

GOBIERNO DEL ESTADO DE PUEBLA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 213

A través del juego se logrará el cuidado
de los recursos naturales en el segundo
y tercer nivel de educación preescolar.

Angelina Hernández Martínez

Propuesta pedagógica que
presenta para obtener el título de
Licenciado en Educación Preescolar
para el Medio Indígena.

ASESOR
LIC. JULIO RAMIREZ ACEVEDO

Tehuacán, Puebla, 2001

INDICE

INTRODUCCIÓN

CAPITULO I Definición de un objeto de estudio

- 1.1. Presentación
- 1.2. Justificación
- 1.3. Planteamiento del problema

CAPITULO II Análisis del problema

- 2.1. Contexto comunitario y escolar
 - 2.1.1. Características geográficas
- 2.2. Condiciones socioeconómicas
 - 2.2.1. La alimentación
- 2.3. El contexto de la comunidad
- 2.4. Análisis del contexto con relación a la educación
 - 2.4.1. Grupo escolar

CAPITULO III. La alternativa pedagógica: Estrategia Metodológica-Didáctica

- 3.1. La formulación de la estrategia
- 3.2. Propósito de la alternativa.
- 3.3. Objetivo
- 3.4. Contenido
- 3.5. Sesiones

CAPITULO IV. Fundamentación de la propuesta pedagógica. Referencias teóricas.

- 4.1. Importancia de la educación.

- 4.1.1. Propósito del campo
 - 4.1.2. De propuesta pedagógica
 - 4.1.3. Concientización
 - 4.1.4. La enseñanza de la educación indígena
- 4.2. La importancia del juego en la enseñanza-aprendizaje
 - 4.2.1 .El juego
 - 4.2.2. La enseñanza por medio del juego
 - 4.2.3. El juego simbólico
- 4.3. Proceso de enseñanza-aprendizaje

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS.

INTRODUCCIÓN.

En el presente trabajo se aborda un planteamiento que surge de una necesidad y de un problema sobre el cuidado de las plantas para mejorar la enseñanza de uno de los contenidos del Plan y Programa de Educación Preescolar con respecto a las ciencias naturales; en ésta se propone realizar una serie de actividades de la profesora, encaminadas aun determinado fin: que los alumnos aprendan a cuidar y valorar su entorno natural.

Por lo que se plantea que los alumnos con la colaboración del maestro y padres de familia logren rescatar y valorar elementos naturales en el que se encuentra involucrado el niño, y más que nada, que descubra nuevos conocimientos acerca de su entorno. El trabajo está organizado por cuatro capítulos:

En el capítulo I, se desarrolla una presentación, justificación y el planteamiento del problema de manera general.

En el capítulo II, se analiza el problema dentro del contexto comunitario, tanto en sus características geográficas como en sus condiciones socioeconómicas; así también se analiza lo institucional que es inmutable, así como algunos otros factores que afectan el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La alternativa pedagógica que se sitúa en el capítulo III, es la estrategia metodológica-didáctica, en donde se propone la solución del planteamiento del problema, que es el cuidado de las plantas, proponiendo la estrategia, los propósitos, los objetivos, el contenido, las actividades a realizar; asimismo, los materiales a utilizar y la evaluación que se va a llevar acabo.

En el capítulo IV, se fundamenta la propuesta pedagógica considerando diferentes autores para argumentar el trabajo por medio de la teoría con un enfoque hacia la enseñanza-aprendizaje por medio del juego.

Como todo trabajo tiene un inicio y un final, en las conclusiones se explican los logros que se pudieran obtener con la propuesta pedagógica, así como las dificultades que se presentaron en la elaboración de la misma. Se finaliza con la bibliografía y los anexos.

CAPITULO I

DEFINICIÓN DE UN OBJETO DE ESTUDIO

1.1. PRESENTACIÓN.

La Dirección General de Educación Indígena, presenta un Plan y Programa del nivel de educación preescolar en donde propone que se trabaje de manera integral, ya que el niño es un ser en desarrollo que presenta características en sus cuatro dimensiones que son las siguientes: afectiva, social, intelectual y física, ya que desde el momento en que nace comienza a aprender; en sus primeros años de vida la familia es quien se encarga de proporcionarle integración con su medio natural y social que lo rodean, comienza a desarrollar su propia identidad.

Es por eso que en la escuela se enseña de acuerdo a los intereses del niño, ya que la propuesta de trabajo es flexible, en donde el maestro bilingüe tiene un papel fundamental en la selección y organización de las actividades, partiendo de los intereses del niño y el contexto en el que se realiza el quehacer educativo.

Como docente es indispensable y fundamental relacionarse con el medio exterior, convivir e interrelacionarse para poder llevar a cabo dicha propuesta pedagógica, con base a las formas de aprendizaje del niño, además de que la estrategia y actividades que se proponen se realizarán para mejorar el ambiente natural, utilizando creatividad y disponiendo de tiempo, en ésta se persigue que el niño aprenda de forma natural por medio del juego, relacionándose con su medio ambiente, dentro de ésta, se toman en cuenta los bloques de juegos y actividades que son los siguientes: de sensibilidad y expresión artística, de psicomotricidad, de relación con la naturaleza, de matemáticas, lenguaje, sobre valores, tradiciones y costumbres y, por último, organización de el espacio y tiempo; con eso se busca que el niño desarrolle sus capacidades artísticas e intelectuales; asimismo, que reconozca su medio ambiente y se relacione con el y que tome en cuenta estos aspectos dentro de la escuela, así como su lengua para que haya continuidad de conocimientos.

Como docente, es necesario coordinar las actividades de acuerdo a los intereses del alumno y así promover la imaginación, la creatividad, actitud investigadora y crítica; haciendo al alumno partícipe en las actividades didácticas y no un elemento pasivo, asimismo, desarrollando sus habilidades intelectuales.

La metodología por proyectos se caracteriza por mantener congruencia con el principio de globalización, en la que se desean que el niño aprenda en relación al medio que lo rodea, a sus necesidades, valores y conocimientos primarios; y así encuentre una hilación en las formas de aprender. Promover todos estos medios de trabajo significa que el alumno aprenderá a interrelacionarse, tendrá una autonomía que lo ayudará a desarrollarse, a organizarse ya promover su auto aprendizaje, asimismo, que sea un investigador de su propia realidad social.

Dentro de la educación y, en todo los niveles, a las ciencias naturales se les ha dado poca importancia, se enfocan más a las matemáticas y al español; sin embargo, yo las considero porque es el medio natural en el que se encuentra inmerso el ser humano, es fuente de vida, ya que en la actualidad existe una crisis ambiental que afecta a los recursos naturales, por ello es necesario que desde la etapa preescolar se les inculque este conocimiento, de aprecio, respeto y conservación de la naturaleza, considerando el niño como parte de ella.

En la comunidad de San Bernardino Lagunas, en donde laboro, se le ha dado poca importancia a los recursos naturales, porque la gente se sigue dedicando a la tala de árboles, a la comercialización del carbón y leña; y esto se ve reflejado en los niños porque a veces no asisten a clases por ir a elaborar el carbón o cortar leña, esto me llevó a investigar ya enfocarme sobre este problema de las plantas.

1.2. JUSTIFICACION

Laboro en la comunidad de San Bernardino Lagunas, municipio de Vicente Guerrero, Estado de Puebla, en el jardín de niños VASCO DE QUIROGA, que se encuentra situada

en la Sierra Negra de la región de Tehuacán, a una hora de distancia, tomando en consideración que llevo 8 años en este centro de trabajo he detectado la situación que prevalece, ya que existe una problemática, quizá a nivel región. Esta comunidad mencionada, pertenece a la denominada Sierra Negra porque hace muchos años estaba lleno de vegetación, tanto que se veía muy oscuro, en la actualidad solo se ven cerros con unos cuantos arbolitos espaciados, con muchos terrenos áridos; este problema esta presente, ya que los recursos naturales se están agotando, las autoridades, tanto educativas como civiles nada pueden hacer para que esto no siga, así mismo se ha observado que los adultos y los pequeños no le han dado mucha importancia a la naturaleza, es decir, la mayoría de las personas que habitan en este lugar se dedican a la tala de árboles, su justificación es de que viven de la naturaleza para el sostén económico familiar, esto me llevo a plantear dicha problemática, ya que para mi es importante que se cuide el ambiente natural, para el bienestar de nuestros hijos.

Tomando en cuenta que la finalidad del subsistema de Educación Indígena es la de promover al niño sobre el cuidado y preservación de su entorno natural, considerando que en las comunidades indígenas, la naturaleza es el centro de cosmovisión en donde se consigue la fuente de trabajo para obtener sus alimentos.

1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

A través del juego, los alumnos y las alumnas del segundo y tercer nivel de educación preescolar Indígena de la Escuela "VASCO DE QUIROGA" de la comunidad de San Bernardino Lagunas, Municipio de Vicente Guerrero, Estado de Puebla, se logrará el cuidado de los recursos naturales de su entorno.

CAPITULO II

ANÁLISIS DEL PROBLEMA

2.1 CONTEXTO COMUNITARIO Y ESCOLAR

2.1.1 CARACTERISTICAS GEOGRAFICAS

La comunidad lleva por nombre San Bernardino, por el santo patrón que le asignaron nuestros antepasados y Lagunas por encontrarse ubicada entre las tres Lagunas, que se encuentra en la sierra Oriente de la región de Tehuacán y se localiza a 50 Km. de distancia. Colindando al norte, con el Estado de Veracruz; al sur, con Santa Catarina Otzolotepec; al oriente, con la comunidad de Rancho Cabras, municipio de Tehuacán, Puebla; al poniente, con el municipio de Nicolás Bravo. Este lugar cuenta con una extensión total de 8,850 hectáreas de terreno que sirve a los vecinos en la agricultura, pastura y bosques.

Las condiciones climatologicas que predominan es el frío y heladas en los meses de noviembre y diciembre, aunque en los meses de abril mayo y junio es templado, con lluvias en los meses de julio y agosto, en septiembre otro poco.

