SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 162

El juego como estrategia para lograr la atención del niño en preescolar.

SANDY BERENICE NAVA VALENCIA.

ZAMORA, MICH. JUNIO DE 2011.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 162

El juego como estrategia para lograr la atención del niño en preescolar.

PROPUESTA DE INNOVACIÓN VERSIÓN ACCIÓN DOCENTE, QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

PRESENTA:

SANDY BERENICE NAVA VALENCIA.

ZAMORA, MICH. JUNIO DE 2011.

Gobierno del Estado de Michoacán
Secretaría de Educación en el Estado
Universidad Pedagógica Nacional
Unidad UPN-162 Zamora, Mich.

MICHOACÁN TRABAJA

SECCIÓN: ADMINISTRATIVA
MESA: C. TITULACIÓN
OFICIO: CT/084-11

ASUNTO: Dictamen de trabajo de titulación.

Zamora, Mich., 22 de junio de 2011.

PROFRA. SANDY BERENICE NAVA VALENCIA
P R E S E N T E.

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales, y después de haber analizado el trabajo de titulación opción Propuesta de Innovación, versión Acción Docente; titulada **"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA LOGRAR LA ATENCIÓN DEL NIÑO EN PREESCOLAR"**, a propuesta del Director del Trabajo de Titulación, Mtro. José Jaciel Anguiano Munguía, le manifiesto que reúne los requisitos a que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar cuatro ejemplares y dos discos compactos como parte de su expediente al solicitar el examen.

A T E N T A M E N T E
EL PRESIDENTE DE LA COMISIÓN

MTRO. JOAQUÍN LÓPEZ GARCÍA

S.E.P.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD UPN-162
ZAMORA

Privada 20 de Noviembre No. 1 Col. 20 de Noviembre C.P. 59660 ZAMORA, MICH., TEL Y FAX. (01-351) 520-46-59 y 60
Correo electrónico** upnzra162@prodigy.net.mx **página: www.upn162-zamora.edu.mx

Prólogo.

Llegó el día en que cumplo una meta más en mi vida, una meta en la cual me siento orgullosa y al mismo tiempo agradecida con toda mi familia que me apoyó en todo este transcurso, con las cuales quiero compartir mi felicidad por este logro tan anhelado.

¡GRACIAS!

A MIS MAESTROS: a todos y cada uno de ellos por los conocimientos que me inyectaron día con día en el transcurso de mi formación como docente, contribuyendo de manera sólida para mi educación, para ser una persona disciplinada y consciente de mi profesión.

A MIS ALUMNOS: que día con día me nutrieron de grandes satisfacciones.

A MIS PADRES: Josefina y Valentín, por el apoyo incondicional.

A MIS HERMANOS: quienes con su entusiasmo y apoyo moral me motivaron para seguir adelante con la profesión que he elegido. Los quiero mucho.

A MIS HIJOS: Leyly y Tadeo que fueron la fuerza para que día a día luchara por ser mejor.

A MI ESPOSO: gracias por tu apoyo, te quiero mucho.

A todas esas personas que sin darse cuenta se ganaron mi más grande admiración, son mi inspiración y me motiva a seguir superándome en todos los aspectos: Irma, Laura, Mireya.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN……6

CAPÍTULO 1. LA SELECCIÓN DELTEMA……9

1.1.- El problema……10

1.2.- Diagnóstico……11

1.2.1.- Tipos de diagnóstico……12

1.3- Contexto……16

1.4.- Instrumentos de la investigación……18

1.5.- la importancia del tema……19

1.6.- Teorías del juego……20

1.7.- Propósitos……23

1.8.- Justificación……23

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓ……25

2.1.- Definiciones de paradigmas……26

2.2.- Selección del Paradigma……27

2.3.- Tipos de proyectos……30

2.4.- Esquemas de los proyectos……33

CAPÍTULO 3. ALTERNATIVA……36

3.1 Diseño……37

~~3.2.- Estrategia: 1~~……44

3.3.- Estrategia: 2……50

3.4.- Estrategia: 3……57

3.5.- Informes……65

3.6 Método de sistematización de la práctica……73

CONCLUSIONES……..75

BIBLIOGRAFÍA……77

ANEXOS……79

INTRODUCCIÓN.

El presente trabajo no ha sido elaborado con el afán de construir un discurso pretencioso, más bien trata de comunicar una experiencia genuina de observación y práctica de enseñanza en el nivel de preescolar.

En este proyecto de innovación se trabajará el tema**:** El juego como estrategia para lograr la atención del educando en preescolar.

Sabemos que es importante que el alumno esté atento en el aula durante todo proceso de aprendizaje para lograr que éste sea significativo, que le permita acceder otros conocimientos, para que de esa manera tengan buenos cimientos que le servirán para continuar sus estudios.

La atención consiste en que el alumno ponga interés en lo que hace, ya que la atención es necesaria para el aprendizaje.

El alumno es un órgano completo, que crece y se desarrolla hasta alcanzar su madurez. El crecimiento depende de tantos factores internos como de influencias externas, me he podido dar cuenta que el ritmo de aprendizaje de los alumnos no es el mismo, por la simple razón de que el niño tiene sus propios objetivos y tendencias. Se interesa por:

- El juego
- Actividad física
- Manipulación de objetos y
- Las actividades mentales.

Por lo anterior mi objeto de estudio es basarme en el juego, ya que Educar, y por lo tanto aprender, debe ser un proceso activo, puesto que el niño prácticamente sólo aprende con la acción y actuación. Únicamente el conocimiento practicado quedará grabado en su mente. De ahí la utilidad del juego en el niño que se inicia en el proceso de aprendizaje.

Jugar es el método ideal para un aprendizaje significativo porque es natural, activo y muy motivador para la mayoría de los niños. Los juegos hacen que sus participantes se impliquen constantemente en procesos de acción, reacción, sensación y experimentación.

En el primer capítulo el tema que se aborda es: la selección del tema, nació éste, a través de las experiencias que se tuvieron en las prácticas cotidianas, este capítulo aborda ocho subtemas en la cual a continuación se mencionan:

El problema: en éste se menciona el concepto de problema y cómo influye en la práctica docente.

Diagnóstico: esta herramienta ayudó a conocer a los educandos y a rescatar las evidencias que el maestro necesita acerca de los conocimientos de los alumnos.

Tipos de diagnóstico: se mencionan los tipos de diagnósticos, estos facilitaron a detectar las problemáticas que existían en el aula.

Contexto: en él se describe el Jardín de niños José Espinoza Rivera, es la parte esencial para proceder en este proyecto de innovación.

Instrumentos de investigación: las herramientas que se utilizaron fueron la observación directa y entrevistas, estás ayudaron a aportar información necesaria para la posible solución al problema.

La importancia del tema: en este apartado se define el por qué la intención del juego en este proceso de aprendizaje.

Teorías del juego: éstas se sustentan con los autores Moyles, Juan Delval, y con el programa de educación preescolar plan 2004.

Propósitos: se refieren a las metas o resultados que se esperan obtener con la aplicación de las estrategias.

Justificación: aquí se plantea la necesidad de mencionar por qué es tan importante que dicho objeto de estudio sea tratado.

El segundo capítulo tiene por título la metodología de investigación, se hace mención de algunas definiciones de varios autores de acuerdo al concepto paradigma; en un tercer punto se selecciona el paradigma que condujo el método de investigación, en este sentido, consistió en el paradigma crítico ya que está basado en la observación de la realidad con el único propósito de transformar y llegar a un fin, éxito o fracaso.

Del mismo modo se mencionan tres tipos proyectos de investigación:

1.- Proyecto de intervención pedagógica.

2.- Proyecto de gestión escolar y

3.- Proyecto pedagógico de acción docente.

El proyecto utilizado en este trabajo fue el de acción docente, por la razón de que su finalidad es conocer y comprender un problema significativo de su práctica, para posteriormente proponer una alternativa docente de cambio pedagógico y favorecer la solución al problema.

Y para concluir este capítulo se estructuran tres esquemas de dichos proyectos.

Por último, en el capítulo tercero se mencionan las estrategias, dichas éstas, son con la finalidad de resolver dicho problema, se trabajó con estrategias lúdicas para la resolución del problema planteado, con la intención: a través del juego, utilizar esta estrategia para lograr la atención del educando para un aprendizaje significativo.

Ya que el juego nos aporta un proceso activo y sobre todo porque es una de las actividades más importantes durante la infancia y es una de las cosas que más les interesa a las niñas y los niños, y si con el juego es con lo que logran aprender ¿Por qué no emplear este tipo de estrategias tan conocidas; “aprender jugando”, e impartir las clases con estrategias de motivación jugando y al mismo tiempo aprendiendo?

CAPÍTULO 1.

LA SELECCIÓN DEL TEMA

En todas estas experiencias que se han tenido en estas prácticas cotidianas me he dado cuenta que si no se logra la atención del niño es obvio que no se tendrá aprendizaje alguno, la atención consiste en que el alumno ponga interés en lo que hace, ya que la atención es necesaria para el aprendizaje significativo, considero que ésta es un factor determinante para que los alumnos entiendan, comprendan y asimilen durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje y sobre todo me queda bien claro, que uno como docente, debe día con día, buscar alternativas de estrategias de motivación adecuadas para cada uno de los contenidos que se tiene que ver en clases, para que el proceso de aprendizaje se realice satisfactoriamente con éxito, y todo esto se logrará en conjunto, maestro alumno, provocando que el niño participe activamente en el aula y que el docente logre que todos aprendan lo que tienen que aprender.

En un primer paso tiene como objetivo principal identificar un problema significativo en el aula, describiendo todo el proceso que se deberá seguir para desarrollar una investigación, está consiste en un proceso permanente de construcción de nuevos conocimientos y requiere de un seguimiento racional ordenado, metódico y sistemático que permita al investigador obtener resultados concretos sobre el objeto de estudio.

Por lo tanto el investigador ha de acercarse con actitud crítica a su realidad, que reconozca los elementos constitutivos de ésta, la necesidad de investigar sobre sí mismo y su práctica docente, para identificar y valorar las distintas dificultades que se enfrentan durante las jornadas diarias.

Siempre que se desea realizar una investigación como primer punto es la elección del tema; éste, se obtuvo en el transcurso de estos cuatro años a través de las prácticas cotidianas, se logró detectar en su mayoría que, los educandos no prestaban atención en el valioso proceso de enseñanza –aprendizaje y, si no se tiene la atención, lógicamente no se tendrá aprendizaje.

1.1.- El problema.

Por todo esto, al identificar el problema el docente debe de estar consciente que la educación es un proceso de cambios constantes y como educadores es nuestra obligación estar constantemente actualizados para conocer y practicar esos desafíos de innovaciones que establece la educación, para pensar, diseñar, planificar y practicar nuestra tarea en el proceso enseñanza-aprendizaje, necesitamos llevar a cabo un minucioso y consciente análisis en torno a nuestra práctica cotidiana. Ser cuidadosamente observadores, entender y conocer todos y cada uno de los acontecimientos que se presenten en nuestra comunidad escolar y peculiarmente lo que concierne en nuestro salón de clase, así sabremos plenamente de nuestros logros, de nuestras debilidades y fortalezas, para así hacer uso de las herramientas necesarias con el fin de mejorar estas situaciones y tomar los rumbos más apropiados para realizar y llevar a cabo una completa y correcta investigación.

La tarea particular de un investigador consiste en realizar actividades intelectuales de modo sistemático con el propósito de cambiar un problema de la labor.

> *"Un problema es cualquier dificultad u obstáculo que no se puede resolver automática o naturalmente, con la sola acción de nuestros reflejos, hábitos o recuerdos de lo que hemos aprendido. Se presentan problemas cuando enfrentamos situaciones desconocidas, antes las cuales carecemos de conocimientos específicos suficientes, y nos vemos obligados a buscar la solución o el comportamiento adecuado para poder enfrentar exitosamente a tales situaciones".*[1]

En estos términos consiste en analizar, reflexionar de qué manera favorecer a los educandos para lograr éxito ante este problema significativo, en este sentido, a través experiencias vividas en el aula considero que efectivamente la investigación sistemática es la que nos brinda la mejor opción para obtener solución a los problemas que se nos presentan en dicha labor educativa y para poder llevar a cabo una investigación se

[1] .- FLORES, Martínez, Alberto. Interrogantes y concreciones. En: Hacia la innovación. SEP. UPN. LEP 07. México. Pág. 11.

considera muy necesario investigar que es un proyecto de innovación, el cual se pretende realizar, se define como:

"El medio que nos permite pasar de cuestionar el quehacer docente propio a construir una perspectiva crítica de cambio, que permita desarrollar una práctica docente creativa".[2]

Lógicamente se sabe de antemano que todo proyecto debe de estar bien sustentado en la consulta de algunas fuentes de información y en la aplicación de instrumentos que nos permitan iniciar nuestra investigación con bases sólidas, ya que esto nos dará la confianza necesaria para que con tranquilidad propongamos algunas alternativas de solución que tiendan a resolver la problemática a la que nos enfrentamos.

Un ejemplo de ello nos muestra el autorAlberto Flores Martínez, el concepto del planteamiento del problema:

> *"exponer los aspectos, elementos, relaciones del problema que se estudia; los que la teoría y la práctica señalan como fundamental para llegar a tener una comprensión más clara y precisa de las diversas condicionantes y relaciones del problema con la totalidad concreta en la que se encuentra inmerso".*[3]

Es obvio que para tener una solución real a cualquier problemática que tengamos que enfrentar, es indispensable tomar todos los instrumentos e investigaciones necesarias para poder construir los básicos conocimientos en la tarea de enseñanza-aprendizaje de los alumnos, porque con esto estaremos formando buenos y mejores educandos que se necesitarán para el desarrollo imparable en la sociedad evolutiva.

