



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

---

---

**UNIDAD UPN 162**

**ME MUEVO, JUEGO Y APRENDO**

**MARÍA DE LOURDES JURADO CEBALLOS**

**ZAMORA, MICH., JUNIO DE 2012.**



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

---

---

**UNIDAD UPN 162**

**ME MUEVO, JUEGO Y APRENDO**

**PROPUESTA DE INNOVACIÓN VERSIÓN ACCIÓN DOCENTE, QUE  
PARA OBTENER EL**

**TÍTULO DE:**

**LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**

**PRESENTA:**

**MARÍA DE LOURDES JURADO CEBALLOS**

**ZAMORA, MICH., JUNIO DE 2012**



2012-2015

**Secretaría de Educación en el Estado**  
Subsecretaría de Educación Media Superior y Superior  
Universidad Pedagógica Nacional  
Unidad 162, Zamora



**Michoacán**  
2012-2015  
Compromiso de todos

**SECCIÓN: ADMINISTRATIVA**  
**MESA: C. TITULACIÓN**  
**OFICIO: CT/047-12**

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

Zamora, Mich., 16 de junio de 2012.

**PROFRA. MARÍA DE LOURDES JURADO CEBALLOS**  
**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 “**ME MUEVO, JUEGO Y APRENDO**”, a propuesta del Director del Trabajo de Titulación, Mtro. Rafael Herrera Álvarez, 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.

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



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

**MTRO. JOAQUÍN LÓPEZ GARCÍA**

## PRÓLOGO

### **DEDICO EL PRESENTE TRABAJO:**

#### **A MIS HIJOS:**

Miguel Ángel, Lourdes Marisol y mi pequeña Daniela, por ser la principal razón de mi vida y poder continuar con esta carrera y lograr lo que me he propuesto por la comprensión brindada, por tantas ausencias y apoyo para lograr el presente, muchas gracias hijos.

#### **A MI ESPOSO:**

Por apoyarme en todo momento, por su comprensión y paciencia, por estar siempre a mi lado y por ser uno de los pilares más importante que me han sostenido en todas las metas propuestas, muchas gracias.

#### **A MIS PADRES:**

Principalmente por esas palabras de aliento para seguir adelante en todo lo que hago, porque sin ellos no estaría aquí, por darme su amor, cariño y apoyo en mi vida, gracias papás.

## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>7</b>
<b>CAPÍTULO 1: EL ESCENARIO DEL PROBLEMA.....</b>	<b>10</b>
1.1 CONTEXTO.....	10
1.2 DIAGNÓSTICO.....	14
1.2.1 El diagnóstico participativo.....	14
1.2.2 El diagnóstico pedagógico.....	15
1.2.3 Diagnóstico en el aula.....	17
1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	20
1.4 JERARQUIZACIÓN.....	21
1.5 DELIMITACIÓN.....	22
1.6 JUSTIFICACIÓN.....	22
1.7 PROPÓSITO.....	23
<b>CAPÍTULO 2: LOS CAMINOS DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>25</b>
2.1 PARADIGMAS.....	25
2.1.1 Paradigma cuantitativo.....	27
2.1.2 Paradigma cualitativo.....	28
2.1.3 Paradigma sociocrítico (crítica, reconstructiva).....	31
2.2 TIPOS DE PROYECTO.....	33
<b>CAPÍTULO 3: EL JUEGO, EL NIÑO Y SUS CARACTERÍSTICAS.....</b>	<b>36</b>
3.1 EL JUEGO.....	36
3.2 CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL DESARROLLO DEL NIÑO DE 3 A 6 AÑOS.....	43
3.2.1 Desarrollo psicomotor.....	43
3.2.2 Desarrollo mental, cognitivo y del lenguaje.....	44
3.2.3 Desarrollo afectivo y de la personalidad.....	45
3.2.4 Desarrollo social.....	45
<b>CAPÍTULO 4: HACIA LA SOLUCIÓN.....</b>	<b>51</b>
4.1 LA ALTERNATIVA.....	51
4.2 PROGRAMA DE EDUCACIÓN PREESCOLAR.....	52
4.3 ESTRATEGIA 1: JUGANDO Y APRENDIENDO.....	58
4.3.1 “Identificando números”.....	58
4.3.2 “Expresa la palabra”.....	59

