ellos se ayudaron a señalar la respuesta correcta y a recoger el saco. Estuvieron más atentos y participativos, especialmente los que conocen la mayoría de conceptos.</p>			
	<b>Grupo Pre-Innovación</b>	<b>Grupo durante Actividad</b>	<b>Grupo Post Actividad</b>
<b>Variable: metodologías de trabajo en el aula</b>			
Juego turnos individuales (“Throw it”)	3	3	3
<b>Variable: habilidades y disposiciones:</b>			
Autorregulación del comportamiento	4	2	3
Autorregulación de emociones	3	3	3

**Reflexión:**

Los números los agregué ya que noté esa semana que estaban entusiasmados trabajando los números en inglés en otras actividades, y eso sirvió para que estén más atentos al juego, porque ellos decidían que querían jugar con los números.

Pensé que al estar dos estudiantes en juego, se iban a pelear por coger primero el saco (como suele pasar en otras actividades) pero se pusieron naturalmente en el rol de ayudarse entre sí durante el juego. Estas actitudes surgen de los niños sin que el maestro les diga cómo deben comportarse, conforme van desarrollando habilidades sociales y de convivencia.

**Valores:**

1. Insuficiente
2. Regular
3. Bueno
4. Muy bueno

<b>Bitácora # 9</b>			
<b>Fecha:</b> Lunes 28 de octubre, 2019		<b>Hora:</b> 8h30	
<b>Descripción del Ambiente Actual</b> Los 9 estudiantes están sentados en sus puestos, luego de haber hecho el saludo matutino.			
<b>Descripción durante la innovación</b>  <p><b>Juego #1 (Grupo grande simultáneo): “Hot potato”:</b> El juego consiste en pasar el saco a las manos del compañero de al lado siguiendo la canción o las palabras que el docente repite “Potato, potato, potato...” hasta que acabe en “Patata!” o la canción termine, la misma que es cantada por los estudiantes a su vez. El docente muestra las tarjetas boca abajo y el estudiante escoge una, la maestra la muestra y todos los estudiantes pueden nombrarla en inglés.</p> <p>Les indiqué a los estudiantes que íbamos a jugar “Hot Potato” y gritaron “Sí!”, y les dije que se sienten en círculo ordenadamente con zapatitos de algodón, lo hicieron rápidamente y mejor que la vez pasada. Para aumentar la participación de los estudiantes, esta vez les dije que ellos también iban a cantar la canción mientras pasaban el saco y eligieron “Pass the bean bag”. Estuvieron más atentos y contentos porque sonreían mientras cantaban y se divertían más cuando cantaban rápido. Los comandos fueron un éxito porque mantuvo su atención, pero en un ronda los extendí mucho y ahí se distrajerón. Respondían los colores con mayor seguridad, ya que ya se los están aprendiendo mejor.</p>			
	Grupo Pre-Innovación	Grupo durante Actividad	Grupo Post Actividad
<b>Variable: metodologías de trabajo en el aula</b>			
Juego grupo grande simultáneo (“Hot potato”)	3	3	3
<b>Variable: habilidades y disposiciones:</b>			
Autoregulación del comportamiento	4	3	3

Autorregulación de emociones	3	3	3
------------------------------	---	---	---

**Reflexión:**

El ambiente del juego se sintió más ameno ya que los niños cantaron y se divertieron más. También comenzó mejor porque les dije que hagan el círculo en silencio y esa indicación los hizo actuar como si estuviesen caminando en puntitas.