1.2.- Diagnóstico.

El niño tiene necesidad de explorar, y conocer y actuar sobre el mundo que lo rodea y es a partir de ahí que construye y avanza en sus conocimientos, el conocimiento previo de las niñas y los niños es de suma importancia ya que como docentes es

[2] .- Justificación y explicación del eje temático. En: Proyectos de innovación. SEP. UPN. LEP 07. México. Pág. 6
[3] FLORES, Martínez. Op.cit. Pág. 15.

indispensable observar al inicio del siclo escolar, (basado en una serie de actividades) que saben y pueden hacer los educandos.

El docente deberá dedicarse principalmente a actividades de diagnóstico (también son actividades de aprendizaje) para conocer a los educandos e iniciar un buen ambiente en el aula, un *"diagnóstico consiste en un sistema abierto, reflexible e interactivo que considera la globalidad y complejidad de su objeto de estudio".*[4]Como también conocer su cultura, costumbres, creencias, modos de vivir para después reflexionar y saber de dónde va a partir, conocer su contexto.

El diagnósticoes una estrategia que utilizan los docentes para aplicar a sus alumnos y rescatar de ahí las evidencias que el maestro necesita acerca de los conocimientos que traen sus alumnostodo esto con el fin, de saber de dónde va a partir, ya que después de aplicar el diagnóstico el maestro registra sus anotaciones para posteriormente empezar a utilizar las actividades o estrategias que requiere la planeación para aplicarla en el grupo.

Para esto se analizaron algunos tipos de diagnósticos, en la cual este nos apoyará para la investigación del problema.

1.2.1.-Tipos de diagnóstico.

El docente para conocer, analizar, reflexionar y desarrollar una comprensión de su propia práctica docente y de las problemáticas que entorno a ella se presenta en su quehacer cotidiano necesita elaborar un diagnóstico que le de pauta a la selección de algún problema en el aula, a continuación se presentan dos tipos de diagnóstico con el propósito de analizarlos y reflexionar cual favorece a esta investigación.

El diagnóstico pedagógico: Implica un proceso de investigación, incluida la investigación evaluativa, el cual se resume en la siguiente guía de procedimiento:

1.- Recoger la información.

[4] .-MOLLÁ, Ricard,María. Sánchez, Delgado Purificación, Gastaldo, Bartual. Irene. Diagnóstico pedagógico un modelo para la intervención psicopedagógica. En: Contexto y valoración de la práctica docente. SEP. UPN. LEP 07. México. Pág. 109.

2.- Analizar la información.

3.-Valoración de la información (como fiable/válida) para la toma de decisiones.

4.- La intervención mediante la adecuada adaptación curricular y

5.- La evaluación del proceso diagnóstico.

Como dice MolláRicard, Para llevar a cabo un diagnóstico se necesita de un proceso largo de investigación el cual al final deberá arrojar toda la información necesaria para la evaluación de dicho diagnóstico, este proceso requiere de: recabar todo tipo de información, según el diagnóstico que se requiera hacer, llevar al análisis la información para después valorarla y determinar qué información si es necesaria y cuál no para desecharla y tener una buena evaluación del diagnóstico.

El proceso diagnóstico: fases.

Los pasos del diagnóstico serían los siguientes:

1.- Planificación: Esta fase intenta responder a los interrogantes ¿Qué voy hacer?, ¿Cómo lo voy hacer?, ¿Dónde?, ¿Cuándo?

Hay que partir de las necesidades del centro y contar con el tiempo y recursos disponibles tanto personales como el mismo.

2.- Recogida de datos: Durante esta fase del proceso se verifica la recogida de datos de los alumnos, padres, profesores o tutores.

Para efectuar la recopilación de datos podemos acudir al archivo de la escuela a entrevistas, cuestionarios, u otras técnicas o instrumentos de observación.

3.- Comprobación de las realizaciones de los alumnos: La comprobación se hace mediante diversos procedimientos. Los más frecuentes son las baterías de tests estandarizados para medir las aptitudes, inteligencia, personalidad, adaptación, intereses, etc.

4.- Corrección interpretación: En primer paso la corrección puede hacerse en forma manual o emplear al ordenador. La ayuda de este puede ser de gran utilidad y proporcionar abundante información. En segundo paso consiste en la interpretación de estos datos, aquí tanto el aspecto cuantitativo como el cualitativo.

Durante esta fase se trata de hacer una síntesis de todos los datos que hemos obtenido, con el propósito de describir, predecir o en su caso explicar, la conducta de los alumnos.

5.- Devolución de resultados: es el punto final del proceso del diagnóstico y consiste en una información oral y/o escrita de los resultados del mismo conforme a los objetivos planteados.

Diagnóstico participativo: En esté se abarca el método para poder ir construyendo el diagnóstico participativo, así como diversas actividades que se tienen que realizar durante todo el proceso del diagnóstico. Se plantea el diagnóstico como una investigación en donde se describen y explican ciertos problemas de la realidad para intentar su posterior, y en donde la organización y sistematización son fundamentales.

Etapas:

Como dice Astorga, Alfredo:

1.- Identificar el problema que vamos a diagnosticar: en todo el diagnóstico se parte de una situación irregular o problemática que se necesita ser cambiada. Para ello es necesario conocer bien el problema. Es evidente que será imposible abordar todos los problemas a la vez, por eso se deben discutir los problemas y seleccionar uno entre todos esta es la primera etapa a cumplir.

2.- Elaborar un plan de diagnóstico: En este punto ya tendremos que contar con un problema seleccionado, un marco de análisis y una lista de preguntas, en este caso nos corresponde preparar las actividades y los recursos para investigar el problema.

La preparación parte de una discusión amplia sobre lo que queremos lograr en el diagnóstico.

Qué, Cómo, Dónde, Con qué, Cuándo.

3.- Recoger la información que necesitamos: Esta recolección constituye el corazón del diagnóstico. En este paso podemos distinguir dos tipos de fuentes de información:

Fuentes primarias: son la realidad concreta y las personas que viven en ella. La información la obtenemos a través de la observación directa con nuestros sentidos, la conversación o entrevistas con la población etc.

Fuentes secundarias: son documentos libros, mapas, que trata del problema. Y que generalmente intentan describir o explicar la realidad.

4.- Procesar las informaciones que hemos recogido: En este paso consiste justamente en reflexionar sobre la información para darle orden y sentido.

5.- Socializar los resultados del diagnóstico: Se elabora algún material educativo, y a partir de él se discuten los resultados con la gente involucrada.

En esta discusión tratamos de llegar a conclusiones sobre como atacar o resolver el problema que hemos diagnosticado.

Estos dos tipos de diagnóstico fueron los que se utilizaron para poder llegar a las problemática, como primer punto fue responder a las interrogantes ¿Qué voy hacer? en este primer punto se observó las conductas de los educandos, para después reflexionar a lo que se tenía que realizar, ¿Cómo lo voy hacer? se utilizaron herramientas de investigación en este caso fueron las entrevistas en la cual favorecieron la detención de los intereses de los niños, ¿Dónde? se realizó en el Jardín de niños José Espinoza Rivera, lo cual las herramientas de investigación arrojaron varias problemáticas, posteriormente se jerarquizaron y como resultado fue la falta de atención en el proceso de enseñanza aprendizaje, se trabajó con actividades lúdicas para lograr la atención del educando, también se utilizó la observación directa rescatando las necesidades primordiales de los educandos, se observaron los archivos de los expedientes de cada niño para mejorar la recopilación de datos, en el cuarto paso se reflexionó de acuerdo a la información recogida, aquí se elaboró las planeaciones pertinentes para la posible solución al problema.

1.3- Contexto.

El docente para desarrollar una comprensión de su propia práctica docente debe de acercarse con actitud crítica a su realidad y a su contexto de manera que pueda identificar, analizar su quehacer cotidiano.

En este sentido, a continuación se describe el centro educativo donde se realizó esta investigación:

Es el punto de partida para describir el centro donde laboro; la institución educativa tiene por nombre José Espinoza Rivera que pertenece a la ciudad y municipio de Tecomán, Colima, ubicado en la colonia Elba Cecilia por la calle solidaridad # 65,esta institución cuenta con entrada principal, una cancha, una dirección, tres salones, uno de segundo y dos de tercero, una bodega, baños, área verde con diferentes juegos recreativos y diversión como: resbaladillas, columpios, llantas y un remolino, una cocina para elaborar desayunos para la comunidad escolar lógicamente con desayunadores donde se disfruta y se consumen alimentos en el espacio de la hora del recreo, cuenta con otra entrada por atrás de la escuela que es utilizada para sacar y tirara la basura o para el caso de alguna emergencias, (temblores, lluvias, o cualquier otra circunstancias de prevención).(Anexo 1).

En el aspecto educativo sólo laboran 3 maestras, una de ellas la de tercer grado desempeña la función de directora y con cargo de su grupo por el motivo que la titular como directora está ausente con beca comisión correspondiente y las otras 2 trabajan en sus respectivas aulas.

Este jardín de niños cuenta con los principales servicios, agua potable, luz, alcantarillado, teléfono y diversos comercios a su alrededor como son: carnicería, mini súper y muchos otros pequeños comercios a su alrededor.

Los habitantes de la misma son de muy bajos recursos económicos, sus viviendas están construidas de madera de palma, así como sus techos con la palapa de palma y algunas casas construidas con ladrillo, pocas casas construidas con material concreto, socialmente la gente es muy amable, en su mayoría son de la religión cristiana.

Me encuentro a cargo del grupo de 2° grado, con 15 niños, de 4 años de edad, con la ayuda de observaciones que se realizaron en el salón se logró detectar varias problemáticas, a continuación se mencionan,

- Distracción con facilidad por parte de los educandos en clase.
- Falta de atención en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Peleas entre ellos.
- Prefieren jugar con el material al momento de la clase.

El objetivo será tratar de buscar una solución satisfactoria a dicho problema lo más pronto posible, para todos (niños, maestros, padres de familia y la comunidad misma), por lo tanto así se logrará poner un granito de arena dentro del campo de la educación.

A través de la observación directa que se realizó en el salón y con el diagnóstico de cada niño que se tienen en la escuela se logró investigar y detectar qué es lo que influye para que los niños reaccionen así, a continuación se mencionan los problemas más importantes:

- Los padres en su mayoría no se involucran lo suficiente en las tareas de sus hijos, ponen como pretexto que tienen que trabajar los dos y que no tienen tiempo.
- Los alumnos llegan al jardín de niños en su mayoría sin haber tomado los alimentos necesarios para que muestren una actitud de atención y de interés a las actividades que se van a realizar esto es motivo de observar en ellos una triste semblanza en sus rostros y un decaimiento de fatiga.
- Los padres de familia presentan una palpable inasistencia a los llamados que se les hacen por parte de la dirección y maestros para coordinar en los trabajos y apoyo en que se necesita para sus hijos, pocos asisten a reuniones argumentando que tienen que trabajar para sostener a sus hijos en la escuela.

- Los materiales que se les encarga a los alumnos para realizar las actividades que marcamos en la planeación solo se cumplen un 50 % por lo que esto es factor que obstaculiza el desarrollo armónico de la enseñanza aprendizaje.

- Los alumnos son muy acostumbrados a no aceptar lo que les indica la docente de una manera muy natural que demuestran y reflejan la poca atención y apoyo que reciben de sus padres debido también a una mala convivencia y armonía entre ellos.

1.4.- Instrumentos de la investigación.

Es indispensable tomar en cuenta los instrumentos o herramientas ya que al utilizarlas, aportarán la información necesaria para la posible solución al problema.

Para ello me enfoqué en la elaboración de instrumentos que será de utilidad para recolectar información, en la cual hago mención de ellos, con la realización de unas entrevistas consideradas como: *"fuentes fundamentales de datos y forma parte de la interacción social y la comunicación de la vida cotidiana"*.[5](Anexo 2). Con ellas se logró identificar lo que posiblemente los educandos necesitaban, me basé en sus intereses, lo que realmente les llamaba la atención basado en las actividades que se realizan en el jardín de niños todo esto con la intención de realizar las planeaciones del trabajo cotidiano y sobre todo para lograr motivación por parte de ellos en las actividades.

Otra herramienta que utilicé fue la observación directa que consiste en la *"observación en los que el investigador presencia en directo el fenómeno en estudio.*[6] logré identificar en cada uno de los niños sus necesidades, lo que realmente querían realizar dentro del salón de clase, al estar interactuando con ellos y realizando preguntas acerca de sus intereses, ¿Qué les gustaría hacer en el jardín de niños?, Qué materiales les gustaría trabajar en la clase?, ¿Qué actividades les gustaría trabajar en el salón? etc.(Anexo 3)

[5] .- V, Cicourel, Arón. La entrevista. En: Análisis de la práctica docente propia. SEP. UPN. LEP 07. México. Pág. 151.
[6] .- LATORRE, Antonio. El proyecto de investigación- acción.En: contexto y valoración de la práctica docente.SEP. UPN. LEP 07. México. Pág. 62.

Todo lo mencionado facilitó el trabajo para la realización de las planeaciones adecuadas, todo con el fin de lograr que los educandos se sientan motivados en el aula.

Esta investigación arrojó mucha información ya que con la ayuda de lo anterior se analizaron las problemáticas detectadas, se procedió a jerarquizar los problemas, de tal manera de ubicar por orden de importancia, quedando de la siguiente manera:

- Falta de atención en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Distracción con facilidad por parte de los educandos en clase.
- Peleas entre ellos.
- Prefieren jugar con el material al momento de la clase.