4.3.3 “Buscando mí nombre” .....	60
4.4 <i>ESTRATEGIA 2: RESOLVIENDO PROBLEMAS A TRAVÉS DEL JUEGO</i> .....	63
4.4.1 “Agrupando objetos por colores” .....	63
4.4.2 “¿Quién se comió los dulces?” .....	64
4.4.3 “La búsqueda del tesoro” .....	66
4.5 <i>ESTRATEGIA 3: JUGANDO Y EN MOVIMIENTO</i> .....	68
4.5.1 “Bailando por niveles” .....	68
4.5.2 “Los soldados y el general” .....	69
4.5.3 “Cinco ratoncitos” .....	71
4.6 <i>EVALUACIÓN</i> .....	73
4.7 <i>EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA Nº 1 JUGANDO Y APRENDIENDO</i> .....	79
4.8 <i>EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA Nº2 RESOLVIENDO PROBLEMAS A TRAVÉS DEL JUEGO</i> .....	83
4.9 <i>EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA Nº 3 JUGANDO Y EN MOVIMIENTO</i> .....	87
4.10 <i>EMITIENDO RESULTADOS</i> .....	90
4.11 <i>SISTEMATIZANDO LAS ESTRATEGIAS</i> .....	92
4.12 <i>CULMINACIÓN DE LA PROPUESTA</i> .....	94
CONCLUSIONES.....	96
BIBLIOGRAFÍA.....	99
ANEXOS.....	101

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo tiene como objetivo hacer una investigación basada en el proyecto investigación acción, el cual será de gran utilidad pues se pretende lograr en este nivel innovar la práctica docente por medio de la metodología constructivista con el enfoque en la teoría crítica, partiendo del contexto, analizándolo, realizando un diagnóstico, detectando los problemas más apremiantes y así tomar el de mayor importancia para proponer la alternativa que dará solución a éste.

Analizando el contexto educativo del Jardín de niños Julia Piza Miranda, se detectaron varios problemas, de los cuales se optó por el que tuviera mayor impacto en la enseñanza y el aprendizaje en el nivel preescolar, dicho problema se delimitó, para enfocarse directamente en esta problemática, hacer un estudio minucioso de ésta y hacer una propuesta de solución. El presente proyecto consta de cuatro capítulos los cuales están organizados de la siguiente manera:

El primer capítulo consta del contexto, donde se analiza detenidamente todo el entorno donde el niño se desenvuelve en los diferentes aspectos: social, económico, cultural y educativo, también en este primer capítulo se identifican los tipos diagnósticos que existen, eligiendo el que se adapta a ésta propuesta de innovación, pues es importante tomar en cuenta que de éstos, el diagnóstico pedagógico es el que implica adoptar una metodología centrada en el proceso enseñanza aprendizaje que permitirá indagar en el contexto socioeducativo del sujeto y en su aprendizaje.

El diagnóstico basado en la observación, es también parte de este primer capítulo pues es el resultado que obtenemos al analizar la práctica diaria con la ayuda de nuestros instrumentos de investigación como son: la observación participante, el diario de campo, entrevistas y cuestionarios, con el objetivo de detectar qué tipo de problemas aquejan dentro del aula, siguiendo con este capítulo se introduce el planteamiento del problema detectado en base a la observación, jerarquización en donde se le da prioridad al problema de mayor peso que afecta la práctica continuando con la delimitación del problema y la justificación del mismo.





El segundo capítulo consta de los diferentes tipos de paradigmas de investigación que existen para poder llevar a cabo de una manera favorable al presente proyecto, eligiendo el paradigma sociocrítico de los autores Carr y Kemmis pues parten de lo que supuestamente relaciona al ser humano con su educación y a la construcción del conocimiento.

El tercer capítulo contiene el análisis de los diferentes tipos de proyecto que son: El proyecto de intervención pedagógica que se relaciona con el proceso de construcción de los contenidos escolares en relación con los sujetos (alumnos y docentes) y los métodos. Proyecto de gestión escolar relacionado con la calidad de la organización y funcionamiento de la institución educativa. Proyecto de acción docente, relacionado con los procesos de los sujetos o el entorno escolar o del aula, siendo éste el que se adapta al proceso para llevar a cabo la presente propuesta de innovación porque va dirigido directamente al sujeto. Siguiendo con este capítulo se integra las diferentes perspectivas de los autores, que consideran el juego como una actividad necesaria en esta etapa determinante en la vida del ser humano, incluyendo también las características generales de desarrollo del niño en la etapa de 3 a 6 años.

