



**UNIVERSIDAD
PEDAGÓGICA
NACIONAL**

SEP

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 095 AZCAPOTZALCO

“JUGUEMOS CON LA GEOMETRÍA”

GRISELDA ROSANO VILLA

MEXICO, D.F

2005

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 095 AZCAPOTZALCO.

JUGUEMOS CON LA GEOMETRÍA.

**INFORME DE PROYECTO DE INNOVACIÓN DE
ACCIÓN DOCENTE.
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA
EN EDUCACIÓN.**

PRESENTA:

GRISELDA ROSANO VILLA

MEXICO,D.F

2005

DEDICATORIAS:

A DIOS.

Por darme la vida y la
oportunidad de servir
a seres tan nobles y
puros : los niños

A MI ESPOSO Y A MIS HIJOS.

Como un testimonio de
amor ilimitado, porque
su presencia ha sido y será
el motivo más grande que
me ha impulsado para lograr
esta meta.

A MIS PADRES

Sabiendo que no existirá
una forma de agradecer una
vida de sacrificio y esfuerzo
quiero que sientan que el
objetivo logrado también
es de ustedes y la fuerza que
me ayudo a conseguirlo
fue su apoyo.

A MIS HERMANOS

Por el apoyo incondicional
y moral que siempre me
han brindado.

A MIS TÍOS: MARI Y LUIS

Por el apoyo brindado en
el transcurso de mi carrera.

A LA MAESTRA ALMA:

Por ser mi guía en la
realización de este proyecto

INDICE.

INTRODUCCIÓN	8
1. DIAGNOSTICO PEDAGÓGICO	
1.1 Dimensión de saberes y experiencias previas	9
I.2 Dimensión contextual	12
- Aspecto social	
- Aspecto económico	
- Aspecto cultural	
- Aspecto político	
- Aspecto histórico	
- ¿Como repercute la situación, social, política en la problemática docente?	
I.3 Dimensión de la práctica real y concreta.	14
I.4 Dimensión teórico pedagógico.	15
-Características del niño de seis años	
-Concepción actual de la geometría	
-El mundo de los cuerpos y las figuras	
II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	19
II.1 Justificación	21
III. ELECCIÓN DEL PROYECTO	25
III. 1 MARCO TEÓRICO	
- Constructivismo	26
-¿Que tiene que ver el constructivismo con el juego ?	27
- El juego desde la perspectiva de Piaget	28
- Aprendizaje y rol docente.	31
- Funciones del juego	33
- Aspectos a considerar en la enseñanza del juego	34
- ¿Por qué utilizar el juego en la educación	36
- El juego y el trabajo escolar	37
- El juego y el lenguaje	39
- El juego y el área socio-efectiva	39
- El juego y la motricidad	40
- El juego y el área cognoscitiva	41
- El juego y la creatividad	42
- El juego y el área sensorial	43

IV. ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN (JUGUEMOS CON LAGEOMETRÍA)	44
- Nombre del Proyecto	
- Objetivo	
- En qué consiste	
- Características de las actividades	
- Tiempo	
- Tipo de valores, procedimientos y conocimientos a desarrollar	
- Evaluación	
- Tipo de evaluación	
V. APLICACIÓN DE LA ALTERNATIVA	47
VI. EVALUACIÓN DE LA ALTERNATIVA	107
VII. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	108
VIII. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	110
BIBLIOGRAFÍA	112
RELACIÓN DE ANEXOS	114
ANEXO 1	115
ANEXO 2	116
ANEXO 3	118
ANEXO 4	119
ANEXO 5	120
ANEXO 6	121
ANEXO 7	122

INTRODUCCIÓN

Vivimos en un mundo de cambios, al que la escuela no ha sido ajena, ya que bien sabemos que la educación manejada por mucho tiempo (tradicionalista) ya no es tan efectiva, debido a que ésta ya no cumple las expectativas de maestros, niños y niñas de la actualidad, por lo que ya no es factible que el maestro siempre tenga la razón y el alumno obedezca y se adapte, por ello, el proceso de enseñanza aprendizaje debe ser dinámico y abierto, que responda a las necesidades e intereses de los estudiantes para que esto pueda repercutir en la calidad de sus aprendizajes. Para poder lograr dicha calidad, es necesario que el docente desarrolle una serie de habilidades y capacidades pedagógicas, didácticas, psicopedagógicas y conceptuales.

La Licenciatura en Educación Plan 94 que imparte la UPN tiene como prioridad encausar el quehacer educativo, brindando los elementos básicos que ayude a profesores y profesoras crear estrategias innovadoras que generen aprendizajes significativos y duraderos, mediante la construcción personal que cada individuo realice para acrecentar sus estructuras cognitivas, afectivas y sociales que se traduzcan en un mejor desenvolvimiento escolar e incluso social.

Por esta razón, en el presente trabajo se presenta el proceso de construcción de una alternativa, que conllevaría a superar una problemática detectada en un contexto determinado y que intrínsecamente se dirige a renovar la práctica educativa.

Como parte relevante de este proceso se presenta en el primer apartado el diagnóstico pedagógico, que hace relevancia en términos generales de un estudio indagatorio que llevaría principalmente a percibir una serie de problemas y detectar el principal para que fuera tratado y superado a través de la renovación de estrategias. El diagnóstico pedagógico está conformado por un estudio contextual que permite conocer a la comunidad educativa, lo que ayuda a entender el por qué de la problemática detectada. A su vez, también se presenta el apartado del planteamiento del problema, el cuál va a permitir delimitar y conocer la forma de ir solucionando la problemática central, la importancia que tiene dicha solución para que impacte en una mejor calidad de la educación.

En el tercer apartado, se presenta el tipo de proyecto a utilizar en la alternativa, que es el de acción docente, ya que dicho proyecto surge de la necesidad de modificar la vida en el aula, con el fin de superarla para contribuir a mejorar la formación de los estudiantes y de esta manera se pueda ir logrando la educación de calidad que tanto se necesita. Así también, en este apartado se hace un enlace de la alternativa con el marco teórico que se ofrece en la investigación educativa, a fin de construir los referentes básicos que se deben manejar dentro del aula y que muchas veces pasan desapercibidos.

El cuarto apartado corresponde a la alternativa de solución, en donde el lector podrá darse cuenta de los objetivos, la metodología y las características de los juegos propuestos para este proyecto, que posteriormente en el quinto momento se aplicaron, para poder hacer la evaluación, el análisis y la interpretación de un resultado satisfactorio por la aplicación de una alternativa desarrollada dentro de la UPN.

1. DIAGNÓSTICO PEDAGÓGICO.

1.1 Dimensión de saberes supuestos y experiencias previas.

Al hablar de la práctica docente, es necesario mencionar las diversas actividades que se llevan a cabo dentro del salón de clases y que los docentes de acuerdo a la formación y experiencia consideramos pertinentes para los aprendizajes de los alumnos. En este caso, se tiene una formación incompleta, pues sólo se estudio hasta el bachillerato y una experiencia de un año en la labor docente que influye de manera importante en el clima que se percibe dentro del aula y en la selección de actividades para el trabajo escolar.

Dentro de las actividades que se llevan a cabo con los alumnos de primer año de primaria, se podrían mencionar las siguientes: proyección de videos, concursos, resúmenes y cuestionarios, mismas que no logran satisfacer los intereses de los niños, pues no prestan atención y se muestran aburridos. En cambio cuando en la clase se aplican juegos, los niños se muestran interesados y desean seguir jugando, pero nos hace falta conocer diferentes tipos de juegos que se puedan aplicar a los estudiantes y que tengan relación con los temas que marca el programa.

Según Lozano (1997:11) “para que se de el aprendizaje, es necesario que el alumno actúe sobre el objeto de estudio, lo asimile, se lo apropie y lo utilice en nuevas formas de conocimiento, por eso, la información debe llegar al estudiante a través de materiales que le permitan operar con ellos, trabajarlos en clase y allí explicitar las dudas, los errores de comprensión y también compartir la información que él va generando durante el proceso”.

Continuamente se platica con cada uno de los alumnos, se trata de generar confianza y a todos se les dice que son los alumnos preferidos, los más inteligentes, para elevarles su autoestima, pues ésta “ayuda a los niños de todas las edades a sentirse seguros y útiles” (Psicología Infantil y Juvenil: 1998:93).

Nos gusta mucho observar a los alumnos, ya que de esta manera se pueden descubrir sus conocimientos, habilidades, necesidades psicológicas que tienen de: seguridad, de reconocimientos, de afectos, las metas que persiguen, ciertas creencias personales, valores, intereses, etc.

Debido a la formación que se tiene y a la poca experiencia, se han presentado diversas dificultades en la labor docente y para ello se tiene que cambiar muchas cosas de la práctica docente, en primer lugar se debe tener la preparación adecuada, porque en ocasiones no se sabe como transmitir los contenidos que marca el programa, en qué momento y por qué no se logra que el estudiante aprenda, pues aprenden un día y al otro se les olvida, otra de las cosas, es el carácter, ya que en ocasiones debido al comportamiento de los alumnos nos exaltamos y solamente nos la pasamos regañándolos. Por ello se desea tener los conocimientos necesarios para transmitirlos de una manera entendible y sobre todo, se quiere ser más entusiastas para transmitir a los alumnos ese entusiasmo.

En general, se tiene la intención de:

- .Que los alumnos se interesen por lo que están aprendiendo.
- .Que vean a la escuela como un lugar agradable.
- .Que utilicen lo que están aprendiendo en su vida cotidiana.
- .Saber explicar claramente.
- .Ser paciente.
- .Establecer reglas razonables.

Para lograr lo anterior, es necesario aplicar los diferentes saberes: Saber cotidiano, saber científico y saber profesional, ya que uniendo estos tres saberes, aplicándolos correctamente y en el momento preciso, se podrán obtener resultados satisfactorios en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El saber profesional debe ocupar un lugar muy importante en la formación de los docentes, ya que teniéndolo se podrá realizar una mejor planeación.

En la práctica docente, se maneja lo que es el saber científico y el saber cotidiano, el primero se maneja apoyándose en material educativo y el saber cotidiano lo van dando las experiencias que se tienen con los alumnos. Debido a la falta de preparación, el saber profesional no se maneja tan ampliamente como debería ser, sin embargo, durante la permanencia en la Universidad Pedagógica Nacional se han adquirido elementos teóricos que poco a poco han contribuido para que la labor docente se vaya transformando, de tal manera que dicho cambio beneficie el proceder en el quehacer diario dentro del aula. Con lo anterior, se quiere

decir que con los conocimientos adquiridos, la planeación del proceso enseñanza ha ido considerando aspectos relevantes que quizá en un primer momento habían pasado desapercibido, tal es el caso del proyecto de innovación que se presenta en este trabajo.

El proceso de adquisición de una nueva postura frente al quehacer educativo conlleva a la necesidad de desarrollar una diversidad de capacidades y habilidades docentes que enfrenten no solamente una planeación y desarrollo de una práctica que maneje el enfoque que los programas y planes de estudio proponen, sino de igual manera y por ende en las mismas condiciones de importancia los profesores deberán enfrentar y saber manejar las circunstancias y momentos difíciles que la misma cotidianeidad presentan. En este sentido, hablamos de los problemas personales de los niños y sus familias, enfermedades, falta de valores o circunstancias adversas que presentan los estudiantes para convivir con el resto de sus compañeros o para la adquisición del conocimiento, por nombrar tan sólo algunos ejemplos.

Para desarrollar dichas capacidades y habilidades, se requiere que el docente las vaya adquiriendo y mejorando a partir de su propia práctica, así mismo, es relevante considerar que el desarrollo de dichas capacidades requiere de la adquisición de nuevos conocimientos, revalorar las experiencias que permitan ir perfeccionando el proceso de adquisición, la reflexión de la misma práctica, el entusiasmo, el compromiso y la responsabilidad que se presente ante este complejo sistema.

Con lo anterior, se puede decir que se tiene una conciencia tradicionalista, que es la que se maneja en la labor docente.

Aún no se logra tener una conciencia crítica, pero se está consciente de que a través de la experiencia y la preparación en la labor docente se logrará tenerla.

Se tiene la disposición para que se pueda ir logrando una educación de calidad, pero aquí hay que recordar que es necesario que directivos, padres de familia, alumnos y maestros nos involucremos y trabajemos bajo un mismo interés, si perseguimos la misma finalidad, podremos con la enriquecedora participación de todos lograr la educación de calidad que tanto necesitamos.

1.2 Dimensión contextual

La escuela donde se labora es una escuela primaria rural llamada “Anselmo Camacho”, se ubica en San Francisco Xochicuatla, esta comunidad se encuentra distante de la ciudad de Toluca a unos 30 Km., se localiza al norte del municipio de Lerma, (Anexo 1) siendo una de sus 46 comunidades que lo integran.

Dentro de la comunidad mencionada no existen clases sociales, pues la gran mayoría de los habitantes se encuentran en un mismo nivel tanto económico como cultural. La mayoría de las personas sitúa sus ingresos mensuales entre 3000 y 4000 pesos, lo cual indica, que la comunidad escolar se encuentra en un nivel bajo.

Aunque sus ingresos son bajos y no les alcance para darse lujos, porque la mayoría de las familias está integrada por seis elementos, casi todos mencionan que pueden satisfacer sus necesidades básicas de alimentación, vestido y educación básica.

En la comunidad se tiene una cultura degradada porque no conocen diferentes centros culturales, la mayoría de los padres de familia tienen la idea de que por medio de ésta y la educación los niños van a salir adelante y van a llegar a ser mejores que sus padres, para ellos, el maestro es una parte importante en la educación de sus hijos, aunque ya no es respetado de la misma manera que tiempos atrás.

Aunque el hombre es el que mantiene a la familia, algunas mujeres salen a trabajar para contribuir con el gasto familiar.

¿Cómo repercute la situación económica, social y cultural en la problemática docente?

De acuerdo a la realidad de los padres de familia de la zona, se puede mencionar que no tuvieron educación y que tienen una cultura degradada, lo cuál influye en los niños, porque estos no se pueden alejar de su realidad que es poco efectiva para su formación.

Si los padres de familia no tuvieron educación, los niños no van a querer tenerla, a menos que los docentes podamos despertar en ellos ese interés.

Aunque para los padres de familia lo más importante sea la educación de sus hijos, es necesario tener una economía buena o estable para que puedan comprar a sus hijos el material que se necesita para estudiar. Tal vez, a nivel primaria logren solventar los gastos, pero ¿Qué sucede cuando el niño ya se encuentra en un nivel superior? En donde ya se requiere más economía para comprar el material indispensable.

Se menciona en algún párrafo, que los docentes tenemos que hacer algo para despertar en nuestros alumnos el interés que les hace falta para que puedan ver en la educación la solución a muchos de los problemas que en este momento viven sus padres, algunos problemas como: falta de cultura, economía, educación y otros aspectos.

Si nosotros logramos despertar en ellos ese interés, entonces contribuiríamos en la formación de individuos autónomos que busquen y generen por sí mismos sus aprendizajes.

Queda claro entonces que es muy importante que nuestros alumnos tengan interés por estudiar, pero ¿Qué tenemos que ver nosotros como docentes? mucho, ya que los maestros somos quienes tenemos la obligación de hacer que nuestros alumnos sientan el deseo por aprender, brindándoles el tiempo, los espacios y estrategias acordes a su edad, necesidades e intereses, de tal manera que el estar en la escuela sea grato y útil para su formación. Por lo tanto, es relevante que se busquen estrategias innovadoras que generen en los niños y las niñas el gusto por asistir a la escuela, por estudiar y por superarse, que encuentren en el aula un ambiente de confianza, de respeto, en donde ellos puedan desenvolverse normalmente y que encuentren actividades nuevas que le permitan interesarse por el aprendizaje.

1.3 Dimensión de la práctica real y concreta

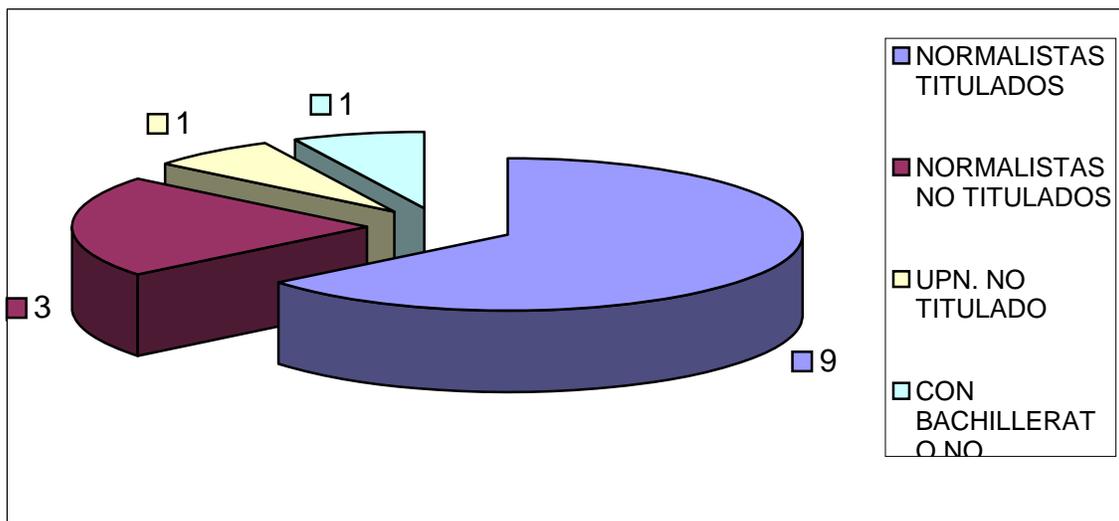
En la escuela ya mencionada son 307 alumnos, hay 14 salones, 1 sala de cómputo, 1 dirección, 3 baños, uno para niños, 1 para niñas y otro para los maestros, una cancha de básquetbol, una pequeña biblioteca y juegos para los niños.

Son 14 docentes en total, 1 intendente, 3 señoras de la cooperativa. 12 maestros están a cargo de grupo, la subdirectora y el director.

En general se puede decir que la mayoría de los maestros que trabajan en la escuela son tradicionalistas, demasiados exigentes con los niños, siempre los tienen callados, sentados, bien portados. Se ha observado que la mayoría no toma en cuenta los intereses de los niños, cumplen con un programa y logran que los alumnos aprendan pero de memoria, por lo cual al pasar el tiempo los estudiantes ya no recuerdan lo que se les enseñó.