En cuanto a la orografía, con cerros y llanuras es un lugar accidentado, que tiene una altura aproximadamente de 2,450 m sobre el nivel del mar; cuenta con las siguientes montañas que son: Amapolas, Tlapitzahua, El Tule, Los Oyameles, Chipila, Texapa, entre otras; así mismo, cuenta con dos lagunas que son: Laguna Chica y Laguna Grande; se cuenta que pertenecen a dos cuencas, la de Río Blanco y la del Papaloapan. Al Noroeste, arroyos de tipo temporal, al centro, este, suroeste, arroyos que forman ríos; con respecto al suelo, es muy seco por los escasos árboles y lluvias, también se cuenta con un banco de arena, y con mucha piedra.

Anteriormente era sumamente rica en cuanto a la flora, en la actualidad a disminuido en gran escala, por la enorme tala de árboles porque las personas de esta comunidad no valoran los recursos naturales que tienen, sin embargo, sólo ven su beneficio más no piensan en el futuro y esto viene a repercutir en la educación de sus hijos; la fauna en este

aspecto aun se encuentran animales como los conejos, tlacuaches, zorrillos y ardillas.

2.2. CONDICIONES SOCIOECONOMICAS

2.2.1 LA ALIMENTACIÓN

La ocupación principal de los pobladores de la comunidad es la agricultura de tipo tradicional y los cultivos que se siembran son el maíz, papa, cebada, haba, frijol, etc., todos de autoconsumo y solamente la madera se comercializa.

Los productos que constituyen la fuente de alimentación son: frijol, arroz, chícharos, habas, papas, maíz y productos de origen animal, la mayoría de estas personas consumen sus alimentos tres veces al día.

2.3. EL CONTEXTO DE LA COMUNIDAD

En lo referente a la lengua indígena, solamente los ancianos hablan el náhuatl, pero en su mayoría de la población son monolingües español, incluyendo los niños y las niñas.

Uno de los platillos alimenticios favoritos de las personas de esta comunidad es el mole poblano, ya que regularmente en la mayoría de las fiestas que realizan lo consumen.

Dentro de sus creencias que tienen son las siguientes: Para que el maíz de buena cosecha es necesario esperarse hasta la luna llena para sembrar, así mismo si llegan abarrer el maíz después de las seis de la tarde llora. Cuando una zorra chilla es porque alguien se va a morir. Si una muchacha se esta arreglando, se cae el espejo y se quiebra significa que su novio la va a dejar. Si un día martes inician las clases y sus hijos se llegan a presentar significa que nada van a aprender.

Entre los tratamientos de las enfermedades con medicinas tradicionales se emplean plantas como son: árnica, que sirve para el lavado de heridas, el zauco, flor de pascua, gardenia, azucena, ortiga, epazote; el encino que sirve para la caída del pelo, te de

manzanilla para el dolor de estomago, cebolla morada para el resfriado etc.

Referente a las costumbres y tradiciones podemos mencionar, que una de las mas grandes es la fiesta tradicional en honor al santo patrono San Bernardino, que se celebra año con año que es el 20 de mayo; los mayordomos son los que organizan la recolección de las aportaciones económicas del pueblo, así mismo, en esta fecha se realizan los bautizos, comuniones y casamientos, en donde la edad promedio es entre los 16 y 17 años; para esta ceremonia los novios se ponen de acuerdo y buscan a una persona mayor de edad, llamado "tetlali", quien hace los preparativos para el pedimento a la novia; el tipo de casamiento es por el registro civil y posteriormente por la iglesia.

Las formas de organización para el trabajo comunitario, es por medio de asambleas, faenas así mismo aun se practica el trabajo de "mano vuelta" ayudándose unos a otros; también existe el trueque o cambio de productos.

2.4. ANALISIS DEL CONTEXTO CON RELACION A LA EDUCACIÓN

2.4.1. GRUPO ESCOLAR

El grupo esta conformado de 26 alumnos, 14 niñas y 12 niños de 3 y 4 años de edad, de segundo y tercer nivel de educación preescolar; normalmente asisten los del tercer nivel, porque los padres de familia prefieren mandarlos solo un año ya que manifiestan que son muchos gastos y que sus hijos solo van a jugar.

En cuanto a las faenas se les manda a citar para que realicen limpieza en el perímetro de la escuela y sólo llegan unos cuantos, es decir, de 24 llegan 5 personas; es preocupante pensar que a ellos no les interesa su institución ni la educación de sus hijos; así mismo, los padres de familia son irresponsables porque en cuanto a las cooperaciones para la escuela regularmente los gastos los cubren las madres, se justifican de que ellas reciben dinero de PROGRESA.

En este periodo escolar se ha recibido mucho apoyo por parte del DIF ya que los niños reciben desayunos escolares y esto los ha motivado a asistir más constantemente a la escuela; pero por otra parte, el programa PROGRESA ha venido a repercutir en el descuido de sus hijos porque las madres de familia son llamadas a platicas con frecuencia, en la clínica o municipio, a cobros, a dejar documentación ya faenas; todo esto viene a repercutir en sus hijos porque se van todo el día y, cuando esto sucede, los niños llegan a clases sin desayunar, sin aseo personal, e inclusive, muchos ese día no vienen porque sus madres están obligadas a cumplir para que no les quiten este programa PROGRESA.

El contexto Institucional cuenta con dos aulas que son muy amplias de 8 por 6 m. Cada una con una capacidad de 30 alumnos por aula; el área del terrero es muy reducido; no se pueden adaptar juegos infantiles, es un lugar accidentado; con el apoyo de las autoridades del ayuntamiento municipal, se construyó el muro de contención y la puesta de maya, los salones fueron contruidos por la Comisión del Papaloapan y cuenta con las siguientes características: bien ventilados, con mucha iluminación, techo de lámina de asbesto, muros de block, piso rústico, con sanitarios provisionales; el mobiliario es acorde ala edad del niño; así mismo se cuenta con el siguiente material como: Rincones de Lectura, Programa de Educación Preescolar, librero, escritorio, grabadora, 7 mesas y 28 sillitas en buenas condiciones.

Durante el periodo escolar se realizan visitas domiciliarias con el fin de invitarlos para que asistan diariamente a la escuela, así mismo hacerles conciencia que el nivel preescolar es muy importante, ya que es el cimientto de su educación primaria y para ello se llevan acabo convivíos con madres y padres de familia con la finalidad de que convivan con sus hijos.

CAPITULO III

LA ALTERNATIVA PEDAGÓGICA: ESTRATEGIA METODOLOGICO-DIDACTICA

3.1. LA FORMULACION DE LA ESTRATEGIA

Al haber hecho un análisis general sobre la problemática que existe con los niños y personas de la comunidad, sobre la poca valoración que tienen acerca de la Ecología, es por ello que se propone realizar -con los niños y niñas- actividades con referencia a la naturaleza, que sean de su interés, partiendo siempre de sus conocimientos previos, a través de los juegos que se apliquen; se buscará que el alumno formalice esos conceptos como cuidado, preservación, reforestación , etcétera, así mismo, exprese de manera estética, a través del dibujo, lo que le rodea. Retornando el plan y programa de educación preescolar, que propone una metodología por proyectos, ya que es la forma mas práctica para llevar a cabo las actividades, encaminándolos a su realidad y así poder lograr una buena enseñanza-aprendizaje sobre las ciencias naturales.

Con la estrategia metodológico-didáctica, se pretende que el alumno participe activamente en todo momento, ya sea en equipos, grupales o individuales, que en la interacción maestro-alumno, alumno-alumno, se establezcan relaciones por medio de cantos, juegos, y a la vez estimulándolos por medio de aplausos, obsequiándoles dulces, galletas, globos, etc. Así, ellos sentirán confianza al realizar los trabajos planeados y así, los educandos obtendrán destrezas, habilidades y aprendizajes significativos, formativos, desarrollándose de manera integral en sus cuatro dimensiones: social, afectivo, intelectual y físico. Con el Método de Proyectos, se pretende que el alumno experimente, que sea dinámico, creativo, reflexivo y autónomo de sus propias acciones que conlleven a construir proyectos que le permitan planear juegos y actividades, desarrollando ideas, deseos y hacerlos realidad al llevarlas acabo.

3.2. PROPOSITO DE LA ALTERNATIVA

Con la alternativa pedagógica, consiste que el niño y la niña tengan una relación más estrecha con la naturaleza, que sepan valorar, cuidar, limpiar, etcétera, todo lo que se encuentra a su alrededor, ya que el niño y la niña irán creciendo en medio de ella y será para su bien en el futuro.

3.3. OBJETIVO

Propiciar el interés del niño en el nivel Preescolar para que cuide y valore la naturaleza a través del juego.

3.4. CONTENIDO

El contenido de este conocimiento principal, es la Ecología, como se mencionó anteriormente, que la metodología es por proyectos, ésta se realizará de la siguiente forma y que se llevan acabo en tres momentos o etapas, que son: surgimiento y planeación, realización o desarrollo de las actividades, y evaluación.

Primeramente se realiza el friso, para ello los alumnos son guiados por la educadora aun cierto tema, en este caso el de las plantas y árboles, en donde ellos expresan sus ideas y posteriormente plasman dibujos, recortes y hojas de plantas, en un papel bond; es ahí donde muestran sus saberes y también el interés, de ésta manera se va a conocer el contenido del proyecto y todas las actividades a realizar (ver anexo 1).

PRIMER MOMENTO O PRIMERA ETAPA

SURGUIMIENTO CON LAS SIGUIENTES INTERROGANTES

¿Qué vamos a hacer?

¿Cuánto queremos alcanzar?

- ¿Cómo lo haremos?
- ¿Dónde los haremos?
- ¿Cuándo lo haremos?
- ¿Qué necesitamos?
- ¿Cómo lo conseguiremos?
- ¿Qué hará el grupo?
- ¿Qué hará cada niño?

PLANEACION GENERAL DEL PROYECTO

NOMBRE DEL PROYECTO: LAS PLANTAS

FECHA DE INICIO: _____

PREVISIÓN GENERAL DE JUEGOS Y ACTIVIDADES

- Dialoguemos acerca de las plantas que existen en la comunidad.
- Hagamos el friso, dibujemos, recortemos plantas y árboles medicinales, frutales, comestibles, chicos, grandes, medianos, muchos, pocos, formas y tamaños.
- Peguemos al contorno del dibujo
- Plantemos diferentes tipos de árboles
- Visitemos la zona mas deforestada de nuestra comunidad
- Realicemos un mural ilustrado de un lado la situación económica antes de la deforestación
- Realicemos campañas de reforestación.

