**Titulo:**

Beneficios del juego para el cumplimiento de reglas y normas en niños de preescolar.

**Autor:**

Karla Cecilia Martínez Espinosa

**Resultados**

1. **Jerarquización de necesidades**

La jerarquización de las necesidades basándonos en la teoría de Maslow donde se hace una estructura acorde a las necesidades e intereses del individuo, teniendo como antecedentes entrevistas, cuestionarios y observaciones realizadas en el jardín de niños donde se realizan las practicas del semestre actual del ciclo en curso, se pudo identificar en los alumnos la falta de practica de cumplimiento de reglas y normas, lo cual afecta a la integración sana y pacífica, así como en los aprendizajes de los alumnos debido a que no todos llegan a tener la reflexión de las consecuencias que pueden tener sus actos y actitudes, además de ayudar en el desarrollo personal y social que es uno de los enfoques del plan de estudios Aprendizajes clave (2018) donde el objetivo principal es formar ciudadanos de bien, que tengan en cuenta los valores, la convivencia, la diversidad y el aprender a trabajar en equipo, para crear así un mejor desarrollo de comunidades en un futuro.

1. **Diagnóstico de la problemática socioeducativa**

El diagnóstico es el análisis que se realiza para determinar el estado de una situación, en el caso de la problemática detectada, al iniciar el semestre se hizo un diagnostico general del grupo en conjunto a la educadora titular donde se detectó cómo área de oportunidad en el grupo el desarrollo personal y social, debido a que los alumnos no siempre identifican acciones favorables para la sana convivencia e incluso son pocos los que reflexionan sobre las consecuencias que puede tener el realizar lo contrario en algunas situaciones dificultando así el seguimiento de las normas del aula, sin embargo logran comentar sus experiencias personales, demostrando el trabajo y las relaciones dentro del núcleo familiar.

1. **Proyecto de intervención socioeducativa**

Un proyecto de intervención es un plan donde se hacen mejoras hacia una problemática o situación detectada, en este caso la falta de cumplimiento de normas y reglas en los alumnos de nivel preescolar, donde se buscaron las soluciones que logren crear nuevos modos de convivir, tanto en la familia y en la vida cotidiana, estas soluciones deben ser de una forma creativa y pacífica sin violencia es decir construyendo lazos sociales de convivencia con normas, valores y respetando las diferencias de la comunidad.

Por ello se tomó la decisión de implementar actividades en base al juego utilizándolo como herramienta y estrategia para motivar el aprendizaje de los niños, así como potenciar la aceptación y cumplimiento de las normas, implícitas o explícitas en todo juego de reglas, además de que desarrollan sus habilidades, capacidades y socialización de un amanera natural, pero sobre todo fomentan su creatividad, su manera de solucionar los problemas e incluso refuerzan valores puesto que al seguir reglas e instrucciones aprenden a escuchas, respetar turnos, a sus compañeros y los materiales, además de que se fomenta la reflexión pero sobre todo la integración dentro del aula debido a que puede llegar hacer un factor que perjudica el trabajo escolar tanto en el desenvolvimiento del docente como en el desarrollo de los alumnos, esto a que no se logra el cumplimiento de lo planeado para las clase pues al estar controlando al grupo puede llegar a perderse el hilo de las actividades es decir que no se logran los objetivos por lo cual una de las mejoras que se planearon fue el buscar estrategias de control de grupo tales como canciones, cuentos, juegos, pero sobre todo para que los alumnos comiencen a respetar turnos y generar una convivencia sana.

Cabe señalar como menciona Medrano (1996) la disciplina no es un objetivo educativo en sí misma, sino es un medio para alcanzar otros [objetivos](https://www.monografias.com/trabajos16/objetivos-educacion/objetivos-educacion.shtml), por ello en conjunto con la educadora se tomó la decisión de en estas jornadas próximas retomar las normas y aprendizajes relacionado la conducta y el juego por ejemplo; al empezar la jornada laboral se toma un tiempo para recordar las normas y reglas del salón y de convivencia, además de que al realizar actividades dentro y fuera del salón se dejan claras las reglas y entre ellos se explican para que queden más comprendidas, en estas jornadas la mayoría de mis actividades son basadas en juegos además de que los niños aprenden de un amanera divertida se tienen reglas y para que cumpla el objetivo o todos participen es necesario que se cumplan por ejemplo se implementó el Jenga con el cual ellos estaban muy emocionados pues esperaban su turno para poder sacar la pieza y poder ganar, de igual manera paso al aplicar el Twister esta actividad realmente funciono pues se llegó a tener una convivencia sana y divertida con los niños donde todos participaron e incluso se echaban porras para que no pisaran otro color o el suelo y perdieran o el rally donde se encontraron diferentes actividades que se tenían que hacer en conjunto e individuales aso lo mismo que con la anterior el salón se integró de la mejor manera, ellos saltan identificando las huellas de los dinosaurios para saber a qué dirección van, lanzaron aros desde una distancia y recorrieron los dinosaurios al ritmo de la música en diferentes maneras (lento, rápido, brincando, etc.), pude notar que cuando trabajamos en base a competencias ellos escuchan las indicaciones y reglas para poder ganar y cumplir con cada una de la actividades, se están manejando estrategias de control de grupo tales como: participación para que respeten turnos se selecciona al azar el alumno que pasara a participar o realizar la actividad, además de que se implementaron y desarrollaron talleres y actividades en conjunto con las demás practicantes una de ellas fue el trabajar rincones con juegos de mesa, dentro del aula, para fomentar, por medio de éstos, la convivencia entre los alumnos y el seguimiento de las reglas y turnos de los mismos, otra fue un rally donde las actividades fueron relacionadas a loso valores más comunes dentro y fuera de las aulas, se pidió intervención por parte de los padres para la realización de obras y cuentos en relación a la convivencia, entre otras actividades que apoyan el fortalecimiento del cumplimiento de normas y reglas a través del juego.

**4. Seguimiento y evaluación**

Realmente se logro el objetivo del proyecto que como se menciona anteriormente se ve un gran cambio en comparación al diagnostico inicial al termino de la segunda jornada de práctica, debido a que no solo se implementaron actividades que fueran entretenidas o llamativas para los niños donde solo juegan, sino que son actividades que cumplen con un propósito para mejorar el desempeño de los alumnos, desarrollando competencias y habilidades para su vida cotidiana.