



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO**  
**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

---

---

**UNIDAD 162**

**CÓMO LOGRAR QUE EL NIÑO MEJORE  
SU ESTADO DE ÁNIMO EN PREESCOLAR**

**LETICIA BARRERA DÍAZ**

**ZAMORA, 2004.**



**SECRETARIA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

---

---

**UNIDAD 162**

**CÓMO LOGRAR QUE EL NIÑO MEJORE  
SU ESTADO DE ÁNIMO EN PREESCOLAR**

**PROPUESTA DE INNOVACIÓN**

**VERSIÓN INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA**

**QUE PRESENTA:**

**LETICIA BARRERA DÍAZ**

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN**

**ZAMORA, 2004.**

## DEDICATORIA

A mis Hijos

Cristhian Julián, Fidel y Astrid Isabel, por su apoyo y comprensión que me dieron a lo largo de mi carrera, puesto que no les pude dar toda la atención que se merecen.



2002 - 2008

**Gobierno del Estado de Michoacán**  
**Secretaría de Educación en el Estado**



**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**  
**UNIDAD UPN 162 ZAMORA, MICH.**

**SECCIÓN: ADMINISTRATIVA**  
**MESA: C. TITULACIÓN**  
**OFICIO: CT/013-04**

**ASUNTO:** Dictamen de trabajo de titulación.

Zamora, Mich., 28 de febrero de 2004.

**PROFRA. LETICIA BARRERA DÍAZ**  
**P R E S E N T E**

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales, y después de haber analizado el trabajo de titulación opción Propuesta de Innovación, versión Intervención Pedagógica, titulado "**CÓMO LOGRAR QUE EL NIÑO MEJORE SU ESTADO DE ÁNIMO EN PREESCOLAR**", a propuesta del Director del Trabajo de Titulación Profra. Ma. de Lourdes Ceras Flores; le manifiesto que reúne los requisitos a que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar cuatro ejemplares y dos discos compactos como parte de su expediente al solicitar el examen.



**S.E.P.**  
**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**  
**UNIDAD UPN-162**  
**ZAMORA**

**ATENTAMENTE**  
**EL PRESIDENTE DE LA COMISIÓN**

  
**PROFR. RUBÉN DARÍO NÚÑEZ SOLANO**

## ÍNDICE

Introducción - - - - -	8
------------------------	---

### CAPÍTULO I

#### 1 El Contexto

1.1. Aspecto Geográfico - - - - -	12
1.2. Aspecto Socio cultural - - - - -	12
1.2.1. Instituciones públicas - - - - -	12
1.2.2. Lugares recreativos - - - - -	13
1.2.3. Costumbres y Tradiciones - - - - -	13
1.2.4. Relaciones Sociales - - - - -	13
1.2.5. Vinculación Jardín de Niños-Escuela comunidad - - - - -	13
1.3. Aspecto Económico - - - - -	14
1.3.1. Características de la vivienda y la familia - - - - -	14
1.4. El Jardín de Niños - - - - -	15
1.4.1. Características del Jardín de Niños. - - - - -	15
1.5. Justificación y Delimitación del Problema - - - - -	16
1.5.1. Justificación y Delimitación del Problema - - - - -	16
1.5.2. El Tipo de Proyecto - - - - -	18

### CAPÍTULO II

2. Fundamentación - - - - -	21
2.1. Programa de Trabajo Vigente - - - - -	21
2.2. El Juego y las Etapas Evolutivas en la Concepción de H. Wallon - - - -	29
2.3. La Educación Preescolar Centrada en el Niño; El Método Fröbeliano -	31
2.4. Los Tipos de Juego de Delval - - - - -	33
2.5. El Papel del juego en el Desarrollo del Niño: Bruner J. - - - - -	34

### CAPÍTULO III

3. La Alternativa	38
3.1. Lugar donde se aplicará	43
3.2. Introducción al Plan de Trabajo	43
3.2.1. Juegos de lenguaje y Comunicación	41
3.2.2. Juegos Lógicas	42
3.2.3. Juegos de reconocimiento de sí mismo	42
3.2.4. Juegos de Desplazamiento.	43
3.3. Ejemplos de Juegos	43
3.3.1. Juegos Tradicionales	43
3.3.2. Cantos Populares	44
3.3.3. Juegos y Adivinanzas	44
3.3.4. Juegos Eco	45
3.3.5. Jugar con las Canciones	45
3.3.6. Juegos de Preguntas	46
3.3.7. Juegos de Desplazamiento	46
3.3.8. Juegos Onomatopéyicos	47
3.3.9. Juego Digitales Rimados	47
3.3.10. Juegos de Rapidez	48
3.3.11. Juegos y deportes de la Comunidad.	48
3.3.12. Cronograma de Actividades del 1 de octubre al 30 de mayo.-	49

### CAPÍTULO IV

4. Aplicación Alternativa	105
---------------------------	-----

### CAPÍTULO V

5. La evaluación	
5.1. Análisis e Interpretación de los resultados de la aplicación de la alternativa	113
5.2. Conclusiones	119

Bibliografía

## Anexos

Anexo 1. Los niños jugando al Patio de mi Casa.

Anexo 2. Los niños jugando al Juego del Calentamiento.

Anexo 3. Los niños están jugando Historia de una Familia con Títeres

Anexo 4. Los niños juegan con Barajas de animales

## INTRODUCCIÓN

La meta principal de la educación es crear seres capaces de hacer cosas nuevas, y no solamente de repetir lo que han hecho las generaciones anteriores. Crear gente creativa, inventiva y descubridora.

A lo largo de la historia del hombre, la educación ha representado uno de los pilares fundamentales para su desarrollo y humanización con el propósito de poner como principio y fin al hombre mismo.

El ideal educativo se ha caracterizado por la búsqueda de trascendencia, es decir, por promover formas más completas de vidas que satisfagan las necesidades de existencia interiores y exteriores.

Esta búsqueda se ha constituido en una línea permanente que ha dado “continuidad” a las diferentes concepciones y modelos que han existido, a pesar de las contradicciones existentes.

La Universidad Pedagógica Nacional pretende como uno de los objetivos primordiales innovar prácticas docentes. Así la licenciatura consiste en ir construyendo estas prácticas innovadoras al final se tendrá como resultado el proyecto de innovación.

El objetivo de la intervención pedagógica es el conocimiento de los problemas delimitados y conceptualizados pero, lo es también, la actuación de los sujetos.

El trabajo que aquí se va abordar tiene por nombre: Cómo lograr que el niño mejore su estado de ánimo en preescolar. Abordar este tema tiene como finalidad innovar la práctica docente; situándose así mismo en un medio rural con condiciones muy escasas referentes a los aspectos económicos, sociales, culturales y climáticos. Así el trabajo está estructurado en 6 capítulos.



CAPÍTULO I El contexto. En éste se habla acerca de los aspectos geográficos, socio-culturales, económicos, costumbres y tradiciones. Localización del jardín de niños, el grupo y sus características que juntos forman el contexto. En cada apartado se maneja la información más relevante.

CAPÍTULO II Justificación y Delimitación del Problema. Se hace referencia a la forma en que se concibe el problema del ánimo en los niños de preescolar del Jardín de Niños “Lucas Ortiz Benítez” clave 16DJN1736W que funciona en la comunidad de Ex-Hacienda, municipio de Taretan, Michoacán. Se hace mención acerca de las posibles causas y consecuencias que provoca en el niño dicho problema. Se plantea el “Qué hacer ante el problema”, qué tipo de solución se propone, por qué y para qué. Se contempla también el tipo de proyecto según el problema planteado y la novela escolar.

CAPÍTULO III. Fundamentación. En este capítulo se maneja información relativa al problema planteado, basada en el programa de educación preescolar (P.E.P.1992), y las citas de algunos autores como H. Wallon y Fröebel en la perspectiva psicológica. En teoría cognoscitiva se cita a Delval y Bruner, que hablan acerca de la importancia del juego en el desarrollo del niño. Las citas bibliográficas que para este trabajo se eligieron fueron, de acuerdo a la relación que se encontró en estos con el problema.

CAPÍTULO IV La Alternativa. En este capítulo abarca lo relativo a la alternativa de solución al problema. Como se va a trabajar, con qué, se define lo que es el juego y la música que son el punto central de la alternativa de solución al problema. Se describe el lugar donde se trabajará y el tiempo de aplicación, así como los días y horarios de aplicación.

CAPÍTULO V Aplicación de la Alternativa. Este capítulo está conformado con lo que es el cronograma de actividades específicas, plan de trabajo por mes y semana.

CAPÍTULO VI Análisis e Interpretación de los Resultados en la Aplicación de la Alternativa. Se concluye el trabajo con este capítulo en donde de acuerdo a lo aplicado se escriben los resultados. Aclarando la manera en que se favorecieron los propósitos de tales actividades, cuales fueron de más interés para los niños, que cambios hubo, cómo se resolvieron algunos problemas imprevistos, qué actitud tuvo el maestro dentro de esta tarea. En definitiva cómo consideran los resultados de la aplicación de la alternativa, cómo nos favorece trabajar con el juego y el canto.

CAPÍTULO I  
EL CONTEXTO

## 1.1. ASPECTO GEOGRÁFICO

La comunidad de Ex-Hacienda, municipio de Taretan. Se encuentra a 20 minutos de la cabecera del municipio, está entre las poblaciones más cercanas a dicha cabecera municipal.

Se encuentra por sus condiciones climatológicas, presentando altas temperaturas casi todo el año, el tipo de vegetación que se puede observar, el pino, el encino y de las especies, se destaca principalmente el mango, la guayaba y la caña de azúcar, por lo que la mayoría de los padres de familia son campesinos y de pocos recursos económicos y por esta razón, los niños trabajan muy pequeños y los sueldos son muy bajos.

## 1.2 Aspecto Socio-Cultural

La comunidad lo conforma entre 80 y 95 hogares, la mayoría son grandes familias, se ha podido observar mediante fichas de identificación del niño preescolar, que la mayoría de los padres de familia no saben leer, ni escribir, otros casos cursaron los dos primeros años de la educación básica, lo cual tiene consecuencias en el poco interés por la educación de sus hijos.

### 1.2.1 Instituciones públicas

En la comunidad se cuenta con centros de Educación Pública: Preescolar y Primaria, en esta última los alumnos que asisten generalmente varían entre los 75 y 80, en los años 2000 – 2003 mismos que son atendidos por 3 docentes en turno matutino, en cuanto al espacio del Jardín de Niños, ha variado entre los 18 y los 25 alumnos el mismo periodo de tiempo.

### 1.2.2. Lugares Recreativos

Se cuenta con una cancha de basquetbol donde se reúnen los jóvenes y niños a jugar, también juegan fútbol, improvisando lotes baldíos ya que no cuentan con espacios adecuados, pero es bueno que les guste ya que el deporte es sano tanto física como mentalmente y los aleja de los vicios.

### 1.2.3. Costumbres y Tradiciones

Generalmente sus tradiciones son de tipo religioso, tal es el caso de la fiesta en honor al santo patrono de la iglesia de la comunidad, semana santa, de fin de año, eventos de tipo cívico-culturales de las escuelas: fin de cursos, 10 de mayo, día del niño, etc. Pienso que los alumnos deben conocer no solamente de tipo religioso si no también todo lo que se refiere a su comunidad.

### 1.2.4. Relaciones Sociales

En este apartado puedo decir que no existen buenas relaciones entre los miembros de la comunidad, únicamente se reúnen para tratar problemas relacionados con la escuela, fiestas, etc. Hay quienes trabajan muy bien cuando se les requiere en la escuela por ejemplo, y hay quienes no participan de aquí que los problemas empiezan a surgir entre los miembros.

### 1.2.5. Vinculación Jardín de Niños, Escuela y Comunidad

Las relaciones entre el jardín de Niños y Primarias con los docentes y los padres de familia son escasa. Las personas únicamente entablan conversaciones con los maestros cuando asisten a las reuniones o eventos en la escuela, por su parte los padres que no

tienen hijos ya no participan en nada. Su participación es solo durante el tiempo que su hijo permanece en la escuela en cuanto a la relación del jardín de niños y la escuela, se da a través de la organización de los eventos cívico-culturales.

### 1.3. Aspecto Económico

Los miembros de la comunidad son de escasos recursos económicos; ya que la mayoría son cortadores de caña durante la zafra que comprende seis meses y la otra parte trabaja de ayudantes de albañil, ganando un sueldo mínimo de \$500.00 y \$600.00 semanales, en muchos casos los trabajos no son estables, y esto afecta en la alimentación y desempeño de los niños.

#### 1.3.1. Características de la Vivienda y la Familia

Las viviendas están construidas de materiales como: adobe, láminas, cartón, tabique y de acuerdo al aspecto económico, se observan más las de adobe con techo de lámina de cartón y en espacios reducidos; En aparatos electrónicos, los más comunes son: Radio, televisión, plancha y licuadora. Se cuenta con servicio de electricidad, como alumbrado público.

En cuanto a los matrimonios se puede decir que no tienen mucha relación con su pareja y con los hijos puesto que su tiempo lo ocupan en otras cosas. Tienen solo lo indispensable para vivir. Se interesan poco por la educación de sus niños y en otras cosas, no les permiten concluir la escolaridad básica para que trabajen y den dinero a su familia.

#### 1.4. El Jardín de Niños

El jardín de Niños de Ex – Hacienda, se localiza en el municipio de Taretan y consta de dos aulas, patio cívico y áreas de juego al aire libre, se cuenta con mobiliario necesario como es; sillas, mesas, escritorio, tienen servicio de agua potable y electricidad.

##### 1.4.1. Grupo

Al iniciar las actividades con los niños durante el primer mes del ciclo escolar, realicé un registro de datos de cada niño, el cual se hizo a los papás. Se trata de llenar una ficha de identificación personal del niño en el cual se encuentra interrogantes como: nombre completo, fecha de nacimiento, enfermedades que ha padecido, nivel de estudios de sus padres, etc. Después de tratar a los niños de manera grupal y con datos recogidos de los padres de familia; caracterizo al grupo de la siguiente manera:

Los niños se observan poco sociables casi no conviven entre sí, su participación en las actividades se dan solo cuando se les solicita, tienen dificultades para expresarse a través de las actividades de expresión artística y poco interés por estas.

También veo que tienen problemas sobre alimentación e higiene, en sus viviendas se carece de muchos servicios, las familias son numerosas, y en la mayoría de los casos tienen estudios mínimos (primero y segundo grado de primaria), y otros no cursaron nada. Lo que explica que dan atención a sus hijos.

Analizando todo esto me doy cuenta que es un problema para el proceso de enseñanza de los alumnos. Por lo que practiqué técnicas y dinámicas para tratar de erradicar el problema, como docente me di cuenta que tengo que darle cierto tiempo al juego y al canto para lograr mi objetivo.

## 1.5. Justificación y Delimitación del Problema

### 1.5.1. Justificación y Delimitación del Problema

El estado de ánimo, un aspecto fundamental en el desarrollo de la personalidad del individuo – alumno, se entiende de dos formas.

1. Buen estado cuando las personas están alegres, no se quejan, viven en un ambiente lleno de armonía, seguridad, confianza y amor, tanto del medio familiar como el social.
2. Mal estado: cuando las personas se observan muy decaídos, cansados, poco activos, sin energía, sin interés, tristes, con apatía, etc.<sup>1</sup>

Situándome en este último, voy hablar acerca del estado de ánimo en los niños de preescolar del jardín de Niños “Lucas Ortiz Benítez”, clave 16DSN1736W, que funciona en la comunidad de Ex –Hacienda, municipio de Taretan, haciendo un análisis del contexto, dentro del cual los niños se desenvuelven de acuerdo a los patrones de conducta, regidos por la comunidad y que tiene que ver con las condiciones de vida y que se reflejan en el desarrollo del niño.

De acuerdo a las observaciones diarias de trabajo con niños es que puedo descubrir que su estado de ánimo es muy bajo. Los niños se interesan muy poco por las actividades en el jardín de niños, se relacionan poco, participan solo cuando se le solicita, se observan cansados con hambre, sueño, etc.

Una de las posibles causas del problema pienso que es: el contexto en que vive el niño, que va desde la familia, aspecto geográfico, aspecto socio-cultural y económico. En el capítulo anterior se describieron cada uno de estos aspectos y sus condiciones, de ahí que se deduzca un problema; poca animación en los niños de preescolar.

---

<sup>1</sup> Reboreo, A. “El Juego, Antología Básica, UPN. México 1995. Pág. 97-101



Como consecuencias del problema. Puedo ver que los niños no tienen un desarrollo adecuado en sus cuatro dimensiones: social, afectivo, intelectual y física. Los niños crecieron y siguen creciendo sin iniciativa, sin tiempos de atención y sin interés por las cosas que les rodean, lo que los hace mostrarse incapaces de actuar por sí solos, y llegar así a la vida adulta.

### QUE HACER ANTE EL PROBLEMA

Viviendo las causas y aspectos que produce el problema en el desarrollo del niño. Caso que y está viviendo en el Jardín de Niños antes mencionado, propongo como estrategia para mejorar el problema EL JUEGO y LA MUSICA, porque yo considero que estas motivan un poco más a los niños, favorecen y enriquecen sus formas de expresión artísticas y corporal, se van formando nociones sobre el efecto socialización que implican en el niño preescolar las emociones, sensaciones y sentimientos, su autoconcepto y autoestima. Elementos que están determinados por la calidad de las relaciones que establecen con las personas que constituyen su medio social.

En las interrelaciones con las personas se produce el aprendizaje de valores y prácticas aprobadas por la sociedad, así como la adquisición y consolidación de hábitos encaminados a la preservación de la salud física y mental. Estos aprendizajes se obtienen por medio de vivencias, cuando se observa el comportamiento ajeno en los diversos encuentros sociales.<sup>2</sup>

Durante el proceso de socialización y gracias a la interacción con los otros niños se aprenden normas, hábitos, habilidades y actividades para vivir y formar parte del grupo al que pertenece.

---

<sup>2</sup> PEXCETTI, Luis María "Taller de Animación Musical y Juegos", libros de Rincón. México 1999, Pág. 7-8

El juego y el canto, los considero un poderoso aliado para nuestro trabajo, nos van a ayudar a que nuestros niños crezcan imaginativos, lúcidos, sensibles y alegres, al mismo tiempo que van a fortalecer nuestra relación con ellos, y ayudar a que nuestra educación sea de más aprovechamiento.

Las actividades de cantos y juegos favorecen la integración del esquema corporal, estimula la socialización, establece la memoria y contribuyen a construir la armonía y el equilibrio de la personalidad del niño.

A partir de la década de los años cincuenta se fomentan las investigaciones acerca de la relación entre jugar y aprender y ya no existen dudas respecto al papel fundamental del juego en la educación. 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.

El juego es un elemento básico en el desarrollo cognoscitivo del niño, en la construcción del espacio, del tiempo y de la imagen propia.

### 1.5.2. El Tipo de Proyecto

Proyecto de Intervención Pedagógica. Mi trabajo está enfocado hacia este tipo de proyecto, por la delimitación que se ha hecho del problema, y de acuerdo, a las características mismas del proyecto.

El Proyecto de Intervención pedagógica se limita a abordar los contenidos escolares. Este recorte es de orden teórico–metodológico y se elaboró por la necesidad de plantear propuestas con un sentido más cercano a la construcción de metodología didáctica que impacte directamente en los procesos de apropiación de los conocimientos en el salón de clases.

Por esta razón, se parte del supuesto de que es necesidad conocer el objeto de estudio para enseñarlo y que es relevante considerar que el aprendizaje en el niño se da a través de un proceso de formación donde se articulan, conocimientos, valores, habilidades y formas de sentir que se expresan en modos de apropiación y de adaptación a la realidad, estableciéndose una relación dialéctica entre el desarrollo y el aprendizaje.