En cuanto a la preparación de los docentes de la escuela se muestra la siguiente gráfica:

Gráfica Número 1: “PREPARACIÓN PROFESIONAL”



ROSANO (2001) La gráfica muestra la preparación del personal docente de la Escuela Primaria “Anselmo Camacho”, nueve de los catorce son maestros normalistas titulados.

Debido a la falta de formación adecuada y al poco tiempo de experiencia que se tiene en el campo docente se han encontrado en el aula muchas dificultades, la mayoría de ellos debido a la preparación que se tiene.

Se atiende actualmente el grupo de primer año, conformado por 26 alumnos, 12 mujeres y 14 hombres con características y actitudes diferentes, los hay inquietos y con pocos conocimientos que ha provocado situaciones conflictivas en el docente al sentirse incapaz de controlar el grupo, pues para lograr la atención del alumnado es necesario un regaño, sin embargo poco tiempo después ya están distraídos nuevamente, es muy difícil porque no se logra la atención por mucho tiempo y es muy notorio ver niños desinteresados y con sueño. Cuando se les pregunta si entendieron dicen todos que sí, pero cuando se les ponen ejercicios, sobre todo de matemáticas, en el área de geometría, no contestan correctamente, es entonces cuando se les grita, pero después al reflexionar nos damos cuenta que ellos no tienen toda la culpa, pues posiblemente no les guste como se les da la clase. Por lo anterior es necesario que se busque la forma de centrar la atención del alumnado en las actividades escolares para que pueda repercutir en sus aprendizajes.

Cuando se observa que lo más importante para la mayoría de los padres de familia es brindar educación a sus hijos porque les ayudan en las tareas escolares, nos debemos de sentir comprometidos a responder a las exigencias de la comunidad, buscando la forma en que el estudiantado se motive e interese en las actividades escolares, repercutiendo esto en su nivel de aprovechamiento y calidad en su aprendizaje.

1.4 Dimensión teórico pedagógico.

El Plan y Programas de estudio de Educación Primaria (1994), nos menciona que “en las matemáticas, el diálogo, la interacción y la confrontación de puntos de vista ayudan al aprendizaje y a la construcción de conocimientos y que éste proceso es reforzado por la interacción con los compañeros y con el maestro”. Por ello en este proyecto se trabajan actividades que impliquen los elementos antes mencionados, sólo que se hará específicamente en el eje de geometría para que los alumnos de primer año puedan desarrollar los siguientes conocimientos que nos marca el mismo programa:

- Ubicarse en el entorno, ubicación en relación con otros seres, ubicación de seres y objetos entre sí.
- Usar las expresiones arriba, abajo, delante, atrás, derecha, izquierda y empezar a introducirse en la representación de planos.
- Representar objetos del entorno.
- Clasificar cuerpos y objetos (los que ruedan y los que no ruedan)
- Construcción de algunos cuerpos geométricos.
- Reproducir en forma pictórica diferentes figuras geométricas
- Reconocer círculos, cuadrados, rectángulos.
- Trazar diferentes figuras con ayuda de la regla.

Para que el alumno pueda desarrollar los conocimientos ya mencionados, es necesario que el docente aproveche los intereses de los alumnos para que pueda plantear diversos problemas sencillos, en los que el propio alumno tenga que buscar la información para resolverlos.

Así como también de acuerdo a lo que nos marca el libro del maestro de matemáticas (2000) es necesario que "las actividades que se propongan en la escuela enlacen los contenidos del programa de estudio con los aprendizajes que los niños han adquirido fuera de la escuela apoyándose en la percepción visual, manipulación de objetos, observación de las formas de su entorno y en la resolución de problemas". Todo esto lo podemos trabajar mediante juegos ya que éstos son parte importante en la vida de los niños y deben aprovecharse para favorecer el aprendizaje, pero deben buscarse los juegos acordes a la edad de los niños y a los contenidos del área que se este trabajando.

Geometría

Uno de los aspectos de la geometría que se trabaja con los niños de primer año, es la ubicación espacial del alumno en relación con su entorno y con otros seres y objetos.

Al respecto, el libro del maestro de matemáticas (2000) nos menciona "se deben realizar actividades en donde los alumnos participen en juegos en donde se

les de instrucciones para colocarse o para colocar objetos en un lugar determinado, así como actividades en las que tenga que referir el lugar en donde se encuentra algunos objetos dentro del salón”.

También es necesario que el docente propicie actividades que favorezcan el reconocimiento de su lateralidad, en la que los alumnos describan la posición de las cosas en relación con ellos (A la izquierda esta la puerta, la banca de Luis está enfrente, atrás, a la derecha de mi).

Figuras y Cuerpos Geométricos

El entorno de los alumnos es dinámico y se conforma por una diversidad de figuras geométricas, por ello el mismo libro de matemáticas (2000) sugiere que “en los primeros grados de la primaria se introduzca al estudio de la geometría a través de actividades que propicien la observación de las formas del entorno, la manipulación de objetos, figuras y cuerpos geométricos, la reproducción de diversas formas, el análisis y la comparación de algunas de sus características”.

Por ello, en esta propuesta se incluyen actividades como las anteriores en donde los alumnos a través de juegos tienen que identificar algunas características de cuerpos geométricos y así puedan reconocerlos por su nombre, aunque estén colocados en diferentes posiciones.

Ya se había mencionado, que al trabajar las actividades es necesario tomar en cuenta las características de acuerdo a la edad de los estudiantes.

Características del niño de 6 y 7 años

A esta edad, el niño se encuentra en actividad permanente, el juego espontáneo y los grupales adquieren gran importancia, ya que está en condiciones de asociarse y reconocer en sus amigos las semejanzas en sus gustos o en los mismos intereses.

En los juegos representativos, asume el rol con un carácter más organizado y realista. Comienza a formar parte activa en el mundo exterior, mostrándose frecuentemente un poco más brusco si las cosas no le resultan como él pensó.

Su capacidad imaginativa se acelera y comenzará aquí a coleccionar objetos que le ocuparán gran parte de su tiempo en organizar.

A los seis años, será capaz de realizar mapas o planos de su habitación, del parque, de su casa, etc.

Es la etapa de la inquietud, convirtiendo su juego en algo complejo y más organizado que requerirá de la compañía de otros niños y preferiblemente que en él se representen en forma fiel la realidad.

Al iniciar los siete años se encuentra dispuesto para adquirir las bases de la lectura, la escritura y el cálculo.

Desarrolla un concepto definido de la forma, sus dibujos son los símbolos de los objetos que le rodea, y dibuja repetidamente la misma figura humana, al mismo tiempo que es capaz de copiar un rombo.

2.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

En el tiempo que se lleva laborando, se ha notado que en la institución se vive una problemática que afecta a los alumnos de la escuela antes mencionada, este problema es que los docentes no tomamos en cuenta los intereses de nuestros alumnos, estamos acostumbrados a impartir nuestras clases como a nosotros nos las impartieron (de una manera tradicional), sin preguntarnos si a nuestros alumnos les gusta o no la manera en que se está enseñando. Además, se puede percatar a través de pláticas con los maestros de la institución que lo que les interesa es cumplir con el programa, terminar los libros, que los niños salgan bien en el examen, sin tomar en cuenta si los alumnos están o no aprendiendo significativamente.

Cuando no se toman en cuenta los intereses de nuestros alumnos, se está contribuyendo a que no se logren en ellos aprendizajes significativos o a largo plazo, puesto que al no lograr en ellos el gusto, el interés, la atención por nuestras clases no pueden adquirir un buen aprendizaje.

Se ha observado que a los alumnos les es difícil comprender los contenidos del programa, sobre todo en el área de matemáticas, específicamente en el eje de geometría (dicen que ya está comprendido y cuando se les hacen preguntas o realizan ejercicios no saben contestar correctamente) esto se debe por un lado a la falta de preparación y experiencia del docente para saber como manejar contenidos programáticos. Por otro lado, hace falta tomar en cuenta las necesidades y los intereses de los alumnos, ya que se muestran inquietos, distraídos, aburridos y sin atención en las clases.

Si el proceso de enseñanza-aprendizaje debe ser dinámico y abierto, que responda tanto a las necesidades como a los intereses de los alumnos, debe buscarse la manera de conseguirlo, pero ¿cómo lograr esto?

Con el fin de mejorar la práctica docente para que esta repercuta en la calidad de aprendizaje en los estudiantes de seis y siete años, se pretende buscar la forma de:

¿CÓMO HACER MÁS DINÁMICA Y MOTIVADORA MI PRÁCTICA DOCENTE EN LA ASIGNATURA DE MATEMÁTICAS, ESPECÍFICAMENTE GEOMETRÍA, EN LOS ALUMNOS DE PRIMER GRADO DE LA ESCUELA PRIMARIA “ANSELMO CAMACHO”?

Para lo anterior, es necesario que se esté consciente de que los niños necesitan que su maestro les brinde la oportunidad de satisfacer su curiosidad, de desarrollar inquietudes y alcanzar nuevos conceptos y que en la tarea educativa se debe tomar en cuenta lo que el niño hace y siente. ¿Qué es lo que hace? Juega ¿qué siente? Deseos de conocer cosas nuevas.

Entonces lo que se necesita es buscar la manera de que el niño aprenda divirtiéndose, o sea, jugando, pues recordemos que el juego es una actividad que está presente en toda la vida del ser humano, principalmente durante la infancia “es por excelencia la forma natural que tiene el niño de relacionarse con el mundo de las personas y de los objetos, a través de él incorpora, recrea, expresa, inventa, descubre, construye, interactúa, se siente protagonista de su propio aprendizaje, pues está utilizando para conocer el mundo su recurso natural”(RUBIN:2000:12)

Por ello, reunir al juego como estrategia para que los niños y niñas incorporen a su estructura cognitiva conceptos relacionados con la asignatura de matemáticas, específicamente en el área de geometría, es factible, ya que se manejarán contenidos relacionados con el programa oficial, en los horarios y espacios señalados por nuestras autoridades y además, “el juego”, porque como ya se dijo con anterioridad, éste representa una acción agradable a los niños lo que repercutirá en su interés y atención por las actividades propuestas.

Es importante tener claro que al ir desarrollando esta estrategia se van a presentar dificultades, uno de ellos es la crítica de padres de familia y maestros, ya que tienen la falsa idea que a la escuela se va a trabajar y no a jugar, cuando se pueden relacionar trabajo y juego para lograr que los niños se diviertan, se relajen, socialicen y sobre todo que aprendan, aunque esto implica saber cómo utilizar el juego, en qué momento y qué tipo de juego se debe utilizar.

2.1 Justificación

Al realizar el cuadro de dificultades, resaltaron diversas situaciones que perjudicaban la labor docente y que estaban afectando a los estudiantes, pues estos se mostraban rebeldes, distraídos, se peleaban y constantemente bostezaban. Con el fin de saber qué estaba pasando, se realizó un cuestionario (Anexo 3) para averiguar el por qué de estas dificultades.

Con las respuestas del cuestionario aplicado, se notó que efectivamente, tenía que hacer de la clase una actividad más dinámica, pues a algunos no les gustaba como estaba trabajando, pero ¿cómo?

Los niños contestaron en el cuestionario, que saliendo de la escuela, comían, hacían la tarea, se salían a jugar y regresaban a ver la televisión y que lo que más les gustaba hacer era jugar y ver la televisión, de manera que se retomó una de estas actividades, pretendiendo que no se aburrieran en la clase y sobre todo, que aprendieran, pero que lo hicieran de manera significativa, es decir, que le tomaran un sentido a ese aprendizaje para que pudieran aplicarlo en sus actividades cotidianas.

La estrategia que se retomó, es importante y adecuada a la edad de los estudiantes que gira entre los seis y siete años. Está actividad, es el juego, ya que es una herramienta clave, para lograr que nuestra práctica sea una actividad más dinámica y motivadora que se verá reflejada en la atención y aprendizaje de los estudiantes

Además, si ellos juegan, es porque les agrada, entonces ¿porqué no utilizar lo que les agrada para enseñarles los contenidos del programa?

Por otro lado, el juego no solamente sirve para lograr que los niños se diviertan, sino además, con el juego los niños realizan una actividad física, se relajan, socializan y de esa socialización va a haber un aprendizaje.

Otra de las cosas por lo cuál es importante retomar el juego en la práctica es porque mediante el juego el niño puede expresarnos sentimientos que le resultan difícil expresar verbalmente, nos podemos dar cuenta de que manera viven, cuáles son los problemas que tienen en la vida diaria y que pueden repercutir en su aprendizaje y en su desarrollo.

Queda claro, que la clave para lograr actividades dinámicas y motivadoras, está en esa palabra tan conocida y practicada por todos en algún momento de nuestra vida: *el juego*. Pero también, es necesario buscar los juegos apropiados a la edad de los alumnos y que sean congruentes con los contenidos escolares.

Se reitera que es importante solucionar la problemática para:

- 1.- Que los alumnos no se aburran en la clase
- 2.- Aprendan los contenidos significativamente, que tengan conocimientos que puedan aplicar en la vida diaria.
- 3.- Para que vean a la escuela no como un centro de trabajo, sino como un centro de conocimientos y diversiones.
- 4.-Para que haya una educación de calidad.

Lo anterior lo puedo lograr mediante la actividad que todos los niños realizan diariamente: *el juego*.

Para empezar es necesario mencionar que la definición del juego varía según el autor del que se esté hablando, Sánchez (1995) por ejemplo, al referirse a diferentes teóricos postula:

H. Spencer, menciona que mediante el juego se produce una descarga de energía sobrante en el organismo.

Kart Gross, en 1896 menciona que el juego es un preejercicio, a través del juego, perfecciona ciertas habilidades que le serán útiles en un futuro.

Carr, en 1902 dice que el juego contribuye a la fijación de hábitos adquiridos y sirve para afianzar las nuevas habilidades, mediante la repetición agradable de los actos que llevan a ellas.

Freud, indica que en el juego se manifiestan los deseos, conflictos e impulsos que el niño no puede expresar en la realidad.

Piaget, menciona que el juego es principalmente asimilación de lo real al yo.

Vigotski, dice que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logra adquirir papeles que son complementarios del propio.

Después de habernos dado cuenta que existen diferentes concepciones de lo que es el juego y que esto va a depender del autor del que se este hablando, es importante que recordemos que el juego es la principal actividad de las personas durante la infancia y un entretenimiento durante toda la vida, jugando nos desarrollamos física y emocionalmente, nos divertimos, pero sobre todo aprendemos a relacionarnos con los demás, de esta relación surge una socialización y de esta socialización surgen nuevos aprendizajes.

Entonces, si el juego es la principal actividad de los niños ¿por qué no utilizarlo para ver cómo podemos ayudar al alumnado a que por medio de éste aprendan? Para ver qué hay dentro, ya que como se nos mencionó en un párrafo anterior, en el juego se manifiestan los deseos, conflictos e impulsos que no pueden manifestar verbalmente, es muy importante pues, que los docente estemos atentos al modo de jugar de los niños, pero para poder hacer este diagnóstico es necesario ver al niño cuando este jugando sin la intervención de un adulto pues es en este momento cuando refleja sus intereses, inquietudes, dudas y temores.

Cuando el niño juega en el recreo, en el salón de clases o en la casa, lo esta haciendo de forma natural, espontánea y voluntariamente, es entonces cuando se pueden ver los intereses y los problemas que el niño no ha podido expresarnos verbalmente. Claro que nuestra observación no va a ser por un día, tiene que ser continua, porque a lo mejor mañana reflejará lo que hoy no pudo reflejar.

Ya se vio que el juego puede servir para conocer cosas que no se conocen de los niños, en este proyecto se verá cómo también puede servir para hacer que los

niños se interesen por la clase, se socialicen y aprendan los contenidos del programa.

3.- ELECCIÓN DEL PROYECTO.

El tipo de Proyecto a utilizar es el Pedagógico de Acción Docente, porque éste según Arias (1994) “es un Proyecto Pedagógico porque se quiere lograr poco a poco una educación integral, tanto de maestros como de alumnos y es de Acción Docente porque surge de la práctica y esta pensado para la misma práctica”

Este proyecto, es utilizado como una herramienta teórico-práctica que se utiliza para que el docente conozca y comprenda a través de la autorreflexión la problemática significativa que esta viviendo en su salón de clases, a partir de la cuál va a construir una alternativa que va a permitir mejorar la práctica docente que se tenía y superarla a fin de ir favoreciendo su formación y la de los estudiantes, de tal modo que se vaya logrando una educación de calidad para ambos.

Así mismo Arias (1994) dice que “se le llama de acción docente porque es el profesor quien inicia el proyecto, lo promueve y desarrolla para transformar lo que le está afectando en su práctica”.

Este, es un proyecto micro, pues no pretende dar solución a los problemas de otros docentes, pero sí sirve de guía para aquellos maestros que tengan una problemática similar y que desde luego estén dispuestos a transformar su práctica docente.

3.1 Marco teórico

Constructivismo

Los planes y programas vigentes en el Sistema Educativo Nacional parten de los conocimientos que el alumno tiene y de ahí partir para descubrir nuevos aprendizajes, a este sistema de enseñanza los científicos de la educación lo ha llamado:

Constructivismo

El Constructivismo, es una respuesta histórica a los problemas del hombre y de la mujer de hoy ante la avalancha extraordinaria de información y medios electrónicos de comunicación que facilitan y promueven su empleo, a veces indiscriminado, superficial y limitado.

Los antecedentes del paradigma constructivista se encuentran en los trabajos de Vigotsky y Jean Piaget, tienen un marcado énfasis en una búsqueda verdadera sobre cómo se conoce la realidad, como se aprende, en otras palabras, la génesis y desarrollo del conocimiento y la cultura.

La concepción constructivista del aprendizaje es una de las últimas corrientes pedagógicas que han influido en los ambientes educativos mexicanos en los últimos 15 años.

El problema fundamental del conocimiento se discute en términos de: ¿Cómo es posible que el sujeto conozca al objeto?

Una de las primeras posturas teóricas constructivistas es la “Epistemología Genética” de Jean Piaget, el cual es un constructivista fundamental, cuyo objetivo principal es ver al desarrollo humano y científico como una “Construcción del conocimiento”, el problema de cómo es posible la creación de lo que no existía antes de dicha construcción, es decir: ¿Cómo se pasa de un estado de menor conocimiento a uno de mayor conocimiento? Pregunta que es de naturaleza psicológica y epistemológica. A este respecto Piaget centra su atención no solo en los resultados, sino en los procesos (postura genética) y coloca en el centro del

mismo a la interacción entre el sujeto epistémico y el objeto del conocimiento, siendo el carácter constructivo del proceso la acción como elaboradora de estructuras de conocimiento.