1.5.- La importancia del tema.

Es importante que el alumno esté atento durante el proceso de aprendizaje porque éste se debe de considerar como un todo, debe de entender como algo activo y productivo en el que están implicados todas las facultades de las personas, por tal motivo se debe de estar atento para favorecer la comprensión "del aprendizaje" (de lo que se tiene que aprender), ya que la mayor parte de las actividades que realizan los niños producen aprendizajes y este aprendizaje será más positivo cuando más atento este el alumno.

Sabemos que la atención es de suma importancia ya que si no tenemos la atención del niño en el proceso de aprendizaje no lograremos éxito en nuestra labor y por lo tanto considero, que para lograr éxito en este proyecto de investigación se requiere utilizar, **El juego como estrategia para lograr la atención del niño en preescolar.**

Me he creado el interés por educar jugando, ya que de antemano sabemos que el niño pequeño tiene necesidad de explorar, conocer y actuar sobre el mundo que lo rodea y sobre todo porque es la necesidad de los educandos y por tal motivo considero que atreves del juego puedo resolver dicho problema (falta de atención en clase).

Como dice Jorge Batllori:

El juego se considera un método activo ideal para un aprendizaje social positivo muy motivador para los niños.

> *"Y sobre todo me he preocupado por ciertos docentes y centros educativos vean como triviales e innecesarios los juegos infantiles sumidos en el tradicionalismo de la escuela, en el memorismo reinante y la rigidez de la escolarización. Incomoda ver tantos niños hechos robot, muertos andantes, sin manifestaciones de alegría, ni vitalidad, cohibidos y privados de su derecho a vivir como niños.*
>
> *Al contrario, qué maravilloso es contemplar la espontaneidad del juego infantil, el matiz de sus fantasías, la gracia de sus palabras, gestos y acciones".*[7]

En lo personal considero que al utilizar el juego los niños se desempeñan activamente y tienen aprendizajes significativos por la sencilla razón de que todas las actividades la realizan utilizando todo su cuerpo y sobre todo, lo vivido en cada una de las actividades todo esto les proporciona un mejor aprendizaje.

El juego es un elemento fundamental en el proceso de aprendizaje, puesto que para un niño el juego es una actividad placentera e interesante y si es el juego lo que les motiva, utilizarlo para que aprendan.

1.6.- Teorías del juego.

Todas las niñas y los niños demuestran su interés acerca de los juegos, el niño en edad preescolar entra en un estado ilusorio e imaginario, en el que aquellos deseos irrealizables encuentran cabida en este mundo que es lo que llamamos juego.

El aprendizaje más valioso es el que se produce a través del juego.

> *"El aprendizaje más valioso es el que se produce a través del juego. El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubrir algunos*

[7] .-PEREZ, Calero Mavilo. "Educar jugando". Editorial San Marcos. México. 2006. Pág. 13-14.

modelos en el confuso mundo en el que ha nacido. El juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia… los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones causales, el poder de discriminar, de establecer juicios, de analizar, sintetizar, de imaginar y formular".[8]

Los niños pueden aprender y aprenden de modos diversos al margen del juego.

Mi propósito de estudio es, partir del juego para lograr la atención del niño en el proceso aprendizaje, ya que el juego es un proceso activo puesto que el niño prácticamente sólo aprende con la acción y actuación y únicamente el conocimiento practicando quedará grabado en su mente, de ahí la utilidad del juego en el niño que se inicia en el proceso de aprendizaje.

El juego es una de las actividades más importantes durante la infancia, y yo como educadora reconozco su enorme valor en el campo de la formación de los niños, por lo tanto lo utilizaré con el fin de lograr en mis alumnos interés en la clase, les sea más significativo y sobre todo, fácil de aprender.

Considero que el juego no es una herramienta innovadora porque viene desde la antigüedad, se ha considerado una parte fundamental para el aprendizaje de los niños, también varias investigaciones han demostrado la importancia del juego en los niños y las manifestaciones y funciones múltiples que nos aporta el juego, es una forma de actividad que les permite la expresión de su energía, de su necesidad de movimientos y pueden adquirir formas complejas que propician el desarrollo de competencias.

"Desde diversas perspectivas teóricas, sea considerado que durante el desarrollo de juegos complejos las habilidades mentales de las niñas y los niños se encuentran en un nivel comparable al de otras actividades de aprendizaje: uso de lenguaje, ***atención****, imaginación, concentración, control de los impulsos, curiosidad,*

[8] .- MOYLES, J, R. Juego y trabajo. En: El juego. SEP. UPN. LEP 07. México. Pág. 294.

estrategias para la solución de problemas, cooperación, empatía y participación grupal".[9]

Para el pequeño, el juego es algo absolutamente fundamental, el juego proporciona placer, un gran placer, parecen necesarios pues, sin ellos, el niño se aburre enseguida.

Por consecuencia a continuación se mencionan los juegos que se utilizaron en las estrategias:

"Juegos de ejercicio: (periodo sensorio-motor) Consiste en repetir actividades de tipo motor que inicialmente tenían un fin adaptivo pero que pasan a realizarse por el puro placer del ejercicio funcional y sirve para consolidar lo adquirido.

Juego simbólico: (dominante entre los 2, 3 y los 6, 7 años) se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad: los trozos de papel se convierten en billetes para jugar a la tiendita, la caja de cartón en un camión etc.

Juegos de reglas: de carácter social se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben respetar. Esto hace necesario la cooperación, pues sin la labor de todos no hay juego, y la competencia, pues generalmente un individuo o equipo gana. Esto obliga a situarse en el punto de vista del otro para tratar de anticipar y no dejar que gane y obliga a una coordinación de los puntos de vista, muy importante para el desarrollo social para la superación del egocentrismo.

Juegos de construcción: participan del simbolismo lúdico pero que sirven también para la realización de adaptaciones o de creaciones inteligencias. Un ejemplo de ello son los juegos que se realizan con materiales para producir formas diversas o incluso máquinas."[10]

Existen diversos tipos de juego en los cuales aportan una gran ayuda para las competencias de los educandos, en la cual solamente se mencionaron algunos de

[9] .- SEP. PEP. 2004. SEP. México. 2004. Pág. 36.
[10] .- DELVAL. Juan. Los tipos de juego. En: El juego. SEP. UPN. LEP 07. México. Pág. 26.

mucha importancia para la aplicación de las estrategias que se utilizarán en este trabajo de investigación.

1.7.- Propósitos.

El trabajo del docente consistirá en analizar sistemáticamente y diseñar los propósitos que se requiere en esta investigación, que lo defino como metas a cumplir, uno debe tener muy presente que, cómo sea posible se tiene que cumplir estos, buscar todos los métodos, estrategias o alternativas posibles para realizar una secuencia de pasos o actividades para alcanzar los propósitos propuestos.

Los propósitos que se proponen realmente serán significativos, pero sobre todo realista, espero alcanzar en cada uno de ellos el descubrimiento de mi potencial creativo y sobre todo el esfuerzo, dedicación e interés para lograr éxito en todos y cada uno de los propósitos.

En este caso el establecer propósitos para este proyecto de innovación es sin duda alguna, una meta que tengo que cumplir, y los propósitos que posteriormente se mencionan, será el comienzo de este trabajo.

- Lograr a través del juego la atención del niño en el proceso de aprendizaje.
- Utilizar los juegos como medio de optimizar el aprendizaje de los niños.
- Inducir a la creación de nuevos juegos educativos.
- Motivar a los educandos para lograr su atención en el proceso de aprendizaje.
- Lograr que los resultados sean plenamente satisfactorios, para alcanzar el éxito del proyecto de innovación.

1.8.- Justificación.

Este tema me llamó mucho la atención, me di cuenta de que hay muchos niños que no ponen atención durante el importante proceso de aprendizaje, de antemano sé que los niños lo que quieren es jugar, divertirse y explorar todo lo que hay a su alrededor, por tal motivo me di a la tarea de buscar las estrategias lúdicas adecuadas para poder ayudar a resolver dicho problema y que esa falta de motivación o desinterés de los

niños durante el proceso de aprendizaje sea resuelto con actividades novedosas, llamativas, interesantes para ellos por medio del juego y lo más importante que los niños aprendan por medio de actividades lúdicas para que no pierdan ese interés durante el proceso de aprendizaje.

También se que en el largo transcurso de una educadora en ocasiones se va haciendo rutina las clases con los niños, se va perdiendo poco a poco esa chispa de motivación para realizar juegos, no estoy hablando de los juegos tradicionales, sino de los juegos que se pueden implementar para introducir a los niños a un tema, para reforzar o evaluar o simplemente para que los niños al mismo tiempo que estén aprendiendo lo hagan jugando para que el aprendizaje sea más significativo y competitivo para su vida cotidiana.

Mi propósito de estudio es de buscar diferentes juegos de motivación para así lograr la atención del alumno en el proceso de aprendizaje. Al llevar a la práctica esta estrategia previamente analizada me servirán para registrar y reportar los cambios de actitudes y comportamientos de mis alumnos, así como su disposición al participar en clase y sobre todo y más importante, la evaluación que tendré de ellos, es ahí donde podré ver los resultados satisfactorios del trabajo de cada uno de mis alumnos.

Todo esto es con el fin de que a los alumnos se les haga más interesante la clase, les sea más significativo y sobre todo, fácil aprender

. CAPÍTULO 2.

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN.

Para identificar y valorar las complicaciones que se enfrenta durante el ejercicio de la práctica docente, implica contar con un esquema metodológico de referencia que proporcione una perspectiva definida para el trabajo de investigación, en la investigación educativa se pretende favorecer al niño a desarrollar su capacidad creativa, requiere de profesores creativos que estén dispuestos a cambiar el enfoque tradicional de la enseñanza y a promover el espíritu creativo de los educandos, para ello se requiere de una preparación e investigación.

La investigación se caracteriza como la acción de indagar a partir de un indicio para descubrir algo, para ello tenemos que analizar, buscar en libro, revistas, internet, etc. Utilizar todos los elementos, para poder llevar a cabo una correcta y oportuna investigación.

El investigador requiere de una concentración y trabajo intelectual que da pauta a resolver las complicaciones que se den en las prácticas cotidianas, para ello se requiere del rol del docente como investigador, acción sobre su práctica y para esto se enfatiza la importancia de examinar, observar y reflexionar acerca del concepto paradigma:

Como dice Pablo Rico Gallegos.

El paradigma se emplea para designar una opción para investigar, misma que se fundamenta en una visión determinada del mundo y del conocimiento y expresada en métodos, técnicas e instrumentos específicos.

Esta definición es un proceso de indagar hacia el término de investigación, tomando en cuenta todos los instrumentos que nos servirán para la realización de ésta.

Los paradigmas son un sustento teórico para la práctica de la investigación y se definen:

“Como el conjunto de normas y creencias básicas que sirven de guía a la investigación.”[11]

Toda investigación requiere de un paradigma que dé sustento y permita situar la formación de los futuros docentes en la construcción de una práctica educativa, éste es una herramienta que posibilita cambios, en el sentido de mejorar o de un fracaso en la práctica docente.

2.1.- Definiciones de paradigmas.

A continuación varios autores lo definen de la siguiente manera:

“Thomas Khun: quien fue el primero en aplicar el término paradigma: “son realizaciones universales reconocidas que durante cierto tiempo proporciona modelos de problemas y soluciones a una comunidad científica.

Vasilachis de Gialdino: rechazada esta concepción y define paradigma como “un marco teórico-metodológico que utiliza el investigador para interpretar los fenómenos sociales en el contexto de una determinada sociedad.”[12]

“Guillermo Briones: es una concepción del objeto de estudio de una ciencia, de los problemas para estudiar, de la naturaleza de sus métodos y de la forma de explicar, interpretar o comprender los resultados de la investigación realizada.

ImreLakatos: prefiere no utilizar el término paradigma, y en su lugar propone la expresión programas de investigación, esto con la intención de no asumir el cambio científico es una confrontación súbita entre determinados construcciones de conocimiento por ejemplo: Nicolás Copérnico, Galileo Galilei, Johannes Kepler etc. Lo anterior porque, en la práctica es posible que no se descarte definitivamente un paradigma previo, sino que coexista con su sucesor.”[13]

---

[11] .- ORTIZ José Ramón. El triángulo paradigmático. En: Investigación de la práctica docente propia. SEP. UPN. LEP 07.México. Pág. 66.
[12] .- RICO, Gallegos, Pablo. El paradigma. En: Investigación de la práctica docente propia. SEP. UPN. LEP 07. México. Pág. 63.
[13] .- RICO, Gallegos, Pablo. Op.cit. Pág. 64.

De acuerdo a estas definiciones puedo establecer que actualmente y de manera generalizada el término paradigma se emplea para asignar una opción que nos lleve a la investigación y sobre todo un sustento teórico para la práctica de la investigación.

Existe una diversidad de paradigmas:

- Positivista.
- Funcionalistas.
- Analíticos.
- Marxistas.
- Estructuralistas.

Hay una variedad de paradigmas, por lo que me enfocaré en tres paradigmas que nos aportó la antología de investigación de la práctica docente propia.

2.2.- Selección del Paradigmas.

A continuación se mencionan las principales características de algunos de los enfoques bajo los cuales se puede realizar un trabajo de investigación.