CAPÍTULO II  
FUNDAMENTACIÓN

## 2. Fundamentación

A través de la práctica docente se expresa un concepto implícito de desarrollo del niño, que lejos de ser integral es parcializado, lo cual impide considerar las particularidades de cada niño (edad, sexo, desarrollo, nivel socioeconómico, etc.). Este se manifiesta a través de la forma como se relaciona el maestro con el grupo, las actitudes que asume y las actividades que propone a los niños; en conclusión es que la edad no es un factor que determina el grado de desarrollo; es decir que no es una verdad absoluta a mayor edad, mayor desarrollo y que a menor edad menor desarrollo.

Finalmente es importante tener presente el medio cultural y social que determinan en gran parte el desarrollo del niño por eso es de gran importancia brindar experiencias que suplan las carencias o retomar aquellas que sean positivas para favorecer el desarrollo integral, sin perder de vista las costumbres y valores de la comunidad.

### 2.1. Programa de Trabajo Vigente

El Programa de Educación Preescolar vigente (P.E.P. 92) - señala a través de sus objetivos, la necesidad de una educación de alta calidad, con carácter nacional y con capacidad institucional que aseguran niveles educativos suficientes para toda la población.

Por lo cual se propuso la reorganización del sistema educativo, la reformulación de los contenidos escolares y materiales educativos<sup>3</sup>.

Sus características son: Un programa para los docentes, con flexibilidad, con respeto a las necesidades e intereses de los niños, así favoreciendo su proceso de socialización el programa encuentra su fundamento en el propósito de favorecer el desarrollo del niño, a

---

<sup>3</sup> S.E.P., Programa de Educación Preescolar, México, 1992, Pág. 11-30

partir de considerar sus características en este periodo de vida, favorecer el trabajo para un fin común, integra el entorno natural y social.

#### 2.1.1. Plan de trabajo

Modo en que se lleva a cabo la planeación de juegos y actividades dentro del jardín. Esta se realiza a través de los proyectos, métodos de trabajo que pretende responder al principio de globalización.

La globalización considera el desarrollo infantil como un proceso integral, en el cual los elementos que lo integran (afectivo, motrices, cognoscitivos y sociales) se relacionan entre sí: este principio se explica desde las perspectivas psicológicas, social y pedagógica.

¿Qué es un método de proyectos?

Es un método globalizador que consiste en llevar al niño de manera grupal a construir proyectos que le permitan planear juegos y actividades, desarrollar sus ideas y deseos y buscar la forma de hacerlos realidad.

Esta propuesta didáctica es una tarea que se desarrolla ante una situación problemática concreta, como un conjunto de actividades relacionadas entre sí que sirven a una serie de propósitos educativos.

El proyecto tiene las siguiente características:

- ✓ Es coherente con el principio de globalización, ya que toma en consideración las características del pensamiento del niño y no exclusivamente las actividades.
- ✓ Reconoce y promueve el juego la creatividad como expresiones del niño que lo lleva a adquirir conocimientos y habilidades.

- ✓ Se fundamenta en la experiencia de los niños, toma en cuenta sus intereses con relación a su cultura y medio natural.
- ✓ Favorece el trabajo compartido para un fin común, ya que habrá actividades que se tengan que realizar en equipo o en forma grupal.
- ✓ Propicia la organización coherente de juego y actividades, de acuerdo con la planeación, realización y evaluación de los mismos.
- ✓ Posibilita las diversas formas de participación de los niños cuando realizan: una selección de aspectos interesantes que hagan surgir un proyecto, así como la búsqueda de materiales, ideas, soluciones, etc.
- ✓ La explotación de materiales, de su medio natural y social.
- ✓ La observación de fenómenos naturales de su entorno, de las características de los objetos, personas o acontecimientos, etc.
- ✓ Una confrontación de sus puntos de vista con los de otros niños y adultos.
- ✓ Promueve la participación, creatividad y flexibilidad del docente, ya que es un miembro más del grupo que orienta y guía al niño en la realización del proyecto en el que promueve el desarrollo del niño.

El proyecto consta de tres momentos:

- 1) Surgimiento, 2) Realización y 3) Culminación y autoevaluación grupal.

Surge de algún problema, tema, pregunta, cuestionamiento. Se respetan los intereses del alumno, se eligen las actividades y juegos a realizar en el desarrollo del proyecto esto mediante la realización del friso que se hace a través de la representación gráfica, dibujo, recorte, ilustración, etc. Por consiguiente se toman acuerdos para ver el modo en que se

desarrollan. Se elabora un plan de trabajo por día, se anota el nombre del proyecto que se está desarrollando, las actividades por día deben estar encaminadas al proyecto, destacando el propósito educativo de las mismas. Dentro de ellas se favorecen los bloques de juegos y actividades de: sensibilidad y expresión artística, lenguaje, naturaleza, matemáticas, psicomotricidad, y como última actividad se lleva a cabo la evaluación general del proyecto trabajando. Se confrontan los resultados de actividades, propósitos, logros, dificultades, sugerencias para el siguiente.

Todo lo anterior permite tener un panorama general acerca de lo que marca el programa de educación preescolar.

#### 2.1.2. El Niño

La vida del niño se vuelve un complejo tejido de relaciones, pensamientos, sentimientos, emociones, estados de ánimo y afectos. Por ello, en sus progresos se encontrarán entremezclados elementos del desarrollo socio-afectivo que motivarán sus posibilidades de aprendizaje de la lógica-matemática de las relaciones espacio-temporales y de la lengua, es decir, mediante este proceso se facilitará o no el acceso del niño a los diferentes mundos simbólicos.

Un aspecto importante en el niño es la psicomotricidad, que es considerada como el aspecto a través del cual el individuo manifiesta la actividad interna de su pensamiento y afectividad mediante la participación corporal. La acción física o motriz lo lleva a tener nuevas experiencias con el mundo, en las cuales el cuerpo es el intermediario entre lo que la persona percibe (y como consecuencia construye internamente) y entre lo que expresa como resultado de sus vivencias.



### 2.1.3. Desarrollo del niño

El niño es un ser en desarrollo que presenta las características física, psicológicas y sociales propias de su personalidad se encuentra en proceso de construcción, posee una historia individual y social, producto de las relaciones que establece con su familia y miembros de una comunidad en que vive, por lo que un niño: es un ser único, tiene formas propias de aprender y expresarse, piensa y siente de forma particular, gusta de conocer y descubrir el mundo que lo rodea.

El niño es una unidad biopsicosocial, constituida por distintos aspectos que presentan diferente grado de desarrollo de acuerdo con sus características físicas, psicológicas, intelectuales y de su interacción con el ambiente.

Dentro del programa se distinguen cuatro dimensiones del desarrollo que son: afectiva, social intelectual y física, las cuales son presentadas con fines explicativos y que en definitiva el desarrollo del niño debe ser integral.

La dimensión se puede definir con la extensión comprendida por un aspecto de desarrollo en la cual se explican los aspectos de la personalidad del sujeto.

Así la dimensión social comprende la transmisión, adquisición, acreditación y acrecentamiento de la cultura del grupo al que pertenece, a través de las interrelaciones con los distintos integrantes del mismo, que permiten al individuo convertirse en un miembro activo de su grupo. Estas interrelaciones con las personas, se produce el aprendizaje de valores y prácticas aprobadas por la sociedad, así como la adquisición y consolidación de hábitos encaminados a la preservación de la salud física y mental.

Durante el proceso de socialización, gracias a la interacción con los otros, el niño aprende normas, hábitos, habilidades y actitudes para convivir y formar parte del grupo al que pertenece.

**Dimensión Afectiva:** Se refiere a las relaciones de afecto que se da entre el niño, sus padres, hermanos y familiares con quienes establece sus primeras formas de relaciones, más adelante se amplía su mundo al integrarse al Jardín de Niños, al interactuar con otros niños, docentes y adultos de su comunidad.

#### **Intelectual y Física**

**Dimensión Intelectual.** Es la construcción del conocimiento en el niño, se da a través de las actividades que realiza con los objetos, concretos, afectivos y sociales, que constituyen su medio natural y social.

**Dimensión Física:** Se da a través del movimiento de su cuerpo, el niño va adquiriendo nuevas experiencias que le permiten un mayor dominio y control sobre sí mismo y descubre las posibilidades de desplazamiento con lo cual paulatinamente, va integrando el esquema corporal, también estructura la orientación espacial al utilizar su cuerpo como punto de referencia y relacionar los objetos con él mismo.<sup>4</sup>

#### **2.1.4. Perspectiva psicológica**

Es fundamental tomar en cuenta el pensamiento sincrético de niño que lo conduce a captar lo que le rodea por medio de un acto general de percepción. Monserrat Fortuny define la función de globalización así: “Los niños captan la realidad no de forma cuantitativa, sino por totalidad lo que significa que el conocimiento y la percepción son globales, el procedimiento mental actúa como una percepción sincrética, confusa e

indiferenciada de la realidad para pasar después de un análisis a los componentes o partes y finalmente, como una síntesis que integra las partes articuladas, como estructura'<sup>5</sup>.

El conocimiento no se produce, por la suma o acumulación de nuevos conocimiento a los que ya posee el niño, sino que es producto del establecimiento de conexiones y relaciones entre lo nuevo y lo ya conocido. Es un proceso global de acercamiento del niño a la realidad que quiere conocer, que será más rico, si se le ofrece la posibilidad de que las relaciones que establezca y los conocimientos que construye, sean amplios y diversificados.

#### 2.1.5. Perspectiva social

El saber ver una misma realidad desde distintos puntos de vista es sin duda un gran enriquecimiento que hace crecer y madurar la inteligencia y los sentimientos. Las relaciones entre los individuos permiten aprender una cosa desde otras perspectivas que no son las personales, es utilizar la inteligencia para extrapolarla hacia nuevas representaciones que acrecientan la propia a la vez que fomentan la socialización, la comprensión y la tolerancia.

#### 2.1.6. Perspectiva pedagógica

Implica propiciar la participación activa del niño, estimularlo para que a los diferentes conocimientos que ya tiene, los estructure y enriquezca en un proceso caracterizado por el establecimiento de múltiples relaciones entre lo que ya sabe y lo que está aprendiendo.

Un aprendizaje es significativo cuando se propicia en el niño una intensa actividad mental. Se trata de un proceso de construcción en el que sus experiencias y conocimientos

---

<sup>4</sup> S.E.P. "Bloques de Juegos y Actividades en el Desarrollo de los Proyectos. Pág. 68 - 70

<sup>5</sup> Ibid, Pág. 45. 60

previos, atribuyen un cierto significado al aspecto de la realidad que se le presenta como un objeto de interés. Es necesario que en el jardín de niños se amplíen progresivamente los ámbitos de experiencia, así como que se propicien aprendizajes que lo conduzcan a una autonomía para la resolución de problemas de su vida diaria.

Para que la acción del docente responda al principio de globalización en las perspectivas psicológicas, sociales y pedagógicas las propuestas de trabajo deben reunir las siguientes características:

- ✓ Ser interesantes para los niños.
- ✓ Favorecer la autonomía de los niños.
- ✓ Propiciar la investigación por parte del docente y los niños.
- ✓ Propiciar la expresión y comunicación entre los niños, niño-docente, adulto - niño.
- ✓ Acordar la realización de trabajos comunes.
- ✓ Desarrollar la creatividad de docentes y alumnos
- ✓ Partir de lo que los niños ya saben.
- ✓ Ser de interés también para el docente.
- ✓ Respetar las necesidades individuales de pequeños equipos y grupales.
- ✓ Ampliar y fortalecer conocimientos, experiencias, actitudes y hábitos.
- ✓ Proponer actividades que requieran de una variedad de respuestas.

#### 2.1.7. El Juego

El juego es el medio privilegiado a través del cual se puede identificar la relación entre los diversos aspectos del desarrollo. No obstante, en términos generales, se denomina juego a la actividad placentera que realiza una persona durante un periodo indeterminado con el fin de entretenerse. En el niño la importancia del juego radica en el hecho de que

constituye una de sus actividades principales, debido a que por medio de él reproduce las acciones que vive cotidianamente. Ocupar largos periodos en el juego permite al niño elaborar internamente todas aquellas emociones y experiencias que despierta su interacción con el mundo exterior.

El juego es el medio por el cual el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con otras personas, con su entorno. A través del juego comienza a entender que su participación en ciertas actividades le impone el cumplimiento de ciertos deberes, pero paralelamente le otorga una serie de derechos. El juego es una especie de escuela de relaciones sociales ya que disciplina a los que lo comparten.

## 2.2. El juego y las etapas evolutivas en la concepción de H. Wallon

Henri Wallon, un científico que trabajó sobre la evolución psicológica del niño y abrió el camino para múltiples ensayos prácticos en el campo del movimiento y el juego considera que “el juego se confunde bastante bien con la actividad entera del niño, mientras ésta sigue siendo espontánea y no recibe sus objetivos de las disciplinas educativas.

Wallon realiza la clasificación de los juegos correlacionándolos con las etapas evolutivas: Juegos funcionales, juegos de ficción, juego de adquisición y juego de fabricación.<sup>6</sup>

1ª Etapa: Juego funcionales. Son aquellos que comprenden toda actividad que se guía por la ley del efecto, y que además son movimientos elementales y muy simples; que tienden a lograr el dominio de ciertos gestos y a ejercitar el autoconocimiento corporal, como mover los dedos, tocar un pie, producir sonidos, tirar cosas, es decir, de la diferentes

---

<sup>6</sup> WALLON, H. “El juego y las etapas evolutivas”, El Juego y el Aprendizaje Escolar, México 1997, Pág.. 17-

formas que ayudan para nuestro desarrollo evolutivo para concretos y conocer el medio exterior, y que nos sirve a la vez, para experimentar y ganar experiencia.

2ª Etapa: Juegos de ficción. Por ejemplo, jugar a la familia y a la comida, a las muñecas, a los indios, “montar” en un palo de escoba, etc, estos permiten representar y expresar, imitar en el cual el niño representa papeles que satisfacen las necesidades afectivas e intelectuales de su yo en las acciones que realiza.

3ª Etapa: Juegos de adquisición. Le permite percibir y comprender a los seres humanos y a las cosas que le rodean por medio de sus sentidos y la razón, el niño absorberá todo, no se cansará de oír relatos y cuentos; de aprender canciones ni de realizar cualquier esfuerzo para captar el medio y la cultura de su realidad circundante.

4ª Etapa: Juegos de fabricación. Se va a producir una síntesis integradora de las anteriores etapas, por medio de estos juegos el niño interactúa y opera con los objetos y los va combinar, reunir, y en la medida que se va ejerciendo, aprende a modificar, transformar y construir nuevos objetos o juguetes.

Para Wallon, existe una progresión funcional que determina la sucesión de las etapas de los juegos en el proceso evolutivo. Al preguntarse la razón por la que se ha dado a diversas actividades la denominación de juego, considera que es producto de asimilarlas al juego del adulto, pero inmediatamente va a marcar las diferencias, entendiendo primeramente que el juego infantil es “expansión”, y desde este punto de vista se opone a una actividad seria como es el trabajo; si bien, el juego es una actividad que no exige esfuerzo, muchas veces exige más energías que las requeridas para las actividades de la

vida cotidiana; es por eso que el autor señala: “No existen actividades, por arduas que sean, que no puedan servir de motivo al juego”<sup>7</sup>.

Por medio de un riguroso análisis Wallon llega a la siguiente premisa: “El juego es la consecuencia del contraste entre una actividad liberada y las actividades en las que normalmente se integra. El juego evoluciona en medio de oposiciones y se realiza superándolas”.

En razón de ser una actividad libre, el juego se perdería rápidamente en interacciones que lo volverían monótono y aburrido; la superación de estos bloques es posible gracias a las reglas a que se tienen que sujetar. Dichas reglas sirven de guía para resolver las dificultades específicamente elegidas, y a la vez, permiten al niño probarse. El placer del juego está en lo incierto e inesperado y en la superación de las dificultades que imponen las mismas reglas.

### 2.3. La educación preescolar centrada en el niño: El método Fröebeliano

Discípulo de Peatalozzi; Fröebel aplicó sus ideas a la educación de los niños de nivel preescolar. Su pedagogía se fundamenta en la actividad, es decir, su método es natural y activo, en razón de tomar en cuenta la naturaleza infantil y su espontaneidad<sup>8</sup>.

En los jardines infantiles, las “plantas” son los niños, que bajo el cuidado y estímulo de sus “jardineras” –educadoras, crecerán continuamente por su propia y espontánea actividad, acordes con su naturaleza. El autor considera que es necesario estudiar el desarrollo del niño para ayudarle en su autoeducación y poder facilitar su autodesarrollo.

---

<sup>7</sup> Wallon H. “El juego y las etapas evolutivas”, El juego y el aprendizaje escolar, México, 1997, pág. 25 - 30

<sup>8</sup> FRÖEBEL. “La educación preescolar centrada en el niño”, Juego y Aprendizaje Escolar, México 1997, Pág.. 23-25

La autoactividad infantil resulta la palanca esencial y más fecunda para considerar desde el punto de vista educativo y el desacierto mayor resulta la autoridad impuesta que frena la actividad espontánea. Por lo que, el niño debe ser considerado y respetado en su desarrollo con plena autonomía, pero debe ser guiado para asumir lo “bueno” y lo “malo”.

Su método tuvo en cuenta las percepciones y las sensaciones del niño, por lo que, estableció un programa de juegos y canciones para padres y educadores, con el fin de utilizarlo en la educación de las sensaciones y las emociones de los niños, Fröebel parte de considerar que el niño es capaz de comprender los símbolos, y por lo tanto, los significados y sus relaciones.

Desarrolló un sistema o raciones de trabajo manual; consideraba que ésta genera en el niño el hábito y la posibilidad de utilizar y moldear los objetos. Por lo que, el material se va a programar de acuerdo al niño.

Fröebel vivió una “realidad alemana” que brindó primordial importancia al juego infantil, y él a su vez lo incorporó a su teoría y práctica didáctica como un medio fundamental para la educación integral del niño.

Construyó juguetes para el logro de sus objetivos, los denominó dones o regalos por lo valioso del material que se entrega al niño. Los dones son los siguientes:

- ↳ Una pelota de tela con otras seis pelotas menores que llevan los colores del arco iris.
- ↳ Una esfera o bola, un cubo o dado y un cilindro.
- ↳ Un cubo desarmable en ocho más pequeños.
- ↳ Un cubo desarmable en 27 tablitas.



A los juegos también se les acompaña con cantos en los que los niños participan alegremente; todas estas actividades resultan un medio de observación de la personalidad del niño por parte de la educadora.

#### 2.4. Los tipos de juegos planteados por Piaget según Delval

“La experiencia de la gran variedad de conductas que se incluyen para el rótulo del juego hace la diferenciación de los distintos tipos de juegos que, aunque comparte algunas características comunes, presentan también diferencias”.<sup>9</sup>

Piaget ha realizado una clasificación de los tipos de juego que es aceptado y que se apoya en los trabajos de sus predecesores. Dentro de esta clasificación se tienen:

- \* Juegos de Ejercicio. Periodo sensorio–motor. Consiste en repetir actividades de tipo motor que inicialmente tenían un fin adaptativo pero que pasan a realizarse por el puro placer del ejercicio funcional y sirven para consolidar lo adquirido. Muchas actividades sensorio–motrices se convierten así en juego. El simbolismo está todavía ausente. Es un juego de carácter individual, aunque a veces los niños juegan con los adultos, como en el “cu – cú”, “las palmas” y “aserrán”.
- \* Juego Simbólico. Dominante entre los dos – tres y los seis – siete años. Se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real, modificando de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad: los trozos de papel se convierten en billetes para jugar a las tiendas, la caja de cartón en un camión, el palito en una jeringuilla que utiliza el médico. Muchos juguetes son un apoyo para realización de este tipo de juegos. El niño ejercita los papeles sociales

---

<sup>9</sup> DELVAL, Juan. “Los tipos de juego”, El Juego UPN, México 1997, Pág. 26-27

de las actividades que le rodea: el maestro, el médico, el tendero, el conductor y eso le ayuda a dominarlos. La realidad a la que está continuamente sometido en el juego se somete a sus deseos y necesidades.