El cuarto capítulo está integrado por la alternativa que es la elección de una de dos o más posibles soluciones para resolver la problemática y por consiguiente las diferentes estrategias que se tomaron para hacer posible un resultado positivo a nuestra problemática, también integrando este capítulo, el PEP 2004 (Programa de Educación Preescolar) el cual tiene principios fundamentales para que el niño tenga una educación integral. El PEP 2004 está organizado por competencias que responden a seis campos formativos: pensamiento matemático, lenguaje y comunicación, desarrollo personal y social, expresión y apreciación artística, exploración y conocimiento del mundo, desarrollo físico y salud un programa, enseguida en este mismo capítulo está la evaluación de las estrategias que se pusieron en práctica para ver si con ellas se pudo obtener un buen resultado al problema y por último el M.S.P (método de sistematización de la práctica) es el análisis global de las estrategias aplicadas, y para finalizar éste capítulo, tenemos

las conclusiones que son la emisión de los resultados a los cuales se llegaron al término de éste trabajo, la bibliografía corresponde a las fuentes que se consultaron para la fundamentación del presente y por último los anexos que sustentan las estrategias implementadas en el documento.

## CAPÍTULO 1: EL ESCENARIO DEL PROBLEMA

### 1.1 CONTEXTO

Contexto (del latín *contextus*) es un entorno físico o de situación a partir del cual se considera un hecho. El entorno del contexto puede ser material (algo que se presenció en el momento de ocurrir el hecho) o simbólico (por ejemplo el entorno cultural, histórico u otro) o dicho de otras palabras, es el conjunto de circunstancias en el que se produce el mensaje”<sup>1</sup>

El contexto es de suma importancia, ya que es determinante en la vida y el comportamiento del niño, porque es en él donde vive inmerso, y todas sus experiencias están basadas en todo el ambiente donde él se desenvuelve, el trato con los papás, con los hermanos, amigos, abuelos, personas que los cuidan, etc. el contexto es parte fundamental del ser humano pues sin él no sería un ser social.

*“El contexto social influye en el aprendizaje más que las actitudes y las creencias; el contexto social forma parte del proceso de desarrollo, y en tanto, moldea los procesos cognitivos. Entendemos por contexto social el entorno integral, todo lo que haya sido afectado directa o indirectamente por la cultura, en medio del ambiente del niño. Cabe mencionar los tres niveles del contexto social, el nivel interactivo inmediato, los individuos con quienes el niño interactúa en ese momento, el nivel estructural, constituido por las estructuras sociales, tales como la familia y la escuela, y finalmente, el nivel cultural o social general, conformado por elementos de la sociedad en general, como el lenguaje, el sistema numérico y el uso de la ciencia y la tecnología”<sup>2</sup>*

La determinación del contexto significa, por un lado, reconocer las condiciones físico-geográficas del lugar o región donde se desarrolla la supervisión e identificar los recursos materiales, humanos y de infraestructura con que cuenta la zona; por el otro, se refiere al ambiente sociocultural, al tipo de relaciones que se establecen

<sup>1</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/Contexto>, 8 de enero de 2010

<sup>2</sup> <http://fabodaix.blogspot.com/2010/03/vygotsky-y-kuhn-la-importancia-del.html>, 10 de enero de 2010

con los diferentes agentes que intervienen en el proceso educativo y con la comunidad en general.

Vigotsky señala que el aprendizaje del niño depende del lugar donde el niño vive y este moldea el proceso cognitivo, la madurez que el niño tiene para su aprendizaje depende de su contexto y a la vez tres elementos importantes para su desarrollo como son el contacto inmediato depende de con quien se relaciona el niño, con todas las personas con las que él interactúa de manera cotidiana, la familia y la escuela son aspectos importantes ya que con ellos es donde el niño pasa la mayor parte de su tiempo y el nivel cultural depende de la lengua, si el niño vive en una zona urbana o rural.

*“Todas las estructuras sociales influyen en los procesos cognitivos del niño. Algunos investigadores han descubierto que los niños criados en internados no tienen el mismo nivel de desarrollo para hacer planes y para autoregularse, que los niños criados en familia, he aquí lo relevante que es el contexto social en el desarrollo del niño.”<sup>3</sup>*

Para Vigotsky, el niño es un ser cien por ciento social, ya que de la cultura, el contexto familiar, él desarrolla su pensamiento interactuando por medio de la convivencia, el niño se expresa y refleja sus sentimientos y forma de pensar creando su propio criterio para tomar decisiones y de esta manera ser una persona independiente.