Paradigma Positivista:*Este paradigma es científico, es lineal. "La teoría orienta a la práctica. Las teorías sociales y en particular las teorías educativas deben ser conformes a las normas y criterios científicos, las teorías científicas deben ser explicadas y predictivas. Aceptan como ortodoxia al método hipotético: la investigación científica consiste en proponer hipótesis en forma de leyes generales y su validación resulta del contraste de sus consecuencias teóricas (deductivas) con las observaciones experimentales. Según este paradigma los objetivos, conceptos y métodos de las ciencias sociales no se diferencian de los de las ciencias naturales. Ejemplo: tanto el funcional social como la psicología*

conductista forma parte de este paradigma, ambas admiten que la finalidad de la investigación educativa consiste, como en las ciencias naturales.[14]

En éste paradigma se detecta el problema, se estudia y se buscan las herramientas necesarias como (entrevistas, encuestas, etc.) para obtener el resultado y poder explicarlo con un sustento.

Paradigma Interpretativo: Este paradigma surge como alternativa, el paradigma interpretativo también llamado paradigma hermenéutico, interpretativo-simbólico o fenomenológico.

> *"El propósito de la ciencia social en el paradigma interpretativo o hermenéutico es revelar el significado de las formas particulares de la vida social mediante la articulación sistemática de las estructuras de significado subjetivo que rigen las maneras de actuar de los individuos. Se sustituye los ideales teóricos de explicación, predicción y control por los de comprensión significado y acción. Su finalidad no es buscar explicaciones causales o funcionales de la vida y humana sino profundizar nuestro conocimiento y comprensión de por qué la vida social se percibe y experimenta tal como ocurre."*[15]

Este paradigma estudia cómo los individuos de la sociedad se comunican y así construyen una realidad. Se entiende que a través de la interacción simbólica que tenemos con personas, adquirimos información o ideas, así entendemos nuestras propias experiencias y las de los demás y de esa manera, construimos nuestra propia realidad que sea de nuestro mayor interés.

Su finalidad no es buscar explicaciones de las causas de la vida humana y social, más bien se profundiza en nuestro conocimiento y comprensión de que por qué la vida social se obtiene y experimenta tal como ocurre.

---

[14] .- ORTIZ, José, Ramón. Op cit. Pág., 69.
[15] .- ORTIZ, José, Ramón. Op cit. Pág. 70.

El paradigma propone una interpretación de los hechos humanos y sociales con un proceso participativo en la solución de los problemas.

> **Paradigma crítico:***"para la teoría crítica es fundamental la relación entre teoría y praxis, porque ella misma surge de la revisión de esta relación, y es por ello que la concepción de la relación teoría-praxis es el criterio que utiliza el paradigma crítico para diferencia los distintos paradigmas o tradiciones de la investigación. La teoría crítica nace como una crítica al positivismo transformando en cientificismo es decir como una crítica a la racionalidad instrumental y técnica preconizada por el positivismo y exigiendo la necesidad de una racionalidad substantiva que concluya los juicios, valores y los intereses de la humanidad."*[16]

La teoría crítica genera las siguientes consideraciones sobre lo que debe ser una teoría educativa según Carr y Kemmis.

- La teoría debe rechazar las nociones positivistas de racionalidad objetividad y verdad.
- Debe de admitir la necesidad de utilizar las categorías interpretativas de los docentes.
- Debe de ofrecer los medios para distinguir las interpretaciones que están ideológicamente distorsionadas de las que no.
- Debe procurarse de identificar aquellos aspectos del orden social existentes que frustran la persecución de fines racionales.
- La teoría es práctica, en el sentido de que la cuestión de su consideración educacional va a quedar determinada por la manera que se relacione con la práctica.

[16].- ORTIZ, José, Ramón. Op. Cit. Pág, 69.

Esta propuesta de la teoría crítica de la enseñanza pretende, considerando al enseñante como investigador dentro de su concepción crítica.

Dentro de este paradigma se aplicó el método de investigación-acción, ya que no es nada más la investigación de lo que uno quiere saber, sino el proceso de la continua búsqueda de la misma, ya que los mismos problemas que surgen en la investigación nos llevan a la acción. Está basado a la observación de la realidad, con el fin de transformarla y llegar a un fin de éxito o fracaso.

En base a lo plasmado anteriormente considero que el método que elijo para realizar mi investigación es él de: investigación *acción* que se encuentra dentro del paradigma *crítico*, ya que éste me es de mucha utilidad porque en él, se considera lo teórico y lo práctico. Ya que la ciencia social crítica intenta ir más allá de la crítica, por lo que su propósito es la construcción de conocimientos a los sujetos para que su acción tenga consecuencia directa en lo social y su transformación.

A su vez, es importante considerar a esta investigación como una herramienta, ya que permite la necesidad de introducir a los docentes, desde su formación inicial, en procesos de construcción de conocimientos sobre la práctica y la educación.

Lo que realmente este paradigma requiere es construir conocimientos nuevos que den cuenta de que las prácticas educativas son prácticas sociales y que todo cambio que estos conocimientos nuevos generen debe ser un cambio social.

2.3.- Tipos de proyectos.

Con la renovación que día a día va teniendo la educación en México, es necesario que el docente se actualice a los nuevos enfoques educativos, para ello esta investigación tiene la necesidad de conocer tres proyectos pedagógicos, con la intención de analizarlos, compararlos y sobre todo de adecuar el que corresponda a nuestro problema.

De los cuales se mencionan algunas características más relevantes:

Proyecto de intervención pedagógica.

> *"Este proyecto de intervención pedagógica se limita a abordar los contenidos escolares. Este recorte es de orden teórico-metodológico y se orienta por la necesidad de elaborar propuestas con un sentido más cercano a la construcción de metodologías didácticas que imparten directamente en los procesos de apropiación de los conocimientos en el salón de clase".*[17]

Aquí se incorporan elementos teóricos-metodológicos e instrumentos donde la investigación debe plantearse en y desde fuera de la escuela, además se limita a bordar los contenidos escolares donde el profesor interviene como facilitador entre alumno y contenidos.

En este sentido este proyecto no es apropiado para la problemática a resolver.

Proyecto de gestión escolar:

> *"La noción de gestión escolar se refiere al conjunto de acciones realizadas por el colectivo escolar orientadas a mejorar la organización de las iniciativas, los esfuerzos, los recursos y los espacios escolares con el propósito de crear un marco que permite el logro de los propósitos educativos con criterios de calidad educativa y profesional".*[18]

Este es un proyecto donde deben participar todo el colectivo escolar para realizar acciones y tomar decisiones que permitan mejorar las prácticas educativas de las escuelas.

---

[17] .- RANGEL, De la Peña, Adalberto. Negrete, Arteaga. Teresa de Jesús. Proyectos de intervención Pedagógica. En: Hacia la innovación. SEP. UPN. LEP 07. México. Pág. 88.

[18] .- RIOS, Duran, Jesús, Eliseo. Bofill, Ma, Guadalupe y Castro y María Teresa. Características del proyecto de gestión escolar. En: Hacia la innovación. SEP. UPN. LEP 07. México. Pág. 96.

Por tal motivo tampoco favorece para la solución de esta investigación.

Proyecto pedagógico de acción docente:

Este tipo de proyecto es una herramienta teórica-práctica, en desarrollo que utilizan los profesores para:

> *"Conocer y comprender un problema significativo de su práctica, propone una alternativa docente de cambio pedagógico que considere las condiciones concretas en que se encuentra la escuela, exponer la estrategia de acción mediante la cual se desarrollará la alternativa, presentar la forma de someter la alternativa a un proceso crítico de evaluación, para su constatación, modificación y perfeccionamiento, y favorecer con ello el desarrollo profesional de los profesores participantes".*[19]

Este proyecto es el que favorece y ayudará para la solución al problema, es el proyecto pedagógico acción docente, ya que parte de la acción del docente y pretende con su desarrollo favorecer la formación tanto de los alumnos como la de los docentes, ya que su realización pone énfasis en buscar una educación de calidad para ambos, mediante el vínculo de la relación pedagógica existente entre los elementos involucrados en la problemática de la práctica objeto de estudio del proyecto.

[19] .- ARIAS, Marcos, Daniel. Proyectos pedagógicos de acción docente. En: Hacia la innovación. SEP. UPN. LEP 07. México. Pág. 64.

2.4.- Esquemas de los proyectos.

Proyecto intervención pedagógica.

Teórico-metodológico.

Identificación de un problema.

La investigación se plantea dentro y fuera de la escuela.

Aborda contenidos escolares.

Elaborar propuestas a la construcción de metodologías didácticas.

Objetivos	Procesos.
Intervención pedagógica.	Debe ser configurado
Relacionado a los problemas.	En un tiempo.
Conceptualización.	Espacio determinado.
Actuación de los sujetos.	Implicaciones.

Transformar la práctica conceptualizando al maestro en profesional.

Proyecto de gestión escolar.

Teórico-Metodológico.

↓

Problemática de orden institucional.

↓

Participación mayor, del colectivo escolar.

↓

Favorecer decisiones colectivas para la solución de problemas.

↓

Reflexión.

↓

Centralización del servicio educativo.

↓

Autonomía de las escuelas.

↓

Evaluación precisa, de los esquemas y rendimientos de la escuela.

↓

Transformar el orden institucional y las prácticas institucionales.

↓

Calidad para un buen servicio de la escuela.

Proyecto pedagógico de acción docente.

Teoría-Práctica

Participación, docente, colectivo, padres de familia, según el caso.

Completamente innovación.

Proceso de construcción. Diagnóstico. Problema.

Problema real. Práctica. Solución de la práctica

Elaboración:

Recursos. No hay esquema preestablecido. Creatividad. Imaginación.

Finalidad.

Transformación de la práctica docente.

Favorecer la formación docente-alumno.

Acción docente.

CAPÍTULO 3.

ALTERNATIVA.

En el desarrollo y enseñanza de los temas educativos contamos con suficientes materiales y recursos pedagógicos, es necesario seleccionar muy bien aquéllos que nos servirán para obtener los mejores y óptimos resultados de enseñanza, un ejemplo de ello son los juegos lúdicos que ayudan en la solución durante el proceso de aprendizaje, de ahí es importante contar con variados materiales que nos brinden la oportunidad de tomar la mejor alternativa de los mismos para que esto se relacione entre sí siempre con el mismo fin, , por eso "*La alternativa pedagógica se caracteriza por articular aspectos propositivos que define un método y procedimiento cuya intención es superar el problema planteado".*[20]

La idea de esta alternativa es, partir del juego, para lograr la atención del niño en el proceso de aprendizaje. Ya que

> *"el juego es un impulso natural de las niñas y los niños y tiene manifestaciones y funciones múltiples. Es una forma de actividad que les permite la expresión de su energía, de sus necesidades de movimiento y puede adquirir formas complejas que propician el desarrollo de competencias"*.[21]

De este modo la educación preescolar establece a todas las educadoras trabajar con el nuevo programa de educación preescolar que entró en vigor a partir del ciclo escolar 2004 todo con la finalidad de:

Realizar estrategias innovadoras, para comprender a las preguntas de sus educandos y lograr su participación en la búsqueda de respuestas; para despertar su interés por resolver problemas referentes al mundo social y natural, o para aprender reflexivamente reglas de convivencia social escolar.

---

[20] Hacia la alternativa. En: Proyectos de innovación. SEP. UPN. LEP 07. México. Págs. 15-16.
[21] .- SEP. PEP 2004. SEP. México. 2004. Pág. 35.

3.1 Diseño.

Por tal motivo me di a la tarea de buscar estrategias lúdicas adecuadas para poder ayudar a resolver dicho problema y que esa falta de motivación y desinterés de los niños durante el proceso de aprendizaje sean resuelto a través del juego utilizando material novedoso llamativo e interesante y lo más importante que los niños aprendan por medio de él para que no pierdan ese interés durante el proceso de aprendizaje.

No estoy hablando de los juegos tradicionales que comúnmente las educadoras utilizan en algunas de sus clases, sino de los juegos que se pueden implementar para introducir a los niños a un tema, para reforzar, evaluar o simplemente para que los niños al mismo tiempo que estén aprendiendo lo hagan jugando para que el aprendizaje sea más significativo para su vida cotidiana. Sé que no es fácil, es una tarea difícil de hacer pero si empezamos con hacerlo dos o tres veces por semana se nos va hacer costumbre y poco a poco nos vamos a ir socializando e interesando por buscar o inventar distintos juegos.

> *"En educación preescolar unas de las prácticas más útiles para la educadora consiste en orientar el impulso natural de los niños hacia el juego, para que éste, sin perder su sentido placentero, adquiera además propósitos educativos de acuerdo con las competencias que los niños deben desarrollar".*[22]

Una competencia la defino como la conjunción y puesta en práctica de conocimientos habilidades y actitudes tomando en cuenta los propósitos fundamentales que consisten en un conjunto de logros que se esperan tengan los niños. Estos propósitos es la guía para el trabajo pedagógico para favorecer las actividades cotidianas.

A continuación se mencionan:

[22] .- SEP. Op. Cit. Pág. 36.

“1.- Desarrolle un sentido positivo de sí mismo; exprese sus sentimientos; empiecen a actuar con iniciativa y autonomía, a regular sus emociones; muestren disposición para aprender, y se den cuenta de sus logros al realizar actividades individuales o en colaboración.

2.- Sean capaces de asumir roles distintos en el juego y en otras actividades; de trabajar en colaboración; de apoyarse entre compañeros; de resolver conflictos a través del dialogo, y reconocer y respetar las reglas convivencia en el aula, en la escuela, y fuera de ella.

3.- Adquiera confianza para expresarse, dialogar y conversar en su lengua materna; mejoren su capacidad de escucha; amplié su vocabulario, y enriquezcan su lenguaje oral al comunicarse en situaciones variadas.

4.- Comprendan las principales fuentes del lenguaje escrito y reconozcan algunas propiedades del sistema de escritura.

