

BITÁCORA DEL APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO

Esta herramienta busca promover la reflexión sobre la intervención pedagógica de los docentes a través de la autoevaluación y reflexión con su líder educativo. Para esto, será necesario observar una actividad de juego facilitada por una educadora o educador.

PARTE I. ARRANCANDO MOTORES A TRAVÉS DEL JUEGO

1. Una vez que hayas observado la actividad de juego facilitada por la educadora o educador, programa un espacio para comenzar el diálogo.
2. Menciona a la o el educador que este espacio es para conversar sobre su trabajo facilitando el aprendizaje a través del juego.
3. Comencemos con un juego para despertar la observación, reflexión y escucha activa:

- Sentados frente a frente, un participante comenzará realizando movimientos con su cuerpo y cara, el otro deberá ser su espejo.
- Realicen movimientos complejos y graciosos e intercambien el rol.
- Después, comenten, ¿qué observaste en mí durante este momento de juego?






La actividad de juego para comenzar puede cambiar cada vez que tengamos una sesión nueva, inventen sus propios juegos.

Recuerden que el objetivo es establecer conexión, escucha y reflexión para las siguientes partes de la bitácora.



PARTE II. LAS EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO

Con la siguiente tabla observaremos la medida en la que las características del juego estuvieron presentes en la actividad de juego facilitada por la o el educador.

Marca con una tachita lo que observaste en las niñas y niños durante tus actividades		Todo el Tiempo	Más de una vez	Una vez	Nunca
Alegre		Disfrutaron de la actividad.			
		Se mantuvieron animados, a pesar de los momentos de frustración.			
Socialmente Interactivo		Compartieron ideas o perspectivas con otros.			
		Se relacionaron con sus pares o cuidadores en el juego (de manera verbal o física).			
Involucramiento Activo		Tuvieron la oportunidad de tomar decisiones sobre la manera de realizar la actividad.			
		Se observaron concentrados en el momento de juego.			
Iterativo		Identificaron cuando algo no estaba funcionando.			
		Intentaron diferentes maneras de lograr un objetivo.			
Significativo		Recordaron experiencias similares "Es como cuando...".			
		Sacaron alguna conclusión o idea nueva a partir del momento de juego.			

PARTE III. USO DEL ESPECTRO DE FACILITACIÓN DEL APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO EN LA PRÁCTICA

Selecciona las acciones que más realizas durante el juego con las niñas y los niños:

1. Seleccionen las acciones que más realizaron las niñas y los niños durante la actividad.
2. Seleccionen las acciones que más realizó la o el educador durante la actividad.

Rol de Niño:

- Eligen la actividad de juego y cómo realizarla
- Exploran los materiales y los utilizan de diferentes maneras.
- Juegan con base en la propuesta de la o el educador.
- Se organizan con otras niñas y niños y hacen acuerdos para lograr el objetivo propuesto por la o el educador.
- Siguen las reglas del juego propuesto.
- Están atentos y siguiendo las instrucciones de la actividad.



Rol del Adulto:

- Permití que las niñas y los niños tomaran el control de las actividades.
- Facilité el ambiente y los materiales para el juego.
- Incentivé su curiosidad haciendo diferentes preguntas o siguiendo sus hipótesis.
- Inicié el juego y permití que las niñas y los niños lo dirigieran con sus ideas e intereses.
- Apoyé a las niñas y niños a lograr el objetivo.
- Observé y acompañé el juego de las niñas y niños sin dirigirlo.
- Acordé con las niñas y los niños las reglas del juego a realizar.
- Ayudé a las niñas y niños a unirse al juego con sus pares.
- Di instrucciones o expliqué cómo se tiene que hacer la actividad.

¿Qué punto del espectro usas con más frecuencia? ¿Cuál punto del espectro necesitas promover más? Recuerda que los cuatro puntos en el espectro benefician el desarrollo integral de los niños y niñas, y es importante que los cuatro sean promovidos.

REFLEXIÓN

PARTE IV. REFLEXIONES Y SIGUIENTES PASOS

Dialoguemos sobre cómo enriquecer nuestra práctica. Usen las siguientes ideas para reflexionar y determinar juntos siguientes pasos:

- ¿Cuál es tu meta? Vamos a establecer una meta que trabajaremos de aquí a que nos volvamos a ver.

Ejemplo: "Integrar a mis actividades lúdicas momentos de juego libre para potenciar la curiosidad, creatividad y autonomía en las niñas y niños."

- ¿Qué necesitas para alcanzar esta meta? Valoremos la situación actual.

Ejemplo: "Crear alternativas flexibles para mi planeación, traer materiales del interés de los niños para seguir su iniciativa y así puedan explorar, generar sus propias hipótesis, investigar y crear."

- ¿Qué ideas se nos ocurren para lograrla? Menciona al menos tres opciones, cuándo y cómo las pondrán en práctica. Menciona al menos tres opciones viables.

Ejemplo:
Integrar momentos de juego libre en las planeaciones al menos dos veces por semana.
- Hacer una lista de observaciones de las niñas y niños de mi grupo y qué les interesa.
- Dirigir menos y acompañar más.
- Permitir que ellos dirijan estas actividades.
- Observar a las niñas y los niños e intervenir solo si hay conflictos o si ellas y ellos lo solicitan.

CIERRE

- El líder educativo podrá acompañar al docente en este plan de trabajo brindando ideas y estrategias de acuerdo con la meta que se plantea a partir de este ejercicio de observación y diálogo.
- El líder educativo podrá recomendar actividades de aprendizaje a través del juego (de las 100 actividades que se han compartido a lo largo de la formación "Aprendizaje a través del Juego en Preescolar") para promover los diferentes puntos del espectro a fortalecer.
- Para la siguiente sesión de retroalimentación y valoración, líderes y docentes deberán dialogar sobre los avances y retos de esta meta y qué opciones novedosas o diferentes pueden crear juntos para seguir fortaleciendo el uso del aprendizaje a través del Juego.