¿En qué consiste?

El constructivismo, reconoce, pondera y hace uso de los esquemas de conocimiento del sujeto. Primero explora, averigua cuales son y más tarde o al mismo tiempo creando el conflicto bien entre los esquemas iniciales del alumno y la nueva situación del aprendizaje, bien entre los esquemas representados alternativamente o entre esquemas de diferentes alumnos al propósito de la misma situación.

Trata de responder cómo se adquiere el conocimiento, considerando información, capacidades, habilidades, hábitos, métodos, procedimientos y técnicas: aptitudes, valores y convicciones.

¿Qué tiene que ver el constructivismo con el juego?

Tomando en cuenta que el constructivismo sostiene que el niño construye su peculiar modo de pensar, de conocer de un modo activo, como resultado de la interacción entre sus capacidades innatas y la exploración ambiental que realiza mediante el tratamiento de la información que recibe del entorno, se puede comprobar, cómo mediante el juego el niño va a aprender a conocer su entorno, a explorar, a interactuar con el objeto y con sus compañeros y cómo esto se va a realizar a través del juego, que es una actividad importante para el niño, va a obtener un aprendizaje que él mismo va construyendo y que puede provenir de diversas fuentes, ya sea de su entorno, de un objeto o de la interacción que haya con sus compañeros, de esta manera, el juego se va a utilizar en el área de geometría, no para que vean a ésta como una materia más, sino como un momento de juego, pero en ese momento de juego, ellos van a aprender.

La finalidad del docente en el constructivismo es contribuir a que el alumno desarrolle su capacidad de realizar aprendizajes significativos en las diversas situaciones de geometría, para que aprendan a aprender y que realicen ese aprendizaje en un clima de entusiasmo, de alegría, que hagan las cosas con gusto y esto lo podemos lograr por medio de la actividad que está presente siempre en los niños, “el juego”

El juego desde la perspectiva de Piaget

El interés principal que guió el trabajo de Piaget fué el considerar el problema del conocimiento, decía que el conocimiento había que estudiarlo desde cómo se pasa de un estado de menor conocimiento a un estado de mayor conocimiento.

Su idea central es que el desarrollo intelectual constituye un proceso adaptativo que continúa la adaptación biológica y que presenta dos aspectos: asimilación y acomodación. En el intercambio con el medio, el sujeto va construyendo no sólo sus conocimientos, sino también sus estructuras intelectuales, éstas no son productos ni de factores internos exclusivamente (maduracionismo, hereditarismo), ni de las influencias ambientales, sino de la propia actividad del sujeto. Por eso la posición de Piaget se ha denominado “constructivismo”

Según Jean Piaget, el niño, al jugar, elabora y desarrolla sus propias estructuras mentales; la inteligencia es para Piaget una forma de adaptación al entorno.

Mediante el juego, el niño conoce el mundo, lo acepta, lo modifica, lo va construyendo. Para Piaget el aprendizaje es una construcción mental que se da en el interjuego de los dos momentos relevantes a saber:

La asimilación: definida como la capacidad de la persona para utilizar y hacer propios los elementos desconocidos hasta el momento y descubrirlos en la exploración del entorno.

La acomodación. Definida como la capacidad que tiene el niño de cambiar o modificar sus propios esquemas operativos y mentales.

Lo anterior, le permite enfrentar y resolver situaciones nuevas porque los juegos no requieren sólo de energía física, sino que además desarrollan competencias precisas relacionadas con la invención creativa y la imaginación, bases indispensables para el desarrollo intelectual.

Experimentar, construir, comprobar, demostrar, discutir, inventar, reproducir, distribuir, permiten que el conocimiento sea más claro.

El rol del docente estaría en generar situaciones que favorezcan estos procedimientos.

Según Sánchez (1995: 824) Piaget distingue:

“1) Juego Sensomotor (0-2 años)

El niño tiene placer de realizar ejercicios en los que interviene la coordinación sensomotriz. El juego consiste en la repetición de movimientos y en el aprendizaje de otros nuevos.

2) Juego Simbólico (2-3años)

Su función principal es la asimilación de lo real al yo. En esta etapa aparece la capacidad de evocación de un objeto o fenómeno ausente y con ellas las circunstancias propicias para que se manifiesten en él los conflictos afectivos latentes.

Durante esta etapa, los aprendizajes significativos tienen lugar a través del juego.

3) Juegos Reglados (6 en adelante)

Combina la espontaneidad del juego, con el cumplimiento de las normas que comporta (ejem. de juegos reglados son las canicas, chapas. Bolas, etc.) Tienen una función esencialmente socializadora y suelen ser juegos organizados que con frecuencia se realizan en equipo”.

Las características del juego según Piaget son: Las reglas, el desarrollo, la imaginación, la percepción, la acción, el significado, el lenguaje.

En lo que se refiere a educación primaria, se analizarían los juegos reglados, por la edad y porque la función de este tipo de juego es de suma importancia, porque ellos se socializan y como se comentó anteriormente, de esa socialización surgen nuevos conocimientos y lo podemos comprobar hasta en los adultos, que siempre aprendemos cosas de los demás cuando se está interactuando y sobre todo si nos encontramos en un clima de confianza, como el que se da en el juego, por lo tanto jugando e interactuando, los niños de primer año lograrán aprendizajes significativos, en el eje de geometría.

Aunque Vigotsky es otro de los autores constructivistas, solo se retomará de él, el aspecto de socialización, en donde menciona que los niños aprenden de la imitación, observación y convivencia con los demás. Este proyecto se enfocará a Piaget por ser el que más aspectos del juego retoma y porque en él se sustenta la alternativa.

Aprendizaje y Rol Docente

Todo aprendizaje, supone una construcción que se realiza a través de un proceso mental y finaliza con la adquisición de un conocimiento nuevo. Los aprendizajes no son exclusivos de y para la escuela, por lo tanto, es necesario no evitar la ruptura del vínculo de aquella con el mundo exterior. Y aquí, hay que recordar que lo que más hacen los niños en el mundo exterior es jugar. Luego entonces es necesario evitar alguna ruptura entre escuela y juego.

El niño, al jugar, elabora y desarrolla sus propias estructuras mentales. Mientras él juega, conoce el mundo, lo acepta, lo modifica y lo va construyendo, es en este momento cuando el docente debe ser intermediario entre el pensamiento del niño y la realidad, por ello, deberá aprovechar el juego y estimular a los niños para que utilicen sus razonamientos como elementos reguladores, tanto en el campo del conocimiento científico como en el de las relaciones interpersonales.

Ante una situación problemática, sólo se le debe brindar la información necesaria para que pueda construir un conjunto de conocimientos, que serán finalmente comprendidos.

Si partimos de la premisa en la que se establece que el juego es un instrumento que permite al niño conocer la realidad que lo rodea, organizar las relaciones sociales en los ámbitos individuales y del grupo y llegar a una abstracción de la realidad que previamente ha conocido, el rol del maestro tiene que ser el de facilitador, orientador, animador en los momentos en que el juego decae y se vuelve repetitivo, creando de acuerdo con la situación un conflicto que haga replantear el mismo y hacerlo más dinámico y operativo.

Si a través de una situación de juego el niño se anima a discutir, a cuestionar, a participar de por qué un cuerpo rueda y otro no, de que si un objeto está a la izquierda o a la derecha del otro, pone de manifiesto la capacidad de interaccionar en un grupo. Si va recorriendo el camino de la construcción de ubicarse en un espacio, de identificar las figuras por sus características y si en la situación de juego se da el nivel de estructura cognitiva, afectiva y social del sujeto, es posible ver entonces cómo se da el proceso de aprendizaje, puesto que según la teoría de Piaget el

individuo construye la inteligencia a través de su interacción con el medio, lo cual implica un conocimiento físico y un conocimiento social. Es así como el propio sujeto es el protagonista de su desarrollo y la fuente del conocimiento es *la acción*, desde el sentido de manipulación, hasta la acción interiorizada propiamente dicha.

El rol del docente es recoger, estimular y aprovechar sus intereses para llevarlo a reflexionar sobre sus acciones y poner a su alcance las herramientas o los instrumentos para poder hacerlo y si se tiene que aprovechar los intereses del niño, se tiene que recurrir a la actividad que a los niños les interesa llevar a cabo, esa actividad es el juego.

Funciones del juego

Hay un cúmulo de aspectos que se han investigado con respecto al juego, por ejemplo se han estudiado los cambios que con motivo de la edad se producen en cuanto a la preferencia que muestran los niños por ciertos juegos y el hecho de que los juegos de los niños tienden a ser más complejos y a estar mejor organizados a medida que estos van creciendo.

Otro de los aspectos de gran importancia, y que se retoman en cuenta en este trabajo son las funciones que tiene el juego y que nos menciona López (2002).

- ❖ Favorece el desarrollo afectivo, social, físico y emocional.
- ❖ Facilita el descubrimiento del mundo.
- ❖ Estimula la imaginación y desarrolla la creatividad.
- ❖ Permite expresar sentimientos y conflictos, a la vez que descarga emociones y da escape a la agresividad, el temor y la tensión.
- ❖ Es una posibilidad de encuentro entre padres e hijos que afianza las relaciones afectivas.
- ❖ Es un mecanismo afectivo para aprender valores como la cooperación, el respeto, la honestidad.
- ❖ Se pone de manifiesto la imaginación y la independencia.
- ❖ Incita al niño a descubrir y utilizar individualmente la inteligencia, la experiencia, el ambiente, su propio cuerpo y su personalidad.

Dichas funciones nos permiten ver como además de jugar, es posible desarrollar en los niños otras tantas aptitudes y actitudes que servirán para que el niño se desarrolle mejor, tanto física como intelectualmente, permitiéndole mejorar en sus aprendizajes

Aspectos a considerar en la enseñanza del juego

Para que los juegos cumplan con la finalidad que se propone, es necesario tomar en cuenta una serie de aspectos que a continuación se mencionan:

- ❖ “El tiempo que se practica en el juego debe estar de acuerdo a las características físicas y emotivas del alumno.
- ❖ Crear un ambiente de interés y suspender el juego antes de que decaiga el ánimo
- ❖ Considerar el número de alumnos para que todos participen.
- ❖ Delimitar el área y contar con el material que se requiera
- ❖ Si el grupo es numeroso se debe subdividir en varios grupos.
- ❖ En caso de subdividir al grupo, se debe mostrar el juego en su subgrupo ubicado en un lugar donde todos puedan ver y oír.
- ❖ El profesor debe conocer y dominar el juego.
- ❖ El profesor debe saber cuál es el juego que más éxito ha tenido en su grupo, para aplicarlo con variantes o utilizarlo para despertar el interés de sus educandos.

- ❖ Utilizar el juego como apoyo para la enseñanza de diferentes asignaturas”
(Juego y Movimiento:2000:19)

Es importante tomar en cuenta las recomendaciones anteriores, para que además de estar jugando, los estudiantes estén aprendiendo significativamente.

Con lo anterior, se puede percatar que el juego tiene que cumplir con ciertos requisitos, para que cumpla la finalidad que se haya propuesto.

¿Por qué utilizar el juego en la educación?

Es necesario tener en cuenta que:

“Educar y aprender debe ser un proceso activo, para que el niño aprenda con la acción y actuación, únicamente el conocimiento práctico se queda gravado en su mente”. (Educar Jugando: 2000:11). Si el juego es práctico, activo y dinámico ¿por qué no utilizarlo para que el niño aprenda?

Arango (1998:9) dice “El juego constituye una dimensión vital en el desarrollo del niño que le permite y facilita la expresión y crecimiento de áreas de desarrollo como la cognoscitiva, la socioafectiva, del lenguaje, y la física”.

La etapa del juego, es una de las más placenteras de la vida, también es una forma muy afectiva de aprender, por medio del juego aprendemos a relacionarnos con los demás, internalizamos normas de convivencia, ampliamos la percepción, experimentamos, ampliamos el pensamiento lógico, entonces ¿por qué no seguir jugando?

Tradicionalmente, se recurre a los juegos como una forma de pasar el rato, para cambiar el ritmo, estimular relaciones y provocar situaciones que pueden resultar de gran interés, pero olvidamos que el juego es el método ideal para el aprendizaje social positivo, porque es natural, espontáneo, activo y motivador para la mayoría de los niños, los juegos hacen que sus participantes se impliquen constantemente en procesos de acción, sensación y experimentación.

Al respecto Sánchez (1995:824) refiere “Por medio del juego el niño expresa sentimientos, deseos, conflictos e impulsos que le cuesta mucho trabajo expresar verbalmente y mediante la interpretación de su modo de jugar es posible hacer un diagnóstico de su situación”.

Por su parte López (2002:93) dice que “El juego es el principal centro de interés del niño y está relacionado con todas las actividades sensoriales, físicas y emocionales”.

Con todo lo anterior se concluye que el juego es para los docentes una herramienta útil para conocer a los estudiantes, desarrollar en ellos ciertas

habilidades y además para hacer de la clase una actividad más dinámica y motivadora que permita mejorar la formación de los alumnos.

Juego y trabajo escolar

La Convención sobre los Derechos del Niño establece que el niño tiene derechos al esparcimiento, al juego y a participar en actividades artísticas y culturales. En consecuencia se establece que el juego es, patrimonio privilegiado de la infancia y uno de sus derechos inalienables, pero además es una necesidad que la escuela no sólo debe respetar sino favorecer a partir de variadas situaciones que posibiliten su despliegue. Esta expansión de las posibilidades lúdicas, ofrecerá oportunidades para el desarrollo de las capacidades representativas, la creatividad, la imaginación, la comunidad, ampliando su capacidad de comprensión del mundo.

El juego comparte muchas características de las actividades generales que se plantean durante el trabajo escolar. Pero debemos dejar en claro, que no todas las tareas que se realizan deben ser juego, pues si esto fuera así no se cumpliría con la finalidad que se plantea la institución escolar, se engañaría al niño y se traicionaría el concepto real del juego.

Es necesario que quede claro, que tradicionalmente se pensaba que la diferencia entre el juego y las actividades de aprendizaje consistía en el carácter placentero del primero con respecto al segundo. Sin embargo, muchas de las tareas que los alumnos realizan son disfrutadas por ellos profundamente, aunque no puedan clasificarse como actividades de juego, es por ello que en esta investigación se menciona que el juego es una herramienta que nos puede ayudar a realizar las clases más dinámicas y motivadoras, pero también se menciona que debemos de tener mucho cuidado al manejarlo y que no se debe utilizar durante todo el día, pues ya no sería juego, sino que se convertiría en una rutina más.

El juego en la escuela es un espacio propio del niño, en el que el docente emplea, simultáneamente, su rol de docencia y de adulto. El maestro actuará sobre los intereses infantiles, creando y ampliando espacios de juego, enriqueciendo y facilitando el recorrido hacia el conocimiento.

Las actividades con fuertes componentes lúdicos pueden organizarse de modos diferentes, dependiendo de los contenidos que se trabajen y las características individuales y grupales.

El juego y el lenguaje

El juego y el lenguaje mantienen una estrecha relación entre sí, porque ambos representan la realidad. En el niño, compartir los objetos, va ligado a la comunicación verbal; podemos decir que la posesión del objeto por parte de este se relaciona con la formación de expresiones verbales en las cuales el niño utiliza el lenguaje para organizar el juego en sí; de esta manera se convierte en un medio más de conocimiento, en un sustituto de la experiencia directa y en un camino para comprender y ordenar mejor sus datos.

Cuando el niño se plantea las preguntas: dónde, cuándo, por qué, cómo, las utiliza indicando su capacidad para recibir nueva información respecto de todas aquellas situaciones que se le presenten. Es importante tener presente que la facilidad de expresión en los niños no siempre significa que todo aquello que es expresado verbalmente esté siendo comprendido por él, de ahí la necesidad de que los niños sean escuchados con atención por sus padres y educadores para saber hasta qué punto su lenguaje hablado está acorde con la comprensión del mismo.

Es importante aclarar que el lenguaje y el desarrollo cognoscitivo están estrechamente relacionados y vemos entonces cómo el pensamiento se realiza en el lenguaje; así cuanto más preciso sea el lenguaje, tanto más elevado será el nivel mental y tanto mejor es la cognición creadora en los niños.

El juego y el área socio afectiva

El juego permite la interacción permanente entre el niño y el ambiente que le rodea, tiene como base a la comunidad, porque se enmarca en un proceso participativo que lleva hacia la integración, expresada en la creación grupal. A través de este, el niño retoma su medio, lo recrea y lo regresa transformado.

Es mediante el juego como el niño expresa sus sentimientos y sus conflictos y escogiendo juegos en los que le sea necesaria la cooperación de niños de su misma edad, logra llenar sus necesidades socio-afectivas. Esta es una función social importante, ya que gracias a él se realizan los ideales de convivencia en comunidad.

Su influencia emocional es vital, porque ayudará a que el niño adquiera confianza y seguridad en sí mismo, descargue sus emociones y sus temores.

Influye también en la capacidad afectiva, el cariño por las demás personas, el reconocimiento y la gratitud, aprende a callar para dejar que otro hable, a aceptar posiciones diferentes y a defender las propias, ya que en él se realizan todo tipo de actividades que comparten la colaboración, el dialogo y el encuentro en comunidad.

El juego democratiza todas las relaciones sociales, siempre ganará el mejor. Fortalece la autoestima, el control de sí mismo en presencia de las dificultades y de los fracasos, la responsabilidad y el sentido de cooperación.

El juego influye en el desarrollo moral, ya que es una práctica basada en reglas y leyes, en el respeto por el otro, la credibilidad y la confianza, permitiéndole entrar en contacto consigo mismo y con la dinámica de los valores sociales desde muy temprana edad. La aceptación de estas por parte del niño, constituye una escuela para la formación de la voluntad. El juego es el campo de acción en el cuál el niño aprende a dirigir su conducta, porque es un sistema en extremo complejo de reglas y código legal propio. Tales reglas aparecen gradualmente en los juegos de los niños y reflejan los primeros intentos de organización de los hábitos emocionales, mentales y sociales.

El juego y la motricidad

A medida que avanza el desarrollo físico general del niño, su capacidad de respuesta motora se amplía igualmente, determinada tanto por su maduración física, como por la oportunidad que se le da de practicar diversas actividades.

Los notables avances que el niño va realizando en materia de capacidad motora van acompañados generalmente de un deseo real de experimentar. Con el juego, el niño ensaya nuevas destrezas y capacidades, por ello el juego es de vital importancia para afrontar el mundo que le rodea.

Según Arango (1998:55) “Aspectos como el esquema corporal, constituyen elementos claves en el desarrollo psicomotor del niño.