5.- Reconozcan que las personas tenemos rasgos culturales distintos (lenguaje, tradiciones, formas de ser y de vivir); compartan experiencias de su vida familiar y se aproximen al conocimiento de la cultura propia y de otras mediante distintas fuentes de información (otras personas, medios de comunicación masiva a su alcance: impresos, electrónicos).

6.- Construyan nociones matemáticas a partir de situaciones que demanden el uso de sus conocimientos y sus capacidades para establecer relaciones de correspondencia, cantidad y ubicación entre objetos; para estimar y contar, para reconocer atributos y comparar.

7.- Desarrolle la capacidad para resolver problemas de manera creativa mediante situaciones de juego que impliquen la reflexión, la explicación y la búsqueda de soluciones a través de estrategias o procedimientos propios, y su comparación con los utilizados por otros.

8.- Se interese en la observación de fenómenos naturales y participen en situaciones de experimentación que abran oportunidades para preguntar, predecir, comparar, registrar, elaborar explicaciones e intercambiar opiniones sobre procesos de transformación del mundo natural y social inmediato, y adquiera actividades favorables hacia el cuidado y la preservación dl medio ambiente.

9.- Se apropien de los valores y principios necesarios para la vida en comunidad actuando con base en el respeto a los derechos; el ejercicio de responsabilidades, la justicia y la tolerancia; el reconocimiento y aprecio a la diversidad de género, lingüística, cultura y ética.

10.- Desarrollen la sensibilidad, la iniciativa, la imaginación y la creatividad para expresarse a través de los lenguajes artísticos (música, literatura, plástica, danza, teatro) y para apreciar manifestaciones artísticas y culturales de su entorno y de otros contextos.

11.- Conozcan mejor su cuerpo, actúen y se comuniquen mediante la expresión corporal, y mejoren sus habilidades de coordinación, control, manipulación y desplazamiento en actividades de juego libre, organizado y de ejercicio físico.

12.- Comprenda que su cuerpo experimenta cambios cuando está en actividad y durante el crecimiento; practiquen medidas

de salud individual y colectiva para preservar y promover una vida saludable, así como para prevenir riesgos y accidentes."[23]

Una vez definidas las competencias que implica el conjunto de propósitos el programa de educación preescolar, se ha procedido en agrupar en campos formativos, cada campo se organiza en dos o más aspectos, los campos formativos son aquellos aspectos que se deben desarrollar en el niño para lograr su desarrollo integral, logrando de esta forma que el educando se puede integrar a la sociedad satisfactoriamente.

La educación preescolar pretende desarrollar en los niños competencias, habilidades y conocimientos que les serán útiles a lo largo de la vida y en el transcurso de su formación, por ello el nuevo plan agrupa seis campos formativos:

[23] .- SEP. Op. Cit. Págs. 27-28.

Campos formativos.	Aspectos a los que se organizan.
Desarrollo personal y social.	Identidad personal y autonomía. Relaciones interpersonales.
Lenguaje y comunicación.	Lenguaje oral. Lenguaje escrito.
Pensamiento matemático.	Número. Forma, espacio y medida.
Exploración y conocimiento del mundo.	Mundo natural. Cultura y vida social.
Expresión y apreciación artística.	Expresión y apreciación musical. Expresión corporal y apreciación de la danza. Expresión y apreciación plástica. Expresión dramática y apreciación teatral.
Desarrollo físico y salud.	Coordinación, fuerza y equilibrio. Promoción de la salud.

Los campos formativos permiten identificar las implicaciones de las actividades y experiencias en que participan los educandos, nos ayudan para darnos cuenta en qué aspecto del desarrollo y aprendizaje se encuentran, de lo que saben o les falta por aprender de acuerdo a cada campo formativo.

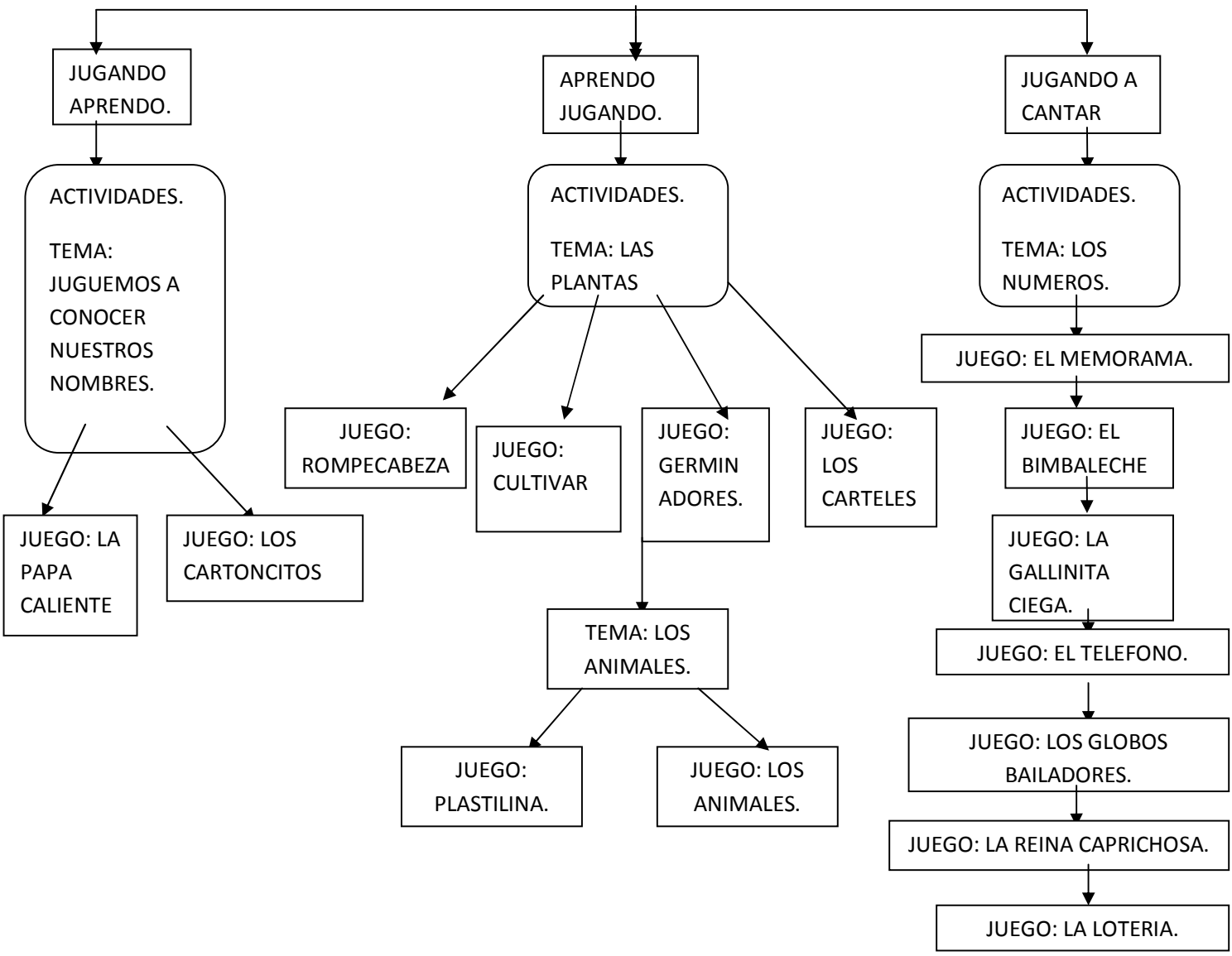
Y a partir de estos la educadora tendrá que evaluar sistemáticamente, para poder identificar qué tanto saben los alumnos.

Una evaluación consiste "en un proceso continuo que se caracteriza por ser un balance entre logros y dificultades, avances y retrocesos, beneficios y obstáculos, lo que se aprendió y lo que falta por aprender".[24]

Por lo tanto, las estrategias que se van a utilizar para la resolución de dicha problemática se presentan a continuación, en el esquema siguiente:

[24] .- RUBIO, Laura, Frade. ¿Qué son las competencias? En: planeación, comunicación y evaluación en el proceso enseñanza-aprendizaje. SEP. UPN. México. Pág. 5.

El juego como estrategia para lograr la atención del niño en preescolar.



3.2.- Estrategia: 1

TíTULO: Jugando aprendo.

CAMPO FORMATIVO: Lenguaje y comunicación.

ASPECTO: Lenguaje escrito.

COMPETENCIA: Identifica algunas características del sistema de escritura.

PROPÓSITO: A través del juego provocar que el niño participe activamente en el proceso de aprendizaje.

PROPÓSITO DEL PEP: Comprenda las principales funciones del lenguaje escrito y reconozca algunas propiedades del sistema de escritura.

ACTIVIDADES:

JUGUEMOS A CONOCER NUESTROS NOMBRES.

☺.- Cuestionar a los niños por qué creen que tenemos un nombre, y para qué nos sirve tener un nombre.

☺.- Anotar los nombres de todos los niños en el pizarrón para que lo visualicen, posteriormente preguntarles cuál es de cada uno.

☺.- Pedir a los niños que escriban en su libreta su nombre como ellos puedan y lo decoren según su imaginación.

☺.- Sentados en el piso mostrar sus nombres y compararlos con los demás y observar las diferencias y semejanzas.

☺**- Juego la papa caliente.**

Consiste en utilizar una pelotita y al ritmo de una música ir pasando la pelota por cada alumno, cuando se deje de sonar la música y el niño que tenga la pelota dirá

su nombre y mostrará su nombre que ya realizo, todos los compañeros que vayan perdiendo realizarán la misma actividad.

☺.- Posteriormente, se anotarán todos los nombres de los alumnos en el pintarrón para que los visualicen, posteriormente preguntarles cuál es de cada uno.

☺.- Se pondrán en el piso carteles con los nombres de cada uno de los alumnos y pedir a cada niño que encuentre su nombre. Posteriormente pedirles que realicen grupos de carteles donde cuente objetos (carteles), que implican agregar, igualar, comparar, y repartir objetos.

☺.- Pedir a los alumnos que se dibujen y escriban su nombre copiándolo de las tarjetas debajo del dibujo.

☺.- Proporcionar a cada niño una hoja con su nombre escrito con letras grandes y pedirles que marquen o sigan las letras con pintura, crayolas, papel, diamantina u otro material que ellos elijan.

☺.- Pedirles a los niños que investiguen los nombres de su familia y lo escriban en su libreta.

☺.- interactuar con los niños de todo lo vivido en la investigación.

☺.- Realizará cada niño una tarjeta con su nombre y lo pegarán en su silla para que lo visualice a diario y sirva de apoyo para que identifiquen su lugar.

☺.- Realizarán carteles con su nombre primeramente se investigará: ¿qué son los carteles?

☺.-Juguemos a los cartoncitos.

Pegar los carteles en la pared y pedirles que los observen y aparten los que estén escritos iguales, los nombres más pequeños, más largos, los que inicien con la misma letra, etc.

☺.-Repartir cartoncitos con los nombres de cada niño, jugar con los cartoncitos de sus nombres, esconderlos todos, mostrar uno y preguntar de quién es, si el dueño

lo reconoce se queda con el, y si no logra identificarlo, se mencionarán pistas con descripciones del dueño para que logre reconocerlo.

Lenguaje oral:juguemos a contar cuentos.

☺.- Se les cuestionará a los niños ¿Qué es cuento?, si conocen alguno, si tienen en su casa, ¿Cómo creen que se elaboran los cuentos?, ¿Qué se necesita para hacer uno? etc.

☺.- Dialogarán todo lo referente al cuento.

☺.- Se anotará en el pizarrón, algunas palabras relacionado al cuento.

☺.- Tomarán un cuento de la biblioteca para que lo observen.

☺.- La educadora contará un cuento, posteriormente se les pedirá que inventen su propio cuento, tratarán de escribirlo en su libreta, y al finalizar dibujarán lo relacionado a lo que cuentan.

☺.- La educadora explicará que todos van a contar un cuento y al finalizar el cuento de cada quien dirá algo que tengamos que hacer por ejemplo: ponerse de pié, poner las dos manos en la cabeza, tocarse la nariz, etc. Y el niño que pierda ese continuará contando su cuento.

Actividades permanentes: Tiempo libre de 15 minutos para trabajar con el material del salón (libros, pelotas, rompecabezas etc.,), para reforzar el cumplimiento del reglamento (compartir y ayudar a nuestros compañeros, y ordenar el material utilizado), nombrar lista con los letreros de sus nombres e irlos contando para saber cuántos niños vinieron y vayan identificando la serie numérica, se escribirá un párrafo corto en el pizarrón para identificar las letras de sus nombres.

CAMPOS TRASVERSALES.

CAMPO FORMATIVO.	ASPECTO.	COMPETENCIA.
❖ Desarrollo personal y social.	❖ Aspecto: identidad personal y autonomía.	❖ Competencia: adquiera conciencia de sus propios necesidades, puntos de vista y sentimientos, y desarrolla su sensibilidad hacia las necesidades, puntos de vista y sentimientos de otros.

❖ Pensamiento matemático	❖ Aspecto: número.	❖ Competencia: plantea y resuelva problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, comparar, y repartir objetos.

❖ Expresión y apreciación artística.	❖ Aspecto: expresión y apreciación musical.	❖ Competencia: comunica las sensaciones y los sentimientos que le producen los cantos y la música que escucha.

❖ Desarrollo físico y salud.	❖ Aspecto: coordinación, fuerza y equilibrio.	❖ Competencia: mantiene el equilibrio y control de movimientos que impliquen fuerza, resistencia, flexibilidad e impulso, en juegos y actividades de ejercicio físico.

Evaluación:

Campo formativo: Lenguaje y comunicación.

Aspecto: Lenguaje escrito.