- \* Juego de reglas. De los seis años a la adolescencia. De carácter social se realiza mediante reglas que todo los jugadores deben respetar. Esto hace necesaria la cooperación. Pues sin la labor de todos no hay juego, y la competencia, pues generalmente un individual o un equipo gana. Esto obliga a situarse en el punto de vista del otro para tratar de anticiparse y no dejar que gane y obliga a una coordinación de los puntos de vista, muy importantes para el desarrollo social y para la superación del “egocentrismo”.
- \* Juegos de Construcción. Participan del simbolismo lógico. Sirven también para la realización de adaptación o de creaciones inteligentes. Ejemplo de ellos son todos los juegos que se realizan con materiales para producir formas diversas o incluso máquinas.

El juego es una actividad que tiene el fin en sí mismo. El sujeto no trata de adaptarse a la realidad sino de recrearla, con un predominio de la asimilación sobre la acomodación.

## 2.5. El papel del juego en el desarrollo del niño: Bruner J.

“Jerome Bruner habla de las funciones fundamentales del juego infantil”.<sup>10</sup>

1. El juego supone una reducción de las consecuencias que pueden derivarse de los errores que cometemos. El juego es una actividad que no tiene consecuencias frustantes para el niño, aunque se trata de una actividad seria. El juego es en sí mismo un motivo de explotación.

---

<sup>10</sup> BRUNER, Jerome. “Juego, pensamiento y lenguaje”, el juego, antología básica, UNO, México 1995. Pág.

2. La actividad lógica se caracteriza por una pérdida de vínculo entre los medios y los fines. No es que los niños no perciban los fines, ni que dejen de utilizar los medios para llegar a ellos, sino que muy a menudo cambian estos fines, para que encajen con medios que acaban de descubrir, o modifican estos medios para que se adapten a fines nuevos.

3. El juego no sucede al azar o por casualidad, al contrario, se desarrolla más bien en función de algo a lo que se ha llamado “un escenario”. Recordemos el famoso ejemplo de las niñas gemelas de Sully, cuando una de ellas le decía a la otra: “Vamos a jugar a las gemelas”, para dedicarse a continuación a desarrollar un tema en el que el objetivo general consistía en compartir absolutamente todo en términos de igualdad.

4. El juego es una proyección del mundo interior y en este sentido se contrapone al Aprendizaje, en el que interioriza el mundo externo, hasta llegar a hacerlo parte de uno mismo. En el juego transformamos el mundo exterior de acuerdo con nuestros deseos, mientras que en el Aprendizaje nos transformamos nosotros para conformarnos mejor a la estructura de ese mundo externo. En este sentido convergen en la personalidad para favorecer el desarrollo integral.

5. En el juego es absolutamente fundamental proporcionar placer, un gran placer. Incluso los obstáculos que con frecuencia, establecemos en el juego nos proporcionan un gran placer cuando logramos superarlos. Los obstáculos parecen necesarios, sin ellos, el niño se aburre enseguida, por eso habría que aceptar que el juego tiene alguna cualidad que comparte con otras actividades como las de resolución de problemas, pero de una forma mucho más interesante.

El autor considera que el juego es un modo de socialización que prepara para la adopción de papeles en la sociedad adulta. Y es importante tomar conciencia de ello,

para saber cuanta competitividad estamos fomentando en los niños. Cuando menos para no hacerlo en grado tan alto que llegue a ahogar el carácter libre y espontáneo de aquel.

Porque una cosa es utilizar el juego como agente de socialización, de una forma espontánea, y otra muy distinta el llegar a explotarlo. Igualmente, hay que tener presente esta utilización del juego cuando lo fomentamos pensando que esta actividad tendrá un valor terapéutico para el niño. El jugar con otros niños tiene una función terapéutica.

Organizar el juego con la única finalidad de mantener la salud mental de nuestros niños puede tener el peligro de que olvidemos, por el camino, algo que es igualmente importante: la necesidad de que el niño no sea privado de su iniciativa.

El juego es además un medio para poder mejorar la inteligencia, según algunos de los usos que de él hacemos.

**CAPÍTULO III**  
**LA ALTERNATIVA**

### 3. LA ALTERNATIVA

Para solucionar el problema planteado:

Buscando como lograr que el niño mejore su estado de ánimo en preescolar, se aplicarán distintas actividades relacionadas con la música y el juego, como alternativa de solución.

La expresión artística es una forma de comunicación fundamental para el desarrollo del ser humano, ya que a través de ella es posible expresar los diferentes estados de ánimo, así como entender lo expresado por otras personas.

Al hablar de expresión se hace referencia a las relaciones que establecen las personas con el medio que les rodea, de ahí que mientras más variadas y ricas sean las relaciones, mayores serán las posibilidades de comunicación y expresión personal así como el acceso a lo expresado por otras personas.

El contenido de las experiencias de los niños tiene una estrecha relación con las formas de representación y expresión del entorno que lo rodea, la manera en que se comunica a través de gestos, palabras, pláticas, actividades corporales, cantos, etc., constituyen una expresión que representa un contenido de comunicación social

Las diferentes formas de expresión artística incluyen la expresión gestual y corporal, el lenguaje verbal, la expresión plástica en sus diversas modalidades, la expresión dinámica y musical, a través de múltiples experiencias que promueven el desarrollo de sus capacidades y la posibilidad de mejorar la comunicación.

La música es el arte de combinar los sonidos y silencios de la voz humana, de instrumentos, sonidos onomatopéyicos y objetos en general.

La música tiene actualmente un alto valor ya que a través de ella el niño estructura un sentido estético, desarrolla su imaginación, siente y reproduce el ritmo, desarrolla nociones temporales, expresa sentimientos, etc.

La música es un medio para la socialización ya que con frecuencia se usa para orientar la sensibilidad colectiva, pues sin duda alguna, la conjunción de voces y sonidos contribuyen a la formación de sentimientos de colaboración.

El juego: es el medio más privilegiado a través del cual el niño interactúa sobre el mundo que lo rodea, descarga su energía, expresa sus deseos, sus conflictos, lo hace voluntaria y espontáneamente, le resulta placentero y al mismo tiempo crea y recrea las situaciones que ha vivido.

En el niño, la importancia del juego, radica en el hecho de que a través de él reproduce las acciones que vive diariamente, por lo cual constituye una de sus actividades primordiales, ocupa largos periodos en el juego permite al niño elaborar internamente las emociones y experiencias que despierta su interacción con el medio exterior.

El juego en la etapa preescolar no solo es un entretenimiento sino también una forma de expresión mediante la cual el niño desarrolla potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con otras premisas, con su entorno, espacio temporal, en el conocimiento de su cuerpo, en su lenguaje y estructuración de su pensamiento.

El juego es una especie de escuela de relaciones sociales, ya que disciplina a aquellos que lo comparten, los hace aprender a tomar acuerdos, a interrelacionarse, a integrarse al grupo, a compartir sentimientos e ideas, es decir forma el sentido social.

### 3.1. Lugar donde se aplicará

Jardín de Niños “Lucas Ortiz Benítez” 16DSN1736W, que funciona en la localidad de Ex-Hacienda, municipio de Taretan, Michoacán, en ella participarán los alumnos de preescolar de segundo grado con edades de 3.5 años y 4.6 años y educadora.

La aplicación de la alternativa se ha contemplado durante seis meses, y aplicándose tres veces por semana con horarios de 9:00 a 9:20 a.m. y de 11:00 a 11:20 a.m.

### 3.2 Introducción al Plan de Trabajo.

La estrategia de trabajo que voy a emplear consiste en: aplicar actividades de cantos y juegos dentro de los cuales se encuentran juegos tradicionales, onomatopeyas, adivinanzas, juegos perceptivos visuales, técnicas auditivas, interpretativos, de preguntas, de desplazamiento, digitales, rimadas, deportivos y tradicionales de la comunidad y en el ambiente familiar, cantos populares, versos y coplas.

Este tipo de actividades se clasifican en cuatro modos:

- a) Juegos de Lenguaje y Comunicación
- b) Juego lógicos
- c) Juegos de reconocimiento de sí mismo
- d) Juegos de desplazamiento.

Los que ofrecen una descripción de los aspectos que favorecen.

Con relación a los padres de familia y comunidad, considerando el análisis del contexto, en el aspecto económico, social y educativo, puedo decir que a pesar de que se carece de fuentes de trabajos adecuados, las relaciones sociales entre miembros de la comunidad son escasas, y solo para tratar algunos problemas que les conciernen a todos los ciudadanos, y que la mayoría de los miembros, padres de familia, no tienen estudios. Es



posible trabajar este aspecto ya que a sus hijos les permiten cursar mínimamente la educación básica.

La aplicación de la alternativa se iniciará partiendo de las actividades específicas calendarizados por mes, de las cuales serían desglosadas pasando a lo general.

La mención del tipo de actividades generales que se trabajan durante este mes, para favorecer las específicas. Incluyendo los propósitos, recursos didácticos, criterios a evaluar, tiempo asignado dentro de la planeación, se tomará en cuenta que algunas actividades por su función y otras tienen mayor grado de dificultad.

### 3.2.1 Juegos de Lenguaje y Comunicación

Son las actividades que permite al niño explorar el lenguaje como objeto de conocimiento, pues nos permite jugar con normas, adivinanzas, juegos digitales, arroyo, contar y escuchar leyendas, cuentos, decir refranes, explorando, reflexionando y tomando en cuenta a los demás, por lo tanto estará comunicándose.

Estas actividades tienen como objetivo dar al niño la oportunidad de explorar a través del lenguaje diferentes formas de conocimiento que de esta manera logré:

- ✓ Expresarse con mayor seguridad.
- ✓ Preguntar, responder, participar, escuchar, proponer, decir.
- ✓ Interesarse por conocer nuevas palabras y su significado.
- ✓ Descubrir que existen muchas formas para decir las cosas.
- ✓ Mantener diálogo con los demás llegando a acuerdos, sugiriendo soluciones, etc.

- ✓ Descubrir, interpretar, inventar, narrar, e imitar, son algunos de los juegos de lenguaje que permitirán al niño ampliarlos y pasar del monólogo colectivo al diálogo.

### 3.2.2 Juego Lógicos.

Los juegos lógicos son actividades relacionadas con las matemáticas, el ser humano trata de establecer un orden, agrupando, clasificando, separando elementos, ya sean objetos, situaciones, personas, etc., de acuerdo a sus cualidades.

El desarrollo del conocimiento lógico-matemático, está formado por procesos mentales, por medio de los cuales el niño llega al conocimiento de los seres y los fenómenos naturales y sociales. Las matemáticas se encuentran en todas las actividades de la vida cotidiana, desde su misma estructura corporal, en donde tiene una cabeza, dos ojos, un ombligo, muchos cabellos, y dientes, un lado derecho y un izquierdo, su cabeza está arriba y sus pies abajo. Algunas actividades que favorecen el razonamiento lógico matemático son:

Rompecabezas, dominós, descripciones de los objetos por sus cualidades, clasificaciones, lotería, armar y desarmar, construcción, etc.

### 3.2.3 Juego de reconocimiento de sí mismo

El cuerpo es el medio por el cual el niño se relaciona con lo que lo rodea e integra poco a poco esquemas corporales, siendo el primer paso para formar una personalidad sana, al reconocerse como una persona con características propias y aceptación de sí mismo.

El objetivo de los juegos para el conocimiento de sí mismo será que el niño:

- Integre un conocimiento de las partes de su cuerpo.

- Aprenda que función tienen estas.
- Se compare con otras personas y encuentre semejanzas y diferencias.
- Aceptarse como persona ¿Quién soy? ¿Cómo soy?.

### 3.2.4 Juegos de desplazamiento.

Es a través de estos que el niño tomará conciencia de su cuerpo, su ubicación el tiempo y el espacio y su relación con objetos, personas y acontecimientos.

Las actividades de desplazamiento, tienen un gran valor educativo, al jugar, caminar correr, brincar, saltar, lanzar, cachar, el niño podrá ir controlando sus movimientos y conquistando el espacio, a partir del conocimiento de sus posibilidades de movimiento, resistencia, velocidad y control de su cuerpo.

Dentro de estas actividades se encuentran juegos de: desplazamiento libre, por parejas, de competencia, tradicionales, de calentamiento.

## 3.3 Ejemplos de juegos

### 3.3.1 Juegos tradicionales

\* Doña Blanca

\* El Lobo

\* La rueda de San Miguel

\* El patio de Mi Casa

Ejemplo:

Doña Blanca. Ronda musical con percusión Doña Blanca al centro, a fuera el jicotillo. El círculo empieza a girar al tiempo que los jugadores cantan por turnos.

Coro: Doña Blanca está cubierta con pilares de oro y plata.

Jicotillo: Romperemos un pilar para ver a Doña Blanca.

Coro: ¿Quién es ese jicotillo que anda en pos de Doña Blanca?

Jicotillo ¿yo soy ese jicotillo que anda en pos de Doña Blanca?.

Deja de girar el círculo y sale Doña Blanca corriendo, el jicotillo trata de alcanzarla.

Si la alcanza se termina el juego, si no, se reinicia con los mismos participantes).

### 3.3.2 Cantos populares

Para enseñar los cantos, es importante que el docente entone primero el canto para que el niño escuche, y después enseñar la letra poco a poco para que lo memorice.

\* Cielito lindo

\* El grillo

\* Tengo, tengo, tengo

\* El Pecesito

\* El Patio

\* La Rana Vieja

\* El Hogar

\* Los Pollitos

Ejemplo:

Cielito lindo

Ay, ay, ay, ay

Canta y no llores

Porque cantando se alegran

Cielito lindo los corazones.

### 3.3.3 Juegos adivinanzas

En el desarrollo de éstas es importante usar un lenguaje que sea comprensible para los niños. Explicar que las adivinanzas consisten en describir por sus cualidades o características a una persona, objeto, animal o situación. Por ejemplo.

Pone huevos y cacaraquea. Los niños podrán describir que trata de la gallina.

\* Frutas

\* Muebles

\* Animales

\* Personas

### 3.3.4 Juego Eco.

Estos se desarrollan partiendo de una palabra, frase, oración o exclamación, que realiza uno y es repetido por otro. Se forman equipos. Unos dirán palabras que los otros repitan en forma de eco.

\* Colores

\* Animales

\* Personas

\* Limpieza.

Ejemplo:

Un niño es el que dice rojo y los otros responderán con el mismo ritmo rojo. Se puede decir en diferentes ritmos.

### 3.3.5 Jugar con las canciones

Estos se desarrollan dividiendo el grupo en dos equipos y jugar al eco con la canción, sonidos con la boca. En dos equipos unos cantará una parte de la canción y el otro contesta lo que sigue.

\* El Pecesito

\* La Gallina

\* La Casita

\* El Sapito

\* Pedro el Conejito

\* La Tía

Ejemplo:

El pecesito

Equipo 1. Pecesito de lindos colores

Equipo 2. Que embellece las aguas de mar.

Equipo 1. Corre alegre que nadie té coja

Equipo 2. Que es muy lindo tener libertad.

### 3.3.6 Juegos de Preguntas

Estos se realizan utilizando preguntas que de respuestas definidas SI o NO, usar frases cortas.

Ejemplo:

Los osos tienen el pelo verde  
El gato vive en el agua  
El perro ladra

Se puede decir al niño que en lugar de responder SI o NO, cuando su respuesta sea afirmativa de una palmada, y si es negativa de dos o que de un brinco.

### 3.3.7 Juegos de Desplazamiento

Se realizan con participación de todo el grupo desplazándose rápidamente.

\* El Lobo

\* El Mosquito

\* Cinco ratoncitos

\* La Gallina Ciega

\* El Rey

\* La Rana

Ejemplo:

El Lobo.

Se forman en círculo y se elige a un niño que represente al lobo, éste se mantendrá fuera del círculo, mientras giran y cantan.

Jugaremos en el bosque mientras que  
el lobo no está, porque sí el lobo  
aparece a todos comerá. Preguntan, lobo,  
lobo, ¿Estás ahí? éste contesta me estoy  
bañando o cualquier otra cosa.

Sigue el canto hasta que el lobo lo sorprende

diciendo ya voy. Todos corren y el que sea  
atrapado por el lobo y así hasta que todos  
son tocados por el lobo.

### 3.3.8 Juegos Onomatopéyicos

Comienza explicando a los niños. Que son las onomatopeyas. Se entiende como el  
sonido que emiten los animales y objetos y que el niño produce imitándolos.

\* Cantos

\* Juguetes

\* Animales

\* Alimentos

\* Niños

Ejemplo:

Vamos todos a expresarnos como el sonido de la campana, el ferrocarril, viento,  
lluvia o como se expresa el perro, pájaro, etc., o que mediante la expresión del sonido  
identifique de que se trata.

### 3.3.9 Juegos digitales rimados.

Estos se realizan diciendo la rima completa y bien pronunciada para que el niño la  
escuche y posteriormente repetirá por partes, con la participación de los niños.

\* La araña se mueve

\* La familia

\* Cinco enanos

\* Pulgarcito

Ejemplo:

La araña se mueve

la araña se mueve

subiendo, subiendo,

la araña se mueve

(moviendo las manos hacia arriba y también la cabeza)

Bajando, bajando,

la araña se paró

(moviendo las manos en bajada y bajando los brazos)

### 3.3.10 Juegos de rapidez

Se desarrolla de acuerdo al ritmo de un objeto. Por ejemplo: salir corriendo al tiempo que suena la campana o cuando sea más lento el ruido, correr despacio.

\* Las sillas

\* Las aves

\* Mi cuerpo en movimiento

### 3.3.11 Juegos, deportes de la comunidad

Para llevarlas a cabo es importante tomar en cuenta la edad del niño y su control motriz, buscar la manera de que participen todos los alumnos, y seguir las reglas del juego.

\* Fútbol

\* Carreras

\* Basquetbol

Ejemplo:

Fútbol

Se divide al grupo en dos equipos, se elige los porteros y se inicia el juego habiendo aclarado el lado en que tiran unos y otros ¿Gana el equipo que mete más goles?.

Las nuevas corrientes pedagógicas señalan criterios que sugieren invitar al niño a planear y a organizar el trabajo conjuntamente con el docente, éste debe animarlo a participar en la planeación, ya que es el primer paso en la realización de las actividades con los niños, y les permite a estos tener en claro el sentido y la finalidad de los propósitos.



### 3.4.1. Cronograma de actividades

#### Octubre

- Entone rondas infantiles, cantos populares y tradiciones.
- Mueva partes de su cuerpo de acuerdo con el ritmo de la música.
- Imiten movimiento de personas, animales y de seres humanos o elementos de la naturaleza.
- Inventar juegos corporales, establezca y sigue las reglas.
- Realice juegos deportivos y tradicionales de la comunidad.

#### Noviembre

- Produzca sonidos con diferentes partes del cuerpo.
- Realice juegos de reconocimiento de sensaciones corporales y percepciones corporales y: auditivas, tácticas, visuales, etc.
- Que el niño participe en sesiones de educación física.
- Acompañen melodías con diversos instrumentos musicales.

#### Diciembre

- Produzca movimientos expresivos: dramatizaciones, mímica, ritmos corporales, juegos imaginarios, ver como: ser viento, agua, trueno, caminar como gigantes y enanos.
- Realizar juegos de desplazamiento a los que tengan que atrapar a un compañero.
- Realice juegos de integración corporal.