El esquema corporal, es la imagen que nosotros construimos de nuestro propio cuerpo, en relación con el espacio y los objetos que nos rodean. La adquisición del esquema corporal le facilita al niño la formación de concepto de sí mismo, ya que al saber quien es él, sabe cómo es su cuerpo y cómo es el de los demás.

Su adquisición es, entonces, una necesidad primordial para una adecuada construcción de su personalidad y en este aspecto, el juego es un elemento muy eficaz para establecer una estrecha relación entre el cuerpo del niño y su entorno”.

El cuerpo es siempre expresivo, por eso es importante vivir cada una de las partes del mismo para tomar conciencia de sí y del universo.

Por medio del juego, el niño puede conocer el espacio en el que se encuentra situado, tener una percepción y control de su propio cuerpo, equilibrio postural, lateralidad, independencia de los segmentos en relación con el tronco y en relación con los otros.

Con el aprendizaje de los conceptos de arriba, abajo, grande, alto, al frente y atrás, los pequeños van no sólo organizando y tomando conciencia de su lateralidad, su estructuración espacio-temporal y rítmica, sino de igual manera va adquiriendo un control progresivo de las competencias grafo motrices, básicas para aprender a dibujar y escribir.

El juego y el área cognoscitiva

Como ya se mencionó, el proceso de aprendizaje depende, entre otros factores de brindarle al niño las oportunidades para que por medio de las experiencias directas pueda manipular, explorar, experimentar, elegir, igualar, comparar, reconstruir, definir, demostrar, clasificar, agrupar, preguntar. Por eso las primeras estimulaciones, los juguetes y juegos, pueden llegar a acelerar o retardar el ritmo del desarrollo cognoscitivo.

Es importante, tener en cuenta que el niño posee tres sistemas de procesamiento de información: la acción, las imágenes mentales y el lenguaje. Una

vez que el niño ha interiorizado el lenguaje como un elemento cognoscitivo, le es posible representar y transformar la experiencia con mayor flexibilidad que antes.

Igualmente, es importante estimular mediante el juego, la curiosidad, que es un impulso y al mismo tiempo un indicador de nivel de la mente en formación, lo que le confiere un papel importante en el desarrollo del pensamiento y en la formación de los intereses cognoscitivos.

El juego y la creatividad

La capacidad creadora puede definirse de muchas maneras: una adecuada habilidad para conseguir ideas nuevas o ver las relaciones existentes entre las cosas, o tan bien como una buena capacidad de fluidez de ideas y flexibilidades en el pensamiento.

La creatividad es la base de la cultura, nos da la formación para poseer un sentido crítico tolerante, flexible y de adaptación de sí mismo y de los demás.

El juego para Arango (1998:98) “es el lenguaje más apropiado para el desarrollo de la creatividad, pues gracias a él, el niño tiene la posibilidad de hacer sonidos, reproducir imágenes y manejar sus movimientos. La forma de aprender más rápida es hacer.

El aprendizaje entonces se transforma en una actividad y el niño se compromete, y en el curso de esta experiencia y de su observación, tiene lugar una comprensión más amplia. Es el hacer lo que torna tan valioso el juego creativo”.

Cuando el niño se manifiesta creativamente siente el imperativo de estructurar, dar forma y unificar sus emociones, su conocimiento y sentimientos. Es en este momento cuando su mundo se construye y podemos entender que su expresión no sólo es gráfica sino también de ideas, palabras, movimientos.

Es importante que el docente incentive al niño a que haga uso total de su imaginación. Si bien encontramos juguetes muy sofisticados a la venta, debemos conocer el gran valor de los objetos de los que se pueden sacar partido por su variedad de uso; por ejemplo el cartón donde vienen empacados los comestibles (la

leche, el yogur) puede transformarse en un auto. El objeto provisional tiene la ventaja de presentar un desafío a la imaginación del niño.

El juego y el área sensorial

La dimensión sensorial del niño posibilita su contacto activo con el entorno, por medio de ella interpreta, conoce y siente todo cuanto lo rodea.

El juego le posibilita muchos de estos contactos al poner en práctica destrezas auditivas, visuales, táctiles y olfativas. Este se constituye en un medio para utilizar los sentidos y tomar información, explorar y formar conceptos como duro, blando, dulce, salado, pequeño, grande, cerca, lejos.

El área sensorial, constituye una dimensión vital del desarrollo, que el niño pone a prueba constantemente en sus actividades de juego.

Con todo lo anterior es notorio que además de lograr mejorar la calidad de aprendizaje en los alumnos, podemos desarrollar otras áreas que influyen en el aprendizaje integral de los estudiantados.

ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN.

Nombre del Proyecto: Juguemos con la geometría

Objetivo: Que los alumnos de primer año de la escuela primaria “Anselmo Camacho” desarrollen mediante el juego, el gusto por la geometría a partir de la relación empírica que mantienen con su entorno físico.

En qué consiste: Este proyecto se basa en la aplicación de juegos reglados, ya que Piaget sostiene que entre los 6 y 7 años de edad aparecen este tipo de juegos.

Los juegos permiten a los alumnos de primer año de la escuela primaria “Anselmo Camacho” desarrollar el gusto por la geometría, además de desarrollar en los alumnos los siguientes aspectos.

- Expresar adecuadamente su propia ubicación espacial, la ubicación de los objetos y seres entre sí.
- Usar las expresiones arriba, abajo, delante ,atrás, izquierda, derecha
- Desarrollar la habilidad para ubicarse en el plano al recorrer trayectos y representar gráficamente.
- Identificar cuadros, rectángulos, triángulos y círculos en el entorno y reproducirlos en forma pictórica.
- Reconocer algunas características que hacen que las figuras geométricas se parezcan o diferencien entre si.

Lo anterior les ayuda a: expresar su ubicación en relación con su entorno, la de seres u objetos en relación con él y la de los objetos entre sí, ejemplo: Me encuentro dentro de la escuela, Juan está fuera del salón, el lápiz está encima de la banca. Por otro lado aprenderá que todo lo que le rodea tiene diferente forma que es lo que lo caracteriza (mi pelota es redonda, tú dado es cuadrado).

Además, implícitamente estos juegos que se presentan en este proyecto ayudan al niño a:

- Realizar una actividad física
- Adquirir conocimientos de lateralidad
- Ayuda a mejorar el lenguaje

- A relajarse
- A desarrollar su creatividad
- A descargar emociones y agresividad
- A fortalecer valores, de honestidad y respeto

El papel del docente en este proyecto es el de recoger, estimular y aprovechar los intereses del niño para llevarlo a reflexionar sobre sus acciones y poner a su alcance las herramientas o instrumentos para que el niño pueda lograr un aprendizaje, por ello se toma en cuenta el juego.

Características de las actividades: Las actividades de este proyecto, se presentan en forma de juegos dinámicos que permiten que el alumno se motive por los mismos y logre aprendizajes significativos.

Las actividades propuestas en este proyecto, están encaminadas a estimular las percepciones del alumno, por ejemplo: figura, tamaño, posición, movimiento, a través de los sentidos.

Tiempo: Las actividades se realizaron durante dos meses, las sesiones fueron dos veces a la semana con una duración aproximada de 40 minutos cada una.

Tipo de valores, procedimientos y conocimientos que se desarrollaron:

Valores: respeto, honestidad, trabajo ordenado, cooperación, unión.

Conocimientos: Identificaron las diferentes formas de su entorno y aprendieron las características de cada una.

Identificaron por su nombre algunas figuras.

La mayoría aprendió a expresar adecuadamente su ubicación espacial y la de los objetos.

Lograron representar gráficamente trayectos.

Procedimientos que se utilizaron: Se utilizaron juegos en la geometría para mejorar la calidad de aprendizajes.

Evaluación. Durante el juego se evalúo con la observación directa, realizando las anotaciones en una libreta especial para que en un segundo momento se realizaran las reflexiones y análisis correspondientes.

Después del juego se realizará por medio de ejercicios que me indiquen el nivel de comprensión y aprendizaje del tema visto en el juego.

Tipo de Evaluación. La evaluación formativa referida al alumno se entiende como un medio para orientar el trabajo de los alumnos, para conocer su nivel formativo y para estimar el grado de asimilación de la enseñanza que recibe.

La evaluación, según el momento en que se realiza y los objetivos que se propone podrá ser:

Inicial. Aptitudes del alumno, naturaleza de sus intereses, nivel de conocimientos, nivel de motivación, etc.

Continua. Diagnóstico de las dificultades especiales encontradas por los alumnos en su aprendizaje.

Final. Comprobación del logro de los objetivos y planteamientos de otros.

El tipo de evaluación que se utilizará en este proyecto, es la inicial, ya que se evaluaron las aptitudes, el interés, el nivel de motivación y conocimientos de los alumnos.

V. APLICACIÓN DE LA ALTERNATIVA.

CORREMOS EN EL PATIO.

OBJETIVO.

Que los alumnos construyan relaciones espaciales en relación con su propio cuerpo.

DESARROLLO.

Salimos con los niños al patio de la escuela y les indicamos:

- ❖ Nos detenemos en el lugar en que estamos, y giramos hacia la derecha
- ❖ Nos detenemos y hacemos círculos hacia atrás con la mano izquierda
- ❖ Caminamos en círculos hacia la derecha
- ❖ Caminamos en círculo hasta la izquierda

NOTA: Este juego se realiza corriendo, hasta que la maestra de la indicación de: nos detenemos

MATERIALES. Ninguno

TIEMPO: 40 minutos

EVALUACIÓN.

Se evaluará con la lista de cotejo de esta sesión, por medio de la observación, con una libreta de registro, en donde el maestro registrará si el alumno fue capaz de reconocer su izquierda y su derecha, si logra una ubicación espacial en relación con

su cuerpo, sí muestra interés en el juego, para que el profesor pueda darse cuenta si la clase resultó dinámica y motivadora.

Al terminar el juego, el docente deberá dar a los alumnos una hoja con el nombre de algunos objetos que se encuentren en el salón de clases (pizarrón, ventana, escritorio) el niño deberá poner en la hoja si estos objetos se encuentran a la izquierda de él.

NOMBRE DE LA SESIÓN: CORREMOS EN EL PATIO	El alumno es capaz de reconocer su izquierda y su derecha		El alumno es capaz de lograr una ubicación espacial en relación con su cuerpo.			El alumno muestra interés en el juego			Después del juego, el alumno es capaz de lograr una ubicación con su cuerpo.		
	Si	No	Si	No	En ocasiones	Si	No	En ocasiones	Si	No	A veces
Baeza Gómez Zaira	*		*			*					*
Cruz estrada Eric Gustavo	*			*		*					*
Cruz Vázquez Esmeralda	*			*		*					*
De Jesús Linares Erick	*		*				*				*
De la Cruz García Jesús	*			*			*				*
De la Cruz Saavedra Pedro	*		*			*			*		
Domínguez Gutiérrez José Luis.	*			*		*					*
Flores Ilera Luis Enrique		*	*			*					*
Flores Pérez Miguel		*	*			*				*	
Flores Pérez Ángel		*	*			*				*	
García Castañeda Jorge	*		*			*			*		
García Gonzáles Ismael	*		*			*			*		
González García Anallely	E N F E R M A		E			E			E		
Hernández Flores Jessica	*			*		*					*
Lorenzo Lizbeth Guadalupe	*		*			*					*
Montoya Gutiérrez Berenice	*		*			*					*
Morales Flores Saúl	*		*			*			*		
Morales Vanesa Jacqueline	*		*			*					*
Pérez González Victoria	*			*		*			*		
Roldan García Juan Carlos	*		*			*			*		
Romero Misael Armando	*			*		*					*
Saavedra Dionisio Angélica	*			*		*					*
Saavedra Romero Luis Ángel	E N F E R M O		E			E			E		
Salazar Ramírez Thania	*		*			*			*		
Villavicencio Dulce Marlene	*		*			*			*		
Villavicencio Maria Guadalupe	*		*			*			*		

FICHA DE INDICADOR

	TODOS	ALGUNOS	LA MAYORIA	NINGUNO
El alumno es capaz de reconocer su derecha y su izquierda			*	
El alumno es capaz de lograr una ubicación espacial en relación con su cuerpo		*		
El alumno muestra interés			*	
Después de la explicación de la maestra logra una ubicación espacial en relación con su cuerpo.			*	

DESCRIPCIÓN DE LA PRIMERA SESIÓN.

JUEGO: CORREMOS EN EL PATIO

Antes de comenzar a describir cómo estuvo la primera sesión, es importante mencionar que desde el momento que se les indicó a los niños que íbamos a jugar, mostraron interés reflejado en un sí a gritos.

Cuando salimos al patio, se les preguntó si sabían cuál era su mano derecha y su mano izquierda, todos contestaron que sí.

Se les comentó que para ese juego ellos tenían que prestar mucha atención a las indicaciones que se les diera, primero, se les mencionó que cuando se escuchará el silbato tenían que correr a las canchas y en el momento que se volviera a dar el silbato tenían que realizar la actividad que se les mencionara.

La primera indicación que se les dio fue que levantaran su mano derecha, posteriormente la izquierda, el pie derecho y el pie izquierdo. La mayoría de los niños si conoce su izquierda y su derecha, sólo 3 no lo hicieron correctamente, Miguel y Ángel eran uno de ellos, no sabían cuál mano, cuál pie levantar, solamente se limitaban a hacer lo que sus compañeros realizaban. Aquí es importante mencionar que ambos no tienen preescolar.

Cuando se les dio la segunda indicación, que fue girar hacia la derecha, les resultó más complicado, tardaron más en realizarlo, después de otras indicaciones parecidas a estas, en ocasiones lo hacían bien y en ocasiones no.

En la tercera indicación (nos detenemos y hacemos círculos hacia tras con el brazo izquierdo), también se les dificultó.

En otras indicaciones (giramos hacía la izquierda y a la derecha) fue para ellos más difícil.

Es interesante observar que a pesar de que algunos distinguen izquierda-derecha, les resulta difícil ubicarse hacía su derecha o hacía su izquierda en relación con su cuerpo, y me parece importante porque en ocasiones con el sólo hecho de que sepan cuál es su mano izquierda y cuál es su derecha, damos por echo que dominan bien este aspecto.

Para finalizar la sesión, ya en el salón de clases, algunos lograron identificar qué objetos se encontraban a su izquierda y a su derecha, pero pudo notarse que hacía falta reforzar la sesión.

JUEGOS CON PRENDAS

OBJETIVO:

Que el alumno refuerce la construcción de nociones espaciales.

MATERIAL.

Un dado, una ficha para cada jugador, una cartulina, un lápiz negro y el tablero del anexo 3

TIEMPO.40 minutos

DESARROLLO.

1. Armamos grupos de cuatro niños
2. Cada jugador arroja el dado y avanza en el tablero tantos lugares cómo indica en el dado
3. El niño tiene que realizar lo que dice en el casillero a donde llegó, ¡Cuidado! Si el jugador no cumple bien la prenda, tiene que correr su ficha 2 casilleros hacia atrás.

PRENDAS.

- 4 Dibujar un círculo hacia la izquierda con la mano derecha.
- 8 Dibujar un cuadrado hacia la derecha con cualquiera de las dos manos.
- 13 Escribir el número 8 con la mano que no uso para escribir.
- 15 Dibujar un círculo hacia la derecha con la mano izquierda
- 18 Dibujar un cuadrado hacia la izquierda con la mano izquierda.
- 20 Escribir la palabra primavera con la mano que no uso para escribir.

EVALUACIÓN.

Se llevará a cabo mediante la observación directa, el maestro deberá ir registrando en su libreta, si el alumno logró reforzar las nociones espaciales, si identifica con más facilidad su derecha y su izquierda, si logró realizar las actividades propuestas en el juego de prendas y si mostró interés, lo cuál indicará al docente si la clase motivó a los estudiantes y si resulto dinámica.

SESIÓN: JUEGOS CON PRENDAS	El alumno logró reforzar la construcción de nociones espaciales			El alumno logró identificar con más facilidad su derecha y su izquierda.			El alumno logro realizar las actividades del juego.			El alumno mostró interés		
	Sí	No	En ocasiones	Sí	No	En ocasiones	Sí	No	En ocasiones	Si	No	A veces
Baeza Gómez Zaira	*			*					*	*		
Cruz Estrada Eric Gustavo			*	*					*	*		
Cruz Vázquez Esmeralda			*	*			*			*		
De Jesús Linares Erick			*	*					*	*		
De la Cruz García Jesús			*	*			*			*		
De la Cruz Saavedra Pedro			*	*			*			*		
Domínguez Gutiérrez José Luis			*	*					*		*	
Flores Llera Luis Enrique			*			*			*	*		
Flores Pérez Miguel		*			*			*		*		
Flores Pérez Ángel		*				*			*	*		
García Castañeda Jorge	*			*			*			*		
García González Ismael	*			*			*			*		
González García Anallely			*			*			*	*		
Hernández Flores Yessica			*	*					*	*		
Lorenzo Lizbeth Guadalupe			*	*					*	*		
Montoya Gutiérrez Berenice	*			*					*	*		
Morales Flores Saúl	*			*			*			*		
Morales Vanesa Jacqueline			*	*					*	*		
Pérez González Victoria			*	*			*			*		
Roldán García Carlos	*			*			*			*		
Romero Misael Armando			*	*					*	*		
Saavedra Dionisio Angélica			*			*			*	*		
Saavedra Romero Luis Ángel			*	*			*			*		
Salazar Ramírez Thania			*	*			*			*		
Villavicencio Dulce Marlene	*			*			*			*		
Villavicencio María Guadalupe			*	*			*			*		

FICHA DE INDICADOR

SESIÓN: JUEGO CON PRENDAS

	TODOS	ALGUNOS	LA MAYORIA	NINGUNO
El alumno logró reforzar la construcción de nociones espaciales		*		
El alumno logra identificar Con más facilidad su Derecha y su izquierda			*	
El alumno logra realizar las actividades del juego		*		
El alumno mostró interés en el juego.			*	

DESCRIPCIÓN DE LA SEGUNDA SESIÓN

JUEGO CON PRENDAS.

En esta sesión, sí se utilizaron materiales, cuatro niños no llevaron el suyo, pero se llevó material para estos imprevistos.

El tablero que se utilizó en esta sesión, lo hicieron las mamás de los niños. Se formaron equipos de cuatro niños, cada equipo tenía su tablero.

Al igual que en la primera sesión, al momento que se les mencionó que íbamos a jugar se emocionaron y pusieron atención a las indicaciones.