**Valores:**

1. Insuficiente
2. Regular
3. Bueno
4. Muy bueno

<b>Bitácora # 10</b>			
<b>Fecha:</b> Martes 29 de octubre, 2019			<b>Hora:</b> 10h00
<b>Descripción del Ambiente Actual</b>			
Los 10 niños habían regresado del recreo así que fueron al baño a lavarse las manos. Se calmaron mientras conversábamos sobre qué había hecho cada uno el fin de semana.			
<b>Descripción durante la innovación</b>			
<p><b>Juego #2 (Grupo pequeño por turnos): “Ball hunt”:</b> El juego es una historia sobre una niña que regó las pelotas en su casa y los padres, enojados, deben recogerlas rápidamente. El juego consiste en recolectar en parejas, las pelotas de colores que están regadas en el suelo de la sala, según indique el docente, y colocarlas en la piscina inflable. Los demás estudiantes están sentados en fila, animando a sus compañeros y diciendo “Look, there!” si es que ven pelotas que falten.</p> <p>Les dije a los estudiantes que quería llevarlos a la sala mágica para jugar el juego de pelotas, pocos se mostraron entusiasmados, algunos tenían sueño. Un niño dijo que quería jugar con legos, nuevamente, como en la otra ocasión, le dije que primero iríamos a jugar con las pelotas, y al regreso veríamos si quedaba tiempo para jugar con legos. Les volví a explicar las reglas, esta vez haciendo más énfasis en que no debían ponerse de pie o coger las pelotas si es que no era su turno. Entramos y se pusieron rápidamente contra la pared azul, obedeciendo la primera regla. Le dije a un niño (uno de los más inquietos) que él cuidaría los materiales acolchonados para ver que nadie los coja. Les dije que ya iba a tirar las pelotas de la piscina y un niño dijo “Como una bebé”, y le dije “Sí, como una niña maleducada”, entonces conté la historia de que una niña traviesa tiró las pelotas en la casa, y sus padres entraron y ella se escondió debajo de su cama, los padres se enojaron y tuvieron que recoger todo. Así, durante el juego cada pareja que salía era un papá y una mamá y hacían la mímica de estar enojados. Esta historia despertó su interés y estaban más atentos al juego. La mayoría pudo controlarse para no ponerse de pie y coger las pelotas fuera de su turno de juego. Nuevamente no hubo música, solamente se escuchaba a los niños animar a sus compañeros y decirles en dónde quedaban más pelotas. Cuando vi que algunos aún querían coger pelotas, los animé a que ayuden a sus amigos diciéndoles “Look, there!”, lo hicieron, y se involucraron más en el juego todo el tiempo.</p>			
	<b>Grupo Pre-Innovación</b>	<b>Grupo durante Actividad</b>	<b>Grupo Post Actividad</b>



<b>Variable: metodologías de trabajo en el aula</b>			
Juego grupo pequeño por turnos ("Ball hunt")	3	3	4
<b>Variable: habilidades y disposiciones:</b>			
Autorregulación del comportamiento	4	3	3
Autorregulación de emociones	3	4	3

**Reflexión:**

Me puse contenta porque la historia de la niña, las pelotas y sus padres, fue un componente ficticio que hizo que los estudiantes se involucraran con mayor interés en el juego, y ellos se divirtieron más pretendiendo ser padres enojados. Esto me hizo recordar que los niños necesitan esa fantasía para despertar su interés y atención, es una edad propicia para utilizar esos elementos y aprovecharlos para las actividades de aprendizaje. Pudieron mejorar el control de emociones ya que se redujo la frustración, el comportamiento en cuanto a seguir la regla de estar en su puesto aún puede mejorar.

**Valores:**

1. Insuficiente
2. Regular
3. Bueno
4. Muy bueno

<b>Bitácora # 11</b>	
<b>Fecha:</b> Miércoles 30 de octubre, 2019	<b>Hora:</b> 8h30
<b>Descripción del Ambiente Actual</b>	
Los 9 estudiantes estaban sentados en las mesas ya que hicieron el saludo de la mañana, revisaron quiénes no habían llegado a la escuela y cómo estaba el clima. Se mostraban atentos y calmados.	

**Descripción durante la innovación**

**Juego #3 (Turnos individuales): “Jumping numbers”:** El juego consiste en seguir los comandos en inglés, y saltar sobre los números marcados en el suelo, según las indicaciones del docente. Se da por turnos individuales. El docente pregunta “Yes or no?” luego de que un estudiante salte para que todos respondan si lo hizo correctamente o no. Si responden que no, el estudiante en turno puede volver a saltar hasta acertar. Los demás pueden ayudar indicando con su dedo “There, number one, two, etc.”.

Les dije que íbamos a jugar el juego de los números en el suelo, un niño de nuevo dijo que quería jugar con legos. Después de unos minutos de hablar con sus compañeros, se metió debajo de la mesa y dijo que sus amigos le habían roto el corazón, y se puso a llorar. Indiqué que todos se sentaran en el muro y les recordé la regla de no cambiarse de lugar, no pararse si no es su turno, y responder “Yes or no”. Le dije al estudiante que estaba debajo de la mesa que se una a sus amigos, pero se puso a llorar nuevamente, lo llamé de nuevo y vino hacia mí, le dije que íbamos a arreglar su corazón, y él dijo que eso no se puede curar con nada, le dije que con abrazos besos y lo abracé y besé, y les dije a todos que le demuestren que sí lo aman diciéndoselo, pero todos vinieron a darle un abrazo y nos abrazamos todos juntos. El estudiante se sintió mejor, y se sentó.

Comenzó el juego, y esta vez dije los comandos con tonos de voz diferentes (agudo, grave, cantando) eso llamó más su atención y se reían. Dos niños empezaron a ponerse de pie para señalar el número correcto cuando un estudiante no sabía o se equivocaba, les expliqué que podían ayudarlo sin levantarse, sino diciendo "There, number three" y lo hicieron así. Esto hizo que estuviesen más calmados y controlaran su cuerpo. Dos estudiantes que no se sabían aún los números, no respondían “Yes or no”.