Competencia: Identifica algunas características del sistema de escritura.

Se pondrá una carita respectivamente, si lo logró o está en proceso.

Niños.	Reconoce su nombre escrito y el de sus compañeros.		Establece comparaciones entre las características gráficas de su nombre, los de sus compañeros y otras palabras.		Escribe su nombre y el de otros compañeros con diversos propósitos (identificar sus trabajos y pertenencias etc.).	
	Lo logró .	En proceso.	Lo logró.	En proceso	Lo logró.	En proceso
1.- Dulce.		☺	☺	.		. ☺
2.- Ramón.		☺	☺			☺
3.- Dalia.		☺	☺			☺
4.- Misael.		☺	☺			☺
5.- Coral.		☺	☺			☺
6.- Blanca.	☺	☺	☺			☺
7.-Fernanda.		☺	☺			☺
8.-Emmanuel.		☺	☺			☺
9.- Nahomy.		☺	☺			☺
10.- Eduardo.		☺		☺		☺
11.- kinverlin.		☺	☺			☺
12.-. Julia.		☺	☺			☺
13.- Ángel.		☺	☺			☺
14.- Jesús.		☺	☺			☺
15.- yoselin.		☺	☺			☺

3.3.- Estrategia: 2

TíTULO: Aprendiendo jugando.

CAMPO FORMATIVO: Exploración y conocimiento del mundo.

COMPETENCIA: Observa seres vivos y elementos de la naturaleza, y lo que ocurre en fenómenos naturales.

ASPECTO: El mundo natural.

PROPÓSITO: A través del juego, el niño observe lo que está a su alrededor y experimente a traves de actividades realizadas por el.

PROPÓSITO DEL PEP: Se interese en la observación de fenómenos naturales y participen en situaciones de experimentación que abran oportunidades para preguntar, predecir, comparar, registrar, elaborar explicaciones e intercambiar opiniones sobre procesos de trasformación del mundo natural y social inmediato, y adquiera actitudes favorables hacia el cuidado y la preservación del medio ambiente.

ACTIVIDADES:

TEMA: LAS PLANTAS.

☺- Lluvias de ideas, cuestionar a los niños de sus conocimientos previos relacionados al tema de las plantas. ¿Conocen las plantas?, ¿Dónde nacen las plantas?, ¿Cómo son las plantas?, ¿Tienen plantas en su casa?, etc.

☺.- Anotar en el pizarrón lo más importante acerca del tema.

☺-Mostrarles una lámina de plantas para que observen (tallo, hojas, botón, pétalo, raíz, color, etc.).

☺-Mostrarles una planta para que la observen, huelan y toquen.

☺-**Juguemos al rompecabezas**, la maestra llevará un rompecabezas con el dibujo de una flor, los niños tendrán que dibujar sus partes y escribir sus nombres de cada parte de la flor, para posteriormente recortar las partes y jugar al rompecabezas.

☺-Cantar una canción titulada “saben flores cultivar”.

☺- Tema cultivar, cuestionar a los niños, ¿Han plantado una planta?, ¿Cómo se planta una planta?, etc.

☺-**Juguemos a cultivar.**

☺-Se plantará una planta en el patio del jardín de niños.

☺.- Se pondrán de acuerdo para plantar la planta, pensar en todo el material que se necesita para realizar dicha actividad, cada quien realizará una actividad, hasta culminar dicho propósito.

☺- Los niños realizarán, con plastilina, una plantita según su imaginación, creatividad, de lo que han observado (como cultivar una planta).

☺-La maestra les explica que en el mundo natural hay una infinidad de tipos de plantas, de diferentes colores, formas y que enseguida van a salir a observar por todo el jardín de niños y con mucho cuidado cortar una de cada una de ellas para en el salón poder encontrar diferencias entre cada una y después van a pegarlas todas en una cartulina para que las observen.

☺-Se les preguntará a los niños, ¿Se dieron cuenta que hay muchos tipos de plantas?, ¿Les gustó la actividad? etc.

☺.- Para seguir cultivando.

Juguemos a los germinadores.

☺-Germinadores. Con alpiste.

☺.- Cuestionar a los niños ¿Qué es un germinador?, ¿Qué se necesita para elaborar uno? etc.

☺.- Cada niño elaborará su germinador, se les indicará por pasos, primeramente se pone el algodón en la media, posteriormente el alpiste, se amarrara la media y se le pondrá ojitos, nariz, boca con pintura y se dejara secar, al día siguiente se regará y así sucesivamente todos los días, se observará todos los días para ver que es lo que ocurre.

☺-**Juguemos a elaborar carteles.**

☺-Tema: carteles, para que comprendan las medidas para cuidar el medio natural, (todo tipo de plantas).

☺-Cuestionar a los niños ¿Qué es un cartel? ¿Han elaborado uno?, sino saben se dejará de tarea para que investiguen con ayuda de su mamá o papá.

☺-Se elaborará un cartel por equipo, se les darán las indicaciones de la elaboración de carteles, la educadora guía y orienta estando al pendiente de posibles dudas mientras los niños realizan la actividad.

☺-Se les preguntará a los niños, ¿Les gustó elaborar los carteles? ¿Qué aprendieron? etc.

TEMA: LOS ANIMALES.

☺.-Cuestionar a los niños ¿Qué son los animales?, ¿Dónde viven?, ¿Qué comen?, ¿Tienen animales en su casa? Etc.

☺.-Se les mostrarán láminas de diferentes animales de acuerdo a su habitat (bosque, desierto, selva, del mar).

☺**.- Juguemos con plastilina.**

☺.-Elaborarán animalitos con plastilina de acuerdo al gusto de cada quien, intercambiarán los animales y jugarán con ellos. Realizarán colecciones con los

animales identificando características similares entre ellas, (tamaño, color, forma etc).

☺.-Realizarán una maqueta en una hoja, de animalitos donde utilicen pintura.

☺.-Juguemos a elaborar animales.

☺.-Cada niño elaborará un animalito según su imaginación, tendrán diferente material para realizarlo, papel de diferentes colores, papel crepé, ojos, bocas, narices, brillantina, colores, pintura, etc.

ACTIVIDADES PERMANENTES: Nombrar lista con la intención de repasar la serie numérica, donde hay más donde hay menos, la fecha, que identifiquen los días de la semana y los meses.

CAMPOS TRANSVERSALES:

CAMPO FORMATIVO.	ASPECTO.	COMPETENCIA.
❖ Desarrollo personal y social.	❖ Aspecto: identidad personal y autonomía.	❖ Competencia: comprende que hay criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.

❖ Lenguaje y comunicación.	❖ Aspecto: lenguaje oral.	❖ Competencia: utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás.

❖ Pensamiento matemático.	❖ Aspecto: número.	❖ Competencia: identifica regularidades en una secuencia a partir de criterios de repetición y crecimiento.

❖ Expresión apreciación artísticas	❖ Aspecto: expresión y apreciación musical.	❖ Competencia: interpreta canciones, las crea y las acompaña con instrumentos musicales convencionales o hechos por él.

❖ Desarrollo físico y salud.	❖ Aspecto: coordinación, fuerza y equilibrio.	❖ Competencia: utiliza objetos de trabajo que le permiten resolver problemas realizar actividades diversas.

Evaluación:

Campo formativo: Exploración y conocimiento del mundo.

Aspecto: El mundo natural.

Competencia: Observa seres vivos y elementos de la naturaleza y lo que ocurre en fenómenos naturales.

Niños.	Expresa curiosidad por saber y conocer acerca de los seres vivos y los elementos de la naturaleza, de contexto diversos.		Describe las características de los elementos y de los seres vivos (color, tamaño, textura, etc., partes que conforman a una planta o a un animal).		Clasifica elementos y seres de la naturaleza según sus características (animales según el número de patas, seres vivos en el mar o en la tierra etc.).	
	Lo logró.	En proceso.	Lo logró.	En proceso.	Lo logró.	En proceso.
1.- Dulce.	☺			☺		☺
2.- Ramón.	☺			☺		☺
3.- Dalia.	☺			☺		☺
4.- Misael.	☺		☺	☺		☺
5.- Coral.	☺			☺		☺
6.- Blanca.	☺			☺		☺
7.- Fernanda.	☺			☺		☺
8.- Emmanuel.	☺		☺			☺
9.- Nahomi.	☺		☺			☺
10.- Eduardo.	☺		☺			☺
11.- Kinverlin.	☺			☺		☺
12.- Julia.	☺			☺	☺	
13.- Ángel.	☺			☺		☺
14.- Jesús.	☺			☺		☺
15.- Yoselin.	☺		☺		☺	

3.4.- Estrategia: 3

TÍTULO: Jugando a contar.

CAMPO FORMATIVO: Pensamiento matemático.

ASPECTO: Número

COMPETENCIA: Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios del conteo.

PROPÓSITO: Comprendan las principales funciones del número a través del juego.

PROPÓSITO DEL PEP: Desarrolle la capacidad para resolver problemas de manera creativa mediante situaciones de juego que impliquen la reflexión, la explicación y la búsqueda de soluciones a través de estrategias o procedimientos propios, y su comparación con los utilizados por otros.

ACTIVIDADES:

Tema: Los números.

☺.-Cuestionar a los niños ¿Qué son los números?, ¿Para qué sirven los números?, ¿Dónde podemos encontrar los números? Etc.

☺.-Interacción con la maestra acerca del tema ¿Qué son los números?

☺.- La maestra les explicará qué son los números, para qué sirven y posteriormente observarán a su alrededor del kínder si existen números, si logran identificar donde hay números, entrarán al salón para tratar de escribir los números que observaron.

☺.-La maestra les mostrará el orden numérico del 1 al 5 y los pegará en el pizarrón.

☺**.-Juguemos al memorama.**

Se formarán equipos de cinco integrantes para jugar al memorama, se les repartirá del 1 al 5 cartitas iguales donde se repita dos veces el 1 dos veces el 2 y así sucesivamente, el niño las volteará para que queden al revés y no se vea el número que está abajo. Consistirá en sacar pares y si le sale el par igual se quedará con él y seguirá jugando, seguirá otro compañero cuando no logre sacar un par, el jugador que tenga más pares, ese será el ganador.

☺.- Anotarán en su libreta los números que observaron en las actividades que realizaron.

☺.- La maestra les facilitará números escritos en cartulina para que los decoren, los pinten, los marquen con color o crayola etc.

☺.- Posteriormente se jugará al bimbaleche; se les cuestionará y se les dará las indicaciones pertinentes.

☺**.-Juguemos al bimbaleche.**

Con la ayuda de los niños se dibujarán bimbaleches en el patio del jardín de niños, tendrán que poner en cada cuadrito un número, los números irán por orden numérico donde el niño al jugar identificará cada número y lo mencionará al pasar por dicho cuadrito.

☺.- Mediante una situación de juego el niño identificará entre objetos grandes y pequeños para centrar su atención en el trabajo de la adquisición de la relación por comparación, utilizando cartas pequeñas con número y cartas grandes con números, el juego consistirá:

☺**.- Juguemos a la gallinita ciega.**

Se colocará un pañuelo en los ojos a un niño del grupo y el resto se formará en círculo, un niño traerá una caja donde estarán las cartas y el niño que traiga el

pañuelo en los ojos sacará una carta en la cual tendrá que decir si es grande o pequeña y con la ayuda de todos se nombrará el número que traiga la carta.

Posteriormente a la persona quien adivinó se colocará en el centro y el resto dará la vuelta para cambiar de lugar cantando la canción: la gallinita está ciega, está ciega, tiene que ver para poder contestar.

☺.- La maestra les mostrará la serie numérica del 1 al 10.

☺.- Realizarán en su libreta la serie numérica.

Diálogo telefónico.

☺.- Lluvias de ideas, interactuar con los niños ¿Qué es un teléfono?, ¿Para qué sirve un teléfono?, ¿Quién tiene un teléfono?, ¿Cómo son los teléfonos?, ¿Qué características tiene un teléfono? etc.

☺.- Investigar con ayuda de sus papás todas las características del teléfono, para qué nos sirve.

☺**.-Juguemos al teléfono.**

☺.- Los niños realizarán un teléfono con el material que ellos escojan según su imaginación, creatividad.

☺.- Posteriormente jugarán al teléfono utilizando los números.

☺.- Cada quien con su teléfono imitará con su voz los distintos tonos que conozcan de acuerdo a sonidos de teléfono.

☺.- La maestra imitará el sonido del timbre telefónico y dirá el nombre de un niño, el niño nombrado contestará el teléfono, si no se le ocurre nada al niño, se preguntará a todo el grupo por formas usuales de responder a una llamada y de saludar al tomar el teléfono, buenos días, ¿Con quién quiere hablar?, ¿Qué desea?, ¿Bueno?

☺.- Una vez que el niño ha saludado, la maestra continuará con el dialogo, para ello hará preguntas como: soy……(Susana), ¿Esta tu papá?, ¿Puedes darle un recado? etc.

☺.- Si el docente conoce un suceso familiar puede preguntar por éste, nacimiento de un hermanito, algún cambio de casa, el trabajo de la mamá o el papá y hable con facilidad.

☺.- La maestra presentará modelos de saludo y despedida, ¡Hola!, ¿Cómo estás?, buenas tardes, buenos días, qué tal, muchas gracias, adiós, hasta pronto.

☺.- El docente repetirá dicha actividad con el mayor número posible de niños.

☺.- Posteriormente entre los niños en pareja, dialogarán con su teléfono.

☺.- Para observar qué niños identifican los números se realizará los siguientes juegos.

☺.-Juego los globos bailadores.