PREVISIÓN GENERAL DE RECURSOS DIDÁCTICOS.

- Papel, crayones, tijeras, marcadores, lápiz, cuaderno, semillas, tierra, piedras, arena, hojas de árboles, hojas blancas, palillos, plastilina, tablas, pinturas vinci, etc.

SEGUNDO MOMENTO O SEGUNDA ETAPA

REALIZACIÓN Y DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

3.5. PLANEACIÓN DE LAS SESIONES

SESIÓN 1

TIEMPO PROBABLE A REALIZAR: 25 minutos

BLOQUE: Juegos y actividades de sensibilidad y expresión artística.

CONTENIDO: Artes gráficas y plásticas.

OBJETIVO: Que los alumnos expresen libremente, en forma gráfico-plástica, las experiencias que tienen sobre plantas ejecutando el juego.

TEMA: Las plantas

a) actividades de rutina, las cuales son las siguientes:

- * Formación de alumnos.
- * Revisión de aseo.
- * Cantos de bienvenida (ver anexo 2).
- * Pase de lista, etc.

b) Dialoguemos sobre el tema de las plantas

c) Juguemos a los vendedores y compradores de madera (anexo 3)

d) Dibujemos y pintemos árboles frutales, árboles de madera, plantas medicinales, comestibles y de flor.

e) Peguemos nuestros dibujos en el papel bond.

f) Despidámonos con el canto "El jardinero" (ver anexo 4).

SESIÓN 2.

TIEMPO PROBABLE A REALIZAR: 20 minutos.

BLOQUE: Juegos y actividades de relación con el lenguaje.

CONTENIDO: Lenguaje oral.

OBJETIVO: Se comunique por medio del lenguaje ejecutando el juego.

a) Actividades de rutina.

b) Haciendo un círculo jugaremos "La ranita y la planta" (ver anexo 5).

c) Cada uno de los alumnos tomara una fotografía "Mira y dirás".

d) Después de que la haya observado, posteriormente inventará una historia sobre la misma.

e) Juguemos a recortar en el cuaderno de juegos y actividades "Te mando esta carta" para visitar la zona deforestada.

f) Salgamos al patio de la escuela y juguemos "El jinete salvaje" (ver anexo 6).

SESIÓN 3

TIEMPO PROBABLE A REALIZAR: 25 minutos

BLOQUE: Juegos y actividades de relación con la naturaleza.

CONTENIDO: Ecología.

OBJETIVO: Que observe su entorno natural estableciendo una interacción por medio del juego.

a) Actividades de rutina.

b) Cantemos el canto "La plantita" (ver anexos 7).

c) Vayamos a visitar la zona más deforestada de nuestra comunidad.

d) Juguemos en pleno rayo del sol "Cuidado con el palote" (ver anexo 8).

e) Descansemos en pleno rayo de sol.

f) Descansemos en la sombra.

g) Hagamos comparaciones, sol y sombra.

h) De regreso al salón de clases, organicemos equipos de cuatro niños y niñas para traer plantas.

i) Traer machete, azadón, abono yagua.

j) Despidámonos con el canto "Que linda casita" (ver anexo 9).

SESIÓN 4

TIEMPO PROBABLE A REALIZAR: 30 minutos

BLOQUE: Juegos y actividades de sensibilidad y expresión artística.

CONTENIDO: Artes gráficas y plásticas.

OBJETIVO: Que el alumno diferencie jugando.

a) Actividades de rutina.

b) Juguemos buscando en libros, revistas, periódicos, etcétera, bosques, selvas y montes.

c) Recortemos donde haya muchos árboles.

d) Peguemos en hojas blancas.

e) Hagamos un álbum de recortes de plantas y árboles.

f) Comparemos quien realiza mayor número de hojas.

SESIÓN 5

TIEMPO PROBABLE A REALIZAR: 45 minutos

BLOQUE: Juegos y actividades de relación con la naturaleza.

CONTENIDO: Ecología.

OBJETIVOS: Desarrollar su pensamiento a través de la observación y experimentación.

a) Actividades de rutina.

b) Jugaremos a "Don José" (ver anexo 10).

c) Salgamos del salón de clases con nuestras herramientas que trajimos para sembrar las plantas en el área del plantel educativo.

d) De regreso al salón de clases para finalizar con nuestra actividad repetiremos la poesía "cultiva" (ver anexo 11).

SESIÓN 6

TIEMPO PROBABLE A REALIZAR: 40 minutos

BLOQUE: Juegos y actividades de matemáticas.

CONTENIDO: Geometría.

OBJETIVO: Que el alumno tenga acceso al conocimiento de la geometría a partir de juegos.

a) Actividades de rutina.

b) Cantaremos y jugaremos a la "hoja seca" (ver anexos 12).

c) Saldremos del salón a recolectar hojas de plantas de diferentes tamaños, colores, formas y texturas.

d) Realicemos comparaciones: quien tiene mucho, pocos, grandes, chicos, etcétera.

e) Busquemos a los que tengan formas triangulares, cuadradas, circulares, etcétera.

f) Posteriormente las pondremos en libros para secarlas.

g) Dibujemos una hoja triangular de planta y le pegamos semillas de calabaza o lentejas al contorno del dibujo.

h) En forma de poesía repetiremos "el árbol" (ver anexo 13).

SESIÓN 7

TIEMPO PROBABLE A REALIZAR: 30 minutos.

BLOQUE: Juegos y actividades de relación con la naturaleza.

CONTENIDO: Ecología.

OBJETIVO: Que los alumnos y alumnas participen en las campañas de reforestación de su comunidad.

a) Actividades de rutina.

b) Hagamos un círculo y cantemos bailando el canto "La casita en el bosque" (ver anexo 14).

c) Hagamos dibujos en cartulinas, representando en contra de la tala de árboles.

d) Una vez terminado el trabajo, vayamos formados desfilando por la calle principal con nuestros carteles.

e) De regreso al salón de clases, despedámonos con la poesía "el sembrador" (ver anexo 15).

SESIÓN 8

TIEMPO PROBABLE A REALIZAR: 30 minutos.

BLOQUE: Juegos y actividades de matemáticas.

CONTENIDO: Clasificaciones y seriación.

OBJETIVO: Que el alumno por medio del juego descubra objetos de su entorno.

a) Actividades de rutina.

b) Salgamos del salón y vayamos a conseguir en casas todo tipo de semillas para sembrar.

c) De regreso juntaremos todo lo que recolectamos.

d) Clasifiquemos: frijol, lentejas, maíz, chícharo, agua, algodón, cilantro, naranja, limón, manzana, duraznos, etcétera.

e) Coleccionemos: grandes-chicos, muchos-pocos, etcétera.

f) Clasifiquemos según sus características, formas, tamaños, colores, etcétera.

g) Contemos cuánto tenemos de cada una de las semillas.

Tarea.- traer: Un frasco de vidrio transparente.

Cinco frijoles.

Un pedazo de algodón.

Dejar remojando los cinco frijoles en agua durante toda la noche.

SESIÓN 9

TIEMPO PROBABLE A REALIZAR: 30 minutos.

BLOQUE: Juegos y actividades de relación con la naturaleza.

CONTENIDO: Ecología.

OBJETIVO: Que el alumno experimente a través de la práctica ejecutando el juego.

a) Actividades de rutina.

b) Salgamos al patio de la escuela y jugaremos la carrera de objetos (ver anexo 16).

c) De regreso al salón de clases cada uno de los niños tomará su material que quedó de tarea el día anterior.

d) Envuelven suavemente la semilla en el algodón.

e) Posteriormente mete el algodón y las semillas en el frasco.

f) Vierta un poco de agua hasta que el algodón se humedezca.

g) Colocar el frasco en un lugar donde reciba el calor del sol, en forma indirecta.

SESIÓN 10

TIEMPO PROBABLE A REALIZAR: 25 minutos.

BLOQUE: Juegos y actividades de relación con la naturaleza.

CONTENIDO: Ciencia.

OBJETIVO: Que el alumno jugando conozca los colores elaborándolos con materiales naturales.

a) Actividades de rutina.

b) Salgamos al patio de la escuela y vayamos a recolectar hojas de plantas y flores de diferentes colores.

c) Juguemos: imitando a mamá como hace la salsa en el molcajete.

d) Moleremos hojas y flores.

e) Sacaremos colores como verde, rojo, amarillo, blanco, etcétera.

f) Guardemos en diferentes frascos las pinturas que obtuvimos.

Tarea.- De manera individual investigar y traer diferentes tipos de plantas medicinales que se dan en nuestra comunidad.

SESIÓN 11

TIEMPO PROBABLE A REALIZAR: 30 minutos.

BLOQUE: Juegos y actividades de relación con la naturaleza.

CONTENIDO: Salud.

OBJETIVO: Que el alumno jugando desarrolle su pensamiento a través de la experimentación.

- a) Actividades de rutina.
- b) Juguemos al doctor naturista.
- c) Hagamos lumbré y pongamos el té.
- d) Una vez que haya hervido lo enfriaremos.
- e) Tomemos y probemos diferentes tipos de tés.
- f) Reflexionemos para que sirven las plantas medicinales.

SESIÓN 12

TIEMPO PROBABLE A REALIZAR: 30 minutos.

BLOQUE: Juegos y actividades de sensibilidad y expresión artística.

CONTENIDO: Artes gráficas y plásticas.

OBJETIVO: Que el alumno por medio del juego conozca los colores.

- a) Actividades de rutina.
- b) Vayamos a buscar hojas de formas y tamaños diferentes.
- c) De regreso al salón de clases, los pintaremos con pintura Vinci, con diferentes colores.
- d) Luego los apoyaremos sobre una hoja de dibujo manera de sello.

e) Cada uno de los niños y niñas observará si se parecen con la hoja de la planta.

f) Cada uno de los niños invitará a su papá o mamá para que venga a nuestro jardín de niños a la conferencia que tendremos sobre el cuidado de las plantas.