#### Enero

- Inventar canciones mientras que realizan actividades de aseo, saludo, actividades manuales, etc.

- Realicen juegos de relaciones lógicas matemáticas.
- Escenificar cuentos narrados.
- Realizar juegos y rondas tradicionales.
- Invente juegos y movimientos corporales asociados con ritmos musicales.

#### Febrero

- Invente juegos corporales, establezca y sigan reglas.
- Entone rondas infantiles, cantos populares, tradicionales.
- Realice juegos de reconocimiento de sensaciones corporales y percepciones corporales: auditivas, táctiles, visuales y difusivos.
- Realice juegos tradicionales de la comunidad básquetbol y fútbol.
- Representar con el cuerpo figuras como: cuevas, torres, túneles, casas, puentes, árboles, etc.

#### Marzo

- Produzca movimientos expresivos: dramatizaciones, mímicas, ritmos corporales, juegos imaginarios, como: ser viento, trueno, caminar como gigantes y enanos.
- Realice juegos de construcción de figuras distintas: como personas, animales, frutas, árboles, carros, etc.
- Escenificar cuentos narrados.
- Interprete diferentes papeles de personajes que tienen ciertos cargos como: policías, licenciados, maestros, electricistas, carteros, capitán, etc.

#### 3.4.2. Plan correspondiente al mes de octubre

En este mes trabajaré desarrollando actividades de:

- Juegos, cantos rondas tradicionales: Doña Blanca, La Rueda de San Miguel, El Lobo, El Patio de mi Casa.
- Cantos populares y tradicionales: El Gallo, Tengo, Tengo, Tengo, La Rata Vieja, El Patito.
- Juegos de representación: imitará los animales, personas.
- Juegos inventados

Se iniciará primeramente introduciendo a los niños a lo que son los juegos y trabajando los que ya son conocidos por ellos e irlos introduciendo poco apoco en las diversas actividades de juegos y cantos.

Se planeará por semana trabajando tres días: lunes, miércoles y viernes con horario de 9:00 a 9:20 y 11:00 a 11:20 a.m., las actividades se planearan calculando tiempo para ellos.

Propósitos:

- Que el educando aprenda a captar, observar sentir y actuar realizando gesticulaciones, formas y movimientos en actitudes naturales y preestablecidas.
- Aprender a escuchar y a sentir el ritmo de la melodía, etc.
- Favorecer la expresión corporal.
- Desarrollar habilidades y destrezas a través del deporte.

Recursos Didácticos:

Para el desarrollo del trabajo se preverá la información necesaria y de fácil entendimientos para introducir a los niños en los juegos y cantos que se vayan aplicando.

- Se trabajará en el patio y dentro del aula.
- Se utilizará también objetos de juegos como: pelotas, llantas, cuerdas, costal, etc.

- Objetos que produzca sonidos: campana, flauta, silbato, etc.
- Láminas ilustrativas, lotería, dominós, tarjetas, etc.

#### Evaluación

##### Criterios a evaluar:

- Actitud de los alumnos dentro de las actividades.
- Papel del docente durante el desarrollo de las actividades
- Recursos didácticos
- Logros y dificultades.

#### 3.4.2.1. Semana 1 al 4 de octubre

##### Actividades:

- Juegos tradicionales: en esta semana se iniciará la aplicación de la alternativa con juegos tradicionales como: Doña Blanca, La rueda de San Miguel, El patio de mi casa, El Lobo, etc., para esto se requiere la participación de todo el grupo.
- Cantos populares y tradicionales: Cielito Lindo, Tengo, Tengo, Tengo, El Hogar, El Patito, La Rata Vieja, Las Palomitas, etc.
- Juego de imitación: Caminar como los animales, personas, autos, etc.

##### Desarrollo:

Para el desarrollo de actividades se iniciará primeramente motivando a los niños para que participen aplicando juegos de los ya conocidos por ellos. Igual para los de Imitación: se cuestionará primero si conoce los animales que les vaya indicando; vaca, caballo, perro, gato, los autos como camión.

Enseguida todos vamos a imitar distintos animales que van por el campo.

Propósito:

- Que el niño tome conciencia de sí mismo.
- Aprenda a socializarse con los demás.
- Mejore la memoria,
- Logre una buena dicción para expresarse correctamente.

Recursos didácticos:

- Se utilizarán ilustraciones de animales, para la motivación de los alumnos.
- Libros de juegos tradicionales y cantos. Expresión oral e infantil
- Espacios físicos, aula y patio.

3.4.2.2. semana del 7 al 11

Actividades:

- Juegos tradicionales y rondas: La rueda de san Miguel, entre los árboles, la huerfanita.
- Cantos populares tradicionales: Cielito lindo, en la luna, naranja, el gallo, pajarillo barranqueño, las palomitas, la rata vieja.
- Juegos inventados: imitar a las personas caminando, corriendo, niños, jóvenes, señores, abuelitos, los toros, jinetes, la culebra y la vaca.
- Juegos deportivos de la comunidad: Fútbol.

Desarrollo:

En el desarrollo de los juegos y cantos tradicionales, se trabajarán algunas de las aplicaciones en la semana anterior y se iniciará la tarea de aprender nuevos cantos y juegos que son tradicionales, pero que no hemos trabajado antes. Los cantos son breves sencillos

de fácil aprendizaje, para los niños, estos se aplicarán por pasos pero que se apropien de estos, se incluirán los juegos inventados donde participará todo el grupo y buscando la forma para que todos participen.

Los juegos deportivos de la comunidad, se trabajarán con lo que es el fútbol. Para lo cual se hará un cuestionamiento a los alumnos para rescatar lo que ellos saben de él como introducción al juego. Se formarán los equipos, y el lado en cada meterá los goles. Se establecerán las reglas para el desarrollo de este juego así como las otras actividades.

Propósitos:

- Que el niño aprenda a socializarse con los demás.
- Que el niño adquiera la noción de las reglas del juego y comportamiento.
- Enriquecer la memoria del niño.
- Favorecer la creatividad e imaginación.

#### 3.4.2.3. Semana del 14 al 18

Actividades:

- Juegos tradicionales: Las escondidillas, El mosquito, La víbora de la mar, Doña Blanca, etc.
- Cantos populares: Naranja, pajarillo barranqueño, en la luna, el Patito, el pájaro cu.
- Juegos imitación: nadar como peces en el mar, jugaremos a que estamos barriendo, comiendo, durmiendo, etc., a divina qué hacen las personas.
- Juegos deportivos de la comunidad, básquetbol.

#### Desarrollo:

Esta semana se continuará con la aplicación de jugos y cantos tradicionales, se incluirán actividades ya conocidas y nuevas, para que los alumnos se apropien de éstas.

Se seguirá trabajando los juegos inventados, que por su carácter cumplen una función importante en el desarrollo del niño. Con relación a éstos los que aquí vamos a desarrollar, consisten solo en imitar acciones con nuestro cuerpo, con gestos, observar, descubrir, adivinar, etc.

Para el juego de básquetbol se requiere establecer reglas de desarrollo definidas.

Para su realización se formarán dos equipo. Se inicia el juego, el que enceste más balones gana. Con anterioridad se le indicará que traigan ropa y tenis adecuados para la actividad.

#### Propósito:

- Favorecer la socialización entre los alumnos.
- Favorecer la participación de los alumnos en las actividades.
- Favorecer la expresión corporal del alumno.
- Disfrutar del gusto por las actividades; de juego y cantos.

#### Recursos didácticos:

- Para los juegos y cantos se hará uso de la que se ha estado trabajando.
- Para juegos deportivos se utilizará pelota de básquetbol.
- Patio y aros para juegos.
- Participación de alumnos y docente.

#### 3.4.2.4. Semana 21 al 25

Actividades:

- Juegos y rondas tradicionales: La víbora de la mar, las escondidillas, la laguna, la rueda de San Miguel, etc.
- Juegos deportivos de la comunidad: fútbol
- Juegos inventados. Los cangrejos corren, las carretas llevan mucho peso.
- Cantos populares. La rata vieja, los pollitos, el Patito, las palomitas, el naranjito.
- Cantos rítmicos. A Don Martín, hoy contentos, tengo, tengo, tengo, etc.
- Juegos de rapidez. Las sillas, el rey.

Desarrollo:

En esta semana se aplicará actividades sobre el canto y con un poco más de ritmo y los tradicionales que se han estado aplicando.

Para los cantos con ritmo. Será necesario utilizar algún instrumento musical y movimientos corporales que acompañen a la actividad. El canto de a Don Martín se ha trabajado pero sin sonido de algún instrumento, así ahora acompañaremos algunas canciones con instrumentos musicales y movimientos corporales.

Se trabarán juegos de rapidez: que consiste en realizar rápidamente una acción, el juego de la silla se realizará con la participación de todos y poniendo una silla menos de la cantidad de los alumnos que participan. Giran alrededor de las sillas y a una señal se sientan, habrá un niño que se quede parado, se van quitando las sillas hasta llegar a una y número de participantes se reduce a dos, gana quien se queda sentado.



Propósitos:

- Sentir el ritmo y la melodía.
- Desarrollar la imaginación
- Ubicarse en el tiempo y espacio
- Favorecer la expresión oral y corporal.
- Recursos didácticos:
- Para el desarrollo de algunas actividades necesitaremos sonajas, campanas y flautas.
- Sillas patio, aula, objetos distintos.
- Participación de los alumnos.

3.4.2.5. Semana del 28 de octubre al 1 de noviembre.

Actividades:

- Juegos de rapidez. Las sillas, el cartero, el rey, saltar las llantas, brincar la cuerda.
- Cantos rítmicos. A Don Martín, Pedro el conejito, la araña, el pecesito.
- Juegos con ritmo. Producir sonidos con el cuerpo, marchar, aplaudir, golpear, correr, Doña Cigüeña.
- Cantos populares. Cielito lindo, las palomitas, el patito.

Desarrollo:

Se continuará esta semana con la aplicación de juegos de rapidez. Dentro de éstas participara todo el grupo.

## Cantos rítmicos

Se desarrolla con instrumentos de sonidos y movimientos corporales, algunos ya son conocidos por los niños otros no. Para ello requerirá de tiempo necesario para aprender estos.

Juegos con ritmo. Para el desarrollo de estos sólo necesitaremos mover nuestro cuerpo, producir sonidos con los pies, manos, entre compañeros, etc.

Propósitos.

- Se forman nociones sobre el espacio y el tiempo.
- Mejorar su expresión corporal.
- Disfrute del ritmo, el canto y la música.

Recursos didácticos.

- Espacio para los juegos de rapidez, patio, aula, sillas.
- Instrumentos, sonajas, campana.
- Participación del alumno.

### 3.4.3 PLAN CORRESPONDIENTE AL MES DE NOVIEMBRE

En este mes trabajaré con actividades semejantes a las del mes pasado, con la diferencia de que requiere de más tiempo por el grado de dificultad que pueden tener. Se aplicarán de varias estrategias persiguiendo un mismo fin. Se incluirán juegos y cantos con rima y mímica, digitales, perceptivos corporales, visuales y auditivos con ritmo, con objetos, etc.

Así se tendrán en cuenta los espacios y tiempos para la aplicación de las actividades y los recursos necesarios.

#### Propósitos.

- Estimular la memoria y la atención del niño.
- Identificar diferentes sonidos que producen los animales y objetos.
- Estimular la imaginación del niño.
- Favorecer la expresión corporal en el niño.
- Aprender a escuchar y sentir el ritmo y la melodía.
- Favorecer la creatividad en el niño.

#### Recursos didácticos:

- Para la realización de las actividades necesitaremos:
- Instrumentos que producen los sonidos: Campana, flautas, sonajas.
- Juego de tarjetas parapiñónicas, espacios, aula y patios.
- Participación y cooperación de alumnos y docente.
- Objetos varios: llantas, pelotas, cuerdas, costales, etc.

#### Evaluación:

- Criterios a evaluar:
- Actitud de los alumnos dentro de las actividades.
- Papel del docente durante el desarrollo de las actividades.
- Recursos didácticos.
- Logros y dificultades.

### 3.4.3.1 semana del 6 al 10

#### Actividades:

- Juegos de percepción auditiva y táctil. La bolsa negra, escucha y di de qué se trata, la gallina ciega.
- Juegos rítmicos. Mi cuerpo en movimiento, a pares y nones, la laguna.
- Juegos inventados con ritmo. Producir sonidos con el cuerpo.
- Cantos con rima. La casita, la gallina, el sapo.

#### Desarrollo:

Los juegos de percepción auditiva y táctil, se desarrollan a través de tocar y escuchar, para ello se pide a los niños que escuchen el ruido que realice el maestro y digan de qué se trata. El de la bolsa negra contiene objetos con lo que el niño está familiarizado. Se pide a dos niños permitan vendarles los ojos. Meten la mano sacan un objeto y adivinan qué es. El resto del grupo da una palmada si adivina, si es o no.

Juegos rítmicos. Estos se desarrollan con la participación de todo el grupo se canta y se realizan las acciones que se indican llevando el ritmo.

Cantos con ritmo. Aquí se trabajan algunos que ya son conocidos por los niños.

#### Propósitos:

- Favorecer la atención y memoria del niño.
- Sentir el ritmo y la melodía.
- Identificar el sonido de palabras.

#### Recursos didácticos:

- Para el desarrollo de estos: necesitaremos bolsas negras, objetos diferentes, frascos, envolturas de la tienda, objetos de plástico.

- Participación de alumnos.
- Ilustración de personas bailando, comiendo, jugando, etc.

#### 3.4.3.2 semana del 11 al 15

##### Actividades:

- Cantos con rima. Los ojos tienen niñas, estaba la pájara pinta, en el agua clara, la casita, la gallina, etc.
- Juegos con ritmo. Con un objeto se dan órdenes, avanzar rápido según se toque el instrumento, indicar hacer algunos movimientos.
- Juegos de percepción, visual, olfativa, táctil. Identificar figuras en el salón, vendar los ojos, oler y tocar objetos.
- Juegos de imitación. Los caballos, los toros.

##### Desarrollo:

Esta semana voy a continuar aplicando actividades sobre *el canto con rima, juegos rítmicos, y perceptivos corporales, visuales, auditivos*. Para el desarrollo y aplicación de los cantos con rimas es importante trabajarlos primeramente por pasos para que los niños vayan aprendiendo la continuidad de las palabras.

*Para el desarrollo de los juegos rítmicos*, se utilizarán objetos por ejemplo flauta, campana, silbato, para dar órdenes y de acuerdo a éste el niño realice los movimientos que se indiquen.

*Para los juegos perceptivos*, algunos que se han trabajado, es el de vendar los ojos, se incluirán nuevos, como el de identificar figuras en el salón a través de la percepción visual y luego reunirlos.

##### Propósitos:

- Favorecer la atención y memoria del niño.
- Identificar diferentes sonidos.
- Identificar la relación entre canto y ritmo.
- Favorecer la expresión corporal del alumno-

Recursos didácticos:

- Libros de cantos y rimas.
- Libros del rincón, SEP.
- Sonajas, flautas y campana.
- Presentación de figuras, ilustraciones, objetos al alcance de los niños.
- Participación de alumnos.
- Espacios físicos.

3.4.3.3 semana del 18 al 24.

Actividades:

- Cantos con ritmo. La pelusa, San Serafín.
- Juegos con objetos. Brincar la cuerda, combinar la pelota, bailar trompos, rodar llantas.
- Juegos con ritmo. A pares y nones, la cigüeña, el calentamiento, cambiar la acción según el ritmo del instrumento.
- Cantos con mímica. Pedro el conejito, el gallo, la casita, el patio, las palomitas, etc.

Desarrollo:

*Los cantos con ritmo*, se identifican por la rapidez de la pronunciación de las palabras.

Los que aquí se van a aplicar, no son conocidos por los niños por ello se trabajarán dándoles el espacio y el tiempo necesarios de acuerdo a la posibilidad de los niños.

*Para los juegos con objetos*, estos se trabajarán por equipos, primer equipo rueda las llantas, segundo equipo combina las pelotas, tercer equipo brinca la cuerda y luego cambian de juego.

*Juegos que incluyen el ritmo*, estos son cuando se trata de integrar movimientos o acciones rápidas, de acuerdo al canto. Ejemplo: juego de calentamiento, trata de formar un círculo, girar y cantar este es el juego del calentamiento hay que seguir la orden del sargento. Luego dice: jinetes a la carga una mano, se repite el canto y se va integrando cada una de las partes del cuerpo, hasta terminar este juego, es poco conocido por los niños, de esta forma se trabajará con más detenimiento.

*Cantos con mímica*, en ésta se tratan de cantar la canción sin hablar, es decir, estando mudos y hacer movimientos con los ojos, manos y cabeza. Es importante indicar primero de que se trata, que cantos vamos a realizar así para que el niño los identifique. Al terminar dar aplausos muy fuertes y preguntar que fue lo que escuchó. Cuestionar también acerca de los cantos que se entonaron estando mudos. Estas actividades también requerirán del tiempo necesario para que el niño los vaya captando.

Propósito:

- Favorecer la socialización.
- Que el niño tome conciencia de sí mismo.

- Se formen naciones sobre actitud y normas de comportamiento.
- Descubra posibilidades de conocimiento.
- Identifique canciones a través del movimiento corporal y gestual.

Recursos didácticos.

- Para el desarrollo de estas actividades necesitaremos. Ilustraciones de personas cantando, y moviéndose rápidamente, información necesaria para introducir a los niños en las actividades.
- Objeto de juego, llantas, pelotas, cuerdas de plástico y tres trompos.
- Dibujos de los cuales se entonará cantos con mímica, el conejito, el gallo, la casita, etc.

3.4.3.4 semana del 25 al 29.

Actividades:

- *Cantos con ritmo.* San Serafín, a Don Martín, los muñecos.
- *Juegos digitales.* Nuestra mamacita, en este nidito, la araña, manos empalmadas.
- *Juegos de percepción visual, auditiva.* Adivinanzas, juego de preguntas.
- *Cantos con mímica.* El patito, Pedro cogito, la casita, la rana, el pececito, etc.

Desarrollo:

En esta semana se va a trabajar con actividades de canto con ritmo que serán acompañadas por instrumentos que producen sonidos, sonajas.

*Juegos digitales.* Se llevan a cabo utilizando movimientos de las manos y los dedos representando al sol, la cueva del conejo, la casa, los movimientos digitales pueden acompañar los cantos con rima. Estos se enseñan por pasos para que el niño los aprenda.

Así como la letra y el movimiento.



*Los juegos de percepción visual auditiva.* Se va a trabajar lo que son las adivinanzas. Se explicará primeramente que son y como se trabajan, consiste en describir un objeto, persona por sus características, decir por ejemplo. Ladra y cuida la casa, rápido se dan cuenta que se trata del perro. El juego de preguntas se le explica al grupo que levanten las manos y de respuesta a lo que se pregunta. Por ejemplo. La silla sirve para, el lápiz sirve para, etc.

Propósitos:

- Que el niño descubra nuevas posibilidades de movimientos y construcción de figuras.
- Aporte y enriquezca sus saberes.
- Capte la diferencia entre sonido y silencio.

Recursos didácticos:

Para esto necesitaremos materiales, como sonajas, ilustraciones para que a través de la visualización identifique de que figura se trata. En el desarrollo de las adivinanzas será a través de lo que ellos conocen.

#### 3.4.4 PLAN CORRESPONDIENTE AL MES DE DICIEMBRE

En este mes trabajaré desarrollando actividades sobre:

- *Juegos de interpretación.* Interpretar es que el niño explique o dé sentido a un mensaje, ya sea una acción, un acontecimiento, o un hecho que él conoció y expresa de un modo personal (simboliza).