	<b>Grupo Pre-Innovación</b>	<b>Grupo durante Actividad</b>	<b>Grupo Post Actividad</b>
<b>Variable: metodologías de trabajo en el aula</b>			
Juego turnos individuales (“Jumping numbers”)	3	3	4
<b>Variable: habilidades y disposiciones:</b>			
Autorregulación del comportamiento	3	3	4
Autorregulación de emociones	2	4	4

**Reflexión:**

Se pudo notar que los estudiantes estaban mucho más atentos que la primera vez que se jugó el juego, ya conocían las reglas, y se mostraban muy emocionados y enfocados, especialmente cuando era su turno, y también porque la mayoría respondía yes or no rápidamente, y podían ayudar a sus compañeros señalando el número desde su puesto. Mientras más participación tengan los niños durante el juego, mayor interesados y atentos están.

**Valores:**

1. Insuficiente
2. Regular

3. Bueno  
4. Muy bueno

Bitácora # 12			
Fecha: Jueves 31 de octubre, 2019		Hora: 13h00	
<b>Descripción del Ambiente Actual</b> Los estudiantes terminaron de jugar con legos, cada uno estaba en su puesto. Una estudiante se acercó a la maestra y le dijo que quería jugar el juego de las formas en la pizarra.			
<b>Descripción durante la innovación</b>  <p><b>Juego #4 (Turnos individuales): “Throw it!”:</b> El juego consiste en seguir los comandos del docente: levantarse de la silla, colocarse encima de la X marcada en el suelo, atrapar el saco pequeño con las manos y lanzarlo hacia donde el docente indique, puede ser hacia un color, figura geométrica, o un número. Los demás responden a la pregunta “Yes or no?” según la acción del jugador. En la primera ronda, el docente los escoge en el orden en el que están sentados en la fila de sillas. También puede hacerlo cantando una canción que termine eligiendo el jugador. En la segunda ronda los estudiantes salen en parejas, y se ayudan entre sí sugiriendo la respuesta correcta y recogiendo el saco.</p> <p>Le indiqué a la estudiante que me pidió que jugáramos el juego de la pizarra que ella ordenara las sillas. Les pregunté a los demás si querían y dijeron que sí emocionados. Les recordé la regla de mantener su sitio, en la silla, para poder jugar. Habían dos estudiantes que estaban inquietos porque se ponían de pie y se cambiaban de lugar. En general, noté que los estudiantes estaban con atención dispersa, entonces esta vez elegí los turnos tirándoles el saquito luego de cantar “Eenie, Meenie, Miney, Moe”, estuvieron muy atentos porque no sabían a quién le iba a tocar y debían agarrar el saquito. Así mismo, los comandos los realizaban rápidamente porque ya sabían el procedimiento, mostrándose muy dispuestos a seguir las instrucciones. Ya debíamos acabar el juego para hacer otra actividad y un niño se puso a llorar porque no le tocó en la segunda ronda.</p>			
	<b>Grupo Pre-Innovación</b>	<b>Grupo durante Actividad</b>	<b>Grupo Post Actividad</b>
<b>Variable: metodologías de trabajo en el aula</b>			
Juego turnos individuales (“Throw it”)	3	3	4
<b>Variable: habilidades y disposiciones:</b>			
Autorregulación del comportamiento	2	3	4
Autorregulación de emociones	3	4	3

**Reflexión:**

Mientras más expresiva sea con mi tono de voz y demostrando mi emoción de alegría o aprobación, más involucrados se muestran los niños. El sistema de lanzar el saquito a quien le toque según el final de la canción,

fue más efectivo para mantener la atención de todos porque estaban participando al mismo tiempo al ver si les caía el saquito. Son variaciones del juego que se pueden hacer según cómo está el grupo.