SESIÓN 13

TIEMPO PROBABLE A REALIZAR: 25 minutos.

BLOQUE: Juegos y actividades de sensibilidad y expresión artística.

CONTENIDO: Artes gráficas y plásticas.

OBJETIVO: Que juegue armando y pegando desarrollando su pensamiento creativo.

a) Actividades de rutina.

b) Formemos equipos de cuatro niños y niñas.

c) De la sesión 5, saquemos que hojas lo más secas que haya.

d) Juguemos armando animalitos o árboles grandes, con las hojas secas, pegándolos con "resistol" en cartulinas.

e) Juguemos comparando que -equipo realizó mayor número de objetos, el ganador será premiado con dulces.

SESIÓN 14

TIEMPO PROBABLE A REALIZAR: 30 minutos.

BLOQUE: Juegos y actividades de sensibilidad y expresión artística.

CONTENIDO: Artes escénicas y visuales.

OBJETIVO: Que el alumno se manifieste libremente utilizando fotografías y postales.

a) Actividades de rutina.

b) Mamás y niños juntos repetiremos la letra del canto "no cortes el árbol" (ver anexo 17).

c) Hagamos una exposición de todos los trabajos que realizamos.

d) Cada uno de los equipos dará a su punto de vista acerca de la tala de árboles, sus cuidados y cultivos de plantas, la contaminación, etcétera.

e) Que cada uno de los padres de familia, narre como era nuestra comunidad antes de la tala de árboles.

f) Juguemos con nuestros padres "La varita mágica" (ver anexo 18).

TERCER MOMENTO O TERCERA ETAPA.

LA EVALUACIÓN

De acuerdo al programa de educación preescolar indígena, la evaluación es de carácter cualitativo, ya que el alumno no se le califica por medio de un examen, sino por medio de sus actitudes, aptitudes, intereses, hábitos, conocimientos y habilidades, ya que el aprendizaje se concibe como un proceso y no como resultado.

a) La evaluación inicial individual, consiste en anotar el nombre de cada alumno y esta llevará rasgos importantes como son: asistió al preescolar, relación de alumno - alumno, maestro -alumno, formas de expresión, es autosuficiente, etc. (Ver anexo 19).

b) La evaluación es considerada como un proceso de reflexión, de análisis crítico y de valoración que realiza en forma grupal, individual y permanente, pero además debe ser reconocida como un momento más de aprendizaje, además verifica el cumplimiento de los propósitos de educación preescolar indígena y la formación del educando, de la actividad de la profesora y la participación de las personas de la comunidad, por lo consiguiente se les evalúa por medio de una evaluación diaria o permanente en realizarlo por medio de preguntas directas hacia con los niños. Al término de cada clase. (Ver anexo 20).

c) La evaluación general del proyecto, en donde se anota el nombre de cada niño, sus logros y dificultades de la planeación de juegos y actividades. (Ver anexo 21).

INFORME FINAL GRUPAL

En esta evaluación consiste en realizar una recopilación de las evaluaciones anteriores, así mismo, de las observaciones por parte de la educadora durante el periodo escolar, tomando en cuenta los avances generales de los alumnos en el proceso de la enseñanza -aprendizaje, considerando la evaluación diaria y grupal. (Ver anexo 22)

INFORME FINAL INDIVIDUAL

En esta evaluación será una síntesis de la evaluación inicial y permanente así mismo registrará los logros, avances de cada uno de los niños durante el ciclo escolar, misma que permitirá formar en consideración los diferentes aspectos del desarrollo del niño de manera general. (Ver anexo 23).

CAPITULO IV
FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA.
REFERENCIAS TEÓRICAS.

4.1. LA IMPORTANCIA DE LA EDUCACIÓN.

4.1.1. PROPÓSITO DEL CAMPO.

En el Centro de Educación Preescolar Indígena, se realizan actividades mediante proyectos en donde los niños manifiestan sus intereses, gustos y juegos. Es ahí donde aprenden a desarrollar su imaginación, manifestándola simbólicamente; en este caso concretándonos al campo de la naturaleza, ya que el Plan y Programa de Educación Preescolar propone: "despertar en el niño la necesidad de seguir conviviendo armónicamente con su medio natural e ir creándoles una conciencia de contar un ambiente sano, una actitud de colaboración...una reflexión sobre las actividades productivas y culturales que se realizan en su comunidad."¹

En los Planes y Programas de Educación Preescolar destaca el bloque de juegos y actividades de relación con la naturaleza, el niño desde que nace conoce su medio ambiente de manera global como un todo, clasifica poco, solo sabe que vive y come de lo que sus padres producen sin importarles que en el futuro será perjudicial para ellos, él participa en las actividades de su grupo familiar y para ello el profesor se propone que cuiden y conserven la Ecología y esto será por medio de las siguientes estrategias:

- a) Mediante el juego, los alumnos tendrán más nociones acerca de la naturaleza.
- b) Por medio de actividades grupales, en equipos e individuales los alumnos conocerán y cuidarán más de su entorno natural.
- c) Facilitar la participación de todos los niños e involucrarlos en todo momento directa e indirectamente en la ejecución de la planeación.

¹ SEP. Plan y Programa de Educación Preescolar Indígena. Pág. 41. México. 1994

4.1.2. DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Tomando en cuenta que las niñas y los niños del nivel preescolar de 4 y 5 años, llegan a la escuela tímidos y callados, sin querer integrarse con sus compañeros y para ello se pretende.

- a) Que las alumnas y alumnos en el futuro reforesten su contexto.
- b) De sus conocimientos previos lleguen a un conocimiento más formal y sistemático.
- c) Partir de sus tradiciones y costumbres en concreto con su medio ambiente favoreciendo el juego simbólico.
- d) Que sus conocimientos los pongan en práctica y los difundan que la naturaleza es lo más indispensable para la vida humana.
- e) Que asimilen y dominen el proceso de enseñanza -aprendizaje, sobre el campo de la naturaleza.
- f) Formar niños y niñas capaces de tomar decisiones propias.
- g) Que el alumno valore la importancia del trabajo escolar.
- h) Que cada uno de ellos disfrute el aprendizaje.
- i) Inducirlos a temas interesantes, con nuevas experiencias y que tengan un propósito.

Es indispensable reconocer que todo esto, es para el bien del niño, ya que la educación es importante para el futuro de nuestros hijos, y que generación tras generación la educación ha cambiando porque el niño ya no es un receptor de conocimientos, sino que

en la actualidad se les da un lugar especial en la escuela, para que manifiesten sus inquietudes y lo que desean conocer.

4.1.3. CONCIENTIZACIÓN

Concientizar a los padres de familia dándoles a conocer que las plantas son lo más indispensable para la vida de todos los seres vivos y que sus hijos tendrán más nociones acerca de la Ecología "las plantas que son cultivadas por el hombre construyen un número muy pequeño de especies,"² la educación persigue un fin y que la enseñanza que se imparte es de acuerdo a los planes de estudio ya que "se va perdiendo el conocimiento tradicional acerca del uso de muchas plantas,"³ en educación indígena se llevan a cabo actividades de acuerdo a los intereses de los alumnos, que se les da mayor oportunidad para que participen.

- a) Que se interesen por obtener información sobre el tema de las plantas.
- b) Ayudando al niño a adquirir una mayor conciencia sobre la importancia de la educación.
- c) La función principal del maestro es la motivación al alumno y esto se realizará mediante el juego.

4.1.4. LA ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN INDÍGENA.

En nuestras comunidades indígenas las casas están muy alejadas y los niños tienen que atravesar cerros de una a dos horas de camino para llegar a la escuela, es por eso que la enseñanza-aprendizaje van relacionados con los problemas de su comunidad, económicas, políticas, sociales y culturales; en éstas se incorporan todos los miembros de la comunidad, el niño juega un papel de suma importancia para la conservación de valores, tradiciones y

² SEP. VAZQUEZ, Yáñez Carlos. "La destrucción de la naturaleza". Méx. 1983. Pág. 82.

³ IBIDEM. La ciencia. México. 1983. Pág. 82

costumbres de nuestros grupos étnicos y para desarrollar la cultura indígena, por lo que analizan que la niñez de México necesita de mayor atención para las comunidades indígenas por lo tanto, la Dirección General de Educación Indígena implementa un Programa de Educación Preescolar para Zonas Indígenas, uso y exclusivo para la atención a la población infantil para las comunidades marginadas y se plantea que la enseñanza-aprendizaje sea en la lengua materna del educando, destacando lo siguiente.

- a) El diálogo será en lengua materna del niño.
- b) El juego como medio natural de aprendizaje.
- c) Involucrar la comunidad en las actividades del centro de Educación Preescolar Indígena.

Por lo anterior, la lengua materna es importante dentro del espacio educativo, la interacción escuela-comunidad deben estar siempre presentes para lograr los objetivos propuestos.

El educando posee conocimientos de su comunidad y la escuela mejorará esos conocimientos para difundirla y hacerla funcional en una forma más crítica y sistemática.

La enseñanza es una actividad muy creativa que puede practicarse en distintos modos, como el de la globalización porque se propicia la participación activa del niño, "estimularlo para que los diferentes conocimientos que tiene, los reestructure y enriquezca en un proceso caracterizado por el establecimiento de múltiples relaciones entre lo que ya sabe y lo que esta aprendiendo."⁴

4.2. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA ENSEÑANZA -APRENDIZAJE.

4.2.1. EL JUEGO.

⁴ SEP. Educación Preescolar para Niñas y Niños Indígenas. "La Enseñanza". México. 1998. Pág. 43

El juego es la esencia de la vida humana, tanto en adultos como en los niños, un niño enfermo no juega pero el niño sano se divierte jugando, "el juego es el medio privilegiado a través del cual el niño interactúa sobre el mundo que le rodea,"⁵ el niño se expresa por medio de él, cuando llega al Centro de Educación Preescolar Indígena, trae consigo una educación informal y que a través del juego formalizará esos conocimientos así como también se expresa de manera más real de lo que se encuentra en su contexto, en él "descarga su energía, expresa sus deseos, sus conflictos, lo hace voluntaria y espontáneamente, le resulta placentero y al mismo tiempo en el juego crea y recrea las situaciones que ha vivido."⁶

Los juegos son actividades lúdicas y recreativas que, para que haya un "gran juego" requieren la participación de grupos numerosos para que este ambiente sea más esencial, en todo tipo de juegos la participación del docente es de suma importancia, por lo tanto debe conducir con alegría y entusiasmo además de que tendrá que cuidar a todos los niños y ver que todos participen en esa actividad, uno de los criterios es saber "jugar, colaborando en equipo", respeto de reglas, el juego honesto, etc.