Se les dijo que uno por uno, todos los integrantes del equipo iban a lanzar el dado y que iban a avanzar en el tablero de acuerdo al número que les indicará el dado, al momento de instalarse en el número 4 por ejemplo se les iba a indicar alguna actividad (como dibujar un círculo hacia la izquierda con la mano derecha) y que si no lo realizaban correctamente tenían que recorrer su ficha dos casilleros atrás. Se mostraron interesados en esta actividad, pues todos estaban muy atentos.

El juego se tardó mucho, más de lo planeado, ya que a la mayoría se les dificultó la actividad, muy pocos lograban dibujar un círculo hacia la derecha con la mano izquierda, no sabían como hacerlo, por lo tanto iban retrocediendo, fue interesante ver como todos los integrantes del equipo estaban muy atentos para ver si su compañero se equivocaba, entraban en conflicto, pues unos niños decían que su compañero estaba bien y otros que estaba mal. Así mismo, fue interesante ver que la mayoría sabe cuál es su derecha y su izquierda, sin embargo, les cuesta mucho hacer actividades mencionadas anteriormente.

Miguel por ejemplo, no pudo realizar las actividades se le dificultaba incluso mencionar cuál era su izquierda y su derecha.

En el juego se podía ver que estaban atentos y divertidos, pero sobre todo cómo discutían y aprendían.

Resultó un poco difícil estar con seis equipos, pues los niños querían que el docente estuviera en su equipo para que les ayudara a ver si su compañero había cumplido bien con la prenda o no.

TERCERA SESIÓN: JUGAMOS EN EL PATIO.

OBJETIVO

Que los alumnos desarrollen nociones espaciales mediante el trabajo con la lateralidad

MATERIALES: No

TIEMPO: 40 minutos

DESARROLLO

Corremos en el patio y al escuchar el silbato nos detenemos (es importante que los niños corran en todas las direcciones)

La maestra dice:

1. Se sientan todos los que tienen la dirección de la escuela a su derecha
2. Se arrodillan todos los que están detrás de las canchas
3. Levantan una mano todos los que tienen una pared atrás.
4. Levantan una mano todos los que tienen el piso debajo.
5. Saltan los que tienen el cielo arriba
6. Le tocamos la nariz a un compañerito que esté a nuestra derecha.

EVALUACIÓN

Se utilizará la observación directa, registrando en la libreta de observaciones si el alumno logra reconocer su derecha y su izquierda, si puede distinguir arriba, abajo, si logra reconocer las cosas que están a la derecha y si el estudiante muestra interés en el juego que se verá reflejada en su participación

Dentro del salón de clase, se repartirá al niño una hoja blanca y se le pedirá que dibuje las cosas que están a la izquierda, a la derecha, y atrás de él.

El maestro calificará las hojas para ver si el alumno logra identificar correctamente en que lugar se encontraban las cosas de las que hizo mención en la hoja.

NOMBRE DE LA SESIÓN: JUGAMOS EN EL PATIO	El alumno logra reconocer su izquierda y su derecha			El alumno logró distinguir arriba, abajo			El alumno logro reconocer las cosas que están a su derecha o izquierda.			El alumno mostró interés		
	Sí	No	En ocasiones	Sí	No	En ocasiones	Sí	No	En ocasiones	Si	No	Aveces
Baeza Gómez Zaira	*			*					*	*		
Cruz Estrada Eric Gustavo	*			*					*	*		
Cruz Vázquez Esmeralda	*			*			*			*		
De Jesús Linares Erick	*			*					*	*		
De la Cruz García Jesús			*	*					*	*		
De la Cruz Saavedra Pedro			*	*					*	*		
Domínguez Gutiérrez José Luis			*	*					*	*		
Flores Llera Luis Enrique	*			*			*			*		
Flores Pérez Miguel		*		*				*		*		
Flores Pérez Ángel		*		*				*		*		
García Castañeda Jorge	*			*					*	*		
García González Ismael	*			*					*	*		
González García Anallely	*			*					*	*		
Hernández Flores Yessica	*			*			*			*		
Lorenzo Lizbeth Guadalupe			*	*					*	*		
Montoya Gutiérrez Berenice	*			*			*			*		
Morales Flores Saúl	*			*			*			*		
Morales Vanesa Jacqueline	*			*			*			*		
Pérez González Victoria			*	*					*	*		
Roldán García Carlos	*			*			*			*		
Romero Misael Armando	*			*					*	*		
Saavedra Dionisio Angélica			*	*					*	*		
Saavedra Romero Luis Ángel	*			*					*	*		
Salazar Ramírez Thania	*			*					*	*		
Villavicencio Dulce Marlene	*			*					*	*		
Villavicencio María Guadalupe	*			*					*	*		

FICHA DE INDICADOR

SESIÓN: JUGAMOS EN EL PATIO

	TODOS	LA MAYORIA SI	LA MAYORIA NO	NINGUNO
El alumno logra reconocer su izquierda y su derecha.		*		
El alumno logra distinguir arriba, abajo.	*			
El alumno logra reconocer las cosas que están a su izquierda y a su derecha.			*	
El alumno mostró interés en el juego.	*			

DESCRIPCIÓN DE LA TERCERA SESIÓN.

JUEGO: JUGAMOS EN EL PATIO.

En esta sesión, también se emocionaron cuando se les dijo que íbamos a jugar, salimos al patio y se hizo mención que ellos iban a correr en todas las direcciones o sea, que corrieran para donde quisieran y que cuando escucharan el silbato, se detuvieran y realizaran lo que se les iba a indicar.

En la primera indicación que se les dio (se sientan todos los que tienen la dirección de la escuela a su derecha) todos corrieron a ponerse atrás de las canchas y se sentaron, posteriormente cuando se les mencionó que se sentaran todos los que tuvieran los baños en frente volvieron a correr y se sentaron en frente del baño, se les volvió a explicar que cuando se diera el silbato ya no tenían que correr sino que se sentarán únicamente los que tuvieran en frente los baños, que no era necesario que todos lo hicieran, pues no todos iban a estar en frente de los mismos. Después ya lo hicieron como se les había indicado, todos saben distinguir: arriba, abajo, la mayoría reconoce su izquierda y su derecha.

En esta sesión la mayoría aún no logra ubicar las cosas que están a su izquierda o a su derecha, aunque en ocasiones si logran hacerlo, lo cual indica que ya están logrando una ubicación en relación con su cuerpo, aunque hace reforzar más este conocimiento.

Cuando los niños entregaron las hojas con los dibujos que están a la izquierda, a la derecha, enfrente, atrás, me di cuenta que se les dificulta más reconocer las cosas que están a la izquierda y a la derecha.

¿DÓNDE ESTÁ?

OBJETIVO.

Que el alumno desarrolle la capacidad de localizar la ubicación espacial de objetos.

MATERIAL. Un objeto pequeño.

TIEMPO. 40 minutos

DESARROLLO.

1. Se elige un objeto para esconder
2. Se elige un jugador para que se encargue de esconder el objeto
3. Todos los participantes se tapan los ojos mientras se esconde el objeto, el cuál no debe quedar del todo oculto, de forma que los jugadores puedan verlo sin levantarse de su lugar, ellos pueden girar y estirarse lo que quieran, pero sin levantarse.
4. Cuando el jugador descubra el objeto, lo escribe en una hoja, poniendo si se encuentra arriba, abajo a un lado del escritorio, por ejemplo.

EVALUACIÓN.

Se evaluará con la observación directa y al igual que en las otras sesiones se recurrirá a la lista de cotejo para saber si el alumno fue capaz de lograr una ubicación correcta de los objetos, es decir, si logró identificar si el objeto escondido estaba a la derecha, a la izquierda, arriba, abajo del escritorio o de cualquier otra cosa, así mismo se evaluará si descubrió el objeto y si mostró interés en el juego, que se verá reflejada con su participación.

JUEGO ¿DÓNDE ESTÀ?	El alumno fue capaz de lograr la Ubicación de los objetos.			El alumno fue capaz de distinguir arriba, abajo, derecha, izquierda en relación con el objeto			El alumno fue capaz de descubrir en donde estaba el objeto.			El alumno mostró interés.		
	SÍ	No	En ocasiones	SÍ	No	En ocasiones	SÍ	No	En ocasiones	*	No	A veces
Baeza Gómez Zaira			*			*			*	*		
Cruz Estrada Eric Gustavo	*			*			*			*		
Cruz Vázquez Esmeralda	*			*			*			*		
De Jesús Linares Erick			*			*			*	*		
De la Cruz García Jesús		*			*			*		*		
De la Cruz Saavedra Pedro			*			*			*	*		
Domínguez Gutiérrez José Luis		*			*			*		*		
Flores Llera Luis Enrique			*	*			*			*		
Flores Pérez Miguel		*				*		*		*		
Flores Pérez Ángel		*				*		*		*		
García Castañeda Jorge	*			*			*			*		
García González Ismael	*					*		*		*		
González García Anallely			*			*		*		*		
Hernández Flores Yessica			*			*	*			*		
Lorenzo Lizbeth Guadalupe			*			*		*		*		
Montoya Gutiérrez Berenice	*			*			*			*		
Morales Flores Saúl	*			*			*			*		
Morales Vanesa Jacqueline			*			*	*			*		
Pérez González Victoria	*			*			*			*		
Roldán García Carlos	*			*			*			*		
Romero Misael Armando	*					*	*			*		
Saavedra Dionisio Angélica			*			*	*			*		
Saavedra Romero Luis Ángel	*			*				*		*		
Salazar Ramírez Thania			*	*				*		*		
Villavicencio Dulce Marlene			*			*	*			*		
Villavicencio María Guadalupe			*			*		*		*		

FICHA DE INDICADOR

SESIÓN: ¿DÓNDE ESTA?

	TODOS	ALGUNOS	LA MAYORIA	NINGUNO
El alumno fue capaz de lograr la ubicación de los objetos.		*		
El alumno logra distinguir arriba, abajo, izquierda, derecha en relación con el objeto.		*		
El alumno participo para descubrir en donde estaba el objeto.			*	
El alumno mostró interés en el juego.	*			

DESCRIPCIÓN DE LA CUARTA SESIÓN ¿DONDE ESTÁ?

En esta cuarta sesión, no hubo materiales, sólo se eligió un objeto para esconder, todos los niños participaron decididamente, pues con el sólo echo de mencionarles que era un juego mostraron interés.

Al mencionarles que el juego consistía en encontrar un objeto que iba a esconder uno de sus compañeros, pero que no podían levantarse de su lugar, sólo podían escribir en una hoja si estaba arriba, abajo, a la derecha o a la izquierda de algo. Todos estuvieron de acuerdo, pero cuando ya uno de los niños estaba escondiendo el objeto los niños no se tapaban los ojos correctamente, pues querían ver en donde lo escondían.

Los estudiantes saben manejar las expresiones arriba, abajo, pero aunque ya en menos grado, aún se les dificulta manejar izquierda, derecha.

Todos los niños querían ser quienes escondieran el objeto, pero desgraciadamente no todos pudieron participar, pues tocaron el timbre para salir.

En esta sesión se notó que se va mejorando en cuanto al manejo de las expresiones como derecha, izquierda de su espacio y de su cuerpo.

EL ESCRITORIO DE MI ESCUELA.

OBJETIVO

Que los alumnos identifiquen el uso de las expresiones: arriba, abajo, adelante, atrás, derecha, izquierda.

MATERIAL:

1 escritorio

Diversos objetos.

TIEMPO. 10 minutos

DESARROLLO.

1. Poner varios objetos arriba, abajo, detrás, delante, a la derecha, a la izquierda del pizarrón.
2. El alumno que indique que objetos hay detrás, delante a la derecha, a la izquierda del pizarrón sin equivocarse y de manera rápida, ganará.

EVALUACIÓN.

Se registrará en la libreta de observaciones si el alumno fue capaz de indicar que objetos se encontraban adelante, atrás, arriba, abajo, a la izquierda, a la derecha del escritorio. Se evaluará su participación y el interés que mostró durante el juego.

Cuando se termine el juego, el docente deberá pedir al niño que dibuje las cosas que están arriba, abajo, a la izquierda, a la derecha del escritorio para verificar sus observaciones.

NOMBRE DE LOS ALUMNOS:	El alumno fue capaz de lograr la ubicación de los objetos.			El alumno fue capaz de manejar de manera correcta arriba, abajo, derecha, izquierda.			El alumno fue capaz de participar para lograr identificar la ubicación de los objetos.			El alumno mostró interés	
	Sí	No	En ocasiones	Sí	No	En ocasiones	Sí	No	En ocasiones	Si	No
EL ESCRITORIO DE MI ESCUELA			*			*	*			*	
Baeza Gómez Zaira			*			*	*			*	
Cruz Estrada Eric Gustavo	*			*			*			*	
Cruz Vázquez Esmeralda	*			*			*			*	
De Jesús Linares Erick			*			*	*			*	
De la Cruz García Jesús			*			*	*			*	
De la Cruz Saavedra Pedro			*			*	*			*	
Domínguez Gutiérrez José Luis		*			*		*				
Flores Llera Luis Enrique	*			*			*			*	
Flores Pérez Miguel			*			*	*			*	
Flores Pérez Ángel			*			*	*			*	
García Castañeda Jorge	*			*			*			*	
García González Ismael	*			*			*			*	
González García Anallely	*			*			*			*	
Hernández Flores Yessica	*			*			*			*	
Lorenzo Lizbeth Guadalupe	*			*			*			*	
Montoya Gutiérrez Berenice	*			*			*			*	
Morales Flores Saúl	*			*			*			*	
Morales Vanesa Jacqueline	*			*			*			*	
Pérez González Victoria	*			*			*			*	
Roldán García Carlos	*			*			*			*	
Romero Misael Armando	*			*			*			*	
Saavedra Dionisio Angélica			*			*	*			*	
Saavedra Romero Luis Andel	*			*			*			*	
Salazar Ramírez Thania			*			*	*			*	
Villavicencio Dulce Marlene			*			*	*			*	
Villavicencio María Guadalupe			*			*	*			*	

FICHA DE INDICADOR

SESIÓN: EL ESCRITORIO DE MI ESCUELA

	TODOS	ALGUNOS	LA MAYORIA	NINGUNO
El alumno fue capaz de lograr la ubicación de los objetos.			*	
El alumno fue capaz de manejar de manera correcta las expresiones arriba, abajo, derecha, izquierda.			*	
El alumno fue capaz de participar para lograr la ubicación de los objetos.	*			
El alumno mostró interés en el juego.	*			

DESCRIPCIÓN DE LA QUINTA SESIÓN.

JUEGO: EL ESCRITORIO DE MI ESCUELA

La sesión se realizó el entrar del recreo y cuando se les mencionó a los niños que íbamos a jugar se alegraron y todos dijeron que sí.

Para comenzar el juego, se colocaron varios objetos que se encontraban arriba, abajo, detrás, delante, a la derecha y a la izquierda del escritorio, se les comentó que observaran en dónde se encontraban los objetos.

Cuando se les pidió que dijeran qué objetos estaban arriba del escritorio, todos mencionaron los objetos, pero como lo hicieron al mismo tiempo, se les indicó que para que a todos se les escuchará se iba hacer uno por uno y que el que mencionará todos los objetos que se encontraban arriba, abajo, a la derecha y a la izquierda de manera correcta y rápida ganaría y se le iba a premiar con un dulce.

La mayoría de los alumnos logró identificar la ubicación de los objetos en relación con el escritorio, aunque no todos lo hicieron correctamente, sobre todo cuando se trataba de mencionar los objetos que se encontraban a la derecha o a la izquierda. Otros lo realizaron en forma lenta y otros como Misael de manera rápida.

José Luis estaba en ocasiones atento y en ocasiones distraído.

JUGAMOS CON ANIMALES.

OBJETIVO:

Que los alumnos realicen acciones tendientes a interiorizar algunas nociones espaciales.

MATERIAL.

1 hoja con dibujos de animales (anexo 4)

TIEMPO. 60 minutos.

DESARROLLO.

1. Nos reunimos en grupos de tres niños para poder jugar
2. Observamos los dibujos de la siguiente página.
3. Un niño elige uno de los animales que aparecen en la lámina y, sin decir cuál eligió, dará pistas para que sus compañeros adivinen de que animal se trata.
4. Por ejem. Si se elige al perro dirá

-Está cerca del gusano

-Está lejos de la mariposa

-Está arriba del gato

-Está abajo del pato

-Está a la derecha del ratón.

- Junto con un amiguito, pensamos en estas situaciones:
- Si el gato quisiera comerse al ratón ¿hacia dónde debe caminar?
- Si el perro quiere pelearse con el gato ¿hacia dónde tiene que caminar?
- Si el elefante quiere escaparse del ratón porque le tiene miedo ¿hacia dónde puede caminar?

EVALUACIÓN.

Se evaluará guiándose en la lista de cotejo manejada para esta sesión, en donde el docente registrará si los niños saben manejar correctamente los conceptos arriba, abajo, derecha, izquierda para que sus compañeros puedan adivinar de qué animal se trata, se evaluará la participación y el interés que muestran los alumnos.

Posteriormente el docente deberá poner en el pizarrón preguntas como las siguientes:

¿Si el gato quisiera comerse al ratón hacia dónde tiene que caminar?

¿Si el perro quiere pelearse con el gato, hacia dónde tiene que caminar?

Las respuestas y las preguntas, el alumno deberá ponerlas en su libreta para que el docente pueda evaluarlas.