**Valores:**

1. Insuficiente
2. Regular
3. Bueno
4. Muy bueno

<b>Bitácora # 13</b>			
<b>Fecha:</b> Martes 5 de noviembre, 2019		<b>Hora:</b> 13h20	
<b>Descripción del Ambiente Actual</b>			
Los estudiantes están sentados, habían estado trabajando en un libro con otra maestra. Un niño dijo que quería jugar el juego del saquito.			
<b>Descripción durante la innovación</b>			
<p><b>Juego #1 (Grupo grande simultáneo): “Hot potato”:</b> El juego consiste en pasar el saco a las manos del compañero de al lado siguiendo la canción o las palabras que el docente repite “Potato, potato, potato...” hasta que acabe en “Patata!” o la canción termine, la misma que es cantada por los estudiantes a su vez. El docente muestra las tarjetas boca abajo y el estudiante escoge una, la maestra la muestra y todos los estudiantes pueden nombrarla en inglés.</p> <p>Cuando un niño dijo que quería jugar el juego de “Hot potato” yo dije que sí, y automáticamente todos se sentaron en círculo. Repasamos las reglas, y realizamos los comandos del inicio. Esta vez ningún niño retuvo el saquito por mucho tiempo, así que el juego se dio con fluidez. Los niños estaban emocionados por eso a veces gritaban la respuesta, les indiqué que podían hacerlo pero con la voz más baja.</p>			
	<b>Grupo Pre-Innovación</b>	<b>Grupo durante Actividad</b>	<b>Grupo Post Actividad</b>
<b>Variable: metodologías de trabajo en el aula</b>			
Juego grupo grande simultáneo (“Hot potato”)	4	4	4
<b>Variable: habilidades y disposiciones:</b>			
Autorregulación del comportamiento	2	4	4
Autorregulación de emociones	3	3	3

**Reflexión:**

Los niños han estado disfrutando de los juegos ya que ahora ellos piden que juguemos.

**Valores:**

1. Insuficiente
2. Regular
3. Bueno
4. Muy bueno

<b>Bitácora # 14</b>			
<b>Fecha:</b> Miércoles 6 de noviembre, 2019		<b>Hora:</b> 14h30	
<b>Descripción del Ambiente Actual</b>			
Después del lunch, los 11 estudiantes limpiaron el salón y se sentaron sus puestos.			
<b>Descripción durante la innovación</b>			
<p><b>Juego #2 (Grupo pequeño por turnos): “Ball hunt”:</b> El juego es una historia sobre una niña que regó las pelotas en su casa y los padres, enojadas, deben recogerlas rápidamente. El juego consiste en recolectar en parejas, las pelotas de colores que están regadas en el suelo de la sala, según indique el docente (1 o 2 colores), y colocarlas en la piscina inflable. Los demás estudiantes están sentados en fila, animando a sus compañeros y diciendo “Look, there!” si es que ven pelotas que falten. Se reproduce una música relajante.</p> <p>En esta ocasión, ya les había anunciado a los estudiantes que íbamos a jugar el juego a esta hora con anterioridad, así que ya estaban preparados para ir a la sala a penas terminen de limpiar el salón. Llegamos y se sentaron en el piso azul. Volví a contar la historia y los niños se rieron por mi actuación. Nombré a dos estudiantes y dije que cada uno era un papá y una mamá enojada y que debían mostrarse así. Lo hicieron y se rieron. Les indiqué que recojan las pelotas rojas. Una pareja recolectó pelotas de dos colores distintos, ya que decidí agregar esa modalidad para que el juego no durara tanto tiempo. Además, probé con reproducir una música relajante, y esta vez los niños ya no gritaban ni querían tomar pelotas fuera de su turno, sino que solo ayudaban a los jugadores diciendo “There, look!”, y el ambiente se sintió más ameno.</p>			
	<b>Grupo Pre-Innovación</b>	<b>Grupo durante Actividad</b>	<b>Grupo Post Actividad</b>
<b>Variable: metodologías de trabajo en el aula</b>			
Juego grupo pequeño por turnos (“Ball hunt”)	4	4	3
<b>Variable: habilidades y disposiciones:</b>			
Autorregulación del comportamiento	4	4	2

Autorregulación de emociones	3	4	3
------------------------------	---	---	---

**Reflexión:**

Se puede notar que cuando los estudiantes conocen claramente las reglas de un juego y les gusta, lo disfrutaron más porque saben qué hacer y qué se espera de ellos.

**Valores:**

1. Insuficiente
2. Regular
3. Bueno
4. Muy bueno

<b>Bitácora # 15</b>			
<b>Fecha:</b> Jueves 7 de noviembre, 2019		<b>Hora:</b> 12h45	
<b>Descripción del Ambiente Actual</b>			
Los estudiantes terminaron de lavarse los dientes y guardar sus kits de aseo en los cajones del salón, y se sentaron en sus puestos.			
<b>Descripción durante la innovación</b>			
<p><b>Juego #3 (Turnos individuales): “Jumping numbers”:</b> El juego consiste en seguir los comandos en inglés, y saltar sobre los números marcados en el suelo, según las indicaciones del docente. Se da por turnos individuales. El docente pregunta “Yes or no?” luego de que un estudiante salte para que todos respondan si lo hizo correctamente o no. Si responden que no, el estudiante en turno puede volver a saltar hasta acertar. Los demás pueden ayudar indicando con su dedo “There, number one, two, etc.”. En la segunda ronda se puede animar a los estudiantes a saltar lo más rápido que puedan.</p> <p>Les pregunté a los estudiantes si querían jugar a los números y me dijeron que sí. Se sentaron en el muro ordenadamente y les dije que esta vez trataríamos de saltar lo más rápido que podamos. Ya no les pregunté “Yes or no”, porque indicaba números rápidamente para que el jugador salte. Los demás igual prestaron atención porque yo lo decía con voz muy alta y cambiando de tono de voz, y les parecía divertido observar el juego. No lo hice en orden porque algunos me pedían permiso salir a jugar, y como la primera vez que acepté nadie se frustró porque no lo elegí, entonces continué con ese sistema.</p>			
	<b>Grupo Pre-Innovación</b>	<b>Grupo durante Actividad</b>	<b>Grupo Post Actividad</b>
<b>Variable: metodologías de trabajo en el aula</b>			
Juego turnos individuales (“Jumping numbers”)	4	4	4
<b>Variable: habilidades y disposiciones:</b>			