- *Llevar a cabo dramatizaciones con los niños (teatro).* Jugará a pequeñas cosas con diferentes personajes. Definir quienes van hacer los personajes, preparar los vestuarios, ensayar, llevar a cabo la obra.
- *Los juegos de conocimiento de sí mismo.* Se realizan de la siguiente forma: en estos juegos el niño debe integrar su nombre completo, sexo y edad como parte de sí mismo. Utilizar los nombres de los niños para nombrarlos en todo momento.
- Preguntar a los niños cómo se llaman sus compañeros. Jugar a vestir muñecas y solicitar a los niños, les pongan características femeninas, masculinas (bigotes, falda, tacones, etc.). Dibujar a papá, mamá, hermanos, etc. Descubrir que su cuerpo necesita cuidado para mantenerse sano (alimentación, descanso, higiene y ejercicio físico). Recortar piezas y después formar figuras humanas. Elaborar autorretratos, partiendo que se observen a sí mismos, en espejos, fuentes de agua. Dibujar el contorno de sus manos y pies, para después pintar el resto del cuerpo. Se incluirán juegos de desplazamiento.

Propósitos:

- Que el niño simbolice sus ideas, personas, objetos, hechos y acontecimientos y los dé a conocer.
- Asimile otras experiencias que hayan vivido, en sus relaciones familiares y sociales.
- Compare sus ideas con otras y saque conclusiones.
- Aprenda a utilizar su cuerpo e integre su esquema corporal.
- Se compare con otras personas y encuentre semejanzas y diferencias.
- Aceptarse como personas.

- Integre un conocimiento de las partes de su cuerpo.
- Recursos didácticos:
- Para el desarrollo de las actividades necesitaremos: muñecos guiñoles de personajes que ejercen ciertas tareas, policía, soldado, enfermera, animales.
- Títeres de material de juegos y actividades del nivel preescolar.
- Ropa vieja en desuso, vestidos, pantalones, zapatos, sombreros, sábanas, mantas, etc.
- Accesorios, bolsas, lentes, gorras, pinturas.
- Revistas, periódicos, libros, tijeras, espejos.
- Productos de limpieza, jabón, cremas, papel, agua, cepillos.
- Materiales didácticos, papel, hojas, (crayolas, pincelines, etc.)
- Grabadora, cassette, diferentes.

#### Evaluación:

##### Criterios a evaluar.

- ✓ Actitud de los alumnos en el desarrollo de las actividades
- ✓ Papel del docente en el trabajo
- ✓ recursos didácticos
- ✓ logros y dificultades

#### 3.4.4.1. Semana del 2 – 6

##### Actividades:

- Juegos de interpretación. El teléfono descompuesto, imitar los movimientos de los animales al comer.

- Juegos de conocimiento de sí mismo. Dinámicas de animales, viento, casa, escenificar una pequeña historia de aseo.
- Juegos de desplazamiento. Cinco ratoncitos, los conejos en el pasto, el lobo y el mosquito.

Desarrollo:

Los juegos de interpretación que aquí se van a trabajar, se desarrollan con la participación de todo el grupo. Las actividades del teléfono descompuesto consisten en acomodarse en fila y el niño de adelante comunica un mensaje al que sigue. Se trata de irle pasando el mensaje en silencio, al final se les preguntará a los niños que se les dijo, es muy posible que algunos no capten el mensaje, de ahí el nombre del teléfono descompuesto.

Para el siguiente juego los alumnos y docentes imitaremos a los distintos animales comiendo. Se llevará algunos alimentos de animales para el juego.

Juegos de conocimiento de sí mismo. Los juegos que aquí se incluyen para el conocimiento de sí mismos son: dinámicas de animales, mar, casa, viento, ésta se desarrolla con la participación de todos los niños, se forma un círculo, se hace una pelota de papel que estará girando. Se explica a los niños que vamos a decir el nombre de un animal del mar, casa, viento, este aportara el nombre del gavián, pájaro, gaviota, etc.

Para la escenificación de la historia de aseo. Se introducirá primeramente a los niños a lo que es representar una historia, elegir los personajes mostrar cantidades de productos y objetos de aseo. Y hacer cuestionamientos saber de que manera participaremos cada uno en la historia. Para esto utilizaremos grandes dibujos de productos y objetos de aseo. Serán pegados en la ropa de los niños para la escenificación la historia se llamará “yo sirvo para”.

Juegos de desplazamiento. En estos se trata de cantar, elegir a personajes, como es el gato, el lobo, el mosquito que persigue a todos los niños generalmente estos se repiten de dos a tres veces. Y se terminan hasta que el personaje central, alcance a todos los niños.

Propósitos:

- ✓ Favorecer la expresión oral y la socialización
- ✓ Identifique sus saberes
- ✓ Desarrollo su creatividad e imaginación

Recursos didácticos:

- Necesitaremos productos reales de aseo, jabón, crema para cuerpo, cepillos diferentes, toallas, aceites, perfumes, etc.
- Dibujos sobre estos productos en papel cartoncillo y estraza.

#### 3.4.4.2 Semana del 9 – 13

Actividades:

- Juegos de interpretación. Representar las distintas formas de baile que conocemos, hacer preguntas y dar respuestas definidas SÍ o NO.
- Juegos de conocimientos de sí mismo. Escenificar la historia de aseo, que puedo hacer con mis manos, dinámicas de aseo.
- Juegos de desplazamiento. Las aves, los gatos y los ratones, brincan y bailan los peces en el agua, las vacas en la milpa, el rey, etc.

Desarrollo:

En esta manera voy a continuar con la aplicación de actividades de juegos de interpretación y conocimiento de sí mismo, incluyendo los de desplazamiento.

Para el desarrollo de los juegos de interpretación, será necesario primero cuestionar a los niños acerca de los bailes que ellos conocen para después ir enseñando nuevos pasos, para motivar a los niños a que participen en las actividades, se les pondrá música tranquila y muy movida, cumbia estilo disco, pop, formado un círculo todos a bailar, cuando se requiera se hará por parejas.

Para el juego de preguntas, éste se desarrolla estando todo el grupo sentado y de frente al maestro, se les explicará que es lo que va hacer. Yo les voy hacer una pregunta ustedes contestan SÍ o NO. Ejemplo: la vaca vive en el agua, la respuesta lógicamente ser NO. El gato hace miau, miau, la respuesta será SÍ.

Dentro de los juegos de conocimiento de sí mismo, se ha retomado lo de la historia de aseo ya que en la semana anterior no se terminó y faltó por agregar algunos detalles y para el juego que puedo hacer con mis manos. Consiste en llevar a cabo una serie de actividades por medio del juego, ahora todos vamos a escribir, aplaudir, ponernos zapatos.

Los juegos de desplazamiento, algunos ya se han venido trabajando, ahora se enseñarán nuevos, representar a las vacas que están comiendo, en la milpa aparece el dueño, tienen perros y hace que estos vayan tras las vacas para sacarlos de ahí, se repartirán la mitad de los alumnos unos serán perros y los demás vacas, yo el dueño, se hará el juego una vez estando organizados.

Propósitos:

- ✓ Que el niño participe y se interese por el baile
- ✓ Enriquezca su memoria
- ✓ Favorecer la creatividad en el niño
- ✓ Favorecer la expresión corporal en el niño.

Recursos didácticos:

- ↳ Para el desarrollo de las actividades necesitaremos de; una grabadora, cassette de música movida, cumbia, romántica, pop, disco.
- ↳ Para el desarrollo de los juegos de desplazamiento los niños y docentes serán los principales actores.
- ↳ Y para los de conocimiento de sí mismo, utilizar objetos y productos de aseo, dibujados, reales.

#### 3.4.4.3. Semana del 16 – 19

Actividades:

- Juegos de interpretación. Representar una pequeña historia con títeres del material de juegos y actividades educativas, nivel preescolar último grado.
- Juegos de conocimiento de sí mismo. Vestir muñecos y muñecas, dibujarnos a nosotros mismos, canto de la florecita.

Desarrollo:

Para llevar a cabo la representación de la historia con los títeres del material de juegos y actividades educativas nivel preescolar, este consta de 9 títeres con diferentes personajes, como son: abuelos, mamás, tíos, muchachos, niños y se incluyen también animales como: borrego, zorrillo, gato, conejo, pájaro, gallina, etc. Se formaran dos equipos de 6 a 7 niños, se presentarán los títeres de los cuales, cada niño elegirá el personaje que quiere representar, se tratará de que cada uno represente sus quehaceres, siendo una familia, por ejemplo, la mamá hará la comida, el papá ira a trabajar, los hijos asistirán a la escuela, la muchacha posiblemente cuide a los animales, estos en ocasiones se salen de sus viviendas. Las actividades se desarrollan con estos pasos.

Para los juegos de conocimiento de sí mismo. Estas actividades se desarrollan pidiéndole a los niños, que lleven algunos juguetes a la escuela, como son las muñecas, muñecos y carritos, y ropa que tengan para estos. Después se les indicará a los niños que vamos a jugar, a vestir a los muñecos y muñecas, así quitarán la ropa que traigan, iniciaremos la actividad más adelante vamos a caracterizar a las muñecas, poniendo trenzas, peinándolas, poner aretes, bolsa, es decir que quede muy linda, para el caso de los hombres, los caracterizarán poniéndoles bigote y sombreros. Este caso de que no se cuente con muñecos de plástico se elaborará con plastilina algunos.

Para la siguiente actividad que se llama dibujémonos a nosotros mismos, se entregará una hoja blanca a cada niño y lápiz, se pedirá que se dibujen cada uno. Después encuentre los colores de la ropa, que trae y pinte su fotografía. Enseguida se escribirá el nombre de cada niño, se concluirá la actividad pidiendo a cada niño que muestre su foto a sus compañeros y las peguen.

Propósitos:

- ✓ Conozca su esquema corporal
- ✓ Se compare con otros
- ✓ Enriquezca sus formas de comunicación
- ✓ Desarrollar su imaginación

Recursos didácticos:

- Títeres de libro, juegos y actividades educativas del último grado de preescolar.
- Muñecas de plástico, ropa para estas
- Material didáctico, hojas, colores, lápiz, papel, marca textos.



### 3.4.5. PLAN CORRESPONDIENTE AL MES DE ENERO

De acuerdo a la calendarización en este mes corresponde trabajar con las actividades de: cantos inventados, juegos de relaciones lógico matemáticas, escenificación de cuentos, historias que vienen siendo los juegos de interpretación. Se trabajará lo que son las escenificaciones de pequeñas historias, cuentos escenificados que sean cortos y ya conocidos por los niños, elegir los personajes y prever los recursos necesarios.

- Juegos de relaciones lógico-matemáticas. Por su complejidad requerirán de más atención para su aplicación entre estos estarán: el dominó, barajas de animales, rompecabezas, lotería, etc.
- Juegos y cantos inventados. Estas actividades son sencillas, se trata de crear nuestra propia canción y juegos, para iniciarlo se motivará primero a los niños con la ilustración de alguna figura animal, persona, objeto, etc., decir quien sabe la canción de esta figura, si nadie la sabe entonces vamos a inventarla, igual para los juegos.
- Se trabajarán algunos juegos. Rondas tradicionales.

Propósitos:

- ✓ Memorice pequeños textos, y los integre a juegos con movimientos corporales.
- ✓ Desarrollo el ritmo para utilizarlo en aprendizaje de lectura y escrituras.
- ✓ Descubrir la relación entre los objetos, persona y sucesos
- ✓ Favorecer la cualificación
- ✓ Conocer la noción de cantidad
- ✓ Aceptarse como personas
- ✓ Favorecer la expresión oral en el niño

- ✓ Asimile otras experiencias que hayan vivido en sus relaciones familiares y sociales.

Recursos didácticos:

- Revistas, libros, cuentos sencillos cortos, títeres del material de juegos y actividades de nivel preescolar, muñecos guiones de personajes que realizan ciertas actividades, tarjetas con ilustraciones, láminas, material didáctico, hojas, colores, pinceles, tijeras.

Evaluación:

Criterios a evaluar:

- ✓ Actitud de los alumnos en el desarrollo de actividades
- ✓ Papel del docente
- ✓ Recursos didácticos
- ✓ Logros y dificultades.

3.4.5.1. Semana del 13 – 17 enero

Actividades:

- Cantos inventados. La vaca, el coyote, el pájaro, las palomitas, un rico baño, el niño trabajador.
- Juegos lógico-matemáticos. Barajas de animales, dominó
- Juegos de interpretación. El gato.

Desarrollo:

La actividad de los cantos inventados, se realizará motivando a los alumnos a través de dibujos de personas, animales, objetos, diciéndoles, por ejemplo, quien se sabe una

canción del gatito, y como nadie lo sabe tendremos que inventarla, yo la invento y luego se las enseño por pasos. Estas serán cortas y de fácil comprensión, será necesario repasarlas en la siguiente clase para que el niño las aprenda.

Juegos lógico-matemáticos. La actividad de la baraja de animales consiste en colocar nueve tarjetas en tres filas, en una superficie plana con la figura hacia arriba se forman equipos de tres niños y por turnos cada jugador, busca entre esas tarjetas las parejas que suman 10 animales, por ejemplo una de 9 y otra de 1, y se queda con ellas, cuando ya no encuentre más parejas, repone las tarjetas con algunas de las que no se repartieron y cede el turno. Gana quien reúna más pares.

Dominó. Esta actividad consiste en formar un camino con más tarjetas, uniéndolas por el lado que tenga la misma cantidad de puntos. En el juego participan cuatro personas por ellos se formaron cuatro equipos de cuatro personas, cada quien toma al azar 7 tarjetas, inicia el juego, quien tenga la tarjeta con mayor número de puntos, por turnos los jugadores colocan la tarjeta que en uno de sus lados tenga la misma cantidad de puntos y estén de los extremos del camino formado con tarjetas que hayan sido colocadas anteriormente, cuando no se tenga una tarjeta con la misma cantidad de puntos de las colocadas en los extremos del camino, se cederá el turno al siguiente jugador gane quien logre colocar primero todas las tarjetas o quien se quede con el menor número de puntos.

Para la escenificación del cuento. El señor Don gato que es muy conocido por los niños. Ahora se les invitará a ser nosotros los personajes centrales de. El primer actor, el señor Don gato. El segundo personaje, un ratón. El tercer personaje, son cuatro zopilotes.

El cuarto personaje, son objetos en una caja de cartón. El quinto personaje, es un caballo. El sexto personaje es un castillo. El séptimo personaje es un borrego. El octavo personaje es una transformación de cama. El noveno personaje es un pueblo San Vicente.

El décimo personaje es un diablo que sale a repicar y los invita a merendar. Cada niño irá representando su papel siguiendo la secuencia del cuento. Para la escenificación se utilizarán dibujos que se pegarán en la ropa y orejas e papel para el personaje central que es el gato, se le pondrá una cola. Es el tipo de actividades que se trabajarán en esta semana.

Propósitos:

- ✓ Desarrollar la imaginación
- ✓ Estimular las habilidades de conteo de comparación de cantidad y de adición
- ✓ Favorecer la expresión oral.

Recursos didácticos:

- ↳ Necesitaremos dibujos de personajes, animales, objetos para los cantos. Material de juego y actividades educativos, último grado de preescolar, baraja de animales, la integran 4 serie de tarjetas, cada una con la figura de distintos animales, en conjunto de nueve elementos, en el reverso, las tarjetas llevan escrito un número y el nombre del animal que representan.
- ↳ Domino contiene las 28 fichas de dominó común para la escenificación se utilizarán dibujos según los personajes que serán pegados en la ropa, orejas y cola de papel cartoncillo para personajes centrales.
- ↳ Cuento el Señor Don Gato.

### 3.4.5.2. Semana del 20 – 24 de enero

Actividades:

- Juegos inventados. Saltar la cuerda, realice diferentes acciones.
- Juegos de interpretación. Escenificar el cuento, los duendes de la tienda, represente los distintos bailes que conoce.
- Cantos inventados. Un rico baño, el niño trabajador, la escoba.
- Juegos tradicionales. La rueda de San Miguel, las escondidillas, el patio de mi casa.

Desarrollo:

Los juegos inventados, se desarrollarán con objetos, saltar la cuerda, se formarán en fila y en un espacio determinado y en cada extremo se amarrará un lazo, sobre la cual los niños saltarán de acuerdo al ritmo de la flauta, se escucha despacio, saltan despacio, si de escucha rápido, saltan rápido, y para la actividad de las acciones es algo similar.

En los juegos de interpretación, llevaremos a cabo la escenificación del cuento. Los duendes de la tienda. Este trata de una familia que tiene una tienda y ellos vivían detrás de esta y sucedió que un día empezaron a oír ruidos que venían de la tienda, el dueño no entendía que pasaba. Si todos los días cerraban con tres candados, al amanecer cuando fue abrir la tienda, la familia se llevó una gran sorpresa, adentro había un montón de duendes, haciendo travesuras, unos bailaban, otros jugaban, con las cosas de la tienda, luchar contra ellos era inútil, lo único que podía ser don Manuel y su familia, era cambiarse a otro pueblo, de este modo empacaron sus cosas y las de la tienda, la subieron a una carreta. Ya iban en camino cuando la esposa de don Manuel, se acordó que había olvidado la escoba en la tienda, él más pequeño de sus hijos se ofreció ir por ella, de repente un duendecillo dijo,

no te preocupes, aquí la traigo, mostró la escoba, y se oyeron risitas en la carreta. Ahí termina el cuento. Se elegirán los personajes para la interpretación del cuento.

Para lo que es el baile, se aplicará la actividad poniendo música diversa; cumbia, danza, zapateado, disco, etc., cuando se requiera por parejas se hará.

Se trabajará un poco lo que son los juegos tradicionales como: El lobo, las escondidillas, en estos hay un actor principal y el niño que representa al lobo y el que se tapa para encontrar a los niños en el juego de las escondidillas.

Las actividades de cantos inventados, serán alusivas a los niños, para reconocer sus capacidades, estos serán cortos y de fácil comprensión se enseñarán por pasos a los niños.

Propósitos:

- Aprender a coordinar movimientos y sonido.
- Desarrolle sus habilidades y destreza
- Se valore a sí mismo
- Mejorar las formas de relación con los demás.

Recursos didácticos:

- ↪ Instrumentos musicales, flauta, grabadora, objetos, cuerdas.
- ↪ Participación de los alumnos. Transformación de tienda, ropa usada para la escenificación.

3.4.5.3. Semana del 27 – 31

Actividades:

- Juegos lógico-matemáticos. Baraja de animales, memorias.
- Jugar con las canciones. Pedro el conejito, la casita.

- Juegos de interpretación. Un animalito, florecita, la familia, narrar un cuento en cadena, el gato y el ratón.
- Juegos tradicionales. Las escondidillas, el mosquito, el lobo.

Desarrollo:

El juego de memoria. Se desarrolla acomodando las tarjetas en una superficie plana, con la ilustración hacia abajo, siendo pares, se forman filas con las tarjetas, sin que los jugadores sepan donde están colocadas cada figura. Se formarán equipos de tres niños, por turnos, cada jugador debe levantar, dos tarjetas si las figuras son iguales, la conserva, si son diferentes las muestra al resto de los participantes y las coloca en el mismo lugar. Gana quien reúna mayor número de pares. Se trabajará con 10 u 11 pares.

Actividad de la baraja de animales. Se seguirá el mismo procedimiento.

Actividad de jugar con las canciones. Se realizará dividiendo al grupo en dos equipos. Se explicará lo que van a hacer cantar una canción que todos sabemos pero por partes, el equipo 1 dice una parte, y el equipo 2 lo que sigue, ejemplo, 1. - Equipo, yo tengo. 2. - Una casita, 1. - Que es así, así. 2. - Cuando sale humo. 1. - Le hace así, así haciendo movimientos, con la mano, que está saliendo humo. 2. - Así, así, dar golpes con los dedos, tocar la puerta. Así termina la canción se realizará por pasos para que los equipos capten lo que tienen que hacer, se les invitará que los hagan en voz alta, variando.