- Es un elemento didáctico, satisface y genera la motivación
- Nos permitirá conocer la conducta del niño y lo sucedido de las cosas.
- El juego es agente formativo más importante de la vida, es superación, etc.
- Cuando es creativo, se llama arte, es una expresión abierta, es un camino a la libertad, etc.
- Son formas de interrelación humana que no incluyen barreras del convencionalismo.

El juego también se encuentra conectado a la risa y la diversión.

⁵ SEP. Bloque de Juegos y Actividades en el Jardín de Niños.

⁶ IBIDEM. México. 1993. Pág. 22

EL JUEGO INFANTIL

Significa "actividad física y mental fundamental en la vida de los niños y que posibilita el desarrollo armonioso de su cuerpo y de su personalidad."⁷ El juego se encuentra vinculado con el desarrollo infantil, porque inicia un contacto con la realidad y se introduce a las relaciones sociales que la vida le ofrece, por medio de él, se distrae, se divierte, investiga, crea, evoluciona, se integra y se desarrolla así mismo, aprende a mirar y dominar el mundo. En la actualidad se supone que para el niño todo es juego porque va transformando la realidad, según sus gustos y necesidades, según las situaciones vividas con desagrado y dolor.

El juego presenta infinidad de posibilidades educativas para todos los niños "favorece el desarrollo de la motricidad y de la percepción sensorial, el desarrollo de las facultades intelectuales, la adquisición de hábitos y normas de comportamiento y la adquisición de habilidades. Permite que el niño exprese sus sentimientos: agresividad, angustia, amor, temor."⁸

El juego es evolución, porque el niño comienza desde los primeros meses de vida, aunque de una forma repetitiva y conforme va creciendo va ampliando sus conocimientos y acciones y estos son cada vez más diferenciadas a los dos años, empieza a imitar las acciones del adulto, lo toma como centro de su atención, a los tres años es capaz "de hacer la función de otro personaje y de sustituir la acción real por una imaginaria, iniciando el juego simbólico"⁹

El juego con materiales, como son rompecabezas, dominos, etcétera, permite adquirir una auto educación y aprendizaje fundamentales.

El juguete "permite probar y ejercitar su cuerpo, realizar diferentes papeles, identificarse, estudiar y medir sus posibilidades y le facilita de esta forma el ir

⁷ Edit. Santillana. Diccionario enciclopédico de educación especial. México. 1986. Pág. 1203

⁸ Op. Cit.

⁹ Op. Cit.

estableciendo relaciones con el mundo en el que deberá integrarse. A menudo el niño desvía el juguete de la función prevista y lo adopta a su realidad afectiva, emotiva, intelectual y cultural."¹⁰

Todo tipo de juguete permite "al niño... enriquecimiento de las nociones de las formas, los colores, los sonidos y le permite crear libremente situaciones y ambientes; de creatividad, pues le posibilita distintos usos; de socialización, porque le permite exteriorizar y compartir sentimientos."¹¹

4.2.2. LA ENSEÑANZA POR MEDIO DEL JUEGO.

Es necesario que todo niño se adapte al centro de Educación Preescolar y para lograrlo las actividades de inicio serán por medio de juegos para que la enseñanza sea más real, integral y activa, "el niño en esta edad siente placer por imitar y repetir sonidos, por jugar e imitar todo cuanto vea a su alrededor"¹², así comienza a interactuar con sus compañeros de grupo.

Aquí, el juego es la base primordial en esta estrategia como proceso de la enseñanza-aprendizaje ya que si no hay juego no hay actividad. "El juego integra actividades de percepción, actividades sensoriomotoras, actividades verbales y actividades donde se relaciona el conocimiento del mundo de los objetos y de los seres vivos con un alto contenido de afectividad"¹³

Los juegos educativos persiguen que el niño realice una actividad de aprendizaje que le ayudará en su proceso evolutivo, favoreciendo directamente en su desarrollo "es un elemento básico en el desarrollo cognoscitivo del niño: en la construcción del espacio, del tiempo, de la imagen propia"¹⁴

¹⁰ Op. Cit.

¹¹ Op. Cit.

¹² A. Reboredo. "El juego". En Le' 94 UPN. Pág. 101

¹³ Ibidem. Pág. 101

Dentro de la enseñanza -aprendizaje el juego funge un papel tan indispensable para el niño, porque construye un medio eficaz para educarlo así mismo la educación dirige y orienta los juegos para convertirlos en métodos y formas de trabajo para canalizar los intereses y propiciar aprendizajes en el "como medio de facilitar la adquisición y la repetición de ciertos conocimientos indispensables, merced a procedimientos de auto educación y de individualización."¹⁵

Es importante dejar que el niño juegue porque por medio de él constituye una actividad durante un periodo de su vida, se dedican al juego en donde para ellos no tiene fin y no quedan a veces satisfechos.

Existe gran variedad de juegos educativos como son: dominó, rompecabezas, memoria, lotería, etc., los ayudan a identificar, complementar, asociar, analizar el espacio, la memoria, imaginación, pensamiento lógico, táctico, estimulando así al niño a poner en juego todas sus facultades.

La educadora debe aprovechar la forma del juego de los niños para que trabajen en la escuela, preparándose con proyectos educativos para que desaparezca la diferencia entre el juego y el trabajo.

4.2.3. EL JUEGO SIMBÓLICO.

Los niños en edad preescolar apenas se van formando, son sus primeros años en la escuela y poco a poco van dando pasos para llegar al juego simbólico, empiezan a realizar sus primeros trabajos, "porque conforme va creciendo, va desarrollando su capacidad por medio de la lengua escrita, del dibujo, expresa el estado de ánimo emocional e imaginativo,"¹⁶ por lo tanto es necesario estudiar los trazos que ellos hacen para expresar su intención, algo muy importante que se debe retomar, parten de algo desconocido y cuando

¹⁴ Ibidem.

¹⁵ O., de Croly y E. Monchamp. "El juego y el Trabajo en Ant. UPN. Le' 94. Pág. 142".

¹⁶ Leal Aurora. "Un complejo de sistema de simbolización llamado lengua escrita". Ant. Base. Pág. 105 a 106.

los niños cuestionan, dar respuesta, sin bloquear las dudas para que el niño de preescolar aprenda a discutir y preguntar sin temor alguno, de esta manera estamos desarrollando la creatividad de los niños, porque "por medio del pensamiento simbólico representa objetos, acontecimientos, personas u otros, esta capacidad representativa se manifiesta en diferentes expresiones de conducta."¹⁷

Al pensar en el juego simbólico, estamos hablando sobre imitaciones que hacen los niños, porque se identifican con la mayoría de las ocupaciones del hombre, ejemplo, el que construye, el que compra, el que vende, el médico, la costurera, el carpintero, etc., "el niño toma conciencia del mundo aunque deformada, para él el juego simbólico es un medio de adaptación tanto intelectual como afectivo"¹⁸

Los niños de edad preescolar en su mayoría del tiempo le dedican al juego dado que generalmente imaginarios, que cuando descubre algo nuevo lo encuentran interesantes y fascinante, como "el dibujo es otra forma de representación de lo real que comparte con el juego, el placer que produce su realización y que construye una imitación de la realidad,"¹⁹ que busca dramatizar sus actividades desde temprano hasta la noche, mientras las versiones las manejan a su modo, así mismo los juegos representativos tienden a dirigirse en dibujos, historias, títeres, etc.

En esta etapa del niño Preescolar es a menudo simbólico, lo cual es importante para su desarrollo tanto psíquico, físico, como social, así mismo permite establecer relaciones afectivas porque "el niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo a sus necesidades,"²⁰ en donde los materiales son trozos de papel que les convierten en billetes para jugar a las tienditas, la caja de cartón en un camión.

Aquí el niño toma diferentes papeles, sus juguetes son un apoyo más para su creatividad, para este tipo de juegos regularmente imitan a la mamá y papá, el profesor, el

¹⁷ Ibidem. Pág. 106

¹⁸ J. Piaget. "Estudios del desarrollo del niño". Ant. Basc. UPN. Desarrollo del niño y aprendizaje escolar. Pág. 106.

¹⁹ DELVAL, Juan. "De la acción directa a la acción mediata, la representación". Ant. Basc. UNP, Pág. 87

chofer, entre otros, a su vez esto le permite ver la realidad en la que vive y se encuentra a su alrededor; como lo afirma el autor, "permite transformar lo real por asimilación a las necesidades del yo... desempeña un papel fundamental porque proporciona al niño un medio de expresión propia y le permite... resolver mediante él conflictos, conflictos que se plantean en el mundo de los adultos."²¹

El juego simbólico tiende a ser de diferentes formas como son juegos de representación, pero también va relacionado por medio del dibujo, sobre todo para este nivel Preescolar porque "el dibujo se encuentra situado entre el juego simbólico y la imagen mental con la cual se relaciona por el intento de ambos de imitar a la realidad".

Quizás el niño de 5 años se siente incapaz cuando se le propone que realice un dibujo en el papel, que se exprese libremente por medio de rayas o trazos, para ello se entiende que "el dibujar el niño contribuye mucho su conocimiento de la realidad, su capacidad de observación,"²² por lo que es indispensable manifestarle a él que tome conciencia y que le será muy útil para su desarrollo motor "ya que tiene que aprender a controlar sus movimientos y hacerlos cada vez mas finos,"²³ porque es un instrumento del trabajo en la escuela.

En el simbolismo pictórico del niño expresa sus sentimientos sin preocuparse demasiado en algunos detalles, "el niño va creando gran cantidad de recursos para expresar sus ideas mediante el dibujo, de forma cada vez más rica y comunicable"²⁴ porque el dibujo infantil, ellos simplemente hacen objetos ignorando tamaños cuando representan figuras humanas o de animales, ellos hacen una etapa de razonamiento intuitivo.