Se le repartirá un globo a cada niño, para que lo infle y le hagan un nudo para que no se escape el aire. Explicar que cada uno de los globos tiene un número en el cual al escuchar una melodía tendrá que aventar el globo hacia arriba y procurar que no se caiga ningún globo con la ayuda de todos los compañeros y al término de la melodía agarrarán un globo, para posteriormente identificar el número que les tocó.

☺.-Juego la reina caprichosa.

Todos los participantes se formarán en dos filas, en el piso se sentarán con los pies cruzados de los participantes, se elegirá a una reina o rey y éste se sentará al frente de las filas, una vez elegida la reina ésta escogerá a una persona de cada equipo y se pasará a un lado de la reina o rey (se puede hacer una corona para la reina o el rey), entonces la persona que esté como rey o reina dirá: la reina caprichosa quiere que le traigan el número 4 (todos los números estarán en una

caja) y el niño que esté enfrente ira a traerle el número 4, el número irá cambiando.

☺.- Investigar con apoyo de un adulto cómo podemos elaborar una lotería con números.

☺.- Dialogar lo investigado.

☺.-Juguemos a elaborar una lotería con números.

Con la ayuda de los niños se realizará una lotería de números del 1 al 20, cada niño elaborará su carta, posteriormente se jugará a la lotería cada vez que se requiera, también se jugará con las semillitas que utilizarán en la lotería para hacer grupos de conjuntos de elementos en colecciones pequeñas y grandes que den hincapié a la identificación de elementos.

☺.- Cantando números.

El 1 es un palito, el 2 es un patito, el 3 la he al revés, el 4 la silla es, el 5 la boca del sapo, el 6 la cola del gato, el 7 es un machete, el 8 los lentes de Andrés, el 9 la nieve es, hayyyyyyy se me olvidaba el 10.

ACTIVIDADES PERMANENTES: Nombrar lista con la intención de repasar la serie numérica, donde hay más donde hay menos, la fecha, que identifiquen los días de la semana y los meses.

CAMPOS TRANSVERSALES:

CAMPO FORMATIVO.	ASPECTO.	COMPETENCIA.
❖ Desarrollo personal y social.	❖ Aspecto: identidad personal y autonomía.	❖ Competencia: comprende que hay criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.

❖ Lenguaje y comunicación.	❖ Aspecto: lenguaje escrito.	❖ Competencia: identifica algunas características del sistema de escritura.

❖ Exploración y conocimiento del mundo.	❖ Aspecto: expresión y apreciación musical.	❖ Competencia: comunica las sensaciones y los sentimientos que le producen los cantos y la música que escucha.

❖ Desarrollo físico y salud.	❖ Aspecto: coordinación, fuerza y equilibrio.	❖ Competencia: utiliza objetos e instrumentos de trabajo que le permiten resolver problemas y realizar actividades diversas.

Evaluación:

Campo formativo: Pensamiento matemático.

Aspecto: Número.

Competencia: Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios del conteo.

Niños.	Identifica por percepción, la cantidad de elementos en colecciones pequeñas (por ejemplo, los puntos de la cara de un dado), y en colecciones mayores a través del conteo.		Dicen los números que saben, en orden ascendente, empezando por el uno y a partir de números diferentes al uno, ampliando el rango de conteo.		Identifica el orden de los números en forma escrita, dentro de situaciones escolares y familiares.	
	Lo logró	En proceso	Lo logró	En proceso.	Lo logró.	En proceso.
1.- Dulce.	☺		☺			☺
2.- Ramón.	☺		☺		☺	
3.- Dalia.	☺		☺		☺	
4.- Misael.		☺	☺		☺	
5.- Coral.	☺		☺			☺
6.- Blanca.	☺		☺		☺	
7.- Fernanda.		☺	☺		☺	
8.- Emmanuel.	☺		☺		☺	
9.- Nahomi.	☺		☺			☺
10.- Eduardo.	☺		☺		☺	
11.- Kinverlin.		☺	☺		☺	
12.- Julia.		☺	☺		☺	
13.- Ángel.	☺		☺			☺
14.- Jesús.	☺		☺		☺	
15.- Yoselin.	☺		☺		☺	

3.5.- Informes.

Con base en el registro de las observaciones realizadas durante 6 meses se realizó el siguiente informe para dar cuenta de manera más detallada del desarrollo de las mismas.

Estrategia 1

Juguemos a conocer nuestros nombres.

En este primera estrategia fue complicada ya que todo un mes fue un fracaso total debido a que los educandos demostraban un total desinterés en la clase y por más que se les hablaba en su mayoría no hacían caso alguno; se volvió a aplicar esta estrategia provocando que los niños participaran activamente, utilizando el juego como motivador con el único propósito de involucrarlo sin que se dieran cuenta y al mismo tiempo que estarían jugando, estarían aprendiendo. No fue nada fácil, ya que al involucrar los juegos, los pequeños no respetaban reglas, realizaban toda la actividad pero terminaban con pleito, llanto y berrinche, ya que todos querían ser los ganadores, fue difícil acoplarlos, hacerlos entender, por más que les indicaba que en el juego existen reglas y que tenemos que respetarlas, no entendían.

La primera actividad consistió principalmente en la identificación de sus nombres y lograr atención en el proceso de aprendizaje, fue un proceso complicado ya que los niños no querían escribir, solamente querían estar jugando con el material del grupo y contestaban no sabemos escribir; con la herramienta del juego se logró motivarlos y los involucré para que se interesarán y realizarán las actividades del día, empezaron a escribir con rayas, bolas, palos, figuras grandes, etc., para que visualizaran su nombre, escribí en el pizarrón el nombre de cada uno para que posteriormente trataran de escribirlo en hojas. (Anexo 4).

Otra actividad consistió en mostrar sus nombres, hacer la comparación con sus compañeros, observar sus semejanzas y diferencias, se realizó el juego de la papa caliente se motivaron tanto que todos participaron e interactuaron,

estuvieron repitiendo, observando el alfabeto ya que variaba de letras de cada uno de los nombres de los educandos.

Se les dio un cartel con su nombre para que lo decoraran según su imaginación, utilizaron material como plastilina, diamantina, papel de colores, etc.

Se jugó a esconder cartoncitos de su nombre con el fin de observar la identificación de algunas letras de sus nombres, todos jugaron y se observó que en su mayoría lograron identificar algunas letras de su nombre, sabemos de antemano que la enseñanza es un proceso en la cual considero que es un paso para que, en un corto lapso posterior a tercer grado, logren escribir su nombre por completo, cabe mencionar que solamente una niña: Blanca, logró escribir su nombre. (Anexo 5).

Otra actividad que se realizó fue el juego de los cuentos, consistió en que visualizaran un cuento para, posteriormente, lo contaran; todos participaron con mucha atención, crearon su propio cuento, lo contaron y hasta inventaron una dinámica para finalizar su cuento. Se logró observar la motivación por parte de los educandos y sobre todo la atención y ganas de hacer las cosas.

La estrategia utilizada para esta evaluación fue el juego, en la cual el niño primeramente jugaría sin darse cuenta de que lo estaba introduciendo al tema. Al momento de estar jugando, al mismo tiempo estaba aprendiendo, el educando se motivó tanto que estuvo atento de todo lo que ocurría en la clase, esto provocó un ambiente ameno, con la enseñanza por medio del juego se logró que el alumno desarrollara habilidades para aportar ideas y participar frente al grupo, al mismo tiempo de que el niño adquirió los conocimientos y desarrolló destrezas específicas que se llevaron a cabo con las actividades en el transcurso de la clase.

Estrategia 2

Aprendiendo jugando

En la segunda estrategia los educandos participaron durante todo el transcurso de la clase, se mostraron atentos, ya que al interactuar para relacionar los temas que se verían en el trascurso de las clases se mostraron motivados para realizar las pertinentes actividades.

La primera actividad consistió al tema de las plantas, primeramente fueron lluvias de ideas; respecto al tema, se dialogó con los niños para concluir con el juego de rompecabezas, se hicieron equipos para elaborar un rompecabezas, lo dibujaron escribieron las partes de la planta y lo recortaron para posteriormente jugar por equipos a armarlo. Este juego les llamó la atención, fue interesante y divertido, ya que cada vez que fueron sacando las partes de la planta fueron identificando sus partes. (Anexo 6).

Se dejó de tarea que trajeran una planta, y que investigarán ¿Cómo se planta una planta? al inicio de la clase todos los niños estaban emocionados porque querían plantar la plantita, como regla se les indicó a los niños que primeramente tenían que interactuar para saber cómo iban a plantar la planta y posteriormente realizar dicha actividad. En su mayoría se mostraron atentos. (Anexo 7).

Se realizaron germinadores con alpiste, este no funcionó, ya que no trajeron el suficiente material para realizar dicha actividad y los niños no cuidaron su plantita y se secaron, en esta actividad, se dejó solo a los niños para que la realizarán, para observar la responsabilidad y el compromiso de cada niño respecto al cuidado de las plantas en la cual ningún niño lo logró.

Por tal motivo se elaboraron carteles, todo con la intención de involucrar al niño al cuidado de las plantas.

Se plantaron algunas plantas en el jardín con el compromiso de cuidarlas y darles el cuidado y la atención que necesitan, se hicieron equipos de dos integrantes

donde a diario fueron a cuidar las plantitas y a darles el mantenimiento que se requería para su cuidado.

Otro tema que les llamó la atención fue el tema de los animales, respecto a éste se dejó que investigarán todo lo relacionado a este tema, posteriormente se interactuó en el salón, para esta investigación fue muy ameno, ya que a diario se observó la atención y motivación que prestaron los educandos, se trabajó con plastilina, papel, palitos, hojas de colores, pintura etc., para la realización de un animalito de su agrado fue tan divertido que a diario querían realizar uno. (Anexo 8)

Todos los trabajos que se realizaron fueron buenos y se logró observar que el aprendizaje les fue significativo porque todas las actividades las realizaron con sus propias manos, al despertar el interés de los niños durante el proceso de aprendizaje se logró en los niños investigaran, exploraran y utilizaran todo el material que tuvieron a su alrededor.

Estas estrategias funcionaron con éxito, ya que a los niños les quedó un aprendizaje significativo por la razón de que a ellos les motivo la búsqueda, la manipulación de los objetos para resolver la actividad.

Logré observar que un aprendizaje con significado y permanencia surge cuando el niño, para responder alguna actividad de su interés o resolver un problema de su motivación, tiene necesidad de construir una solución por el mismo.

La manera de evaluar primeramente es la atención que prestan en cada una de las estrategias, así como también el dinamismo, la participación, la activación y la atención que se logró en cada actividad, son de antemano aprendizajes en cada una de estas estrategias.

En las actividades permanentes fue muy motivador, ya que a diario que se nombraba los niños se iban escribiendo en el pizarrón con un dibujito de su agrado y en la cual todos estaban atentos para ver su dibujo de asistencia, posteriormente

ellos pasaban al pizarrón para tratar de dibujar lo que respectivamente ellos escogieran para realizarlo.

Estrategia 3.

Jugando a contar.

Esta estrategia consistió en una observación para saber cuántos niños tenían conocimiento previo de la serie numérica, y como respuesta se tuvo, que cinco niños reconocían algunos números, esto facilitó ya que ellos mismos me apoyaron con sus demás compañeros al realizar las actividades pertinentes a esta estrategia.

Se trabajó primeramente lluvia de ideas para rescatar los conocimientos previos, para finalizar, como refuerzo con el juego de memorama que consistió en formar equipos de cinco integrantes, se les repartió cartitas donde se repetían los números y por turnos las tenían que voltear hasta sacar el par de los números, todo fue por turnos. Los niños que identificaban algunos números apoyaron a sus compañeros, esto facilitó al realizar dicho juego ya que ellos eran los líderes y dirigían las reglas del juego, pero siempre apoyando a sus compañeros. (Anexo 9).

Se realizó una actividad para dar reforzamiento en la identificación de los números consistió realizar en su libreta que escribieran los números para posteriormente lo decoraran utilizando material de su agrado como: plastilina, pintura, papel, palitos, brillantina, crayolas, etc., esta actividad fue muy motivadora, ya que los niños demuestran un interés de trabajar, por ese motivo se trabajó con material llamativo por parte de los educandos para poder llevar al éxito este proyecto de innovación y lograr la atención en el proceso de aprendizaje.

Otra actividad que se realizó fue el juego de bimbaleche, fue de mucho agrado y divertido y sobre todo activo, la educadora dibujo el bimbaleche en el piso, para posteriormente dejar a los niños que dibujarán uno y escribieran en cada cuadrito la serie numérica, cada quien brincó en su bimbaleche sin reglas.

Al día siguiente se jugó, pero ahora con reglas, la educadora dibujó solo un bimbaleche, puso la serie numérica en cada cuadro respectivamente, les indicó a

los niños que se formaran, que hicieran dos hileras, una de niñas y otra de niños, por turnos tienen que brincar en un solo pié y al pasar por cada cuadrito mencionarán el número que pisen, fue una actividad activa y sobre todo el gusto que sentí, al observar la atención de cada uno de los niños; al mismo tiempo que juegan están aprendiendo y esto para está investigación es parte de un gran comienzo. (Anexo 10).

En esta actividad se dejó que los educandos pensaran, reflexionaran, qué tipo de juego podríamos realizar tomando en cuenta el propósito de esta estrategia (los números), con la ayuda de todos elaboró el juego de la gallinita ciega que consistió: Se colocará un pañuelo a un niño del grupo en los ojos y el resto se formará en círculo, un niño traerá una caja donde estarán las cartas y el niño que traiga el pañuelo en los ojos sacará una carta en la cual tendrá que decir si es grande o pequeña y con la ayuda de todos se nombrará el número que traiga la carta. . Posteriormente a la persona quien adivinó se colocará en el centro y el resto dará la vuelta para cambiar de lugar cantando la canción: la gallinita esta ciega, esta ciega, tiene que ver para poder contestar. (Anexo 11).