Autorregulación del comportamiento	3	4	4
Autorregulación de emociones	3	4	4

**Reflexión:**

Considero que los estudiantes han mejorado en su autorregulación emocional, ya que ahora son más pacientes y no demuestran sentimientos de ansiedad o frustración durante el juego, aun cuando no es su turno.

**Valores:**

1. Insuficiente
2. Regular
3. Bueno
4. Muy bueno

<b>Bitácora # 16</b>	
<b>Fecha:</b> Viernes 8 de noviembre, 2019	<b>Hora:</b> 14h00
<b>Descripción del Ambiente Actual</b>	
Los estudiantes terminaron de trabajar en el libro y dijeron que querían jugar el juego de la pizarra, otros ya querían comer el lunch de casa.	
<b>Descripción durante la innovación</b>	
<p><b>Juego #4 (Turnos individuales): “Throw it!”:</b> El juego consiste en seguir los comandos del docente: levantarse de la silla, colocarse encima de la X marcada en el suelo, atrapar el saco pequeño con las manos y lanzarlo hacia donde el docente indique, puede ser hacia un color, figura geométrica, o un número. Los demás responden a la pregunta “Yes or no?” según la acción del jugador. En la primera ronda, el docente los escoge en el orden en el que están sentados en la fila de sillas. También puede hacerlo cantando una canción que termine eligiendo el jugador. En la segunda ronda los estudiantes salen en parejas, y se ayudan entre sí sugiriendo la respuesta correcta y recogiendo el saco.</p> <p>Les dije a los estudiantes que jugaríamos unos minutos porque después ya era hora de comer, y que se sentaran en el suelo en lugar de llevar sus sillas. Se sentaron en semicírculo. Un niño se puso a llorar porque dijo que quería jugar con legos (nuevamente), y se metió debajo de la mesa. Le dije que íbamos a jugar en otra ocasión porque ya no quedaba tiempo. Comenzamos a jugar por turnos en orden, y pronto el estudiante que estaba llorando, sin necesidad de pedírselo, salió de allí, se calmó y buscó su lugar. La mayoría de niños estaba respondiendo “Yes or no”, pero los otros estaban moviéndose de un lado al otro sin prestar mucha atención. En vez de solo preguntar “Yes or no?”, luego de que alguien lance, preguntaba "Is this a triangle?, is this blue?, is this number 3?", estas preguntas aumentaban las cantidades de respuesta de los niños, porque antes debían observar justo el momento en que el niño lanzaba el saquito y no siempre sucedía así, porque estaban distraídos, pero mi pregunta sí la podían escuchar y luego verme señalar la imagen para así responder correctamente todos. Luego durante el lunch, los estudiantes se acercaban emocionados a decir en inglés que sus bocaditos tenían forma de triángulo, círculo y cuadrado.</p>	

	<b>Grupo Pre-Innovación</b>	<b>Grupo durante Actividad</b>	<b>Grupo Post Actividad</b>
<b>Variable: metodologías de trabajo en el aula</b>			
Juego turnos individuales (“Throw it”)	4	3	4
<b>Variable: habilidades y disposiciones:</b>			
Autorregulación del comportamiento	3	3	4
Autorregulación de emociones	2	4	3

**Reflexión:**

Se pudo percibir que los estudiantes ya estaban acostumbrados a la dinámica del juego y se mostraban más calmados en general, aunque algunos no pudieron controlar sus cuerpos, probablemente debido a que esta vez no estaban sentados en las sillas. La clave está en no hacer muchas interrupciones para llamarle la atención a los estudiantes si no están en sus puestos, puesto que perturba aún más la dinámica del juego, para no dispersar la atención de todos en el juego en sí.