Retomando algunos conceptos de autores en cuanto a la importancia que tienen la elaboración de dibujos, trabajos en donde el niño expresa y manifiesta su pensamiento, sentimientos y creación, cabe recordar que el trazo de líneas, tal vez sin sentido para

²⁰ DELVAL, Juan. "El juego" en Le' 94 y NAT. Basc. UPN. Pág. 26

²¹ IBIDEM. Pág. 87

²² IBIDEM. Pág. 88

²³ LEAL AURORA. Pág. 105

nosotros, y que en ocasiones rechazamos los dibujos, rayas, ruedas, de los niños pero recordemos que para él tiene mucho significado, es cuando se debe cuestionar al niño sobre su elaboración. Otra de las formas donde expresa sus ideas es por medio de actividad lúdica donde también expresa sus experiencias y desarrolla su pensamiento, la sensación y la percepción de las cosas que están a su alrededor.

El juego simbólico se prolonga hasta en los adultos porque a veces realizamos representaciones teatrales.

JUEGOS DE REGLAS.

En este tipo de juegos los niños aprenden a respetar turnos, a competir, a socializarse a comunicarse y adquiere una habilidad de jugar, "se caracteriza...por estar organizados mediante una serie de reglas de todos los jugadores, deben respetar de tal manera que se establece una cooperación entre ellos y al mismo tiempo una competencia."²⁵ Uno de tantos de reglas son, el de canicas, policías, estatuas de marfil, ladrones, etc.

En este tipo de juegos desempeñan un papel tan fundamental en el desarrollo de la educación y que se debe aprovechar al máximo.

Se va dando de manera paulatina, desde los comienzos de 4 a 7 años, hasta la adolescencia, es social porque todos los integrantes del juego deben respetar reglas y se realiza mediante la cooperación de ambos, porque si no la hay, no hay juego, debe haber competencia puesto que generalmente siempre hay un ganador o un equipo perdedor.

En el juego de canicas y el de persecución en ambos casos hay reglas que son transmitidas por tradición social infantil, en éste es de competencia organizada porque no se dejan ganar o perder" y obliga a una coordinación de los puntos de vista, muy importantes para el desarrollo social y para su superación del egocentrismo."²⁶

²⁴ IBIDEM.

²⁵ Delval, Juan. De la acción directa a la acción mediata, "La representación". Ant. Basc. Pág. 86

²⁶ IBIDEM. Juan Delval "El Juego". Pág. 26

En todo momento y en cualquier parte del mundo, existen reglas tanto sociales de interacción, reglas que ha construido cada cultura a lo largo de su historia, a veces establecen las formas correctas de comportarnos en diferentes situaciones sociales, por lo que "el juego de reglas subsiste y se desarrolla durante toda la vida"²⁷

Estas reglas las aprendemos en el transcurso de nuestras vidas y su aprendizaje nunca termina, las reglas de interacción las vamos adquiriendo y nos permiten actuar y aplicarlas de una manera automática, a veces tratamos de modificar las reglas que ya conocemos y las ampliamos tales como reglas institucionales o espontáneas.

Podemos manifestar que muchas de ellas no son enseñadas directamente por alguien, sino que las aprendemos observándolas, otras son enseñadas por algún adulto o compañero "que son juegos exclusivamente sociales, caracterizados por unas reglas que definen el juego."²⁸

Porque desde que nacemos, vamos creciendo y adquiriendo poco a poco diferentes reglas a través de la relación con otras personas, en el niño este aprendizaje lo inicia en la familia, con sus padres, hermanos, y el resto de los parientes cercanos.

Dado que en la familia hay reglas de interacción, en la escuela estas reglas son diferentes y el niño necesita un tiempo para conocerlas y adaptarse a ellas, posteriormente comienza a vivirlas y experimentarlas en la situación escolar, que se encuentra compuesta de profesores y alumnos; como el de las actividades de acuerdo al plan y programa; pedir permiso para ir al baño, etc. Para ello la educadora deberá crear un ambiente para la participación de los niños y para la interacción entre ellos y que permitan el aprendizaje de reglas a través de los cuales puedan relacionarse con los demás.

Es indispensable promover que los niños participen en juegos grupales y que respeten o traten de respetar las reglas del juego, si un niño todavía no conoce el juego es posible

²⁷ JEAN, Piaget. "La clasificación de los juegos y sus evolución a partir de la aparición del lenguaje" en Ant. Basc. Le'94. Pág. 57

²⁸ IBIDEM. Pág. 27

que no pueda cumplir, pero hace un esfuerzo aunque se equivoque, "el juego brinda al niño una forma de deseos... se realizan en el juego los mayores logros del niño, logros que mañana se convertirán en su nivel básico de acción real y moralidad."²⁹

¿POR QUÉ JUGAR?

El jugar reproduce lo que diariamente vive, ya sea de su casa o de su comunidad y todo lo que le rodea, por lo que representa una de sus actividades primordiales, "el juego es siempre una actividad muy seria que implica todos los recursos de la personalidad... es necesidad natural. El niño que juega experimenta y se construye a través del juego," en este aspecto es la base fundamental de la enseñanza -aprendizaje, de tal manera que comienza a relacionarse con la sociedad "aprenden a controlar la angustia, a conocer su cuerpo ya representar el mundo exterior"³⁰ por lo que el juego es una actividad docente, mediante el cual se proyectará una integración cotidiana de niños en el nivel preescolar ya que no solamente repercutirá en la escuela, sino que también en el contorno donde cada niño se desenvuelve y entre más juegos creativos se realicen, mayor rendimiento habrá en cuanto a la socialización, como en el desarrollo del pensamiento infantil. "... Que los niños exploren materiales, crean, construyen, destruyen, descubren y es la experiencia del juego que habilita al niño a convivir con otros niños, a descubrir como se inicia la amistad"³¹ así como el poder jugar es su mayor entretenimiento de los niños.

Según diferentes autores, el hombre no está completo si no juega, porque es arte, ciencia y religión, regularmente son juegos serios, trabajos de construcción de creación, de representación y de comunicación del interior al exterior, porque proyecta en él temas e juego estableciendo así relaciones sociales, se divierten aprenden a conocer su realidad física y sociocultural.

Gracias al juego crecen el alma y la inteligencia, porque es el bien, es ideal para el niño, lo cual un niño que no sabe jugar será un adulto que no sabrá pensar, por lo que el

²⁹ L. S. Vigotsky "el papel del juego en el desarrollo del niño" Ant. Le'94. Pág. 67

³⁰ SEP. Ant. De apoyo de la práctica docente del nivel preescolar. México. 1993.1 Pág 57.

³¹ IBIDEM.

juego es un aprendizaje para la edad futura.

Sabemos que el niño se entrega totalmente al juego, le sirve para afirmar sus cualidades, actitudes, su carácter y toda su personalidad.

El juego de las niñas es mucho más disciplinado que el de los varones, es raro que existan agresiones o arrebatos, se integran en grupos y respetan normas.

Si bien es cierto que los niños aprenden a través del juego y canto, pero lo más fundamental es que a veces simplemente los mantiene ocupados y a veces contribuye en su desarrollo educativo, porque parten de algo que los inquieta, por eso es importante que le interese y no darle masticado el aprendizaje sino que lo saboree poco a poco, ya que por medio de preguntas, experimenta, explora y capacita para aprobar sus habilidades de muchas formas sin temor al que dirán, que tenga un auto estima, que afronte problemas en el juego que aprendan a superarlos, ya que el juego proporciona desahogo para los intensos sentimientos de ese momento y porque hace amigos.

Porque jugar es la forma más conveniente para integrar al grupo dentro y fuera del aula al trabajo escolar, mientras más espontáneas y naturales sean, mejor serán las actividades y el niño responderá a las expectativas del aprendizaje.

Porque si el juego es lo que señala la naturaleza de uno, porque evaden la realidad, y lo reemplazan por un mundo ficticio de imaginación, fantasía, es la despreocupación, es goce que se manifiesta en la actividad estética como en la actividad lúdica "el juego para la mayoría de los niños, no es una actividad solitaria, sino dedicadamente social y comunitaria."³²

El correr y competir le ayuda a desarrollar los músculos.

³² Cajita de Sorpresas. "El niño y su mundo" Pág. 38. Edición, 1985.

Porque jugar es un factor importante del desarrollo mental en los periodos de niñez en esta edad es cuando más aumenta, no solo necesita la mente sino también el cerebro, para dirigirlos, para originar nuevas actividades y metas.

La niña de 5 años que juega haciendo cuidar de su muñeca enferma, con toda ansiedad espera que sane como una madre.

Por eso se dice que para ellos, todas las actividades se encuentra un lazo de sentido común, de seriedad y de absorción concentrada.

El niño se expresa mejor cuando el juego tiende a realizarlos con otros niños de su edad.

Porque el juego es liberador de emociones ya que cuando escuchan el timbre de la escuela, hora de salida todos encantados salen corriendo buscando el patio de la escuela para jugar con sus compañeros, asimismo como los deportes, atletismo o entre otras competencias ellos expresan sus emociones hasta el máximo, en ese momento, las energías acumuladas de la casa y de la escuela, buscan de esa forma una gran liberación.

El niño desde que comienza a caminar es indispensable que sea individualista, la presencia o ausencia de otros niños de su edad, le da poca importancia pues él es feliz aunque esté solo. Pero conforme va desarrollándose ese juego solitario desaparece puesto que en su primer año escolar el grupo se apodera y sus juegos empiezan a ser de manera grupales a veces en pandillitas o grupitos de camaradas.

El niño cuando no tiene hermanos o amigos con quienes jugar, tienden a crearse amigos imaginarios, para ello es indispensable que como padres y maestros debemos hacer todo lo posible para proporcionarle una compañía nuestros hijos.

En la medida que los niños van creciendo los juegos se vuelven cada vez más numerosos y variados, una vez que abandonan la edad escolar muchos de sus juegos va

desapareciendo y dedican su interés a otros que son eternos hasta la juventud.