Dentro de la metodología para hacer investigación, el primer paso es hacer el diagnóstico, el cual se realizó en el Jardín de Niños Julia Piza Miranda, del municipio de Tecomán, Col., con clave 06EJN0029E perteneciente a la Zona Escolar N° 4 del Sistema Estatal. Considero necesario conocer el medio, desde las raíces donde nace, crece y se desarrolla el niño, para considerar las necesidades más apremiantes de la comunidad para lograr el desarrollo cognitivo de los alumnos.

---

3 ídem

*“La palabra Tecomán es de origen náhuatl. Se compone de los términos Tecol o Tecolli que significa abuelo o tío hermano de abuelo; man que quiere decir lugar; por lo tanto ambos vocablos conforman la frase “el lugar de nuestros abuelos”.<sup>4</sup>*

Tecomán cuenta con 116,939 habitantes, en la zona urbana se construye principalmente con los siguientes materiales: ladrillo de barro, tabicón o block, cemento, varillas, láminas de asbesto, la temperatura de la ciudad de Tecomán predominan los climas semiseco muy cálido, la parte del valle fue reforestada con plantaciones de palmeras, frutales, limón y otros cultivos.

Tecomán, es un municipio próspero en donde su mayor sustento económico se debe al cultivo de limón, coco, mango, plátano, sandía, melón etc.

*“La feria Costeña que se celebra del 24 de enero al 2 de febrero Son los festejos que se realizan en donde se hacen exposiciones de tipo ganadero, agrícola y comercial. Es una feria popular a la que personas de Tecomán y de otras regiones asisten todos los años. Dicho evento se realiza con el fin de dar a conocer las diferentes productos y servicios de cada sector”<sup>5</sup>*

Feria Nacional del Limón.- Es toda una tradición, es uno de los eventos más esperados por los Tecomenses así como de todas aquellas personas deseosas de vivir una gran experiencia y trae consigo una gran fuente de trabajos temporales a la comunidad; cuenta con exposiciones artesanales, comerciales e industriales y ganaderas que se suman a esta feria, donde no puede faltar la emoción de las peleas de gallos así como de una gran variedad de artistas del momento en el Centro de Espectáculos del Palenque “Joan Sebastián”, los festivales culturales y deportivos y los excitantes juegos mecánicos tampoco pueden faltar

*“Festejo a la Virgen de la Candelaria el 2 de febrero, dicho festejo es uno de los más importantes que se realizan en Tecomán y en muchas partes*

---

4 <http://es.wikipedia.org/wiki/Tecom%C3%A1n>, 10 de enero 2010

5 ídem

*de la República Mexicana. Es una tradición propia de las personas que profesan la religión católica, sin embargo es básico señalar que en la actualidad el festejo del día de la Candelaria se ha extendido a todo el país y muchas personas festejan ese día como parte de una tradición o costumbre mexicana”<sup>6</sup>*

Dentro de las tradiciones de éste municipio, éste festejo es uno de los más importantes pues la religión que se profesa es la católica entre otras, y los feligreses sacan a dar a la Virgen el tradicional paseo por las principales calles de Tecomán, dándose a la par con la tradicional Feria del Limón.

En este municipio se ubicada el Jardín de Niños “Julia Piza Miranda” con clave 06EJN0029E, en la colonia el “Chamizal” también se encuentran escuelas muy importantes como Secundaria Técnica N° 20, la primaria Juan Oseguera Velásquez, que colinda con el Jardín de Niños, Julia Piza Miranda, donde se realizó la investigación.

El Jardín de niños cuenta con 7 grupos: cuatro grupos de segundo y tres de tercero; tiene una comunidad escolar de 167 alumnos, cuenta con un desayunador y una cocina para preparar los alimentos de los niños, alberca, baños, áreas verdes, patio cívico. (Anexo 1)

El área verde es muy extensa en donde los niños pueden jugar e incluso lo usan para el campamento que se realiza cada año en el kínder, con el propósito de independizar un poco a los niños y que aprendan a socializar con sus compañeros del plantel, realizando diversas actividades preparadas.