NOMBRE DE LOS ALUMNOS:	El alumno fue capaz de manejar arriba, abajo, derecha, izq. Para			El alumno fue capaz de adivinar de que animal hablaba su compañero			El alumno fue capaz de participar para adivinar de que animal se trataba			El alumno mostró interés	
	Sí	No	En ocasiones	Sí	No	En ocasiones	Sí	No	En ocasiones	Si	No
Baeza Gómez Zaira			*			*	*			*	
Cruz Estrada Eric Gustavo	*			*			*			*	
Cruz Vázquez Esmeralda	*			*			*			*	
De Jesús Linares Erick			*			*	*			*	
De la Cruz García Jesús			*		*		*			*	
De la Cruz Saavedra Pedro			*		*		*			*	
Domínguez Gutiérrez José Luis		*			*		*			*	
Flores Llera Luis Enrique			*			*	*			*	
Flores Pérez Miguel			*		*		*			*	
Flores Pérez Ángel			*		*		*			*	
García Castañeda Jorge	*					*	*			*	
García González Ismael	*					*	*			*	
González García Anallely	*					*	*			*	
Hernández Flores Yessica	*					*	*			*	
Lorenzo Lizbeth Guadalupe			*			*	*			*	
Montoya Gutiérrez Berenice	*			*			*			*	
Morales Flores Saúl	*			*			*			*	
Morales Vanesa Jacqueline	*			*			*			*	
Pérez González Victoria	*			*			*			*	
Roldán García Carlos	*			*			*			*	
Romero Misael Armando	*			*			*			*	
Saavedra Dionisio Angélica			*		*		*			*	
Saavedra Romero Luis Ángel	*			*		*	*			*	
Salazar Ramírez Thania			*			*	*			*	
Villavicencio Dulce Marlene			*			*	*			*	
Villavicencio María Guadalupe			*		*		*			*	

FICHA DE INDICADOR

SESIÓN: JUGAMOS CON ANIMALES

	TODOS	ALGUNOS	LA MAYORIA	NINGUNO
El alumno fue capaz de manejar correctamente los conceptos: arriba, abajo, derecha, izquierda, para que a sus compañeros adivinaran de que animal se trataba.			*	
El alumno fue capaz de adivinar de que animal habla su compañero.		*		
El alumno fue capaz de participar para lograr adivinar de que animal se trataba.	*			
El alumno mostró interés en el juego.	*			

DESCRIPCIÓN.

JUEGO: JUGAMOS CON ANIMALES.

La sesión se realizó una hora antes de la salida (a las 12 PM.) cuando los niños ya estaban cansados.

Cuando se les indicó que era hora de jugar se alegraron, su alegría se reflejaba en sus rostros, se puso la lámina en el pizarrón, una lamina que tenía algunos animales como; un elefante, un patito, un ratón, una hormiga, un perro, un gusanito, un conejo, un pato y una mariposa, se les indicó que se tenían que reunir en equipos de tres personas y que observarían los dibujos de la lámina que estaba en el pizarrón. Posteriormente uno del equipo elegiría uno de los animales que aparece en la lámina, sin decir a su compañero que animal había elegido, solamente tenía que dar pistas diciendo está cerca del gusano, lejos de la mariposa, debajo del pato, arriba del gato, a la derecha del ratón, a la izquierda del conejo, sus compañeritos adivinarían de que animal se trataba, cuando adivinarán, otro integrante del equipo daría las pistas, hasta que los tres participaran.

Todos los alumnos participaron en el juego y se veían muy atentos a este, algunos no lograban adivinar rápidamente de qué animal se estaba hablando, otros lo hacían rápidamente, aunque en ocasiones no daban bien las pistas y esto dificultaba que se adivinara rápidamente.

La mayoría de los niños identifica los conceptos cerca, lejos, todos distinguen arriba, abajo, pero no todos distinguen correctamente derecha, izquierda, uno de ellos son: Miguel y Ángel, pero gran parte se debe a que estos niños no tuvieron preescolar.

Al evaluar las preguntas me di cuenta que lograron identificar con más facilidad los conceptos, izquierda-derecha.

LOS ATAJOS.

OBJETIVO:

Que los alumnos realicen acciones tendientes a internalizar las nociones de trayectoria y distancia.

MATERIAL:

Tablero de anexo 5

Entre todos armamos un dado de cartón.

Le pintamos las caras de colores de la siguiente manera:

2 caras de rojo

2 caras de verde

2 caras de amarillo.

TIEMPO. 60 minutos.

DESARROLLO.

1. De a uno por vez, cada participante va tirando el dado.
2. Avanza según el color del dado que el tocó hasta el casillero del mismo color.

Por ejemplo:

Estamos en la partida, tiramos el dado, y cae en el color amarillo. Eso significa que debemos avanzar hasta el tercer casillero, es decir, el que tiene el color amarillo.

3. Cuando caemos en un casillero del que sale un puente (atajo), podemos elegir entre seguir por el camino o cruzar por el puente y cortar camino.
4. El primero en llegar a la meta será el ganador.

EVALUACIÓN.

En la libreta de registro, el docente anotará si el alumno conoce los conceptos de trayectoria y distancia, si es capaz de participar en el juego, si elige el camino más corto para llegar a la meta y si muestra interés en el juego.

Cuando se termine el juego, se repartirá al niño una hoja con dos caminos distintos, él deberá elegir el camino más corto para que el perro pueda llegar al hueso.

NOMBRE DE LA SESIÓN: LOS ATAJO	El alumno es capaz de reconocer el concepto de trayectoria y distancia.			El alumno es capaz de internalizar las nociones de trayectoria y distancia.			El alumno fue capaz de participar en el juego.			El alumno mostró interés.		
	Sí	No	En ocasiones	Sí	No	En ocasiones	Sí	No	En ocasiones	Sí	No	Aveces
Baeza Gómez Zaira			*			*	*					*
Cruz Estrada Eric Gustavo	*			*			*			*		
Cruz Vázquez Esmeralda	*			*			*			*		
De Jesús Linares Erick			*	*			*			*		
De la Cruz García Jesús			*			*	*			*		
De la Cruz Saavedra Pedro			*			*	*			*		
Domínguez Gutiérrez JoséLuis		*				*	*					*
Flores Llera Luis Enrique			*	*			*					*
Flores Pérez Miguel		*				*	*					*
Flores Pérez Ángel		*				*	*			*		
García Castañeda Jorge			*			*	*					*
García González Ismael	*			*			*			*		
González García Anallely	*			*			*			*		
Hernández Flores Yessica	*			*			*			*		
Lorenzo Lizbeth Guadalupe			*	*			*			*		
Montoya Gutiérrez Berenice	*			*			*			*		
Morales Flores Saúl	*			*			*			*		
Morales Vanesa Jacqueline	*			*			*			*		
Pérez González Victoria	*			*			*			*		
Roldán García Carlos	*			*			*			*		
Romero Misael Armando	*			*			*			*		
Saavedra Dionisio Angélica			*			*	*					*
Saavedra Romero Luis Ángel	*			*			*			*		
Salazar Ramírez Thania	*			*			*					*
Villavicencio Dulce Marlene	*			*			*					*
Villavicencio María Guadalupe	*			*			*			*		

FICHA DE INDICADOR

SESIÓN: LOS ATAJOS

	TODOS	ALGUNOS	LA MAYORIA	NINGUNO
El alumno es capaz de reconocer el concepto de trayectoria y distancia.			*	
El alumno es capaz de internalizar los conceptos de trayectoria y distancia.			*	
El alumno fue capaz de participar en el juego.	*			
El alumno mostró interés en el juego.			*	

DESCRIPCIÓN DE LA SÉPTIMA SESIÓN

JUEGO: LOS ATAJOS.

El juego llamado “los atajos” se realizó entrando de recreo, al igual que en las otras sesiones cuando se les mencionó a los niños que íbamos a jugar todos gritaron que sí.

Para iniciar el juego, se dividió al grupo en equipos de cinco integrantes y cada equipo tenía un tablero como se muestra en la hoja anexa.

Antes de comenzar el juego, se les mencionó que trayectoria y distancia son dos conceptos diferentes, los cuáles utilizamos en la vida diaria, que el camino que utilizamos para ir a la tienda, para visitar a un familiar o para llegar a la escuela se llama trayectoria y que la distancia era lo lejos o lo cerca de esa trayectoria o camino.

Para empezar, de uno por vez cada participante va tirando el dado, este avanza según el color del dado que le tocó, hasta el casillero del mismo color, por ejemplo si se tiraba el dado y caía en color amarillo, significaba que se debía avanzar hasta el casillero que tenía el mismo color, cuando se caía en un casillero del que salía un puente, ellos debían elegir entre seguir por el camino o cruzar por el puente y no seguir por los casilleros, cuando se les preguntaba por qué utilizaban el puente, su respuesta era: porque así llegó más rápido, se les preguntaba ¿ por qué llegaban más rápido? Y comentaban que porque era más corto el camino si cruzaban por el puente. Se les preguntaba si la distancia era más larga o mas corta y respondían que más corta.

Todos los alumnos se veían interesados en el juego, todos participaron, pero sobre todo la mayoría aprendió.

JUGAMOS EN EL AULA ¿DÓNDE ESTÁ?

OBJETIVO

Que los alumnos sean capaces de explorar el espacio a la par que logren una representación gráfica del mismo.

MATERIAL.

Un objeto para esconder

TIEMPO:

40 minutos

DESARROLLO.

1. Un niño sale del aula mientras el resto esconde un objeto, elegido por el grupo.
2. Al regresar, el niño se colocará en el centro del salón y comenzará a buscar el objeto, de acuerdo a las pistas que le den sus compañeros.
3. Las orientaciones o pistas pueden ser: Adelante, atrás, derecha, adentro, afuera, cerca, lejos.

Ejemplo:

*Encuentra tu estuche que está cerca de la puerta.

*Debajo del escritorio

*A tu derecha.

4. Una vez descubierto el objeto, se continúa con el juego, cambiando la ubicación de los objetos y el alumno encargado de encontrarlos.

EVALUACIÓN.

Se anotará en la libreta de registro si el alumno es capaz de explorar el espacio de manera correcta, de acuerdo a las indicaciones que le de su compañero, si participa en el juego, así como también se evaluará el interés que el alumno mostró en el grupo para ver si la clase fue dinámica y motivadora.

Después del juego, se pedirá al alumno que escoja algún objeto que se encuentre dentro de salón de clases e indicará en dónde se encuentra dicho objeto, manejando únicamente los conceptos manejados en el juego.

NOMBRE DE LA SESIÓN JUGAMOS EN EL AULA ¿DÓNDE ESTÁ?	El alumno es capaz de explorar el espacio, de acuerdo a las indicaciones de sus compañeros.			El alumno es capaz de dar bien las indicaciones para que su compañero pudiera encontrar el objeto.			El alumno fue capaz de participar en el juego.			El alumno mostró interés.		
	Sí	No	En ocasiones	Sí	No	En ocasiones	Sí	No	En ocasiones	Si	No	A veces
Baeza Gómez Zaira			*			*			*	*		
Cruz Estrada Eric Gustavo	*			*			*			*		
Cruz Vázquez Esmeralda	*			*			*			*		
De Jesús Linares Erick			*			*			*	*		
De la Cruz García Jesús			*		*				*			*
De la Cruz Saavedra Pedro			*		*				*			*
Domínguez Gutiérrez José Luis		*			*			*				*
Flores Llera Luis Enrique			*			*	*			*		
Flores Pérez Miguel		*			*		*					*
Flores Pérez Ángel		*			*		*			*		
García Castañeda Jorge	*					*	*			*		
García González Ismael			*			*	*			*		
González García Anallely			*			*	*			*		
Hernández Flores Yessica	*			*			*			*		
Lorenzo Lizbeth Guadalupe			*	*			*			*		
Montoya Gutiérrez Berenice	*			*			*			*		
Morales Flores Saúl	*			*			*			*		
Morales Vanesa Jacqueline	*			*			*			*		
Pérez González Victoria	*			*			*			*		
Roldán García Carlos	*			*			*			*		
Romero Misael Armando	*			*			*			*		
Saavedra Dionisio Angélica		*				*			*	*		
Saavedra Romero Luis Ángel	*			*			*			*		
Salazar Ramírez Thania	*			*			*			*		
Villavicencio Dulce Marlene			*			*	*			*		
Villavicencio María Guadalupe			*			*	*			*		

FICHA DE INDICADOR

SESIÓN: JUGAMOS EN EL AULA ¿DÓNDE ESTA?

	TODOS	ALGUNOS	LA MAYORIA	NINGUNO
El alumno es capaz de explorar el espacio, de acuerdo a las indicaciones de su compañero			*	
El alumno es capaz de dar bien las indicaciones para que su compañero pueda encontrar el objeto.			*	
El alumno fue capaz de participar en el juego			*	
El alumno mostró interés en el juego.			*	

DESCRIPCIÓN DE LA OCTAVA SESIÓN.

JUEGO: JUGAMOS EN EL AULA ¿DÓNDE ESTÁ?

El juego se realizó a las 12 de la tarde cuando los niños ya están cansados y aburridos y si es necesario mencionar que cuando se les habla de la palabra juego se emocionan y todos dicen que sí.

Antes de comenzar el juego, se les preguntó si tenían claro los conceptos adelante, atrás, derecha, izquierda, adentro, fuera, cerca, lejos ellos contestaron que sí.

Para comenzar el juego, cantamos una canción que nos indicaba hacia donde teníamos que movernos, la canción era la siguiente:

Un pasito hacia delante tacatacacata

Un pasito hacia tras tequetequete

Un pasito hacia la izquierda tiquitiquititi

Un pasito a la derecha tocotocototo.

Al terminar esta canción, iniciamos con el juego, se les indicó que uno de los niños iba a salir, mientras que los otros escondían un objeto, cuando entrara, sólo se iba a indicar que tenía que encontrar el objeto que estaba cerca de la puerta, debajo del escritorio, a su derecha o a su izquierda.

Se le hizo mención, de que todos íbamos a participar, que una vez descubierto el objeto se continuaría el juego cambiando la ubicación de los objetos y del alumno encargado de encontrarlo.

La mayoría de los niños participó al mencionar a su compañero hacia dónde tenía que dirigirse, algunos lo hacían de manera correcta, otros no, sobre todo cuando se trataba de indicarles que a la derecha o a la izquierda, igualmente, la mayoría logró encontrar los objetos.

La mayoría de los alumnos estaban atentos al juego, por lo cuál se puede mencionar que mostraron interés.

En esta sesión se puede percibir que necesitan ser reforzadas las nociones izquierda, derecha, aunque ya en menor grado.

JUGAMOS CARRERAS CON CUERPOS GEOMÉTRICOS.

OBJETIVO.

Que los alumnos reconozcan figuras geométricas y los elementos que las caracterizan. Así mismo que identifiquen los cuerpos geométricos en distintos objetos de la realidad espacial

MATERIAL

Cuerpos geométricos (cubo, esfera, cono, prisma y cilindro)

TIEMPO

30 minutos.

DESARROLLO.

5. Se divide a los niños en grupos de 5 elementos, jugarán entre sí carreras con los distintos cuerpos geométricos, para lo cuál marcarán en el piso un recorrido recto (a modo de pista o carrera)
6. Cada integrante del equipo tomará un cuerpo geométrico.
7. Se les da la indicación para que lancen el cuerpo Geométrico, dentro de la pista de carrera (solo se tiene la oportunidad de lanzarlo una vez).
8. Si ninguno de los cuerpos alcanza la meta, se nombrará ganador al que más cerca de la misma haya llegado.
9. Los alumnos intercambiarán los cuerpos geométricos, para que tengan la posibilidad de comprobar que existen cuerpos con caras redondas (que ruedan) y cuerpos con caras planas (que no ruedan)
10. Terminadas las carreras, se conversará con todo el grupo acerca de las características que tenían los distintos cuerpos geométricos, haciendo

hincapié en aquellas que facilitaron que los cuerpos se alejarán de la meta a se acercaran a ella.

11. Los alumnos dibujarán los cuerpos geométricos que han visto en objetos de su realidad.

EVALUACIÓN:

El maestro registrará en su libreta de anotaciones, si el alumno conoce el triángulo, la esfera, el cono y el prisma por sus características e identifica estas figuras en la realidad, así como también se evaluará la participación y el interés de los estudiantes.

Posteriormente, el docente entregará al alumno una hoja con las figuras geométricas arriba mencionadas y se les pedirá que coloreen de rojo las que ruedan y de azul las que no ruedan, también el estudiante tendrá que ponerle el nombre a las figuras. El docente deberá evaluar la hoja para ver el grado de comprensión que tuvieron los estudiantes durante el juego.

JUGAMOS CARRERAS CON LOS CUERPOS GEOMÉTRICOS	El alumno fue capaz de reconocer el triángulo, la esfera, el cono, el cubo y el prisma por sus características			El alumno fue capaz de identificar los cuerpos geométricos en los objetos de la realidad.			El alumno fue capaz de participar en el juego			interés.		
	Sí	No	En ocasiones	Sí	No	En ocasiones	Sí	No	En ocasiones	Sí	No	A veces
Baeza Gómez Zaira			*			*	*			*		
Cruz Estrada Eric Gustavo			*	*			*			*		
Cruz Vázquez Esmeralda			*	*			*			*		
De Jesús Linares Erick			*			*	*			*		
De la Cruz García Jesús			*			*	*			*		
De la Cruz Saavedra Pedro			*			*	*			*		
Domínguez Gutiérrez José Luis		*			*		*			*		
Flores Llera Luis Enrique			*			*	*			*		
Flores Pérez Miguel		*			*		*			*		
Flores Pérez Ángel		*			*		*			*		
García Castañeda Jorge			*	*			*			*		
García González Ismael			*	*			*			*		
González García Anallely			*	*			*			*		
Hernández Flores Yessica	*			*			*			*		
Lorenzo Lizbeth Guadalupe			*			*	*			*		
Montoya Gutiérrez Berenice	*			*			*			*		
Morales Flores Saúl	*			*			*			*		
Morales Vanesa Jacqueline			*	*			*			*		
Pérez González Victoria			*	*			*			*		
Roldán García Carlos	*			*			*			*		
Romero Misael Armando	*			*			*			*		
Saavedra Dionisio Angélica		*				*	*			*		
Saavedra Romero Luis Ángel	*			*			*			*		
Salazar Ramírez Thania			*	*			*			*		
Villavicencio Dulce Marlene			*	*			*			*		
Villavicencio María Guadalupe			*			*	*			*		

FICHA DE INDICADOR

SESIÓN: JUGAMOS CARRERAS CON LOS CUERPOS GEOMÉTRICOS.

	TODOS	ALGUNOS	LA MAYORIA	NINGUNO
El alumno es capaz de reconocer, el triángulo, la esfera, el cono, el prisma, el cubo por su nombre		*		
El alumno es capaz de identificar los cuerpos geométricos en los objetos de la realidad.			*	
El alumno es capaz de participar en el juego.	*			
El alumno mostró interés en el juego.	*			

DESCRIPCIÓN DE LA NOVENA SESIÓN.

JUEGO: JUGAMOS CARRERAS CON LOS CUERPOS GEOMÉTRICOS.

Este juego se realizó entrando del recreo y también como las sesiones anteriores los niños se alegraron cuando escucharon la palabra: juego.

Para esta sesión, se le pidió un cubo, una esfera, un cono, un prisma y un cilindro a cada uno de los niños.

Antes de iniciar el juego, se les preguntó como se llamaban las figuras que traían, la mayoría sólo conoce la esfera y el triángulo, mientras que los otros nombres de las demás figuras no se las sabían.