4.3. PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE INTERACCION SOCIAL.

Cuando hablamos de juego llevamos una meta consigo mismo y cuando hay una meta, hay una finalidad, para que haya una interacción y comunicación entre niño-adulto, niño-niño, niño-maestro, es necesario crear un ambiente agradable, de interés para todos, organizar a los niños en equipos, cada día con diferentes actividades individuales, organizar juegos de acuerdo a los temas, que participen en juegos, cantos, rondas, bailes infantiles, propiciando así una armonía entre los participantes, invitar a mamás y papás a jugar con sus hijos, de colaborar en las tareas difíciles como limpiar el área de la escuela, etc.

La interacción social, se inicia en la familia, es decir, "la relación entre el niño, sus padres, sus hermanos y el resto de los parientes cercanos,"³³ en la escuela él aprende a regular sus procesos cognitivos guiados por el educador creando actividades de competencia tanto grupales e individuales, incluyendo los bloques de juegos y actividades, de sensibilidad, expresión artística, de psicomotricidad, de matemáticas, de lenguaje y sobre todo de relación con la naturaleza.

APRENDIZAJE

En el aprendizaje significan cambios, secuencias, en el cual se logran nuevas ideas complejas, y profundas en un "proceso unido al hombre, mediante el cual desarrolla a través de experiencias, nuevos conocimientos y formas de pensamiento y actuación, modificando de manera estable su conducta y personalidad."³⁴

El aprendizaje se da teniendo como instrumento el pensamiento, la capacidad de analizar, reflexionar, cuestionar, retener, la capacidad de comprensión ya que los

³³ SEP. Manual de Act. Tecn. Pág. 18

³⁴ SEP. Guía metodológica de educación física para docentes del medio indígena. (Preesc. y Prim). México. 1989. Pág. 83

conocimientos están mediados por el pensamiento, por lo que "aprendizaje consiste en la manera de cómo el alumno responde ala acción del maestro, esto es, como asimila su persona."³⁵

En la actualidad el aprendizaje ya no es pasivo, es activo porque el maestro solo es un guía del niño en la enseñanza porque "el aprendizaje activo está en íntima vinculación con su percepción metódica, el aprendizaje es consecuencia de un proceso dinámico."³⁶

Dentro del contenido escolar constituye un aspecto esencial e importante dentro de los procesos de enseñanza -aprendizaje y es el eje de la relación entre maestro y alumno, los conocimientos serán los siguientes; hábitos, habilidades, destrezas, actitudes y valores, entre ellos que aprende a reconocer conductas arraigadas, capacidad para realizar tareas y resolver problemas en diferentes bloques de juegos y actividades, teniendo como base una aptitud, pueden tener habilidades manuales como intelectuales; actividades motoras con rapidez aun cuando no se tenga suficiente información sobre su uso y el proceso a seguir, una actitud sustenta, impulsa, orienta en ellos, implica procesos cognitivos, afectivos y sociales, los valores universales como: paz, amor, justicia, amabilidad, cooperación, respeto, honradez, etc., y los que son aprendidos en la familia, escuela, comunidad, los medios de comunicación, la religión, los libros, etc.

Dentro de los diferentes aprendizajes, cabe mencionar;

- Lavarse las manos y cara diariamente.
- Escuchar con atención al que habla.
- Identificar los estados físicos del agua.
- Respetar a los mayores.
- Ayudar al compañero más indefenso.
- Leer un cuento a otros.
- Recoger leña diariamente.
- Reconocer los tipos y fuentes de contaminación en la comunidad.

³⁵ VILLALPANDO, José Manuel. Manual de psicotécnica Pedal. Edit. Porrúa S.A. México. 1974. Pág. 260

³⁶ Edti. Porrúa S.A. México. 1974. Pág. 260

- Compartir los juguetes con otros.
- Seguir el ritmo de la música.
- Cuidar, regar, conservar las plantas de nuestra comunidad.
- Compartir los juguetes con otros.

MATERIALES.

Al permitir la manipulación libre de los materiales se estimulará básicamente sensopercepciones, lo cual le brindará un mejor conocimiento con todos los objetos que le rodean, permitiendo así un acercamiento más fácil con su medio ambiente real.

La función del docente es tener la capacidad para hacer una buena selección de material didáctico.

- Utilizar suficientes materiales para una buena proporción de aprendizajes significativos
- Elaboración y diseño de material didáctico aprovechando los recursos propios de la región para reforzar el aprendizaje y desarrollo del niño.
- Vincular la problemática real en la vida del niño.
- Decorar el salón de clases de acuerdo a la planeación general del proyecto.
- Pegar carteles con letras para que los niños se familiaricen con las letras, números, colores, etc.

EVALUACIÓN.

La evaluación "es una actividad que el buen maestro ha de tener presente en todo momento de su práctica"³⁷, porque no solo con el simple hecho de revisar y calificar tareas o trabajos, sino que también implica algo más ya que a través de ella, nos damos cuenta de lo que son capaces de realizar, de lo que sienten y piensan, como van aprendiendo de acuerdo a los intereses y problemas de la comunidad "se evalúa para orientar al propio

³⁷ SEP. La evaluación en el aula. DGEI. México, 1998. Pág. 16

alumno y el proceso de enseñanza-aprendizaje"³⁸. La finalidad es que nos sirva una vez más para guiar al alumno en determinados aspectos del proceso educativo, como la metodología de proyectos, los materiales, los juegos, etc., y así lograr el propósito de esta propuesta pedagógica y sobre la problemática que nos estamos enfrentando. "La evaluación constituye un elemento y proceso fundamental en la práctica educativa... permitiendo en cada momento recoger la información"³⁹ necesaria para medir al alumno no como darle una calificación sino ir registrando observaciones como son: trabajo en equipos, relaciona con otros niños, es creativo, juega con todos, etc. , a fin de que la "información ajustada a la realidad sobre cómo se desarrolla dicho proceso para poder intervenir en el acertadamente"⁴⁰ y así saber sobre en que dificultades tropieza.

Sabemos que en todos los niveles educativos tanto preescolar, primaria, secundaria, y niveles superiores llevan a cabo evaluaciones, significa calificar, medir su conocimiento, concretándonos principalmente en Educación Preescolar la evaluación es considerada como un proceso permanente y continuo que está presente durante el desarrollo de las actividades; por lo que en este grado el niño se encuentra en un proceso de aprendizaje y no como el resultado.

Desde una perspectiva, la evaluación permite retroalimentación y orientar las actividades, permite al niño establecer ideas consigo mismo, ayuda a elevar la calidad del aprendizaje y a aumentar el rendimiento de los alumnos así mismo en ellos se encuentran involucrados padres de familia y docente.

En el caso de Educación Preescolar Indígena en combinación con el Plan y Programa se manejan cuatro tipos de evaluaciones que son los siguientes.:

a) Evaluación inicial individual. En esta se realiza al inicio del periodo escolar, ya que es un primer acercamiento entre la educadora y el padre de familia de la comunidad y esto se llevará a cabo por medio de una entrevista, de esta manera se obtendrá información

³⁸ IBIDEM. Pág. 18

³⁹ IBIDEM. Pág. 21

⁴⁰ Ibidem. Pág. 23

y se tendrán más elementos para la evaluación final.

b) Evaluación general del proyecto. En ésta, la cual se realizará al término de la planeación general del proyecto en donde el docente registra en el formato correspondiente juegos y actividades, aquí se promueve el diálogo, los niños participan, animándolos a que se manifiesten libremente sin que tengan temor a ser rechazados.

c) Informe final grupal. En la evaluación será una recopilación de las evaluaciones anteriores, con el fin de determinar los obstáculos, logros, avances, alcances y de las diferentes dificultades obstaculizaron la realización de las actividades de manera grupal.

d) Informe final individual. En esta evaluación lo realizará la educadora por medio de la observación en cada uno de los niños, analizando sus comportamientos su relación a los bloques de juegos y actividades.

CONCLUSIONES

Los resultados que se logren en esta propuesta pedagógica tal vez no sean un máximo total de aprovechamiento, pero sí que se tenga la idea, ya que en su aplicación intervienen muchos factores, como el clima, el medio geográfico, entre otros.

El principal objetivo es lograr una enseñanza real, integral y activa, independientemente de la enseñanza-aprendizaje, y así poder acercarnos -por medio de sus vivencias-a desarrollar la capacidad creativa del niño y la niña.

Cabe mencionar, que en los niveles conceptuales y para lograr un ambiente activo a través del juego y del canto, es necesario partir de algo conocido a lo desconocido, de una manera sencilla y clara.

Lo principal, de esta propuesta pedagógica, es mejorar la enseñanza aprendizaje dentro del campo de la naturaleza, en el nivel preescolar para el medio indígena; asimismo, para que valoren lo que existe en su comunidad, en este caso, que cuiden las plantas, ya que los niños de esta edad tienden a aprender cada nuevo día, y el proceso de construcción de conocimiento tienden a lograrlo por medio del juego. Debido a que ésta es una actividad natural que manifiesta el niño, por consiguiente, el docente deberá ponerla en práctica de una manera dinámica y creativa, tomando iniciativas propias, que tal manera que no resulten repetitivas y tampoco ya establecidas.

BIBLIOGRAFIA

A. Reboredo. "El Juego". Antología Básica. LE' 94. UPN. México. 1995. Pág. 369.

"El Niño y su Mundo" en Cajita de sorpresas. Edición 1985. Pág. 125.

Delval Juan. "De la acción directa a la acción mediata: la representación". Antología Básica, UPN. Pág. 266

Delval Juan. "El Juego". Antología Básica. LE' 94. UPN. México. 1995. Pág. 369.

Diccionario Enciclopédico de Educación Especial. Editorial Santillana. México. 1986. Pág.1510.

J, Piaget. "Estudios del desarrollo del niño" en Desarrollo del niño y aprendizaje del escolar. Antología Básica. UPN. México. 1993. Pág. 367.

J. Piaget. "La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición del lenguaje". Antología Básica. LE' 94. México. 1995. Pág. 369.

Lean, Aurora. "Un complejo sistema de simbolización llamado lengua escrita". Antología Básica. UPN.

L. S. Vigotsky. "El papel del juego en el desarrollo del niño". Antología Básica. LE' 94. UPN. México. 1994. Pág. 369.

O. Croly y E. Monchamp. "El juego y el trabajo". Antología Básica. LE' 94. UPN. México. 1995. Pág. 369.

SEP. Antología de apoyo a la práctica docente de nivel preescolar. México. 1993. Pág. 152.