Ya que se encuentra ubicado en una zona urbana, el plantel, cuenta con el servicio de agua potable, luz, alcantarillado, calles pavimentadas, y diversos comercios a su alrededor como son: carnicería, tortillería, lonchería, minisúper y muchos otros comercios.

---

<sup>6</sup> ídem

Después de conocer el contexto donde se llevará a cabo la investigación para hacer una propuesta de innovación, que es lo que se pretende en este documento es necesario conocer los tipos de diagnóstico que existen para así poder elegir el utilizaremos para llevar a cabo nuestra investigación.

Existen dos tipos de diagnóstico:

## 1.2 DIAGNÓSTICO

*“La palabra Diagnóstico, proviene del griego diagnostikós formado por el prefijo día (a través), y gnosis (conocimiento o apto para conocer). En general, el término indica el análisis que se realiza para determinar cuál es la situación y cuáles son las tendencias de la misma. Esta determinación se realiza sobre la base de informaciones, datos y hechos recogidos y ordenados sistemáticamente, que permiten juzgar mejor qué es lo que está pasando”<sup>7</sup>*

Se plantea al diagnóstico, como una investigación en donde se describen y explican ciertos problemas de la realidad para intentar su posterior solución, y en donde la organización y sistematización son fundamentales.

### 1.2.1 El diagnóstico participativo

*“Se llama diagnóstico participativo (conocido también como diagnóstico comunitario o diagnóstico compartido) al estudio o análisis realizado por un colectivo. Es un instrumento empleado por las comunidades para la edificación en colectivo de un conocimiento sobre su realidad, en el que se reconocen los problemas que las afectan, los recursos con los que cuenta y las potencialidades propias de la localidad que puedan ser aprovechadas en beneficio de todos; lo cual, permite identificar, ordenar y jerarquizar los problemas comunitarios y, a través de ello, permite que la gente llegue mejor preparada a la formulación del presupuesto participativo...”<sup>8</sup>*

<sup>7</sup> es.wikipedia.org/wiki/Diagnóstico, 10 de enero de 2010

<sup>8</sup> [http://boards5.melodysoft.com/1\\_Ms\\_Tec\\_Educ\\_Proj\\_Social/diagnostico-participativo-39.html](http://boards5.melodysoft.com/1_Ms_Tec_Educ_Proj_Social/diagnostico-participativo-39.html), 4 de marzo de 2010

El diagnóstico va enfocado básicamente a la comunidad escolar las afecciones que aquejan dentro del plantel educativo y se da una solución en colectivo haciendo una lista del problema o problemas en los que se ve afectado todo el alumnado, y por consiguiente maestros y padres de familia, se identifica el problema, se elabora un plan de diagnóstico, se recoge información, se procesa información y se socializan los resultados.

### 1.2.2 El diagnóstico pedagógico

*“El diagnóstico pedagógico trata de describir, clasificar, predecir y en su caso explicar el comportamiento del sujeto dentro del marco escolar. Incluye un conjunto de actividades de medición y evaluación de un sujeto”<sup>9</sup>*

Así el diagnóstico pedagógico se define como: un proceso que mediante la aplicación de unas técnicas específicas permiten llegar a un conocimiento. El maestro tiene absoluta necesidad de conocer a sus alumnos para orientar adecuadamente todas las actividades que conforman el aprendizaje, fruto de este conocimiento es el diagnóstico que permitirá sobre cada uno de ellos, dando a ese término un sentido amplio, es decir, teniendo en cuenta que todos los sujetos han de ser diagnosticados y no solo aquellos que presenten dificultades para aprender. Cuando el alumno sea normal, el diagnóstico consistirá en reconocer esa normalidad; por el contrario cuando se adviertan en él diferencias notables en el sentido positivo o negativo, será preciso investigar la naturaleza

El objeto de estudio no es sólo eso, sino el contexto en el que el proceso educativo tiene lugar, ya sea la institución escolar con su organización, metodología didáctica, personal y recursos, etc., o la comunidad educativa que rodea la institución, el diagnóstico surge con la finalidad de apoyar el desarrollo del proceso educativo, con una finalidad de mejora, hacia el perfeccionamiento de su objeto de estudio.

---

<sup>9</sup> BUISAN S., Carmen y Ma. Ángeles Marín G. “El diagnóstico en el proceso de enseñanza-aprendizaje” En: Contexto y valoración de la práctica docente, Antología Básica, SEP/UPN México p. 113



Para poder realizar un buen diagnóstico es necesario nombrar algunos elementos que se involucran para poder detallar la problemática que se ha detectado, como son los aspectos Individuales, éstos son personales (causas físicas y sensoriales, intelectuales y neurológicos, personalidad intereses y actitudes) y de relación social (adaptación). Socio ambiental (familia, escuela, sociales).