**Valores:**

1. Insuficiente
2. Regular
3. Bueno
4. Muy bueno

<b>Bitácora # 13</b>	
<b>Fecha:</b> Martes 5 de noviembre, 2019	<b>Hora:</b> 13h20
<b>Descripción del Ambiente Actual</b>	
Los estudiantes están sentados, habían estado trabajando en un libro con otra maestra. Un niño dijo que quería jugar el juego del saquito.	
<b>Descripción durante la innovación</b>	
<p><b>Juego #1 (Grupo grande simultáneo): “Hot potato”:</b> El juego consiste en pasar el saco a las manos del compañero de al lado siguiendo la canción o las palabras que el docente repite “Potato, potato, potato...” hasta que acabe en “Patata!” o la canción termine, la misma que es cantada por los estudiantes a su vez. El docente muestra las tarjetas boca abajo y el estudiante escoge una, la maestra la muestra y todos los estudiantes pueden nombrarla en inglés.</p> <p>Cuando un niño dijo que quería jugar el juego de “Hot potato” yo dije que sí, y automáticamente todos se</p>	



sentaron en círculo. Repasamos las reglas, y realizamos los comandos del inicio. Esta vez ningún niño retuvo el saquito por mucho tiempo, así que el juego se dio con fluidez. Los niños estaban emocionados por eso a veces gritaban la respuesta, les indiqué que podían hacerlo pero con la voz más baja.			
	<b>Grupo Pre-Innovación</b>	<b>Grupo durante Actividad</b>	<b>Grupo Post Actividad</b>
<b>Variable: metodologías de trabajo en el aula</b>			
Juego grupo grande simultáneo (“Hot potato”)	4	4	4
<b>Variable: habilidades y disposiciones:</b>			
Autorregulación del comportamiento	2	4	4
Autorregulación de emociones	3	3	3

**Reflexión:**

Los niños han estado disfrutando de los juegos ya que ahora ellos piden que juguemos.

**Valores:**

1. Insuficiente
2. Regular
3. Bueno
4. Muy bueno

<b>Bitácora # 14</b>	
<b>Fecha:</b> Miércoles 6 de noviembre, 2019	<b>Hora:</b> 14h30
<b>Descripción del Ambiente Actual</b>	
Después del lunch, los 11 estudiantes limpiaron el salón y se sentaron sus puestos.	
<b>Descripción durante la innovación</b>	
<p><b>Juego #2 (Grupo pequeño por turnos): “Ball hunt”:</b> El juego es una historia sobre una niña que regó las pelotas en su casa y los padres, enojadas, deben recogerlas rápidamente. El juego consiste en recolectar en parejas, las pelotas de colores que están regadas en el suelo de la sala, según indique el docente (1 o 2 colores), y colocarlas en la piscina inflable. Los demás estudiantes están sentados en fila, animando a sus compañeros y diciendo “Look, there!” si es que ven pelotas que faltan. Se reproduce una música relajante.</p>	

<p>En esta ocasión, ya les había anunciado a los estudiantes que íbamos a jugar el juego a esta hora con anterioridad, así que ya estaban preparados para ir a la sala a penas terminen de limpiar el salón. Llegamos y se sentaron en el piso azul. Volví a contar la historia y los niños se rieron por mi actuación. Nombré a dos estudiantes y dije que cada uno era un papá y una mamá enojada y que debían mostrarse así. Lo hicieron y se rieron. Les indiqué que recojan las pelotas rojas. Una pareja recolectó pelotas de dos colores distintos, ya que decidí agregar esa modalidad para que el juego no durara tanto tiempo. Además, probé con reproducir una música relajante, y esta vez los niños ya no gritaban ni querían tomar pelotas fuera de su turno, sino que solo ayudaban a los jugadores diciendo “There, look!”, y el ambiente se sintió más ameno.</p>			
	<b>Grupo Pre-Innovación</b>	<b>Grupo durante Actividad</b>	<b>Grupo Post Actividad</b>
<b>Variable: metodologías de trabajo en el aula</b>			
Juego grupo pequeño por turnos (“Ball hunt”)	4	4	3
<b>Variable: habilidades y disposiciones:</b>			
Autorregulación del comportamiento	4	4	2
Autorregulación de emociones	3	4	3

**Reflexión:**

Se puede notar que cuando los estudiantes conocen claramente las reglas de un juego y les gusta, lo disfrutaban más porque saben qué hacer y qué se espera de ellos.