SEP. "La enseñanza". Educación preescolar para niñas y niños indígenas. México 1998. Pág. 53.

SEP. "Bloque de juegos y actividades". El desarrollo de los proyectos en el jardín de niños. México. 1993. Pág. 125.

SEP. Guía metodológica de educación física para docentes del medio indígena (preescolar y primaria). México. 1989. Pág. 186.

SEP. La evaluación en el aula. DGEI. México. 1998. Pág. 45.

SEP. Manual de actividades técnicas. México. 1990. Pág. 116.

SEP. Plan y programa de educación preescolar indígena. México. 1994. Pág. 94.

Vásquez Yáñez, Carlos. "La destrucción de la naturaleza". SEP. México. 1983. Pág. 102.

Villalpando, José Manuel. "Manual de psicotécnica pedagógica". Editorial Porrúa. México. 1974. Pág. 370.

ANEXO 1

Realización del friso de acuerdo a las actividades planeadas.

Investigación

Juego y experimentación.

Trabajos manuales.

ANEXO 2

CANTOS DE BIENVENIDA

"El Periquillo"

En la tienda está
un periquillo azul
entre los pajarillos
buenos días la, la, la,
buenos días la, la, la,
buenos días la, la, la,
así nos saludaremos

"El saludo"

Saludar las manos, compañeros
saludar las manos, saludar.
(coditos, deditos, cabeza, etc).

"Buenos días"

Buenos días compañeros,
buenos días profesor.
Ahora vengo muy contento
a estudiar con mucho amor.

"Buenos días"

Mis labios que dicen
buenos días.
mis ojos miran
con alegría

y mis manitas
con dulce afán
este saludo
gentil te dan.

“Buenos Días”

Buenos días mi escuelita
que bonito es el jardín.
Yo lo quiero mucho
y me gusta estar aquí.

"El saludo"

Ya llegamos a la escuela
todos vamos a estudiar
pero antes de la clase
nos vamos a saludar.

“Saludos a la escuela”

buenos días querida escuela
te he extrañado desde ayer,
por venir aquí temprano
desperté al amanecer

Buenos días compañeritos,
he venido a trabajar,
porque el trabajo ennoblece
Y el trabajo es estudiar.

ANEXO 3

Se forman equipo de cuatro niños y niñas.

El equipo 1: vende árboles de su monte.

El equipo 2: compra árboles

El equipo 3: vende madera y tablas.

El equipo 4: compra tablas y hace sillas y mesas entre otros muebles.

ANEXO 4

"El jardinero"

Para hacer mi jardín
llega el buen don Joaquín
empujando carretilla
trae dos palas y rastrilla

Gran tijera de podar
manguera para regar.
Buenos días, don Joaquín
déjeme lindo el jardín.

ANEXO 5

"La ranita y la planta"

La ranita y la planta
son dos cosas diferentes.
La plantita no camina
y la rana siempre salta.

ANEXO 6

"El jinete salvaje"

- Elementos: Palos de escoba, uno por pareja; tiza.
- Participantes: Varios y la educadora.
- Preparación: Se marca en el suelo con la tiza, una línea de partida y otra de llegada. Frente a la primera se ubican los participantes en parejas montados en un palo.
- Comienza el juego: A la señal de la educadora los participantes tratarán de alcanzar la línea de llegada, el ganador será la pareja que más rápido se desplace.

ANEXO 7

"La plantita"

Plantita sin hojas
te voy a podar
y nuevos retoños
que van a brotar

Después muy contenta
te vas asentar
con nuevas hojitas
te veré lucir.

ANEXO 8

"Cuidado con el palote"

- Elementos: Palos de escoba, una tiza.
- Participantes: Varios, en dos hileras y la educadora.
- Preparación: Trazar en el suelo dos líneas: una de partida y otra de llegada; los participantes esperaran detrás de la línea de partida con el palo en la mano.
- Comienza el juego: A una señal de la profesora, los primeros de las hileras colocarán el palo del suelo y, en posición de cuatro patas, deberán arrastrar el palo con la cabeza, sin tocarlo con las manos hasta llegar ala línea de llegada.
- Ganará la hilera que primero termine el juego. El que cometa una infracción deberá recomenzar el juego.

ANEXO 9

"Que linda casita"

El techo de mi casita
es de tejas coladas
las paredes son muy blancas
y las verjas azuladas

Tiene el jardín muchas flores
todas ellas perfumadas,
es tan linda mi casita
que parece un sueño de hadas.

ANEXO 10

Elementos:	Doce bolas o granos de semillas de plantas para cada grupo de cinco niños.
Participantes:	Varios, formando equipos de cuatro y cinco jugadores.
Preparación:	Los niños se reúnen en grupos de cuatro y cinco, quedando uno de cada grupo en posesión de los respectivos granos. Cada grupo se dispone en semicírculo.
Comienza el juego:	A la señal de iniciación, cada niño que tiene los granos, separa a escondidas cierto número de ellos y los pone en la mano derecha. Va entonces, hacia sus compañeros a quienes pregunta por turno, mostrándoles la mano cerrada: ¿Cuántos son don José? Cada uno así interrogado, aventura un número inferior a 12 y el que más se aproxima a la verdad, recibe todos los granitos, teniendo derecho a comenzar el juego.

ANEXO 11

"Cultiva"

¿Te gustan las flores en el jardín
y un árbol que sombra da para ti?
¿Quieres buena fruta para tomar
y ricas verduras que dan salud? .
Todo esto podrás obtener
si tu lo cultivas y cuidas muy bien.

ANEXO 12

"La hoja seca"

Una hojita seca
cayo de la rama.
Un colchón de hojitas
le sirvió de cama.

Se quedo soñando
un sólo momento.
Y mientras soñaba
se la llevo el viento.

ANEXO 13

"El árbol"

Mi papá me platicó
que los árboles nos dan maderas
frutos, sombra y flores
para adornar .

Que ellos son una riqueza
de nuestro bello país
y que aquel que planta
un árbol debe sentirse feliz.

ANEXO 14

"La casita en el bosque"

Allá en el viejo bosque
hay una casita
si vas allá
veras muchos perritos
con su profesor
don Pipílolango.

Les está enseñando a leer.
Si pongo una M y luego una A
y luego la repito
dirá mamá.

ANEXO 15

"El Sembrador"

El campo es la pizarra
y el cielo el pizarrón,
cada surco que traces
una letra será,
una letra de dicha
de ventura y de paz.

¡Qué lindo luce el campo,
si pintado así está!

ANEXO 16

"La carrera de los objetos"

Elementos:	Semillas, piedritas, hojas de plantas, etcétera.
Participantes:	Varios y la educadora.
Preparación:	Los jugadores estarán divididos en dos grupos. Se sentarán enfrentados a cierta distancia de la línea divisoria. Sobre la línea divisoria se colocan los objetos a igual distancia. Cada jugador tiene un número.
Comienza el juego:	La profesora nombra un número y los participantes de cada equipo que tienen ese número saldrán corriendo a retirar el objeto que la educadora señale. El primer jugador que consiga hacerlo, lo lleva a su campo, mientras que el otro lo persigue corriendo. Si lo alcanza, le entregará el objeto y el otro jugador se integrará en el círculo.

ANEXO 17

No cortes el árbol

No cortes el árbol
mi buen leñador
que él, muy generoso
da un tiempo mejor.

Atrae las nubes
que en lluvia caerán

y el calor tan fuerte
no se sentirá.

Por eso los bosques
hay que conservar,
¡No cortes el árbol
que tanto nos da!

ANEXO 18

"Varita mágica"

Elementos: Una varita a un palito.

Participantes: Varios.

Rima:
A la ronda, ronda,
ronda de las hadas
otras ovaladas.

Comienza el juego: La ronda gira recitando la rima, al terminar" el hada o el hechicero", que está en el centro, perseguirá a los participantes que se soltaron para poder escapar.

El participante, tocado con la varita, quedará inmóvil como hechizado, mientras los demás participantes volverán a formar la ronda, reiniciando el juego, cambiando al hada o hechicero el jugador tocado.

ANEXO 19

EVALUACION INDIVIDUAL

[illegible]

ANEXO 20

EVALUACIÓN DIARIA GRUPAL

PREGUNTAS	REGISTRO
¿Qué hicimos?	
¿Porque lo hicimos?	
¿Cómo lo hicimos?	
¿Dónde lo hicimos?	
¿Quiénes participamos?	
¿Qué pasó con lo que hicimos hoy?	
¿Qué nos gustó y por qué?	
¿Para que nos puede servir lo que hicimos hoy?	
¿Qué aprendimos?	
¿Qué más les gustaría hacer?	
¿Que haremos mañana?	
¿Con qué problemas nos encontramos?	

ANEXO 21

EVALUACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

Nombre del proyecto: _____

Fecha del inicio: _____

Fecha de término: _____

LOGROS Y DIFICULTADES

- 1.- ¿Cuáles juegos y actividades del proyecto se lograron con resultados satisfactorios?
- 2.- ¿Cuáles presentaron mayor dificultad y cuáles de los planeados no fue posible realizar? y ¿Por qué?
- 3.- ¿Cuáles fueron los momentos de búsqueda y experimentación por parte de los niños que más enriquecieron el proyecto?
- 4.- ¿Cuáles materiales utilizados por los niños fueron de mayor riqueza?

ANEXO 22

INFORME FINAL GRUPAL

Fecha: _____

DATOS GENERALES SOBRE EL GRUPO:

- * integración en el trabajo por equipos.
- * ¿El proyecto obtuvo mayor logro?
- * Juegos y actividades que el grupo prefirió.
- * Dificultades presentadas durante la realización del proyecto.
- * Aspectos a mejorar en lo posterior.

ANEXO 23

INFORME FINAL INDIVIDUAL

Nombre del niño: _____

Fecha: _____

Anotar los datos más significativos del comportamiento del niño que se encuentra en:

- * La libreta de observaciones

- * Las autoevaluaciones grupales.

- * Integrar observaciones de la evaluación inicial.