Actividades de juegos de interpretación. Aquí se aplicarán nuevas actividades. Estos se desarrollarán con nuestras manos, representando ciertas figuras y cantando pequeños versos. Ejemplo. Un animalito se forma una casita con las manos, cuando todos los niños tienen la casita. Se les dice que digan un animalito va salir de aquí será un perrito,

será un gatito, será no sé que será, el docente imitará el sonido del animal, el niño enseguida dirá que se trata. Se repetirá de tres a cuatro veces. Para el caso de la florecita es muy similar, solo que ahí tiene que decir cada niño su nombre porque está representado a la florecita. El de la familia se hace con las manos. Cada dedo representa a una persona, dedo pulgar, papá, dedo índice, mamá, en medio, hermano mayor, anular, el hermanito, meñique, hijo menor, se canta con relación a lo que hace cada uno.

Cuento de cadena. Esto se llevará a cabo partiendo de un cuento que los niños conozcan de esta forma se representarán tarjetas con los personajes de este. Y se irá haciendo la narración del cuento, así la actividad dado que los alumnos conocen el cuento.

Juego del gato y el ratón. Se forman por parejas y uno será el gato y el otro el ratón, Y se persiguen.

Propósitos:

- Que el niño preste atención en los juegos de memoria y baraja de animales.
- Que el niño identifique los espacios de las canciones.
- Que el niño aprenda a coordinar cantos con movimientos corporales.
- Que el niño participe tomando la iniciativa propia en juegos como las escondidillas, el lobo, el mosquito, etc.

Recursos didácticos:

- ↪ Baraja de animales y memoria material de juegos y actividades, nivel preescolar, último grado.
- ↪ Cuento, libros del rincón SEP.
- ↪ Participación de los alumnos.



### 3.4.6 PLAN CORRESPONDIENTE AL MES DE FEBRERO

En este mes voy a trabajar la retroalimentación de actividades de juegos que se han venido trabajando en meses anteriores, lo que vienen siendo los juegos onomatopéyicos percepciones y sensaciones corporales gestuales, juegos deportivos de la comunidad cantos populares, y tradicionales, rimas trabalenguas.

- Las rimas y los trabalenguas por su complejidad serán trabajados con más detenimiento.
- Los demás por su función y dado que ya se han trabajado requerirán de menos tiempo.

Propósitos:

- Favorecer la expresión oral en el niño.
- Estimular la memoria auditiva.
- Ejercitar una buena pronunciación de las palabras.
- Que el niño sea espontáneo.
- Participen en cantos grupales con sus compañeros.
- Favorecer la expresión corporal.

Recursos didácticos:

- ↪ Para el desarrollo de las actividades necesitaremos ilustraciones de personas que hacen algo, juego de parapingüicas, tableros de lotería.
- ↪ Libros de cantos, rimas y trabalenguas.
- ↪ Espacios físicos, patio, salón, mesas, sillas, etc., pelotas de basquetbol y fútbol.

Evaluación:

Criterios a evaluar:

- ✓ Actitud de los alumnos en el desarrollo de actividades.
- ✓ Papel de docente.
- ✓ Recursos didácticos.
- ✓ Logros y dificultades.

#### 3.4.6.1 semana del 19 al 23

##### Actividades:

- ✓ Cantos populares. Amapolita, los enanos, el pájaro Cu, el conejo.
- ✓ Juegos deportivos. Fútbol.
- ✓ Trabalenguas. Pablito clavó un clavito, patos y pollos gordos, te digo que no digo Diego, pica, pica.
- ✓ Cantos rimas. Tiche, riquirrin y riquirran.
- ✓ Juegos inventados. El Jaripeo y la banda de música.

##### Desarrollo:

Actividad cantos populares. En esta se retoman los cantos que ya anteriormente se han trabajado, se seguirá la misma estrategia de didáctica.

Actividad juegos deportivos. Se vuelve a retomar el juego del fútbol, así nos vamos a organizar para llevarlo a cabo. Formaremos dos equipos, y vemos quienes serán los porteros, y el dado hacia donde tratarán de meter los goles.

Actividad trabalenguas. Se retomarán algunos trabalenguas y luego se invitará a que de manera individual los niños expresen un trabalenguas que ya hayan aprendido.

Actividad cantos rimas. Vamos a trabajar nuevas rimas, explicando porque, y por pasos vamos a tratar de decir las frases y luego completa.

Actividad juegos inventados. El Jaripeo es una tradición en las comunidades rurales, es parte de la fiesta tradicional de la comunidad en honor a algún santo, pero ahora vamos a hablar con los niños acerca de lo que ellos saben del Jaripeo, por qué lo hacen, quiénes participan en él, en donde se hace, etc. De esta forma vamos a representar el Jaripeo en la escuela nos organizaremos para la actividad. Se elegirán los toros y jinetes, la música que estará, la persona que vende los boletos, y entre todos transformaremos el toril con sillas, por consiguiente vamos a jugar a ir al Jaripeo.

Propósitos:

- Que el niño se interese por los cantos.
- Respete y conozca reglas del juego.
- Enriquezca su vocabulario.
- Desarrolle su creatividad e imaginación.

Recursos didácticos:

- ↪ Libros de rimas y trabalenguas del Rincón, SEP.
- ↪ Pelotas
- ↪ Objetos e instrumentos que producen sonido
- ↪ Muebles, mesas, sillas.
- ↪ Material de consumo, hojas, marcatextos
- ↪ Espacios, aula, patio.

3.4.6.2 semana del 26 al 28

Actividades:

- Cantos populares y tradicionales. La rata, tengo, tengo, El quelite, La rana, El palomero, La polla pinta y Los palomeros.

- Juegos perceptivo auditivo. Producir sonidos con el cuerpo, con objetos y de animales.
- Cantos y rimas. La Tía, Riquirrin y Riquirrina, La araña.
- Juegos inventados. Representar con el cuerpo figuras como túneles, casas, flores, escaleras.
- Trabalenguas. Pablito clavó un clavito, Pica, pica.
- Juego deportivo. Formar una fila y tirar la pelota al aro, Basquetbol.

Desarrollo:

Actividad cantos populares y tradicionales. Se retomarán los cantos populares para trabajar en esta semana y se invitará de manera individual a los niños a que entonen cantos de los que han aprendido, como si estos fueran artistas, se les darán aplausos al inicio y al terminar la actividad.

Actividad juegos perceptivo auditivos. Esta actividad se volverá a retomar, se trata de producir sonidos con el cuerpo, con objetos de animales, y que el niño adivine de qué se trata, y se invitará a que ellos participen, haciendo sonidos y que el resto de grupo diga de que se trata.

Actividad juegos inventados. Esta también se retomará, se trata de hacer figuras con el cuerpo, como: casas, túneles, cuevas, etc.

Actividad trabalenguas. Se tomarán los trabalenguas que ya se han venido aplicando al igual, el juego de basquetbol.

Propósitos:

- Que el niño exprese sus conocimientos.
- Que le niño tenga iniciativa en el trabajo

- Compruebe su conocimiento a través de la interacción
- Respete las reglas en el desarrollo de actividades.
- Desarrolle sus habilidades y destrezas.

Recursos didácticos:

- ↪ Libros del trabalenguas, rimas y cantos, libros del rincón, SEP
- ↪ Objetos varios que producen sonido pelotas de plástico y de basquetbol

### 3.4.7 PLAN CORRESPONDIENTE AL MES DE MARZO

Actividades:

En este mes voy a trabajar de acuerdo a las actividades específicas que se calendarizaron para este mes:

- Juegos de construcción
- Juegos de interpretación
- Juegos inventados.

Desarrollo:

El niño por medio de juegos de construcción. maneja diferentes relaciones entre ellos. Ordenados por tamaño, grosor, integrarlos para formar cosas, puentes, granjas, etc., es un medio para que el niño tenga aprendizaje con relación al espacio, la forma y todos aquellos que pueda tener al manipular, cajas vacías de mediana, alimentos, calzados, botes, tablas, etc., dentro de estos juegos se incluyen también el modelado en el que el niño manipula diferentes texturas para construir figuras, utilizando la masa natural, masa, papel higiénico, plastilina, lodo.

Juegos de interpretación. Los que aquí se trabajarán son esencialmente la interpretación de los diferentes oficios que ejercen las personas como: electricistas, policías, maestros, soldados, capitán, costureras, cocineras, etc.

Juegos inventados: en este tipo de actividad se tratará de crear nuevos juegos con o sin objetos por ejemplo. Con la pelota que juego puedo crear, botarla, tirarla al aro, cazarla, patearla, rodarla, etc., con mi cuerpo represento al avión, la bicicleta, el pollito, etc., la descripción que se ha hecho de las actividades es sobre las que se están trabajando para este mes. Haciendo noción de los propósitos generales y recursos didácticos y los criterios a evaluar.

Propósito:

- Descubrir la relación entre los objetos, personas y sucesos.
- Que el niño clasifique por color, forma, tamaño, uso, etc.
- Favorecer la noción de cantidad.
- Favorecer la capacidad creadora del niño.
- Satisfacer la necesidad de conocer de descubrir características diferentes (plasticidad, resistencia, temperatura).

Recursos didácticos:

- ↳ Material del área de construcción como envases de plástico, cajas de zapatos, madera, material de plástico, partes de árbol y figuras geométricas de plásticos, figuras de animales, tablas numéricas para ensartar, etc.
- ↳ Masas preparadas e ingredientes para la preparación de las mismas: papel higiénico, resistol, plastilina, tierra, agua, etc.

- ↳ Para las actividades de interpretación necesitaremos: objetos diferentes y de acuerdo al oficio que representan las personas.
- ↳ Participación de los niños en el desarrollo de las actividades.
- ↳ Tiempos y espacios previstos.

Evaluación:

Criterios a evaluar:

- ✓ Actitud de los alumnos en el desarrollo de actividades
- ✓ Papel del docente
- ✓ Recursos didácticos
- ✓ Logros y dificultades.

#### 3.4.7.1 Semana del 3 – 7

Actividades:

- ✓ Juegos de interpretación. Juguemos al doctor y la enfermera.
- ✓ Juegos de construcción. Construyamos figuras de casas y muebles. Construyamos carros y trenes.
- ✓ Juegos inventados. Los niños son aviones, las ardillas en los árboles.

Desarrollo:

Para desarrollar la actividad de juegos de interpretación. Juguemos al doctor y las enfermeras. Sé iniciará con una breve explicación. Quien es el doctor y quien es la enfermera. Enseguida interpretaremos el trabajo de estos. Transformaremos el consultorio del doctor, elegiremos a los que representan el papel del doctor y la enfermera, el resto de los alumnos interpretaremos a las familias, siendo una mamá y de dos a tres hijos, jugaremos a que vamos al doctor por que nos sentimos mal el doctor cuestionara a los

enfermos junto con sus papás, para así llegar a un diagnóstico, inventaremos algunos malestares, se trata de gripa, malestar en el estómago, y que de acuerdo a curarlos, se harán nuevas visitas al doctor para ver si ha mejorado.

Para los juegos de construcción, en este espacio nos ocuparemos de actividades que se pueden realizar en madera. De manera individual vamos a construir una casa de madera se repartirá cada niño un tanto de madera para que construya la figura. Se irá comentando que ponemos primero. Después vamos a jugar a elaborar los muebles con material más chico que son palitos de madera y tablitas. Primero construimos la mesa y luego las sillas, al final todos habrán construido su juego de casa.

Dentro de los juegos inventados, se requiere de la participación grupal. Solo necesitamos de la imaginación para inventar los juegos con objetos o sin ellos.

Propósitos:

- ✓ Favorecer la expresión oral.
- ✓ Reflexionar sobre la salud y practicar hábitos de esta.
- ✓ Identifique el trabajo que realizan los doctores y la importancia de ello.
- ✓ Desarrolle su imaginación y ponga a prueba sus saberes.
- ✓ Identifique semejanzas y diferencias entre objetos.

Recursos didácticos:

- Ropa para el doctor, color blanco igual para la enfermera.
- Cajas y frasco de medicina vacía, jeringas desechables y usadas para interpretar la actividad, objetos que utiliza el doctor, chequeo de presión, cucharas para garganta.



- Material del área de construcción. Cajas y cuadros de madera, memoria, caja de zapatos, palitos de madera.

#### 3.4.7.2 Semana del 10 – 14

Actividades:

- ✓ Juegos de construcción. Juguemos a hacer pan, las tortillas.
- ✓ Juegos inventados. Juguemos a representar el jaripeo.

Desarrollo:

En esta semana continuaré aplicando juegos de construcción inventados. En los juegos de construcción se utilizará otra técnica, el modelos. Este a través de masas diferentes para jugar a hacer pan, vamos, primero a hablar un poco sobre . Como se hace, que utiliza, para qué se hace, etc., enseguida vamos a representar que estamos haciendo el pan. Utilizamos masa natural, se reparten los trabajos unos transforman el horno y lo cosen, otros los elaboran, otros los acomodan, y lo llevan a vender, en el carro e en la bicicleta, utilizaremos algunas monedas.

Para el juego de las tortillas, iniciamos con una explicación sobre estas aportando todo lo que hablemos, con relación a las tortillas, enseguida vamos a jugar a la tortillería entre todos vamos a transformar el lugar, ponemos, las máquinas, los letreros, veremos quien va a despachar las tortillas y después escenificaremos a que salen de la maquina y están listas para vender. El siguiente paso será que todos formemos una fila, haciendo de cuenta que fuimos a comprar las tortillas porque mamá nos mandó.

Juego inventados. Juguemos a representar el jaripeo; vamos a organizar el juego necesitamos transformar el toril, elegir los jinetes, los toros, la taquilla, la música, entre

todos vamos a transformar el toril con todas las sillas del salón, ubicándolas en el patio, después ponemos la taquilla que será una mesa, elaboramos los boletos y elegimos las personas que estarán ahí, tres niños en el papel de jinetes y los toros los alumnos ya que son muy pocos, el resto de los alumnos serán público y dos niños interpretarán la música, ésta será a través de objetos que produzcan sonidos, con botes, palos, sonajas, cantando alguna melodía que sepan, entre ellos estará la de los tres animales de los Tucanes de Tijuana, el moño colorado, etc., yo seré el anunciador de toros.

Propósitos:

- ↪ Identifique figuras por tamaños, desarrolle su creatividad e imaginación
- ↪ Aprenda a convivir con los demás.
- ↪ Disfrute del gusto por los juegos.
- ↪ Desarrollo sus habilidades y destrezas.
- ↪ Represente diferentes papeles.

Recursos didácticos:

Para el desarrollo de las actividades necesitaremos materiales como:

- Masa natural de maíz, muebles, mesas, sillas, servilletas, carros, cajas para el pan, elaboración de carteles y anuncios.
- Participación de los alumnos
- Espacios y tiempos
- Objetos que producen sonido botes, palos, sonajas, dinero para compra de boletos.

3.4.7.3 Semana del 17 – 21

- Juegos de interpretación. Juguemos al doctor y la enfermera, las costureras.
- Juegos de construcción. Juguemos al mercado

- Juegos inventados. Carreras de caballos, coyotes y los cazados.

Desarrollo:

La actividad de juguemos al doctor, se vuelve a retomar para esta semana, dado que el doctor está revisando unos análisis y chequeos de los problemas que tienen los pacientes, esta semana todos tienen cita, por eso acudirán al consultorio los enfermos con sus mamás.

A algunos ya los dará de alta, en lo que otros siguen en tratamiento la enfermera ayuda al doctor a inyectar a los pacientes.

Para la actividad de las costureras y costureros, llevaremos a cabo una pequeña escenificación. Para lo cual se elegirán a las personas que van a representar a dos costureras y los que serán costureros, los hombres hacen ropa para hombres y las mujeres para mujeres, pero hoy sucede que habrá una fiesta de una quinceañera y todas las personas mandan hacer sus vestidos y trajes, pero tienen mucho trabajo, con eso de que también están haciendo el vestido de la quinceañera. Aun así terminarán todos los vestidos con ayuda de los costureros. Y el día de la fiesta todavía siguen entregando vestidos, a las personas que los mandaron hacer, pero que creen que pasó de lo apurado que estaban no los cocieron bien, estaban en la fiesta, la quinceañera con su vestido, papel que representará una niña, la gente muy elegante con su ropa nueva, papeles que interpretarán los niños, había licenciados, maestros y electricistas, personas, amigos de los padres de la quinceañera y sus compañeros de la escuela, todos admiraban a la quinceañera bailando el vals, cuando de repente se le cayó el moño del vestido, ella se sentía mal, la gente la miraba, ella tal vez se debe a que me atoré en algún lado, después se le cayó una manga, ya se hizo cosa rara y pensó “Que no lo pegaron bien las costureras”, más tarde el baile se había formado en grande, cuando una señora descubrió que su falda, estaba rota de un lado, no hizo mucho

caso, seguían bailando, cuando ésta misma observó a otra con el vestido roto, ella sabía que todos habían mandado hacer el vestido con las mismas costureras, les dijo a la mayoría de la gente que revisaran su ropas, todos encontraron defectos en las costuras, decidieron ponerse en contra de las costureras, por no haber hecho bien los trabajos, hicieron que les devolvieran el dinero pagado por las prendas, ellos se defendieron diciendo que no los había revisado antes de entregarlos, desde ese día las costureras de ese lugar tienen poco trabajo, pero ya lo hacen bien, siempre chequean que todo haya quedado bien.

Para el desarrollo de la actividad juguemos al mercado. Se motivará al grupo para que participe en la actividad, a través de láminas ilustrativas del mercado, hablamos sobre todo lo que ahí se vende, hay lugares donde se venden alimentos enlatados, refrescos, chiles, leche, etc., hay locales de frutas y verduras. Ahora nosotros vamos a poner dos locales uno de frutas y otro de verduras, así mismo pondremos los muebles para poner las frutas y verduras, letreros que dicen que la naranja es más barata, y el jitomate, enseguida vamos a construir las frutas y verduras, con plastilina y de acuerdo a su color. Cada uno construye cierta cantidad de frutas y verduras, después las llevamos al mercado, las acomodamos y las ponemos a vender.

Juegos inventados. En estos juegos nosotros seremos los principales recursos, vamos a jugar a las carreras de caballos, rojos y otros blancos, por parejas de uno iniciará la carrera, gana el primero que llegue al lugar indicado.

El juego de los coyotes y el cazador, a partir de una breve explicación, los coyotes viven en el cerro, pero cerca del cerro vive una familia, tienen muchas gallinas, pero los coyotes todos los días se las comen, por eso el dueño de la casa, se ha convertido en cazador de coyotes, inventaremos que somos coyotes y aullamos de noche y el cazador nos

quiere matar se elige al niño que será el cazador. Nos corretea por todos lados, nos le perdimos, y volvemos a salir pero él logra matarnos.

Propósitos:

- ↪ Que el niño tome conciencia sobre la importancia de la salud.
- ↪ Mejore sus relaciones con los demás
- ↪ Construya su propio conocimiento
- ↪ Disfrute el gusto por el juego
- ↪ Favorecer el desarrollo de su imaginación

Recursos didácticos:

- Se utilizarán materiales, imitación para el doctor, camisión blanco, termómetro, instrumentos para checar el corazón y la presión, siendo éstos de lazo.
- Para la escenificación de las costureras utilizaremos vestidos en desuso, zapatos de tacón accesorios, para el velo y maquillaje, para los caballeros su mismas ropa, agregando alguna prenda como corbata, saco, etc.
- Utilizaremos muebles como: Mesas, sillas, bancas, patios.
- Material del área de grafico plástico, plastilina, de diferentes colores.