**Valores:**

1. Insuficiente
2. Regular
3. Bueno
4. Muy bueno

<b>Bitácora # 15</b>	
<b>Fecha:</b> Jueves 7 de noviembre, 2019	<b>Hora:</b> 12h45
<b>Descripción del Ambiente Actual</b>	
<p>Los estudiantes terminaron de lavarse los dientes y guardar sus kits de aseo en los cajones del salón, y se sentaron en sus puestos.</p>	

**Descripción durante la innovación**

**Juego #3 (Turnos individuales): “Jumping numbers”:** El juego consiste en seguir los comandos en inglés, y saltar sobre los números marcados en el suelo, según las indicaciones del docente. Se da por turnos individuales. El docente pregunta “Yes or no?” luego de que un estudiante salte para que todos respondan si lo hizo correctamente o no. Si responden que no, el estudiante en turno puede volver a saltar hasta acertar. Los demás pueden ayudar indicando con su dedo “There, number one, two, etc.”. En la segunda ronda se puede animar a los estudiantes a saltar lo más rápido que puedan.

Les pregunté a los estudiantes si querían jugar a los números y me dijeron que sí. Se sentaron en el muro ordenadamente y les dije que esta vez trataríamos de saltar lo más rápido que podamos. Ya no les pregunté “Yes or no”, porque indicaba números rápidamente para que el jugador salte. Los demás igual prestaron atención porque yo lo decía con voz muy alta y cambiando de tono de voz, y les parecía divertido observar el juego. No lo hice en orden porque algunos me pedían permiso salir a jugar, y como la primera vez que acepté nadie se frustró porque no lo elegí, entonces continué con ese sistema.

	<b>Grupo Pre-Innovación</b>	<b>Grupo durante Actividad</b>	<b>Grupo Post Actividad</b>
<b>Variable: metodologías de trabajo en el aula</b>			
Juego turnos individuales (“Jumping numbers”)	4	4	4
<b>Variable: habilidades y disposiciones:</b>			
Autorregulación del comportamiento	3	4	4
Autorregulación de emociones	3	4	4

**Reflexión:**

Considero que los estudiantes han mejorado en su autorregulación emocional, ya que ahora son más pacientes y no demuestran sentimientos de ansiedad o frustración durante el juego, aun cuando no es su turno.

**Valores:**

1. Insuficiente
2. Regular
3. Bueno
4. Muy bueno

<b>Bitácora # 16</b>	
<b>Fecha:</b> Viernes 8 de noviembre, 2019	<b>Hora:</b> 14h00

**Descripción del Ambiente Actual**

Los estudiantes terminaron de trabajar en el libro y dijeron que querían jugar el juego de la pizarra, otros ya querían comer el lunch de casa.

**Descripción durante la innovación**

**Juego #4 (Turnos individuales): “Throw it!”:** El juego consiste en seguir los comandos del docente: levantarse de la silla, colocarse encima de la X marcada en el suelo, atrapar el saco pequeño con las manos y lanzarlo hacia donde el docente indique, puede ser hacia un color, figura geométrica, o un número. Los demás responden a la pregunta “Yes or no?” según la acción del jugador. En la primera ronda, el docente los escoge en el orden en el que están sentados en la fila de sillas. También puede hacerlo cantando una canción que termine eligiendo el jugador. En la segunda ronda los estudiantes salen en parejas, y se ayudan entre sí sugiriendo la respuesta correcta y recogiendo el saco.

Les dije a los estudiantes que jugaríamos unos minutos porque después ya era hora de comer, y que se sentaran en el suelo en lugar de llevar sus sillas. Se sentaron en semicírculo. Un niño se puso a llorar porque dijo que quería jugar con legos (nuevamente), y se metió debajo de la mesa. Le dije que íbamos a jugar en otra ocasión porque ya no quedaba tiempo. Comenzamos a jugar por turnos en orden, y pronto el estudiante que estaba llorando, sin necesidad de pedírselo, salió de allí, se calmó y buscó su lugar. La mayoría de niños estaba respondiendo “Yes or no”, pero los otros estaban moviéndose de un lado al otro sin prestar mucha atención. En vez de solo preguntar “Yes or no?”, luego de que alguien lance, preguntaba "Is this a triangle?, is this blue?, is this number 3?", estas preguntas aumentaban las cantidades de respuesta de los niños, porque antes debían observar justo el momento en que el niño lanzaba el saquito y no siempre sucedía así, porque estaban distraídos, pero mi pregunta sí la podían escuchar y luego verme señalar la imagen para así responder correctamente todos. Luego durante el lunch, los estudiantes se acercaban emocionados a decir en inglés que sus bocaditos tenían forma de triángulo, círculo y cuadrado.