El profesor-alumno propone mejoras en su quehacer profesional; describe las condiciones particulares de su aplicación y a través de un seguimiento, establece las modificaciones necesarias a su propuesta, reflexiona y valora lo que el docente ha propuesto para innovar su práctica docente.

Los pasos a seguir para elaborar el diagnóstico pedagógico son: Recogida de información, análisis de la información, valoración de la información (fiable/válida) para la toma de decisiones, la intervención mediante la adecuada adaptación curricular y la evaluación del proceso diagnóstico.

Toda investigación es 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 estudiado. En la actualidad, se vuelve necesario que el investigador conozca las distintas tendencias y enfoques de investigación que se han venido desarrollando para que de esta manera entienda y dé rumbo a sus indagaciones.

La tarea de investigador no es nada fácil y pasa por diversos momentos, los cuales se relacionan uno con otro de forma consecutiva y al mismo tiempo paralelamente, por lo que es un proceso complejo, el cual necesita de una metodología que le dé orden y coherencia lógica desde el inicio hasta su final.

Después de conocer los tipos de diagnóstico que existen y analizar cual se adapta a nuestra propuesta, se eligió trabajar en esta investigación con el diagnóstico pedagógico pues es el que se utiliza en los problemas educativos que tienen que ver con la enseñanza aprendizaje del sujeto.

### 1.2.3 Diagnóstico en el aula

En este mismo municipio se inició la investigación de la práctica, para elaborar una propuesta de solución a la problemática dentro del aula, dirigido a la enseñanza aprendizaje en el grupo de 3ºB del Jardín de niños Julia Piza Miranda. Al estar como docente frente a grupo, se tuvo la necesidad de observar detenidamente el comportamiento del niño, en base a la observación participante; haciendo registros detallados de lo acontecido diariamente.

En la mañana de trabajo, se detectó que por la falta de actividades lúdicas, el niño se distrae constantemente con todo lo que sucede a su alrededor, al pasar alguna persona, el que su compañero se mueva, incluso hasta su misma ropa, en el caso de las niñas cualquier tipo de accesorio le sirve de distracción pues el estar sentado y sin ningún movimiento evade por completo la atención necesaria a las actividades, pues se emplea la disciplina como herramienta para que el niño ponga atención, en toda la jornada de trabajo los niños muestran apatía al desarrollar sus actividades, aburridos y con falta de ganas para trabajar.

Aunque los temas son interesantes, el niño incluso en ocasiones se recarga en su mismo brazo para sostenerse pues le cuesta trabajo estar bien sentado, por lo cual existe la necesidad de implementar actividades interesantes para el niño que lo motiven a trabajar, a estar atento, alegre, activo.

Esta apatía por el trabajo dentro del aula se da, porque el niño está de manera estática todo el tiempo, pues para él, no hay actividad más interesante que estarse distraendo por cualquier cosa o evento que suceda en el aula propiciando que éste problema se haga de manera extensiva, generalizando el problema en todo el grupo.

La intención de ésta investigación es transformar la práctica docente, dejar el tradicionalismo y no ser emisores, sino facilitadores de las herramientas necesarias para que los niños construyan su propio aprendizaje, innovar con actividades que le sean divertidas y al mismo tiempo que obtenga un aprendizaje significativo.

Para poder detectar la problemática y recopilar la información del Jardín de Niños “Julia Piza Miranda”, se utilizaron como instrumentos la observación, la entrevista y el diario de campo. La búsqueda de información consiste en recoger diversas evidencias que nos permitan una reflexión a partir de una mayor cantidad de datos por medio de los instrumentos ya mencionados. Esta recopilación de información debe expresar el punto de vista de las personas implicadas, informar sobre las acciones tal y como se han desarrollado.

La mayoría de los niños vienen de una familia funcional, en donde se inculcan valores y costumbres y son tratados con respeto y amor, ya que es de suma importancia para la socialización del niño y su desarrollo integral, en todos los ámbitos donde se desenvuelve, en la escuela, con su familia, sus vecinos, etc.

La observación participante es fundamental para el docente ya que por medio de ella se detectan fortalezas y debilidades tanto del niño como del docente mismo.