3.4.7.4 Semana del 24 – 28

Actividades:

- Juegos de construcción. El zoológico, los pasteles.
- Juegos de interpretación. Conferencia acerca del estudio, los payasos del arco.

Desarrollo:

En esta semana voy a continuar aplicando actividades de construcción y de interpretación para el desarrollo de la actividad.

Juguemos a construir un zoológico, primeramente vamos a motivar a los niños, para que se interesen por la actividad. Esto a través de láminas ilustrativas, dibujos de animales con plastilina, para que se detengan. A cada uno se le repartirá su plastilina, y representará varios animales, hará sus celdas con palitos de madera. A cada uno se le repartirá su plastilina y representará a varios animales, para después acomodarlos por su clase en sus celdas, se prestará ayuda a los niños que tengan problemas, para caracterizar ciertos animales por parte de la maestra, fijaremos el espacio y los recursos naturales, para la transformación del zoológico con animales de plastilina.

Para la cavidad de hacer pasteles, se motivará a los niños para que participen. Enseguida vamos a jugar a hacer pasteles, con lodo preparamos el lodo con tierra y agua lo amasamos y cuando esté listo empezamos a construir cada quien sus pasteles, inventaremos que hay de chocolate, vainilla, piña, durazno, etc., después pondremos una tienda de pasteles.

Para la actividad de interpretación, iniciaremos con una plática acerca de lo que hacen las personas como: el maestro, el policía, electricista, doctor, licenciado, capitán, etc., después se organizará el grupo de modo que cada niño, represente un papel de éstos. Por ejemplo uno será policía, otro licenciado, y convocaremos a todos los jóvenes a una conferencia o plática acerca del estudio. Las personas que impartirán las pláticas serán: Licenciado, doctor, maestro, policía, todos y cada uno nos hablarán sobre cual es su tarea fundamental y por que se les invita a estudiar lo relacionado a estos trabajos. Por turnos cada persona saldrá a dar su plática al público, entrará saludando, nosotros lo recibimos con un aplauso.

Para el desarrollo de la actividad los payasos del circo, comenzaremos la actividad platicando acerca de los payasos, que hacen, como son, para que lo hagan, etc., después de esto se invitará a los niños a transformarnos en payasos, nos vamos a pintar las caras con maquillaje y lápiz labial, que son fácil de quitar, para la cuestión del vestuario, se utilizarán algunas camisas y pantalones más grandes. Se motivará a los niños para que lo usen y que el juego sea más divertido. Una vez estén listos inventaremos una serie de juegos y de lo que hacen los payasos, bailar, reír, marchar, correr, etc.

Propósitos:

- ↳ Que el niño desarrolle su creatividad.
- ↳ Identifique sus colores de los animales.
- ↳ Encuentre semejanzas y diferencias
- ↳ Mejore su relación con los demás
- ↳ Mejore sé expresión oral

Recursos didácticos:

- Plastilina diferentes colores.
- Tierra, agua.
- Objetos como maletín, gorras, pistolas de plástico o de madera escoba.
- Agujas, hilo, ropa, desarmador, cable, cajas de medicina vacías.
- Muebles, mesas, sillas, letreros.
- Maquillajes y lápiz labial de mujer.
- Ropa extragrande, camisas, pantalones.
- Láminas ilustrativas sobre el arco, libros.

### 3.4.8 PLAN CORRESPONDIENTE A LOS MESES DE ABRIL Y MAYO

Actividades:

Este mes se ha reconsiderado para continuar la aplicación de la alternativa de innovación, esto no estaba contemplado en la calendarización, pero se dio la necesidad de recalendarizar e incrementar algunas actividades, que se plantearon en diciembre como son:

- Juegos de percepción visual auditivas
- Juegos de conocimiento de sí mismo
- Juegos propios de la comunidad

Estas actividades se trabajarán del 1 – 11 de abril y del 12 – 30 de mayo

Desarrollo:

- ✓ Dentro de la primera actividad, se contempla lo referente al niño y su esquema corporal, aplicar actividades que favorezcan este punto.
- ✓ Para segunda actividad. Están las adivinanzas, trabalenguas, juegos con mímica, gestos.
- ✓ Y en la última actividad. Corresponden los juegos propios de la comunidad como son: los trompos, canicas, pelenche, entre otras actividades, que no se habían considerado dentro de la alternativa.

Propósitos:

- ↪ Que el niño integre un conocimiento completo de su cuerpo.
- ↪ Favorecer la atención y memoria del niño.
- ↪ Revalorar los juegos propios de la comunidad.
- ↪ Que el niño respete las reglas del juego.



- ↳ Que el niño exprese sus conocimientos acerca de los juegos propios de la comunidad.

Recursos didácticos:

- Rompecabezas de figuras humanas
- Objetos y productos de aseo
- Ilustraciones de personas, animales, objetos, etc.
- Canicas, trompos.

Evaluación:

Criterios de evaluación:

- ✓ Actitud de los alumnos en el desarrollo de actividades.
- ✓ Papel del docente
- ✓ Recursos didácticos
- ✓ Logros y dificultades.

3.4.8.1 Semana del 23 al 27 de abril

Actividades:

- Juegos de conocimiento de sí mismo. Recorte piezas del cuerpo humano y después forme una figura humana.
- Juegos perceptivo visuales y auditivos. Adivinanzas de frutas y animales.
- Juegos propios de la comunidad. Los trompos, el pelenche.

Desarrollo:

Para el desarrollo de la actividad, juegos de conocimiento de sí mismo, primeramente se les invitará a los niños se observen a sí mismo y a los demás y cuestionarlos acerca de cómo se llaman las partes que conforman nuestro cuerpo. Después

de esto ahora vamos a recortar piezas del cuerpo humano como: cabeza, manos, pies, etc., para con estas formar figuras de cuerpo humano.

Para el desarrollo de las actividades, perceptivo visual, auditivas, primeramente se hablará a los alumnos de lo que son las adivinanzas, en que consisten y para que son, en estas el saber escuchar es fundamental, de esta forma podremos adivinar de que se trata. Ejemplo, es ronda, jugar y de color amarillo, se trata de la naranja, del mismo modo se hará la descripción de los animales.

Actividades juegos propios de la comunidad. Para desarrollo de estos, se iniciará la actividad mostrando los trompos y preguntando como se utilizan, si alguien los ha jugado, como lo hace, etc., de este modo vamos a jugar a bailar los trompo, enrollamos el hilo y lo tiramos al piso, se formarán por parejas para realizar la actividad.

Actividad del pelenche. Es un juego muy conocido y trabajado en la comunidad por niños en edad escolar, se trata de dibujar una figura sobre el piso parecida a de un cuerpo humano, para formar lo se utiliza cuadro y círculo, estando terminado se organiza al grupo por turnos para jugar al pelenche, en este hay que saltar con un pie y con los dos, avanzando casillas, gana el niño que haya logrado traspasar todas las casillas.

Propósitos:

- ↳ Que el niño caracterice y forme figuras humanas.
- ↳ Que el niño identifique los colores por medio de las adivinanzas.
- ↳ Desarrolle sus habilidades motrices
- ↳ Que el niño reconstruya sus conocimientos.

Recursos didácticos:

- Se utilizarán revistas, libros, periódicos, tijeras, resisto, gises, trompos.

- Participación de alumnos.

#### 3.4.8.2 Semana del 12 – 16 de mayo

Actividades:

- ✓ Juegos perceptivo visuales, auditivos. Trabalenguas, adivina de que canción se trata.
- ✓ Juegos propios de la comunidad. Las canicas
- ✓ Juegos para el conocimiento de sí mismo. El calentamiento, las carretillas.

Desarrollo:

Para la actividad, trabalenguas, se iniciará primeramente cuestionando a los niños sobre éstas, ya que anteriormente han sido trabajada. Así se invitara a los alumnos a entonar los trabalenguas, ejemplos: patos y pollos gordos, camarón caramelo, Pablito clavó un clavito, etc.

Actividad, adivina de que canción se trata, este consiste en reunir a todos los alumnos en posición de sentados y explicarles que cada uno va a pasar al frente y nos interpretará una canción a través de la mímica, es decir, solo con movimientos y nosotros identificaremos la canción.

Actividad las canicas, se iniciará el trabajo cuestionando primeramente a los niños sobre el juego de canicas, como se juega, quien o quiénes han jugado, en donde juegan, partiendo de esto se llevará a cabo el juego de las canicas, si los conocimiento de los niños coinciden con los de la educadora o si hay la necesidad de hacer algunos cambios.

Actividades, juegos para el conocimiento de sí mismo, estos juegos se desarrollan participando todo el grupo, y trabajando lo que es el esquema corporal, ejemplo, juego del

calentamiento, trata de formar un círculo, girar tomando de las manos y cantar “este es el juego de calentamiento hay que seguir la orden del sargento” “jinetes a la carga una mano” levantan la mano, se repite la estrofa y se van integrando cada una de las partes del cuerpo.

Para el otro juego, se trata de utilizar nuestro cuerpo, es decir que somos carretas apoyándonos de pies y manos sobre el piso.

Propósitos:

- ↳ Que el niño integre nuevas palabras a su vocabulario
- ↳ Que el niño exprese sus conocimientos
- ↳ Favorecer sus habilidades motrices
- ↳ Enriquezca la noción de reglas de juego
- ↳ Se interese por los juegos perceptivos, visuales, auditivos.

Recursos didácticos:

- Libros expresión oral infantil
- Canicas, gises
- Espacios físicos, patios, aula.

3.4.8.3 Semana del 19 – 23 de mayo

Actividades:

- Juegos percepción auditiva, visual: adivina quien soy yo, di quien falta en la rueda, formulemos nuestra propia adivinanza .
- Juegos propios de la comunidad: baila los trompos y pirinolas.

Desarrollo:

Actividades, adivina quien soy yo: Consiste en invitar a los niños a que participen en el juego, formaremos una rueda y un niño pasará al centro, se le vendarán los ojos,

después pasarán sus compañeros y se le acercarán para preguntarle “adivina quien soy yo”, el niño vendado descubrirá a través de la voz de que niño se trata, el juego se repetirá de 2 a 3 veces.

Actividad, di quien falta en la rueda: para su desarrollo se invita a los niños, a formar una rueda y pasará un niño al centro de ésta, al cual se le vendarán los ojos, manteniéndose así se le pedirá a uno de sus compañeros en silencio que se esconda y contaremos tres para que el niño se destape y diga quien falta en la rueda.

Actividad, formula tus propias adivinanzas: formula tus propias adivinanzas, se explicará primeramente a los niños como lo podemos hacer partiendo de que ustedes ya saben lo que son las adivinanzas, nos vamos a sentar en círculo y va pasar cada uno al frente y nos va a decir su adivinanza propia, o alguna que sabe.

Actividad, los trompos: para su desarrollo vamos a reunirnos en cierto espacio, y por grupos y parejas, vamos a bailar los trompos, a ver, quienes logran bailarlos mejor. Ganarán los equipos que hayan podido bailar mejor sus trompos, para la actividad de las pirinolas, primeramente se introducirá a los niños hacia lo que son estas y partir de sus conocimientos sobre el objeto.

Propósitos:

- ↳ Favorecer la atención y memoria del niño
- ↳ Disfrute del gusto por el juego
- ↳ Aplique y reconstruya sus conocimientos
- ↳ Favorecer la cualificación
- ↳ Respete las reglas del juego.

Recursos didácticos:

- Trompos, pirinolas de plástico
- Espacios físicos, aula, patios
- Participación de los alumnos en el desarrollo de las actividades.

3.4.8.4 Semana del 26- 30 de mayo

Actividades:

- Juegos perceptivos, visuales, auditivos. Interprete juegos tradicionales haciendo los movimientos, observa y adivina de que canción se trata, juegos de preguntas, “también se llama”, trabalenguas.
- Juegos propios de la comunidad. Las canicas, el pelenche

Desarrollo:

Actividad, interpretan juegos tradicionales, Haciendo movimientos, este se desarrolla con la participación de todo el grupo, se trata de que cada niño interprete un juego tradicional únicamente haciendo los movimientos, ejemplo: juego del lobo, se esconde el niño y aparece corriendo como si estuviera persiguiendo a sus compañeros, el resto del grupo dirá el nombre del juego que se interpretó.

Actividad, observa y adivina de que canción se trata, esta actividad es retomada ya se trabajó en semanas anteriores, así se invitará a los niños a que pasen al frente a interpretar su canción a través de la mímica.

Actividad, juego de preguntas “también se llama”, “sirve para”, se desarrollan estando todos sentados, se les explica que la actividad trata de que la educadora haga preguntas, por ejemplo: pregunta la pelota también se llama; respuesta de los niños: balón.

La botella también se llama; envase. Se pueden hacer también preguntas como: la libreta sirve para, los niños dirán que para escribir, se puede integrar una serie de objetos.

Actividad, trabalenguas, esta se retoma nuevamente, trabajando las conocidas ya por los niños y organizar nuevos trabalenguas, por ejemplo: camarón caramelo, nido en la mar, no riñas niña, mi auto nuevo, Rosa la golosa, las que se han citado son cortas y de fácil comprensión.

Actividades, juegos propios para la comunidad se retoman, el juego de las canicas y pelenche. De esta forma se desarrollarán aclarando los puntos en que se aplicó la actividad anteriormente y si es preciso se inventarán nuevas formas de juego con las canicas. Para el juego el pelenche, igualmente se retoman los puntos para su desarrollo.

Propósitos:

- ↳ Favorecer el lenguaje oral en el niño
- ↳ Que el niño exprese sus conocimientos
- ↳ Que el niño integre nuevas palabras a su vocabulario
- ↳ Mejore sus relaciones con sus compañeros
- ↳ Descubra que hay mas palabras para referirse a una cosa objeto.

Recursos didácticos:

- Libro expresión oral infantil que contiene trabalenguas
- Objetos como, trompos.
- Participación de los alumnos.

CAPÍTULO IV  
APLICACIÓN DE  
LA ALTERNATIVA



#### 4. APLICACIÓN DE LA ALTERNATIVA

##### NARRATIVA DE LA ASESORIA

Ex - Hacienda, Municipio de Taretan, Michoacán, a 01 de octubre del 2002, 9:00 hrs.

Después de la entrada a clases se les dijo a los niños que saldríamos al patio para hacer la rutina de actuación correspondiente a ese día, cuando terminaron entraron al salón, y a continuación se les cuestionó sobre el trabajo que se iba a realizar de acuerdo al proyecto.

Enseguida se les cuestionó sobre los juegos tradicionales que si les gustaban. ¿Cuáles? Y por qué a lo que Monserrath contestó que no le gustaba jugar y les pregunté a cada uno, a lo cual contestaron que no mucho. Entonces se eligió el juego del “El Patio de Mi Casa” en este juego solo participaron diez de 18 niños, los compañeros los invitaban pero no logramos convencerlos por lo que nada más lo diez lo hicieron, pero estaban un poco desanimados por que ellos querían que el círculo quedara más grande.

Cuándo terminaron el juego, se les preguntó, ¿cuál fue el mejor momento que más les gustó o disfrutaron? Lupita comentó que cuando eligieron el juego a ella le gustó el patio de mi casa, porque se imaginaba que sí estaba lloviendo y a ella le gusta mucho mojarse.

Enseguida se les preguntó a los demás niños, pero no contestaron con entusiasmo. Se les hicieron preguntas de forma verbal.

Las preguntas fueron:

¿Te gustó el juego? ¿Por qué?

¿Te gustaría seguir jugando?

¿Cuáles juegos te gustan?

Las preguntas que se les hizo. De los diez niños que jugaron todos contestaron que si pero no muy convencidos, la razón que dieron es que se sentían cansados y sin ganas, a lo cual se les preguntó que si querían seguir jugando, y contestaron que no; porque ya no tenían ganas.

Este es el primer juego que se realiza con estos niños y me pareció adecuado para ser el primero y más que nada que ellos lo eligieron, todavía es muy pronto para tener buen resultado pero espero lograrlo.

Ex – Hacienda Municipio de Taretan, Michoacán, a 13 de noviembre de 2002. 11:00 hrs

Después de hacer la rutina de activación N° 3 se les cuestionó a los niños qué juego les gustaría jugar, a lo cual no contestaban por lo que la educadora sugirió el juego del calentamiento, que incluye ritmo donde se integrarán movimientos o acciones rápidas de acuerdo al canto.

Se les explicó como era el juego del calentamiento, se formará un círculo y al ir cantando se irá girando, y se seguirá la orden del sargento.

Jinetes a la carga una mano y así hasta nombrar todas las partes del cuerpo, Lupita dijo que primero nombráramos la cabeza, a lo cual contestó Edgar y dijo que los ojos, después lo hizo Blanca y ella dijo que los pies. Vamos a decir todas las partes del cuerpo y cada uno de ustedes dirá una parte la que más le guste. Y me contestó. Luis Angel y que le iba a gustar, pero me contestó que no le gustaba jugar a nada. Sus compañeros le dijeron que tratara de hacerlo pero él contestó, que tenía mucha hambre que no había desayunado nada en su casa, y preguntó que a qué hora salíamos al recreo para poder comer algo.

Monserrath tampoco quiso jugar ni cantar, la invitaron sus compañeros pero les dijo que no.

Mientras estaban tratando de convencerla, alcance a captar que a Kimberli, Mayté, Luis Angel, Elida, Blanco, no estaban muy entusiasmados pero que realizaban las actividades aunque no les guste.

Al final realizamos el juego del calentamiento no como me hubiera gustado pero se realizó.

Ex – Hacienda, municipio de Taretan, Michoacán, a 19 de diciembre del 2002. 9:00 hrs.

#### PRESENTACIÓN DE UNA HISTORIA SOBRE LA FAMILIA CON TÍTERES

Hoy llegaron los niños muy sin ganas de trabajar, pero después del saludo se les hicieron varias preguntas sobre la historia que les gustaría presentar con los títeres de la familia que viene en su material de cantos y juegos y se elaboraron los animales, como el borrego, zorrillo, gato, conejo, pájaro, gallina, esto lo hicimos el día anterior. Enseguida les dije - ustedes van a elegir a la historia que más les guste. Cuando se les dijo qué historia elegirían. A lo cual contestó Blanca que sea la historia de mi familia. Fue la única que participó en la elección, por lo que se le hicieron preguntas como ¿cuántos eran en tu familia? ¿Dónde vivían? ¿Con quién vivía? Y ¿cuántos animales tenía en su casa?

Enseguida Blanca empezó a platicar con todos sobre su familia pero cuando terminó de hacerlo, Edgar – dijo – ya vamos a representar la historia, a lo cual eligieron cada quien el personaje que iban a representar.

Edgar escogió ser el papá, Blanca la mamá, Lupita la hija, Luis Angel el abuelo, Elida la tía, Daniel el perro, Monserrath el gato, Carlos la gallina, Pedro el borrego, Lucero

el conejo, Kimberli el pájaro en el jardín, se tiene un teatrillo y todos representaron la historia de la familia de Blanca. Pero cuando tenían que decir algo no sabían que decir solo Blanca intervenía y le decía – tienes que ir a trabajar para que le diera dinero a su mamá como sé vio que les faltaban iniciativa para los diálogos – les dije- ustedes háganlo como quieran, lo hicieron como sí fuera su propia familia.

Fue entonces cuando hubo un poco más de diálogo entre ellos, entonces se llevó a cabo la representación. En estos casos los niños no saben que hacer.

Con esto me di cuenta que el niño todavía no tiene retención de algo que ellos no vieron. Si no que ellos actúan mejor cuando la experimentaron.

Ex – Hacienda, Municipio de Taretan, Michoacán, a 16 de enero de 2003.