	<b>Grupo Pre-Innovación</b>	<b>Grupo durante Actividad</b>	<b>Grupo Post Actividad</b>
<b>Variable: metodologías de trabajo en el aula</b>			
Juego turnos individuales (“Throw it”)	4	3	4
<b>Variable: habilidades y disposiciones:</b>			
Autorregulación del comportamiento	3	3	4
Autorregulación de emociones	2	4	3

**Bitácora # 17 (Post-test)**

**Fecha:** Lunes 11 de noviembre, 2019

**Hora:** 8h20

<b>Descripción del Ambiente Actual</b>			
Los 10 niños terminaron de ordenar sus maletas y sacar sus agendas para comenzar el día.			
<b>Descripción durante la innovación</b>			
<p><b>Juego #1 (Grupo grande simultáneo): “Hot potato”:</b> El juego consiste en pasar el saco a las manos del compañero de al lado siguiendo la canción o las palabras que el docente repite “Potato, potato, potato...” hasta que acabe en “Patata!” o la canción termine, la misma que es cantada por los estudiantes a su vez. El docente muestra las tarjetas boca abajo y el estudiante escoge una, la maestra la muestra y todos los estudiantes pueden nombrarla en inglés.</p> <p>Les anuncié a los niños que se acerquen a la pizarra digital donde hacemos el círculo y todos se sentaron rápidamente. Un estudiante comenzó a cantar la canción de “Pass the bean bag”, y yo dije “¡Sí!” eso vamos a jugar, los demás se alegraron. Les dije que jugaríamos para demostrarnos que hemos aprendido mucho y que nos sabemos todos los colores. Comenzamos a jugar y un estudiante dijo que faltaron los comandos del cuerpo y los hicimos. Estaban muy calmados y disfrutaron del juego. En un momento una niña dijo que quería jugar el juego de los números y le dije que otro día lo haríamos y se puso triste.</p>			
	<b>Grupo Pre-Innovación</b>	<b>Grupo durante Actividad</b>	<b>Grupo Post Actividad</b>
<b>Variable: metodologías de trabajo en el aula</b>			
Juego grupo grande simultáneo (“Hot potato”)	4	4	4
<b>Variable: habilidades y disposiciones:</b>			
Autorregulación del comportamiento	4	4	4
Autorregulación de emociones	4	4	3

**Reflexión:**

El juego se ha convertido en una rutina más de clase, y próximamente se agregarán más reglas y diferentes dinámicas para cambiar también el contenido y los conceptos que se refuerzan.

**Valores:**

1. Insuficiente
2. Regular
3. Bueno
4. Muy bueno

## Anexo 6

### Guía de juegos dirigidos de la innovación (pre y post)

#### **Juego #1 (Grupo grande simultáneo): “Hot potato”:**

El juego consiste en pasar el saco a las manos del compañero de al lado siguiendo la canción o las palabras que el docente repite “Potato, potato, potato...” hasta que acabe en “Patata!” o la canción termine. El docente muestra una tarjeta y el estudiante debe nombrarla en inglés, si no lo sabe, los demás compañeros pueden responder.

Modificación: El docente muestra las tarjetas boca abajo y el estudiante escoge una, la maestra la muestra y todos los estudiantes pueden nombrarla en inglés.

#### **Juego #2 (Grupo pequeño por turnos): “Ball hunt”:**

El juego consiste en recolectar por grupos de 3 o 4 estudiantes, las pelotas de colores que están regadas en el suelo de la sala, según indique el docente, y colocarlas en la piscina inflable. Los demás estudiantes están sentados en fila, animando a sus compañeros. Se reproduce una canción alegre mientras dura la recolección.

Modificación: Se presenta el juego como una situación en la que una niña tiró todas sus pelotas en la casa y los padres, enojados, deben recogerlas. Los estudiantes pretenden estar enojados. Se reproduce una canción relajante durante el juego. Pueden recolectar 2 colores al mismo tiempo según la indicación. Los demás estudiantes están sentados en fila, animando a sus compañeros y diciendo “Look, there!” si es que ven pelotas que falten.

#### **Juego #3 (Turnos individuales): “Jumping numbers”:**

El juego consiste en seguir los comandos en inglés, y saltar por turnos individuales sobre los números marcados en el suelo, según las indicaciones del docente.

Modificación: El docente pregunta “Yes or no?” luego de que un estudiante salte para que todos respondan si lo hizo correctamente o no. Si responden que no, el estudiante en turno puede volver a saltar hasta acertar.

#### **Juego #4 (Turnos individuales y en parejas): “Throw it!”:**

El juego consiste en seguir los comandos del docente: levantarse de la silla, colocarse encima de la X marcada en el suelo, atrapar el saco pequeño con las manos y lanzarlo hacia donde el docente indique, puede ser hacia un color, figura geométrica, o un número.

Modificación: Se pueden escoger los turnos cantando una canción como “Innie, Minnie, Miney, Moe”, y lanzarle el saco al que le toque, para captar más la atención e interés de todos. En cada turno se le pregunta a todos los estudiantes “Is this red?, is this a triangle?, is this number 4?”, para volver a mantener su atención y reforzar los conocimientos.