Se les mencionó el nombre de las figuras, al mismo tiempo que iban palpando la figura y repitiendo su nombre. Posteriormente, se formaron equipos de seis niños, cada uno de los equipos dibujo en el patio un recorrido recto y ancho, también, cada uno de los integrantes del equipo seleccionó un cuerpo geométrico y lo puso en el lugar de la salida.

Se les indicó que cuando el maestro diera la señal, ellos tenían que dar un empujón a su cuerpo geométrico, que sólo se daría un empujón y que ganaría el cuerpo que llegará a la meta o que estuviera más cerca de ella.

Entre los integrantes del equipo, tendrían que cambiar de cuerpo geométrico y repetirían la actividad, con la intención de que ellos comprobaran que existen cuerpos con caras redondas (que ruedan) y cuerpos con caras planas (que no ruedan).

Efectivamente, la mayoría de los niños comentaba que su compañerito había ganado, porque el cuerpo que él tenía rodaba y que el suyo no.

Todos los alumnos participaban en el juego, todos se mostraban interesados en lo que realizaban, hasta pidieron que siguiéramos jugando.

Al finalizar el juego, ya en el salón de clases se comentó cuáles eran las características que tenían los cuerpos que facilitaron que los cuerpos se acercarán más a la meta, todos se mostraron muy participativos.

En la hoja de ejercicios que se les repartió, la mayoría pudo identificar las figuras que ruedan y las que no, algunos pudieron identificar las figuras por su nombre y otros no.

JUGAMOS A LA LOTERÍA.

OBJETIVO:

Que los alumnos clasifiquen objetos por sus atributos y características

MATERIAL.

Una bolsa oscura

Frijoles o piedritas

Una cartulina

DURACIÓN: 15 minutos.

DESARROLLO.

1. Dividimos la cartulina en cuatro casilleros como lo muestra el anexo 6
2. En un casillero dibujamos un triángulo, en otro un cuadrado, después un rectángulo y en el último casillero un círculo.
3. Pintamos cada figura de diferente color: rojo, azul, verde o amarillo.
4. Ponemos las fichas que están en la bolsa (de manera que no se vean las fichas), uno del equipo saca la ficha y canta, indicando solamente su forma y color, sin tener en cuenta el tamaño. Por ejemplo:
"Cuadrado verde"
"Círculo rojo"
"Rectángulo azul"
5. Quien tiene en su cartón esa forma y solo, anota poniendo un frijol.
6. Gana el primero que completa el cartón.
7. Podemos jugar con uno o más cartones cada uno.

EVALUACIÓN.

Se evaluará mediante los indicadores de la lista de cotejo, en donde el docente podrá darse cuenta si el alumno identifica los objetos por sus atributos, así como por sus características, si participó en el juego y si mostró interés en el mismo.

Después del juego, el docente deberá repartir a los estudiantes, una hoja donde estén las figuras antes mencionadas y se les pedirá que pinten los cuadrados de un color, los círculos de otro y los rectángulos de otro, para que el docente pueda verificar si el alumno logró identificar las figuras por sus atributos y características.

JUGAMOS A LA LOTERÍA	El alumno fue capaz de reconocer o identificar los objetos por sus atributos.			El alumno fue capaz de identificar los objetos por sus características.			El alumno fue capaz de participar en el juego.			El alumno mostró interés		
	Sí	No	En ocasiones	Sí	No	En ocasiones	Sí	No	En ocasiones	Si	No	A veces
Baeza Gómez Zaira	*			*			*			*		
Cruz Estrada Eric Gustavo	*			*			*			*		
Cruz Vázquez Esmeralda	*			*			*			*		
De Jesús Linares Erick	*			*			*			*		
De la Cruz García Jesús	*					*			*			*
De la Cruz Saavedra Pedro	*					*	*				*	
Dominguez Gutierrez Jose Luis		*			*			*		*		
Flores Llera Luis Enrique	*					*			*	*		
Flores Pérez Miguel		*				*			*	*		
Flores Pérez Ángel		*			*				*	*		
García Castañeda Jorge	*			*			*			*		
García González Ismael	*			*			*			*		
González García Anallely	*			*			*			*		
Hernández Flores Yessica	*			*			*			*		
Lorenzo Lizbeth Guadalupe	*			*			*			*		
Montoya Gutiérrez Berenice	*			*			*			*		
Morales Flores Saúl	*			*			*			*		
Morales Vanesa Jacqueline	*			*			*			*		
Pérez González Victoria	*			*			*			*		
Roldán García Carlos	*			*			*			*		
Romero Misael Armando	*			*			*			*		
Saavedra Dionisio Angélica			*			*			*			*
Saavedra Romero Luis Ángel	*			*			*			*		
Salazar Ramírez Thania	*			*			*			*		
Villavicencio Dulce Marlene	*			*			*			*		
Villavicencio María Guadalupe			*	*			*			*		

FICHA DE INDICADOR

SESIÓN: JUGAMOS A LA LOTERÍA

	TODOS	ALGUNOS	LA MAYORIA	NINGUNO
El alumno es capaz de identificar los objetos por sus atributos.			*	
El alumno es capaz de identificar los objetos por sus características.			*	
El alumno es capaz de participar en el juego.			*	
El alumno mostró interés en el juego.			*	

DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN: JUGAMOS A LA LOTERÍA

Este juego se realizó entrando del receso, el material que se ocupó se pidió de tarea, como sabían que con este material íbamos a jugar la mayoría cumplió, solo dos niños no lo llevaron.

Para este juego, los niños se reunieron en equipos de 5 integrantes, cada equipo tenía una bolsa de fichas en donde venían los dibujos que estaban en los cartones (los cuáles habían traído de tarea), sólo que de diferentes colores.

Para iniciar el juego, cada uno de los integrantes del equipo sacaba una ficha y cantaba indicando solamente la forma y el color de la figura, sin tener en cuenta el tamaño, por ejemplo: cuadrado verde, círculo rojo, rectángulo azul. Quien tuviera en su cartón la forma y el color iba poniendo un fríjol o una ficha, el que llenará primero su cartón ganaría.

En este juego, la mayoría de los estudiantes logró identificar los objetos por su color, o atributo, sólo cuatro niños no lograron hacerlo, por lo tanto, al momento de cantarle a sus compañeros lo hacían mal, pero los niños de su equipo los ayudaban, la mayoría también logró identificar los objetos por sus características (círculo, triángulo).

La mayoría de los alumnos participó en el juego, porque otros se distraían y no escuchaban lo que sus compañeros les estaban cantando.

Casi todos los niños mostraron interés en el juego.

Durante este juego, se observó que ya se les facilitó más identificar las figuras geométricas que estaban en el cartón, ya sea por su color o forma.

Los mismos niños que no lograron identificar las figuras y los colores, no pudieron pintar correctamente las figuras como se les había indicado.

UN DOMINO DIFERENTE

OBJETIVO.

Que el alumno identifique el triángulo, círculo, cuadrado y rectángulo por su nombre.

MATERIAL.

El niño deberá llevar 10 figuras geométricas (triángulo, círculo, cuadrado y rectángulo) dibujadas en una cartulina así como también los nombres de estas figuras. En el salón las recortará

TIEMPO.

40 MINUTOS.

DESARROLLO.

Se juega por equipos.

Se juega haciendo coincidir las figuras con su nombre

Gana el que se queda sin fichas o el que tiene menos fichas cuando ya no se puede seguir jugando

EVALUACIÓN.

Se evaluará los indicadores de la lista de cotejo, el profesor deberá anotar en la libreta de observaciones si el alumno es capaz de identificar el cuadrado, el círculo y el rectángulo por su nombre, si logró hacer coincidir las figuras con su nombre, se evaluará la participación y el interés que el estudiante muestra en el juego.

Al terminar el juego, el docente repartirá al estudiante una hoja donde vengan las figuras antes mencionadas y le pedirá al alumno que anote el nombre de cada una, para verificar si logró identificarlas o no.

NOMBRE DE LA SESIÓN. UN DOMINO DIFERENTE	El alumno es capaz de identificar el cuadrado, el círculo y el rectángulo por su nombre.			El alumno es capaz de hacer coincidir las figuras con su nombre.			El alumno fue capaz de participar en el juego.			El alumno mostró interés.		
	Sí	No	En ocasiones	Sí	No	En ocasiones	Sí	No	En ocasiones	Si	No	Aveces
Baeza Gómez Zaira	*			*			*			*		
Cruz Estrada Eric Gustavo	*			*			*			*		
Cruz Vázquez Esmeralda	*			*			*			*		
De Jesús Linares Erick	*			*			*			*		
De la Cruz García Jesús	*			*			*			*		
De la Cruz Saavedra Pedro	*			*			*			*		
Domínguez Gutiérrez José Luis			*			*	*			*		
Flores Llera Luis Enrique	*			*			*			*		
Flores Pérez Miguel			*			*	*			*		
Flores Pérez Ángel		*				*	*			*		
García Castañeda Jorge	*			*			*			*		
García González Ismael	*			*			*			*		
González García Anallely	*			*			*			*		
Hernández Flores Yessica	*			*			*			*		
Lorenzo Lizbeth Guadalupe	*			*			*			*		
Montoya Gutiérrez Berenice	*			*			*			*		
Morales Flores Saúl	*			*			*			*		
Morales Vanesa Jacqueline	*			*			*			*		
Pérez González Victoria	*			*			*			*		
Roldán García Carlos	*			*			*			*		
Romero Misael Armando	*			*			*			*		
Saavedra Dionisio Angélica	*					*	*			*		
Saavedra Romero Luis Angel	*			*			*			*		
Salazar Ramírez Thania	*			*			*			*		
Villavicencio Dulce Marlene	*			*			*			*		
Villavicencio María Guadalupe	*			*			*			*		

FICHA DE INDICADOR

SESIÓN: UN DOMINO DIFERENTE.

	TODOS	ALGUNOS	LA MAYORIA	NINGUNO
El rectángulo es capaz de identificar el cuadrado, el círculo, el rectángulo por su nombre			*	
El alumno es capaz de hacer coincidir las figuras con sus nombres.			*	
El alumno es capaz de participar en el juego.	*			
El alumno mostró interés en el juego.	*			

DESCRIPCIÓN DE LA ONCEAVA SESIÓN.

JUEGO: UN DOMINO DIFERENTE.

En este juego, se les repartió a las mamás unas copias en donde venía el modelo del domino que íbamos a utilizar en el juego, ellas lo realizaron en cartulina. Todos cumplieron con el material, cuando se les mencionó a los alumnos que íbamos a jugar brincaron de gusto.

Antes de comenzar el juego, se les mostró a los estudiantes la figura de un círculo, un cuadrado, y un rectángulo, ellos indicaban el nombre, la mayoría de los alumnos conoce o identifica las figuras anteriores por su nombre.

Se les indicó que tenían que hacer coincidir las figuras con su nombre, sólo tres de veintiséis en ocasiones se equivocaban.

La mayoría de los alumnos participaba correctamente en el juego, así mismo la mayoría se mostraba interesado en el juego, como estaban muy atentos, se daban cuenta fácilmente cuando un compañerito se equivocaba.

Se puede terminar la descripción, comentando que la mayoría ya logra identificar el cuadrado, el rectángulo y el círculo por su nombre y por su forma.

¡UN GRAN DESAFÍO!

OBJETIVO

Que los alumnos utilicen diferentes figuras geométricas para armar un dibujo.
(Cuadrado, rectángulo, círculo y triángulo)

MATERIAL

1 hoja

TIEMPO.

30 minutos.

DESARROLLO.

1. En la hoja, el alumno debe representar un objeto de su entorno a través de figuras geométricas.
2. El alumno deberá contar cuántas figuras utilizó en su dibujo y cuáles utilizó.
3. Gana el que utilizó más figuras geométricas.

EVALUACIÓN.

El docente evaluará por medio de la observación, registrando en su libreta si el estudiante utilizó figuras como; el cuadrado, el rectángulo, el círculo y el triángulo para armar su dibujo, así como también se evaluará el interés en dicha actividad para verificar si resultó dinámica y motivadora.

Al terminar el dibujo, el alumno deberá poner en su dibujo cuántos cuadrados, cuántos rectángulos, círculos y triángulos utilizó para armar su dibujo. Lo anterior, le servirá al docente para verificar si el alumno conoce dichas figuras por su nombre.

¡UN GRAN DESAFIO!	utilizar el rectángulo, el círculo el cuadrado y el triángulo para armar un dibujo.			distinguir las figuras geométricas.			el dibujo con puras figuras.			interés.		
	NOMBRE DE LOS ALUMNOS	Sí	No	En ocasiones	Sí	No	En ocasiones	Sí	No	En ocasiones	Si	No
Baeza Gómez Zaira	*			*			*			*		
Cruz Estrada Eric Gustavo	*			*			*			*		
Cruz Vázquez Esmeralda	*			*			*			*		
De Jesús Linares Erick	*			*			*			*		
De la Cruz García Jesús	*			*			*			*		
De la Cruz Saavedra Pedro	*			*			*			*		
Domínguez Gutiérrez José Luis	*					*		*				*
Flores Llera Luis Enrique	*			*			*					*
Flores Pérez Miguel	*					*		*				*
Flores Pérez Ángel	*					*		*				*
García Castañeda Jorge	*			*			*			*		
García González Ismael	*			*			*			*		
González García Anallely	*			*			*			*		
Hernández Flores Yessica	*			*			*			*		
Lorenzo Lizbeth Guadalupe	*			*			*			*		
Montoya Gutiérrez Berenice	*			*			*			*		
Morales Flores Saúl	*			*			*			*		
Morales Vanesa Jacqueline	*			*			*			*		
Pérez González Victoria	*			*			*			*		
Roldán García Carlos	*			*			*			*		
Romero Misael Armando	*			*			*			*		
Saavedra Dionisio Angélica	*					*	*			*		
Saavedra Romero Luis Angel	*			*			*			*		
Salazar Ramírez Thania	*			*			*			*		
Villavicencio Dulce Marlene	*			*			*			*		
Villavicencio María Guadalupe	*			*			*			*		

FICHA DE INDICADOR

SESIÓN: UN DOMINO DIFERENTE.

	TODOS	ALGUNOS	LA MAYORIA	NINGUNO
El rectángulo es capaz de identificar el cuadrado, el círculo, el rectángulo por su nombre			*	
El alumno es capaz de hacer coincidir las figuras con sus nombres.			*	
El alumno es capaz de participar en el juego.	*			
El alumno mostró interés en el juego.	*			

DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN: ¡UN GRAN DESAFÍO!

Esta actividad se realizó 40 minutos antes de salir, a las 12:20 hrs.

Se le repartió a cada uno una hoja, cuyas instrucciones decían que se tenía que usar cuadrados, círculos, rectángulos y triángulos para armar un dibujo. Así mismo se les hizo mención de que sólo podían utilizar las figuras antes mencionadas, y que el dibujo que tuviera más figuras geométricas sería el ganador y se le premiaría con un juguete.

Todos los niños utilizaron las figuras arriba mencionadas.

Otros niños no sólo utilizaron las figuras geométricas que estaban permitidas, sino que utilizaron otras figuras para completar el dibujo, otros pocos se distraían y no realizaban rápido su dibujo.

Al terminar su dibujo, se les repartió una hoja donde venían las figuras que se utilizaron para esta sesión, delante de las figuras, el estudiante tenía que anotar cuántos círculos, cuadrados, rectángulos y triángulos había utilizado

La mayoría de los niños realizó bien la actividad, lo que permitió verificar que ya tenían mejor integrados los conceptos de las figuras antes mencionadas.

VI. EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN DE LA ALTERNATIVA

Aunque durante la aplicación de los juegos propuestos para este proyecto se presentaron algunas dificultades, como el incumplimiento del material en las primeras sesiones, el que dos de los alumnos no cursaron preescolar y no distinguían derecha- izquierda, en general, puedo mencionar que resultó muy satisfactorio comprobar que en la mayoría de las sesiones los estudiantes lograron los objetivos que se proponían para cada clase.

Resultó muy interesante ver como los niños se divertían en los juegos propuestos, intercambiaban ideas, establecían normas y en la mayoría de los casos respetaban reglas, pero resultó aún más satisfactorio el darse cuenta por medio de la observación y de la aplicación de algunos juegos, como los niños estaban logrando mejorar sus relaciones espaciales, ya no les era tan difícil identificar izquierda-derecha en relación con su cuerpo y con los objetos, aunque es necesario resaltar que aún hace falta reforzar más ese aspecto.

La clase fue más dinámica y motivadora, se percibía un ambiente agradable, en donde ya no había bostezos, había atención, gritos de emoción, diálogos y sobre todo aprendizajes.

Claro que no se presentó en todos, pues algunos niños, en algunas sesiones si se distraían.

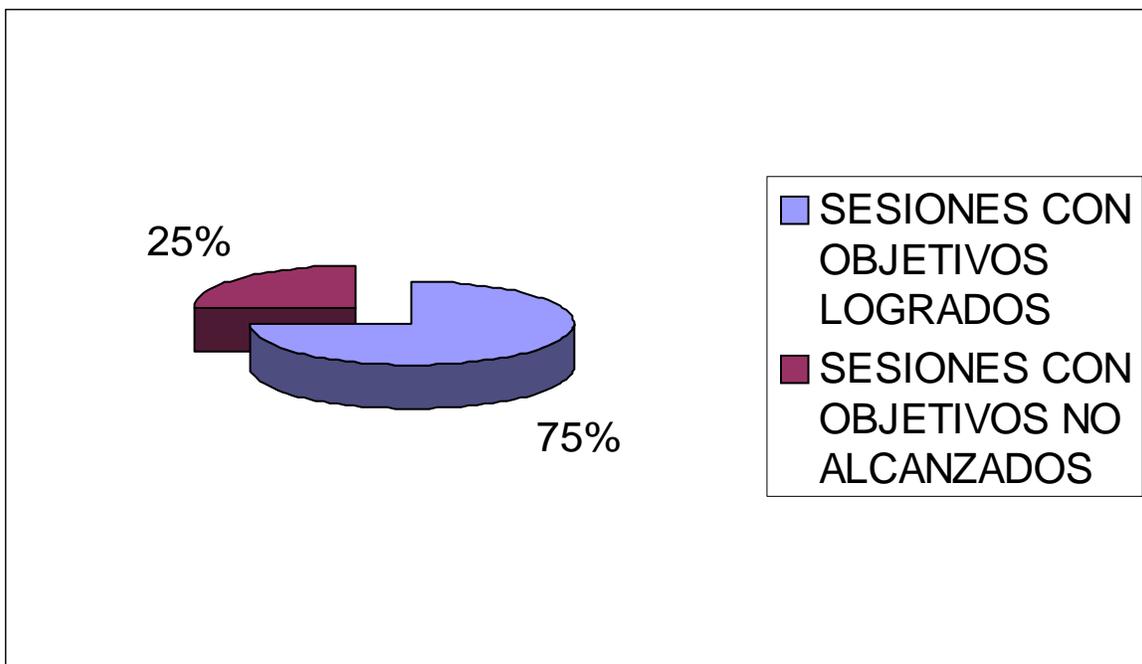
Se logró comprobar cómo el juego es una herramienta útil para lograr clases dinámicas, motivadoras y lograr aprendizajes significativos, además de favorecer el aspecto social, físico y emocional del niño.