Después de hacer la rutina de activación y saludarnos se salió al patio a realizar después que terminaron cantaron un coro para relajarse un poco, les propuse jugar con barajas de animales, ¿alguien a jugado con estas cartas? A lo que contestaron que no. Se les preguntó que si querían jugar y me contestaron que Sí, – Luis Angel preguntó que con quien se sentaba y contestó Blanca que se sentará con ella, entonces les dije formen equipos de 3 niños se pueden sentar con quien quieran ustedes, entonces les dije – ahora hay que repartir las tarjetas, Lupíta dijo – yo las reparto, les dije- hay que buscar las tarjetas que sean parejas de animales. Pedro encontró la primer pareja y dijo – en voz alta que animal era, Kimberli emocionada contestó que había encontrado otra, Erika preguntó que con cuantos pares ganaba y a lo que le contesté. El niño que saque más pares de animales ese ganará, a lo cual contestó emocionado Edgar que él llevaba 5 pares, le pregunte qué animales eran y me dijo que el elefante, la vaca, el burro, el león, el gato. A lo que Víctor

Hugo comentó que él solo había encontrado 2 pares, entonces, Sandra y Mayté sacaron otros 2 pares.

Mientras estaban buscando los pares de animales Javier dijo – que él ya no quería jugar porque no había encontrado ningún par, y Lupita comentó que ella le ayudaba, al terminar de buscar todos los partes empezaron a contar cuantos tenia cada uno, Blanca les dijo – yo les voy a decir que animales saqué a lo que le respondieron Sí, Sí y les dije – ustedes hagan lo mismo. Cuando terminó cada uno de nombrar cuantos y cuales animales sacaron Elida propuso que hicieran un dibujo del animal que más les gusto, a la que les contestó Sandra que ella no tenía ganas, a lo que todos dijeron que Elías si lo haría.

En esta ocasión hubo participación de casi todos los alumnos a excepción de Sandra que no quiso hacer la ultima actividad que propuso Elida.

Me di cuenta de que ya participan un poco más en los juegos.

Ex-Hacienda, Municipio de Taretan a 18 de febrero de 2003. 11:20 hrs.

Después del saludo, les comenté vamos a cantar cantos tradicionales como la rata vieja, Tengo, tengo, tengo, El quelite, La Rana, La Polla Pinta, a lo que todos contestaron que Sí, Sí y les dio gusto a lo que les propuse que lo hiciéramos como si fuéramos artistas, al momento contesto Edgar que a él le daba pena cantar sólo, Elida dijo – Yo sí lo hago y canto la rata vieja. Bueno esta bien pero les dije – qué necesitamos y Angel contestó un micrófono, y una mesa para subirnos en ella y quedar altos.

Enseguida se les dijo -¿Quién quiere participar? Contestó Blanca yo pero, yo no me subo a la mesa, Lupita dijo: Yo sí lo hago.

Al iniciar el canto todos los alumnos se sentaron frente al escenario que ellos improvisaron la primera en subir y cantar, fue Elida y cuando terminó todos le aplaudieron.

Enseguida subió Sandra ella cantó la Rata Vieja pero se equivoco y Angel le dijo – Así no es, y Sandra sintió mucha pena y ya no quiso cantar. A lo que les dije – Que hay ocasiones que nos podemos equivocar pero que no debemos tener miedo de hacerlo. Que esto es un juego.

Pedro dijo – es cierto, cuando yo no se me dá pena. Así fueron pasando una en uno Kimberlí, Javier y Mayté cantaron. Él cantó tengo, tengo, tengo. Víctor Hugo, Elías y Monserrath cantaron la rana, y al final propuso Elías que todos juntos cantarán la polla pinta.

Trabajaron en armonía, todos cantaron y los hicieron muy bien únicamente que tengo que motivarlos mucho para que participen.

Ex – Hacienda, Municipio de Taretan, Mich. A 7 de marzo del 2003. 11:00 hrs.

Después de haber terminado su trabajo y para que se desaburrieran, les propuse que si jugábamos al doctor, a lo que todos contestaron que sí y les dije: - vamos a ponernos de acuerdo quien quiere ser el doctor, la enfermera y los pacientes.

Enseguida se les preguntó a uno por uno, que les gustaría representar. Kimberli dijo: yo quiero ser la enfermera, Edgar contestó enseguida que él quería ser el Doctor. Les dije: Bueno entonces hay que elegir el lugar donde quieren que sea el consultorio a lo que dijo: Javier en el área de la casita, ahí se encuentra una cama donde se pude ver a los pacientes. Se les comentó que quienes van hacer los pacientes y contestaron; Lupita, Sandra, Blanca, Elías, Pedro, Víctor Hugo, y los demás iban a observar.

Se les dieron unos minutos para que se pusiera de acuerdo de que se iban a enfermar los pacientes, Edgar dijo: yo voy a ponerme la bata y Kimberli llevo un vestido

blanco, le pusieron una mesa al doctor para que fuera su escritorio y a la enfermera le dieron un termómetro para que tomará la temperatura.

Enseguida empezó a dar consulta el Doctor, Edgar llegó gritando una Señora que su hijo le dolía el estómago, Kimberli dijo: pues señora el Doctor esta esperando, Sandra entró al consultorio y dijo: Doctor me duele mucho mi estómago ¡Ay! ¡Ah! Y gritaba, Edgar le dijo: acuéstate en la cama para revisarte y decirte que tienes, enseguida le tocó el estómago y le dio unas pastillas, enseguida salió y entró Elías diciéndole que le dolía mucho la cabeza, Víctor Hugo era el siguiente, Doctor, Doctor me duele mi pancita tengo ganas de vomitar a lo que contestó Edgar, espere tantito que estoy ocupado pero, Víctor seguía gritando, me duele mucho, me duele mucho, enseguida Kimberli le dijo Doctor atienda al Señor porque le duele mucho, pobrecito, y el Doctor le dijo: acuestelo en la cama para revisarlo a lo que lo examinó y le dijo. Señor tengo que ponerle una inyección, y le contestó Doctor voy a aliviarme ¿Sí? Con esto se pondrá bien.

Jugaron muy bien en armonía, hasta terminar su escenificación del doctor y la enfermera los que no quisieron participar, solo observaron y se les preguntó al final sí les gusto a lo que dijeron que ¡Sí!.

CAPÍTULO V  
LA EVALUACIÓN



## 5.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DE LA ALTERNATIVA

Mi estrategia de trabajo consistió en: aplicar actividades de juegos y cantos. Como alternativa de solución a la problemática detectada **COMO LOGRAR QUE EL NIÑO MEJORE SU ESTADO DE ÁNIMO EN PREESCOLAR.**

Las actividades que se aplicaron fueron desglosadas de las calendarizadas por mes, y que se contemplaron para ser trabajadas durante seis meses. Después de haber concluido con la aplicación de la alternativa de innovación, puedo describir los resultados de la siguiente manera.

Como ya se mencionó anteriormente, el trabajo se llevó a cabo de acuerdo con la calendarización que se hizo por mes, haciendo una introducción al tipo de actividades que se aplicarían y haciendo mención de los propósitos generales y los recursos necesarios así como el tipo de evaluación.

En lo que se refiere a octubre mes de la aplicación de la alternativa, que contempla actividades sobre: juegos y rondas tradicionales, cantos populares, juegos de imitación e inventados y deportivos de la comunidad. De las cuales se obtuvieron los siguientes resultados.

En cuanto a la participación de los alumnos en el desarrollo de las actividades, se considera regular, esto de acuerdo al interés que tuvo el grupo, situándose así, en lo que son los juegos, rondas y cantos tradicionales, que ya eran conocidos por ellos, introducirlos a la variedad de juegos de este tipo fue un poco difícil por ello se considera regular. Los propósitos en ciertas partes me favorecieron.

A cerca de lo trabajado en el mes de noviembre, se considera: que lo aplicado aquí es muy favorecedor. El trabajo con ritmos, sonidos, mímicas, rimas, gesticulaciones, permite que el niño desarrolle su imaginación, su espontaneidad para expresarse oralmente, disfrutar del gusto por el juego.

Durante el mes de diciembre, se trabajó específicamente lo que se refiere a actividades para el conocimiento de sí mismo y la interpretación, ambos se favorecieron entre sí.

Creo que este espacio todo fue interpretar este tipo de actividades es sin duda uno de los más motivados por el niño preescolar, es aquí donde se crea y recrea sus vivencias familiares y sociales, y del mundo que le rodea.

En un inicio los niños presentaban dificultades para expresarse en estas actividades. Estos juegos estimulan al niño para que forme parte del grupo y para que sus puntos de vista sean considerados por los demás.

En el mes de enero, se manejaron actividades con relación: juegos de interpretación, juegos lógico matemáticos y se retomó un poco lo que son los juegos tradicionales como: las escondidillas, la rueda de San Miguel, Doña Blanca, etc.

Las actividades de lógico matemático por función que cumplen se consideran también apropiados para la resolución del problema planteado, esto son muy aceptable para la mayoría de los niños, algunos de estos fueron: Lotería, dominó, baraja, etc., se manejó lo que son las reglas para el desarrollo de los juegos.

En principio los niños presentaban problemas para acoplarse a las reglas, pero poco a poco se les fue facilitando.

Se trabajó lo que es la escenificación de pequeñas historias, cuentos, siendo cortos y conocidos por los niños, actividades importantes en el desarrollo del niño. A través de éstas el niño: desarrolla su lenguaje y creatividad, mejora sus relaciones con compañeros.

Febrero: gran parte del trabajo de este mes estuvo enfocado a la retroalimentación de las actividades que se habían manejado en los meses de octubre, noviembre y enero, Estos con el fin de lograr mejores resultados.

En definitiva: la serie de juegos que manejé dentro de la estrategia de trabajo, son considerado como apropiados a la solución de los problemas **CÓMO LOGRAR QUE EL NIÑO MEJORE SU ESTADO DE ÁNIMO EN PREESCOLAR.** De modo, que se trabaje de manera integrada, esto porque de acuerdo a la forma en que planeo mis actividades, se vio esa necesidad, el trabajo lo requiera, fue por ello que en algunas ocasiones sí se metieron otras actividades.

Se puede decir que la aplicación de la alternativa se favoreció en un 70%, ya que las cosas no resultaron precisamente como se esperaba.

Los cambios que se produjeron en los alumnos, en gran medida son muy buenos, ahora pude observar, como se expresan con mas facilidad, tienen mejores formas de relación con compañeros y docentes, son más creativos, se ven activos y contentos proponen sus propias actividades.

Pude observar con detenimiento, la actitud de los alumnos, dentro del desarrollo de las actividades, así vi que eran de gran interés, otras por el contrario.

La observación me permitió ver como los niños con iniciativa propia organizaban sus juegos, tanto como individuales. Esto se notó sobre todo en los días que nos se trabajaba la aplicación de la alternativa.

Se hizo la consideración de trabajar la última semana del mes de abril y tres semanas del mes de mayo, esto porque el proyecto se contempló para trabajar durante seis meses, pero una semana de diciembre no se trabajó por asistir al taller de actualización sobre matemáticas. Y en el mes de enero no se trabajaron dos semanas de este modo se vio la necesidad de recalendarizar e incrementar actividades para cubrir esos espacios.

Se retomaron algunos del mes de diciembre y noviembre referente a juegos para el conocimiento de sí mismo, juegos perceptivos visuales auditivos, y se integraron juegos que se practican en la comunidad que a su vez favorecen las matemáticas, fue lo que se hizo en estos meses.

Considero que esta estrategia de trabajo funciona estableciendo puntos como: Un plan de trabajo bien establecido que incluya tiempo, espacios, los recursos necesarios y la especificación de las actividades y propósitos educativos así como los criterios a evaluar.

En la aplicación de la alternativa, tuve problemas en cuanto, a la calendarización de actividades por mes, creo que no especificué claramente, ello me llevó a tener dificultades en el desglose de actividades, pero traté de hacer una sistematización de éstas.

Otros problemas a los que me enfrenté fueron que en ocasiones hubo actividades que no se realizaron, esto a causa de que el grupo respondía de manera inesperada, por ejemplo: Se interesaban más en una actividades más que otras, y en ocasiones por falta de tiempo, por asistir a cursos de actualización.

En cuanto a recursos didácticos. Se trató de prever lo necesario para el desarrollo del trabajo. Se utilizó material de rehuso que se encuentra en la comunidad, para el caso de las actividades de escenificación, interpretación.

Material didáctico y de consumo como: libros, revistas, tijeras, loterías, dominó, barajas del material de juegos y actividades educativos del nivel preescolar, ilustraciones, dibujos, etc. preparación de masas para los juegos de construcción y la utilización de objetos de juegos como: pelotas, trompos, llantas, cuerdas, globos, etc.

Instrumentos musicales. Sonajas elaboradas con botes de jugo y piedras, campanas, flautas y todo tipo de material que produce sonido.

Espacios físicos: patios de juegos, aula, muebles, mesas, sillas, bancas de madera.

En cuanto al horario de aplicación por sesión se trabajó tres veces por semana, lunes, miércoles y jueves, con horarios de 9:00 a 9:20 y de 11:00 a 11:20 AM. Aunque en ocasiones los niños llegaban 15 ó 20 minutos mas tarde ellos nos llevaba a recorrer este horario.

Acomodé las actividades a este horario porque son los mejores espacios para trabajar este tipo de actividades. Al inicio de la mañana es muy importante el ejercicio físico, ya que el niño mediante esto, se relaja, recupera energías, mejora su estado de ánimo, al interactuar con los demás, llega a participar mejor dentro de las actividades, de la mañana de trabajo, y a la mitad de esta, que viene siendo después del recreo.

Mi tarea dentro de la aplicación de la alternativa de innovación fue un poco difícil, ya que hubo ocasiones en que me costó trabajo lograr la participación de los alumnos en el desarrollo del trabajo, y para lograrlo pues tuve que hacer de una u otra forma, probando materiales diversos, el respetar las reglas de las actividades, experimenté cosas muy positivas y negativas en esta tarea.

En la aplicación de las actividades de juegos de manejo, y claro en ocasiones era difícil lograr que los niños las respetarán, sin embargo, hubo juegos en que funcionaron

muy bien, la variedad de actividades que se seleccionaron fueron de acuerdo a la altura de los niños.

En cuanto a las dificultades que tuve y que se especifican dentro del resultado y análisis de la aplicación de la alternativa. Es importante ser específicamente clara en lo que voy a hacer para favorecer tales aspectos con relación al problema planteado.

Y acerca de los tiempos e imprevistos que pueden surgir, es importante que exista un poco de flexibilidad en la planeación de actividades, lo cual permitiría el logro de objetivos.

Los juegos son importantes enseñar alegría, porque nos arrancan de nuestra pasividad y nos colocan en situaciones de compartir con otros. Así como la danza nos cuenta de algo que solo con danza se puede contar, los juegos enseñan y que no se traducen en palabras, brindan un buen clima de encuentro, una actitud distendida, nos revelan torpezas de un modo que no nos duele descubrirlas, cambian los roles fijos en un grupo, son otra manera de incorporar una sana y necesaria picardía, despiertan y “desactiva la bomba”.

Al igual que el carnaval nos invita a que nos olvidemos de nuestra propia cara, de nuestra manera habitual de ser y nos pongamos otras máscaras, otros roles, quizás veamos que en nosotros, también hay otros y que esos juegos los despiertan e invitan a salir y relajarse.

La justificación de los juegos radica en su misma intensidad, en cierta fascinación perturbadora que producen, en su vértigo, una actividad lúdica bien utilizada es una poderosa herramienta de cambio. Los juegos son herramientas de la alegría, además de valor en sí mismo, es una herramienta de la libertad.

## 5.2 CONCLUSIONES

Se concluye que es necesario analizar nuestras prácticas docentes, ya que muchas veces los maestros tenemos ciertos problemas que afectan el proceso de enseñanza–aprendizaje en los niños, que no somos capaces de detenernos a analizar, ver, ¿Por qué están pasando esos problemas? Es importante pues que todo maestro – educador reflexione y se involucre más en su quehacer educativo, plantearse preguntas como por ejemplo, ¿ por qué los niños quieren trabajar?, ¿Por qué se ven cansados y con sueño?, ¿ Por qué no se relacionan con sus semejantes?, En fin una serie de preguntas centradas en el niño (s) y su desarrollo.

De esta forma se da a conocer que si se favoreció el problema en el que se encontraban los niños del Jardín de Niños “Lucas Ortiz Benitez”, clave 16DJN1736W, de la comunidad de Ex -Hacienda, Municipio de Taretan, Mich. Al buscar las formas de que los niños mejorarán su ánimo estando inmersos en el Jardín de Niños, y de acuerdo al contexto que lo rodea.

Hablando un poco de contexto, he visto muchos jardines de niños, que se encuentran en zonas urbanas y rurales, pero bien equipados en todos sus aspectos, por ejemplo, tienen juegos como: resbaladillas, columpios, palancas, etc., son un medio de motivación y alegría para los niños. El haber realizado este trabajo fue de gran utilidad ya que provocó la reflexión en los diferentes aspectos que conforman el entorno del niño.

Cabe señalar la importancia de Marco Teórico Conceptual, en este tipo de trabajo, ya que es allí donde se encuentra la fundamentación teórica que sustenta el trabajo a investigar; por lo tanto, se encuentran los temas que tienen relación con el trabajo, su importancia y el cómo abordar el problema.

En lo que se refiere a recursos necesarios, se buscó la manera de adecuar los materiales y a partir de la situación en que se vive. Al trabajar con esta propuesta es muy importante introducir el trabajo partiendo de los juegos tradicionales y de la comunidad, ello nos facilitará el empleo de nuevas actividades que se incluyan en la propuesta de innovación.

Se recomienda a todos los maestros que tengamos en cuenta la importancia de ampliar nuestros conocimientos psicopedagógicos, para comprender y formar con responsabilidad a nuestros alumnos que son el presente y el futuro de nuestro país.



## RELACIÓN DE ANEXOS

Anexo 1. Los niños jugando al Patio de mi Casa.

Anexo 2. Los niños jugando al Juego del Calentamiento.

Anexo 3. Los niños están jugando Historia de una Familia con Títeres

Anexo 4. Los niños juegan con Barajas de animales.

ANEXO 1



LOS NIÑOS JUGANDO AL PATIO DE MI CASA

## ANEXO 2



LOS NIÑOS JUGANDO AL JUEGO DEL CALENTAMIENTO

LOS NIÑOS ESTÁN REPRESENTANDO HISTORIA DE UNA FAMILIA CON TÍTERES

ANEXO 3



## ANEXO 4



LOS NIÑOS JUEGAN CON BARAJAS DE ANIMALES

## BIBLIOGRAFÍA

- BRUNER, Jerome. El Juego, Antología Básica, UPN, Primera Edición, México, 1995.
- CHAPALA, Luz M. Claudia de Teresa. “Libros del Rincón”, SEP. México, 1999.
- DELVAL, J. El Juego, Antología Básica, UPN, Primera Edición, México, 1995.
- PESCETTI, Luis María. Taller de Animación Musical y Juegos, Libros del Rincón, SEP, Tercera Reimpresión, México, 1999.
- PREESCOLAR Último Grado. Material para Actividades y Juegos Educativos, México, SEP, 2000.
- SEP. Bloques de Juegos y Actividades en el Desarrollo de los Proyectos en el Jardín de Niños, México, 1992
- SEP. Metodología para Apoyar la Práctica Educativa del Técnico Promotor del Preescolar Rural, México, 1992 – 1993.
- SEP. Programa de Educación Preescolar, México, 1992
- SOLCHAGA, Zamudio Noé y Luisa Aurora Solchaga Peña. Expresión Oral Infantil, Tomo 1, México, 1998.
- ZAPATA, Oscar A. Juego y aprendizaje Escolar, Perspectiva Psicogenética, Editorial Pax, México, 1997.