En esta actividad se logró la atención, para mí, al escuchar que los niños cantaran fue un gran reto ya que en su mayoría les daba vergüenza, temor, por cantar pero con la ayuda de todos se perdió todo temor.

La siguiente actividad consistió en inventar otro juego con la ayuda de sus papás, se dejó que investigarán qué objeto que tuviera números se podría realizar y como respuesta se trajo: una calculadora, teléfono, computadora, para escoger cuál de los tres, se llevó a votación para escoger uno de ellos, el ganador fue el teléfono, se interactuó con los niños para reflexionar qué material podrían necesitar para la elaboración de éste, cada quien trajo su material, trajeron cajas, palos, popotes, y se dieron a la tarea de crear su propio teléfono; enseguida, al término de la actividad, jugaron con su teléfono tomando en cuenta la importancia de dicho objeto, poniendo la chispa del juego como motivador para lograr aprendizajes. (Anexo 12).

Los educandos se divirtieron, disfrutaron cada momento estuvieron atentos en toda la clase.

Se observó la identificación de los números por medio de la realización del juego los globos bailadores, al escuchar las melodías los niños bailaban, otros brincaban, otros cantaban mostrando una activación placentera, en su mayoría lograron identificar la serie numérica. (Anexo 13).

El siguiente juego que se aplicó no fue de mucho agrado para los educandos, ya que demostraron mucha apatía, se logró observar que no respetaban las reglas del juego sin tomar en cuenta lo que se les estaba indicando, al final del juego se interactuó con ellos al parecer no les gustó el juego no daban una explicación única.

Como todo cuento, como hay cosas buenas como también existen las malas y no todo los propósitos van a salir como uno los espera.

La siguiente actividad fue la elaboración de la lotería, los educandos con sus propias manos elaboraron cada una de las cartas, utilizaron papel cascaron, hojas blancas plumón negro y crayolas. Fue una actividad interesante y motivante, ya que con sus propias manos construyeron su propio juego, todos participaron, ya que cada quien elaboró su propia carta, escribieron los números y al término de dicha elaboración todos jugaron; a diario se jugaba 20 minutos, esto nos permitió identificar favorablemente la numeración. (Anexo 14).

Cabe mencionar que fue una actividad de interés para los educandos; el material que se presentó fue llamativo para ellos y sobre todo porque fue la necesidad de ellos, lo que realmente ellos querían realizar.

La estimulación que se provocó en el alumno al trabajar con material nuevo produce una progresión de un concepto, que no es otra cosa que la aplicación y modificación del concepto de aprendizaje a medida que asimila la información durante el proceso de aprendizaje.

3.6 Método de sistematización de la práctica.

En el siguiente texto se hablará de la metodología de trabajo que se lleva a cabo en el informe antes mencionado, considerando su importancia en este análisis de dicha práctica.

Consistió en lo siguiente:

"El método de sistematización de la práctica (MSP) se define como un proceso por medio del cual se hace la conversión de practica a teoría y toma como marco general el método dialéctico.

En la cual sus características son las siguientes:

**Analizar: Se considera analizar sistemáticamente la etapa de la investigación temática del discurso de los sujetos reconstructores de la realidad y de la experiencia, para posteriormente reconstruirla (la realidad y la práctica). La primera consiste en un análisis dialécticamente, para seguir tomando en cuenta el MSP, con la utilización permanente de una técnica pedagógica a través del autoanálisis crítico sobre la percepción deformada, superficial y automatizada de la realidad.*

**Interpretación: Es una síntesis de la interpretación de la realidad y la práctica realizada, a partir de determinados valores generados de criterios específicos de investigación. […]*

**Conceptualización: Es la reconstrucción teórica (no el relato del análisis fase 1) sino de los diferentes elementos percibidos, tematizados e interpretados, devenidos de la realidad y de la práctica. […]*

**Generalización: Es extraer lo universal de lo particular en un mismo espacio tiempo. Se refiere confrontar la teoría a base al problema. […]*

**Conclusiones: Se refiere a una relación objetiva texto (practica de una realidad) contexto (sociedad global). La evaluación. […]*

**Propuesta: Implica soluciones alternativas que son puestas en marcha en la práctica que se desarrolla."*[25]

A través de este método se dará el informe de la experiencia vivida en las estrategias aplicadas, la metodología utilizada en cada una de ellas fueron diferentes tipos de juego, que se utilizaron en cada actividad, en este sentido, la propuesta para la posible solución fue la estrategia basada al juego, ésta fue motivadora ya que se logró que el educando desarrollara habilidades, destrezas, atención, participara, interactuara, etc. en cada una de las actividades, en todas las estrategias tenía como evaluación el firme propósito de lograr la atención del educando en la meta a cumplir.

Al inicio de la primera estrategia fue complicado, no resultó como la tenía planeada porque los alumnos no estaban acostumbrados a trabajar así y lo que sucedió fue un desorden, grito, llanto y berrinche, se volvió a aplicar y fue un poco más favorable los resultados.

Al utilizar nuevas formas de trabajo las niñas y los niños se motivan mucho, la estimulación al trabajar con estrategias nuevas favorece el aprendizaje ya que están más atentos y sobre todo porque es interesante para ellos.

Al poner en práctica cada una de estas estrategias logré resultados favorables, las estrategias elegidas fueron un éxito.

[25] .- GAGNETEN, Mercedes. Anális. En: La innovación. SEP. UPN. LEP 07. México. Pág. 31-47.

CONCLUSIONES.

Al término de este tipo de trabajo siempre requiere de las conclusiones generales, que nos permiten, en una forma breve, informarnos en forma global del contenido de dicho trabajo.

Dichas conclusiones son de gran importancia, personalmente, hago mención de algunas aportaciones para el enriquecimiento de este documento recepcional.

El aplicar un diagnóstico para realizar un estudio es indispensable, ya que de ahí es el punto de partida, porque gracias a él podemos conocer la información necesaria para nuestro estudio o investigación de trabajo.

Éste debe de tener una relación muy estrecha con el estudio que se deseé hacer, tomando en cuenta la información que se ocupará para realizar el trabajo.

Después de aplicar el diagnóstico y obtener la información necesaria para el desarrollo del trabajo, es ahí donde entra en este caso las planeaciones de las estrategias para mantener la atención del alumno durante el proceso de aprendizaje. Dichas estrategias deben ser motivantes para los alumnos, “novedosas” que despierten el interés y creatividad para que el aprendizaje sea significativo y duradero.

Después de un clasificación de las estrategias (juegos) para cada uno de los temas, viene la aplicación de ellas, que debe tener un propósito primordial que será de la realidad del niño para que éste se sienta involucrado y sea un ser activo permanente, es así como se logra el aprendizaje a largo plazo y con significado para ellos.

El resultado de la aplicación resultó favorable, se logró el propósito propuesto, de la mano de mis alumnos felices de haber aprendido con mucha facilidad y que lo aprendido lo puedan emplear en su vida diaria me llena de orgullo y felicidad.

En síntesis, al término de las sesiones de este trabajo y de toda la jornada de la práctica llego a la conclusión de:

- Que el docente, para enseñar, no basta con tener un gis, un pizarrón, tener frente alumnos, sino necesita, principalmente, ser amigo de los niños, que les brinde atención, amor, inspire confianza y respeto y sobre todo permanecer constantemente actualizados para fincar su quehacer cotidiano y que el aprendizaje de los niños, aparte de ser motivantes, logre que los aplique en su vida diaria, es ahí donde se nota el aprendizaje duradero y significativo que el maestro debe conocer que faciliten el aprendizaje del alumno y es necesario que sepa también

cómo aplicar a la práctica las estrategias para mantener atento al alumno en el proceso de aprendizaje, mediante técnicas y procedimientos adecuados.

- Si el maestro requiere que los alumnos permanezcan atentos e interesados en clase para que logren un aprendizaje duradero y lo puedan aplicar en su vida diaria, es necesario que investiguen y se nutran de nuevas técnicas, que no caigan en la mediocridad y rutinaria manera de dar clases, tienen que buscar medios y las estrategias, instrumentos para lograr una enseñanza de calidad que exigen los tiempos actuales.

- De manera natural y espontánea los niños construyen conocimientos acerca del mundo que los rodea, de ahí es donde debe aprovechar el maestro, siendo una estrategia más para interactuar de manera eficiente con realidad natural y social del niño.

- Tomar en cuenta los conocimientos previos adquiridos por los niños, lo que permite comprender mejor los temas nuevos.

- Utilizar la estrategia del juego es muy divertido para el educando y por qué no utilizarlo para que aprenda de una forma fácil y divertida.

- Dicha estrategia solo tiene un toque mágico de creatividad, novedad, imaginación y sobre todo y más importante que son diseñadas partiendo de la realidad de los niños, por tal motivo, se cumplió el propósito de esta investigación.

BIBLIOGRAFÍA.

1.- ARIAS, Marcos, Daniel. Proyectos pedagógicos de acción docente. En: Hacia la innovación. SEP. UPN. LEP 07. México.

2.- DELVAL, Juan. Los tipos de juego. En: El juego. SEP. UPN. LEP 07. México.

3.- FLORES, Martínez, Alberto. Interrogantes y concreciones. En: Hacia la innovación. SEP. UPN. LEP 07. México.

4.- GAGNETEN, Mercedes. Anális. En: La innovación. SEP. UPN. LEP 07. México.

5.- GONZALES, Prieto, Raúl. El diario como instrumento para la formación permanente del profesor de educación. En: SEP. UPN. LEP 07. México. Pág. 154. México.

6.- Hacia la alternativa. En: Proyectos de innovación. SEP. UPN. LEP 07. México.

7.- Justificación y explicación del eje temático. En: Proyectos de innovación. SEP. UPN. LEP 07. México.

8.- LATORRE, Antonio. El proyecto de investigación- acción. En: contexto y valoración de la práctica docente.SEP. UPN. LEP 07. México. Pág. 62.

9.- MOYLES, J, R. Juego y trabajo. En: El juego. SEP. UPN. LEP 07. México.

10.- ORTIZ José Ramón. El triángulo paradigmático. En: Investigación de la práctica docente propia. SEP. UPN. LEP 07. México.

11.- PEREZ, Calero Mavilo. En: educar jugando. Editorial san marcos. México. 2006.

12.- RANGEL, De la Peña, Adalberto. Negrete, Arteaga. Teresa de Jesús. Proyectos de intervención Pedagógica. En: Hacia la innovación. SEP. UPN. LEP 07. Pág. 88. México.

13.- RICARD, Molla, María. Sánchez, Delgado Purificación, Gastaldo, Bartual. Irene. Diagnóstico pedagógico un modelo para la intervención psicopedagógica. En: Contexto y valoración de la práctica docente. SEP. UPN. LEP 07. México.

14.- RICO, Gallegos, Pablo. El paradigma. En: Investigación de la práctica docente propia. SEP. UPN. LEP 07. México.

15.- RIOS, Duran, Jesús, Eliseo. Bofill, Ma, Guadalupe y Castro y María Teresa. Características del proyecto de gestión escolar. En: Hacia la innovación. SEP. UPN. LEP 07. México.

16.- RUBIO, Laura, Frade. ¿Qué son las competencias? En: planeación, comunicación y evaluación en el proceso enseñanza-aprendizaje. SEP. UPN. México.

17.- SEP. PEP. 2004. SEP. México. 2004. Pág. 36.

18.- V, Cicourel, Arón. La entrevista. En: Análisis de la práctica docente propia. SEP. UPN. LEP 07. México. Pág. 151. México.

ANEXOS.

Anexo 1.

Entrada principal del Jardín de niños José Espinoza Rivera.

Cuenta con tres salones.

Segundo. Tercero.

Tercero.

Baños.

Juegos recreativos, columpios.

Pasa manos.

Cocina

Desayunador.

Anexo 2.

Anexo 3

Actividad a cerca de la conducta social y el comportamiento basado en la observación directa.

Anexo 4.

Anexo 5.

Anexo 6.

Actividad de elaborar un rompecabezas

Jugando al rompecabeza.

Jugando al rompecabezas.

Armado el rompecabezas.

Anexo 7.

Interactuando, ¿Cómo se planta una plantita?

Actividad, plantar la planta.

Anexo 8.

Elaboración de animalitos utilizando diferentes materiales.

Tortuga. León.

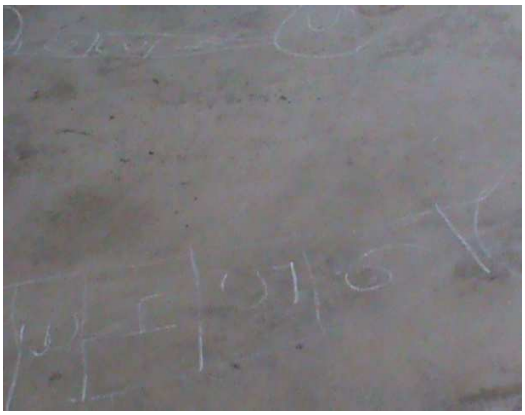
Gallina. Toro.

Anexo 9.

Jugando al memorama.

Anexo 10.

Juego del bimbaleche.



Anexo 11.

Juego de la gallinita ciega.

Anexo 12.

Elaboración de teléfonos utilizando diferentes materiales.

Jugando a los teléfonos.

7 8 9

Anexo 13.

Juego de los globos bailadores.

Anexo 14.

Elaboración de loterías.

Jugando a la lotería.