VII. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

En general, se puede comentar con mucha satisfacción, que la alternativa de solución presentada en este proyecto dio resultado pues la mayoría de los estudiantes además de estar motivados en las clases, lograban los objetivos propuestos para cada sesión, por lo tanto puedo decir que sí se logró interesar a los niños en la clase y hubo aprendizajes significativos.

Para mostrar el porcentaje de logros alcanzados, se muestra la siguiente gráfica:

Gráfica 2. “OBJETIVOS ALCANZADOS”



Ro

sano(2004) Con la gráfica anterior, quiero resaltar que la alternativa propuesta es este proyecto dio resultado.

Los datos de la gráfica se obtuvieron mediante el análisis de la aplicación de la alternativa de solución propuesta para el proyecto.

Considero que el porcentaje de objetivos no logrados, se debe principalmente a que los niños que no lograron realizar bien las actividades en los juegos, no

cursaron preescolar y tenían problemas familiares, pues provienen de familias desintegradas, por lo tanto les hace falta mucho amor y atención. Aunque sí es necesario mencionar que antes de aplicar la alternativa, los niños eran muy callados, no participaban, cuando se empezó a aplicar la alternativa ya platicaban más con sus compañeros, conmigo y se mostraban más participativos, con esto se puede mencionar, que efectivamente el juego ayuda a mejorar el aspecto físico, social y cognitivo de los alumnos, por ello puedo mencionar que todo lo expuesto en el marco teórico resultó positivo, pues es cierto que el juego es una actividad interesante para los niños, les ayuda a tener más confianza y respeto, influye en la motivación, mejora la convivencia social, les ayuda a hacer ejercicio físico y sobre todo ayuda a mejorar los aprendizajes y a hacerlos más significativos

CONCLUSIONES

La propuesta de innovación que se realizó dentro de la Universidad Pedagógica Nacional sirve para lo siguiente:

- ❖ Para que el docente tenga presente que el proceso de enseñanza-aprendizaje debe ser dinámico, abierto y debe satisfacer las necesidades e intereses de los estudiantes, por lo cuál se debe recurrir al juego, ya que ésta actividad les interesa mucho a los niños, sobre todo de educación primaria.
- ❖ Para lograr clases más dinámicas y motivadoras que ayuden a mejorar nuestra práctica docente, repercutiendo en los aprendizajes de los niños.
- ❖ Para lograr que los niños se interesen en las clases, aprendan a socializarse y que de esta socialización surjan nuevos aprendizajes.
- ❖ Para que los alumnos vean a la escuela como un centro de conocimientos y diversiones y no cómo un lugar exclusivamente de trabajo.
- ❖ Para que los niños expresen sentimientos y conflictos, descarguen emociones y den escape a la agresividad, el temor y la tensión.
- ❖ Para favorecer el desarrollo afectivo, social, físico y emocional del estudiante.
- ❖ Para estimular la imaginación del niño y desarrollar su creatividad
- ❖ Para aprender valores, como la cooperación, el respeto y la honestidad.
- ❖ Para que el niño experimente, descubra, utilice su cuerpo y su personalidad.

- ❖ Para mejorar la calidad en el aprendizaje.

SUGERENCIAS.

En la propuesta que se realizó tiene que tomarse en cuenta:

- ❖ El medio en el que se encuentra la escuela, la edad de los niños y el tipo de juego a utilizar, de acuerdo a las metas que se propongan.
- ❖ El tiempo que se práctica en el juego debe estar de acuerdo a las características físicas y emotivas del alumno.
- ❖ Debe tomarse al juego sólo como una herramienta, no debe utilizarse en todo momento, pues se traicionaría el concepto de juego.
- ❖ El profesor debe conocer y dominar el juego.
- ❖ Se debe contar con el material indispensable para el juego.

BIBLIOGRAFÍA.

ARANGO, María Teresa, Infante, Eloisa; López, Bernal (1998), *Aprendiendo y Creciendo Juntos*. Colombia, Ibalpe.

ARANGO, María Teresa; Infante, Eloisa; López, Bernal (1998), *Juguemos con los niños*. Colombia, Ibalpe.

ARIAS, Ochoa Marcos Daniel, El proyecto Pedagógico de Acción Docente
En: *Antología Contexto y Valoración de la Práctica Docente Propia*, UPN plan 1994

BATLLORI Jorge (2001), *Educación Jugando*. España, Gil Editores, 64 p.

CANAL, María Fernanda (2000), *El gran libro de los juegos*. España, Gil Editores, 192 p.

CARR, Wilfred (1988), Los paradigmas de la investigación educativa
En: *Antología Investigación de la Práctica Docente Propia*, UPN plan 1994.pp.
18-32

ELLIOTT, John (1991) Las características fundamentales de la investigación acción
En: *Antología Investigación de la Práctica Docente Propia*, UPN plan 1994.pp.
35-41

Enciclopedia, Jardincito en acción (2000). Colombia, Reymo, 640p.

INCARBONE, Oscar, *Juego y Movimiento*. México, Gil Editores, 280 p.

JEAN, Piaget, La clasificación de los Juegos y su evolución a partir de la aparición del lenguaje.
En: *Antología del Juego, UPN, plan 1994*. pp. 28-40

LÓPEZ, Antonio (2002), *Un juego para cada día, 365 días del año*. Madrid-España, Cultural.

LOZANO, Lucero (1997), *Técnicas Dinámicas y Juegos Didácticos*. México

NARVARTE , Mariana (2000), *Trastornos Escolares*. España, Gil Editores, 275p.

Psicología Infantil y Juvenil

RUBIN, Silvia, *Juguemos en el Kinder(2000), Proyectos Integradores*. Colombia, Gil Editores, 140 p.

SÁNCHEZ, Sergio (1995), *Diccionario De Las Ciencias de la Educación*. México, Antillana, 1431 p.

SUDERE, Rosa (2001), *La disciplina en el aula, actividades para situaciones problemáticas*. México, Gil Editores, 249 p.

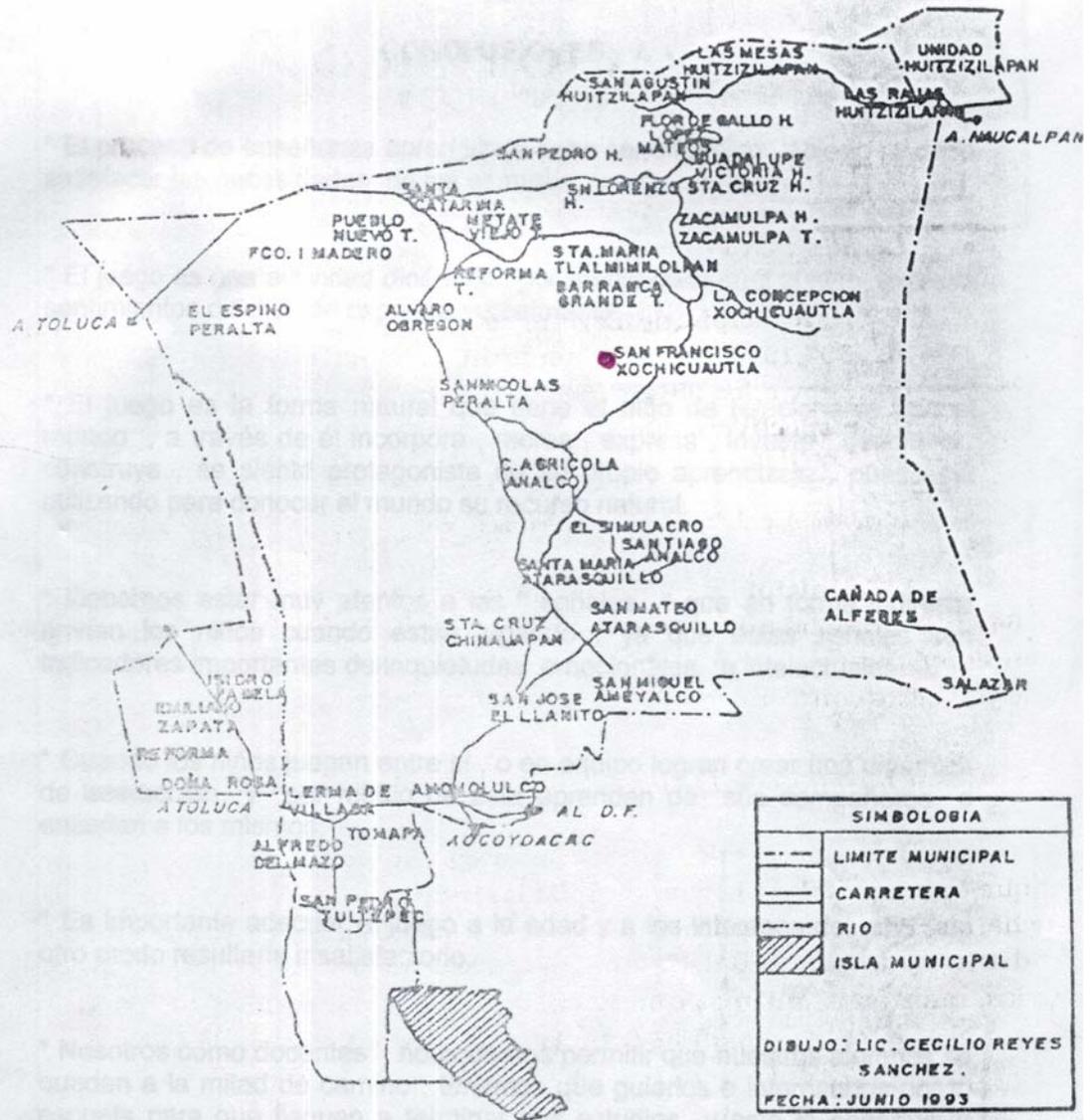
SUAREZ, Silvia (2000), *Talleres Didácticos*. Colombia, Gil Editores, 252p.

RELACIÓN DE ANEXOS.

NÚMERO DEL ANEXO	NOMBRE DEL ANEXO	PAGINA
Anexo 1	Ubicación Geográfica del Municipio de Lerma	102
Anexo 2	Cuestionario Aplicado a los alumnos	103
Anexo 3	Tablero para el juego de prendas	105
Anexo 4	Tablero de los Atajos	106
Anexo 5	Los animales	107
Anexo 6	Cartones de jugamos a la lotería	108
Anexo 7	Fichas de jugamos a la lotería	109

ANEXOS.

MUNICIPIO DE LERMA



ANEXO 1

ESCUELA PRIMARIA “ANSELMO CAMACHO”
CLAVE 15DPR2435
ZONA ESCOLAR 033. SECTOR VII

CUESTIONARIO

Cuestionario realizado a los alumnos de primer año de la escuela primaria “Anselmo Camacho”

Nombre del alumno: _____

Contesta las siguientes preguntas:

1.- ¿Qué es lo que te gusta de tu maestra?

2.- ¿Qué no te gusta de la maestra?

3.- ¿Prefieres trabajar con el libro o con el material que te da la maestra?

4.- ¿Qué actividades te gustaría que hiciera tu maestra?

5.- ¿Qué es lo que más te gusta hacer y por qué?

6.- ¿Cuáles son las actividades que realizas cuando sales de la escuela?

7.- ¿Qué te gusta más jugar o estudiar?

8.- ¿Qué juegos realizas?

TABLERO PARA EL JUEGO DE PRENDAS



ANEXO 3

TABLERO DE LOS ATAJOS



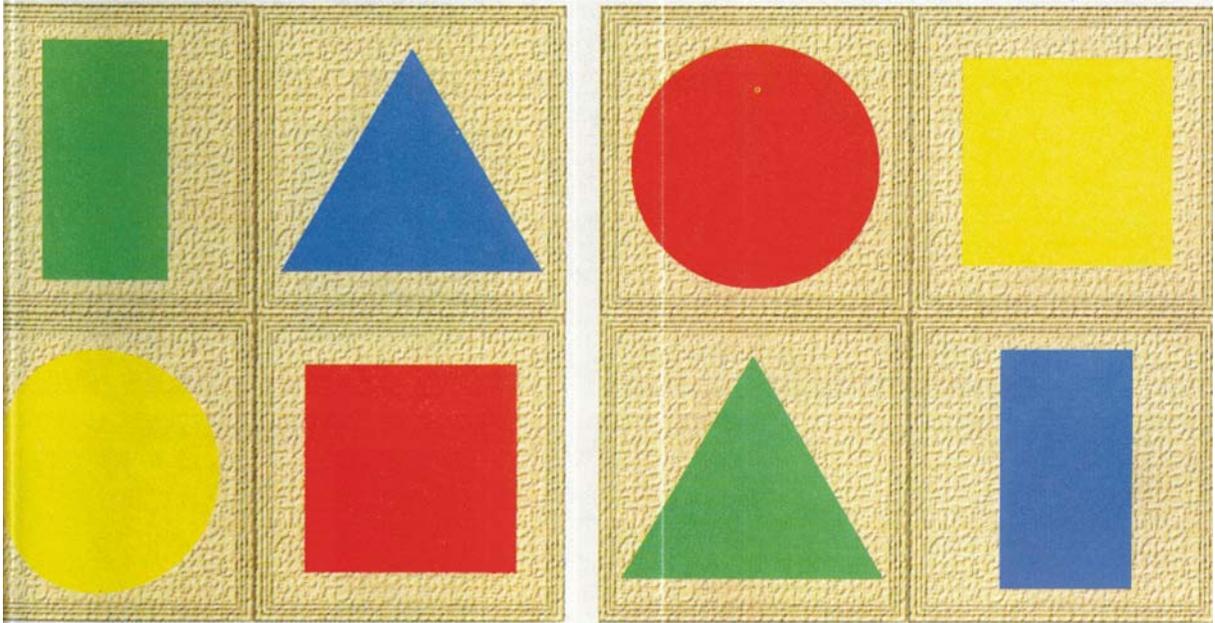
ANEXO 4

LOS ANIMALES



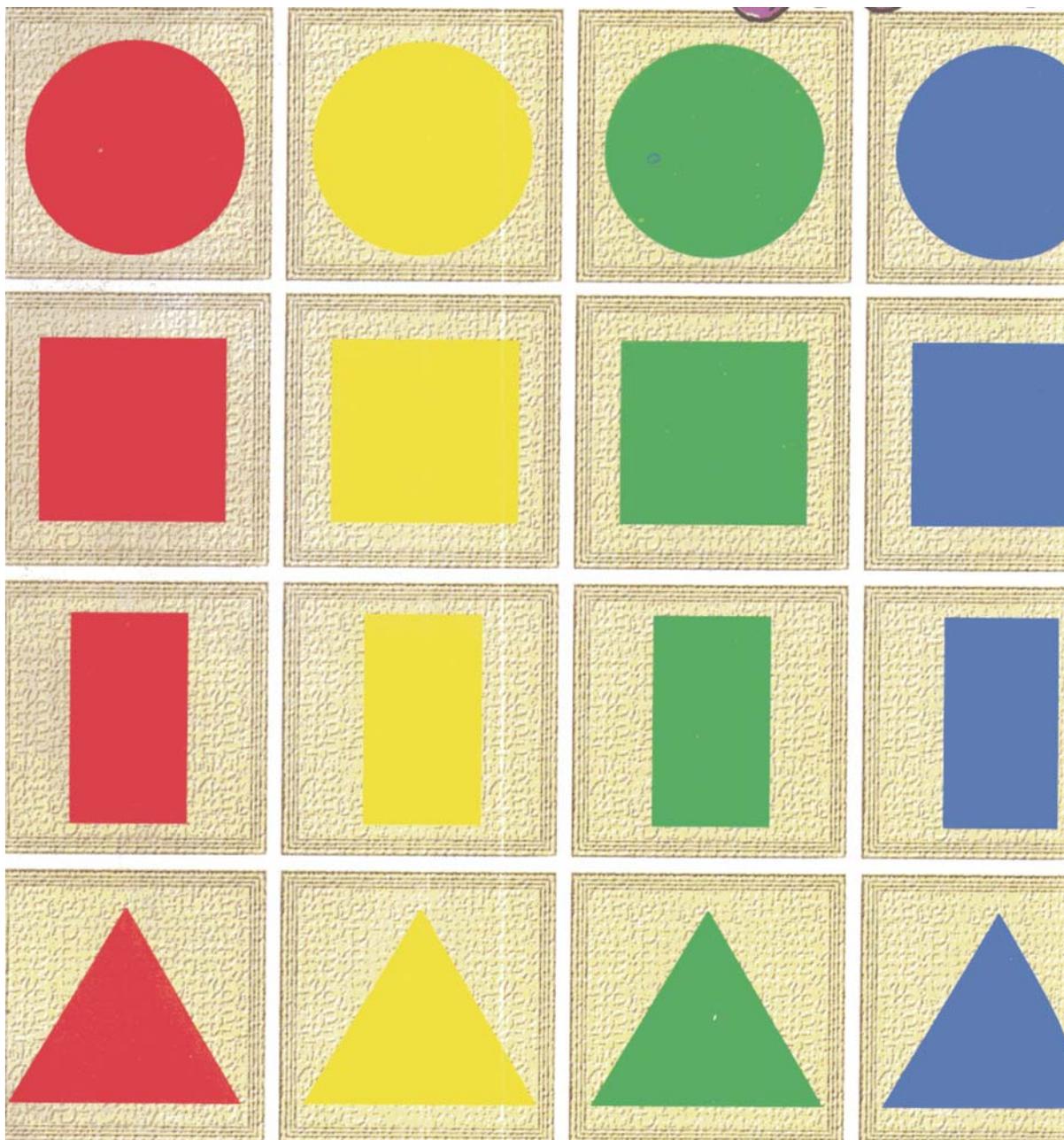
ANEXO 5

CARTONES DE: JUGAMOS A LA LOTERÍA



ANEXO 6

FICHAS DE: JUGAMOS A LA LOTERÍA



ANEXO 7