*“La expresión observación participante se usa con frecuencia para designar una estrategia metodológica que implica la combinación de una serie de técnicas de obtención y análisis de datos entre las que se incluyen la observación y la participación directa. La observación participante es apropiada para el estudio de fenómenos que exigen que el investigador se implique y participe para obtener una comprensión del fenómeno en profundidad, como es caso de los docentes investigadores. Esta técnica es una estrategia inherente a la investigación-acción, como lo es a la enseñanza, pues el profesional debe estar comprometido con el estudio de su práctica profesional”.<sup>10</sup>*

La observación participante se considera como una herramienta muy importante ya que por medio de ella se encuentra de manera directa y detallando minuciosamente por medio del diario, todas las actividades realizadas diariamente

---

10 LATORRE, Antonio. “El proyecto de investigación acción” En: “Contexto y valoración de la práctica docente” Antología Básica SEP/UPN México, 2008 p.63

y que de esta manera podemos detectar los problemas que se dan dentro del aula. Diario de campo “El diario de campo es un primer paso para la recopilación de los datos observados en la misma realidad o los escuchados a los informantes que después se clasifican de acuerdo con las nomenclaturas culturales”<sup>11</sup>

El diario de campo es el registro acumulativo de todo lo que acontece durante el desarrollo de la investigación sirve para recopilar información el cual implica la descripción detallada de los acontecimientos basados en la realidad; a través del diario de campo y por medio de él se detectaron las problemáticas más apremiantes del grupo.(Anexo 3)

La entrevista también utilizada como instrumento de recopilación de datos para investigar de manera directa los sujetos involucrados en la triangulación maestro, alumno y padre de familia. (Anexo 4)

Detectando la problemática que pudiera tener el docente en un aula, es necesario realizar un análisis sobre su práctica, auxiliarse y llevar un diario, ya que también debe de ser un observador de todo lo que sucede en su salón de clases, de sus logros, sus deficiencias, sus fortalezas y así tomar las medidas necesarias para mejorar aspectos que debe de cambiar, por lo cual el docente debe formarse como investigador y valorar qué metodología es más conveniente.

Después de haber analizado el diagnóstico dentro del aula, es necesario resaltar los diversos problemas que se detectaron para poder tomar el que más afecta nuestra práctica docente y el aprendizaje del alumno.

Una vez que se ha identificado problema que será el centro del proceso de investigación, es necesario realizar la recopilación de información que nos permitirá un diagnóstico claro de la situación.

---

11 GERSON, Boris. “*Observación participante y diario de campo en el trabajo docente*”, En: El maestro y su práctica docente, Antología Básica, SEP/UPN p. 151

En síntesis, al análisis reflexivo que nos lleva a una correcta formulación del problema y a la recopilación de información necesaria para un buen diagnóstico, representa al camino hacia el planteamiento y solución exitosa de la problemática.

### 1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En general, problema es cualquier dificultad u obstáculo que no se puede resolver automáticamente o de manera natural o por sí sola, por lo cual se presentan problemas cuando se enfrentan situaciones desconocidas, ante las cuales se debe indagar para llegar a una posible solución.

Hasta este momento se empieza a dar cuenta de la magnitud de la investigación que se está realizando, este lleva a analizar toda la información recopilada en nuestros instrumentos de investigación como son la observación participante y el diario de campo para la recogida de datos.

Se detectaron diversos problemas que aquejan dentro del aula y repercute en el aprendizaje significativo del niño.

- Distracción constante de los alumnos, se da en todo momento dentro del aula ya que para el niño cualquier cosa es motivo para evadir la actividad que se está trabajando, ya sea distracción con el ruido de un carro, con el paso de una persona, con objetos a su alcance o incluso propios, distracción con sus mismos compañeros por algún movimiento de su cuerpo.
- Apatía para trabajar dentro del aula, el niño muestra apatía al indicarle la actividad que se va a realizar mostrando, flojera, cansancio o hasta rebeldía para hacer su trabajo.
- Que el alumno permanece sentado en todas las actividades, este problema de gran importancia desencadenando todos los demás pues el estar inactivo ocasiona la pérdida de interés en la clase, distracción y aburrimiento.

- No se desarrollan actividades lúdicas, normalmente no se trabaja con actividades lúdicas pues se considera una distracción para los demás niños en las diferentes aulas del preescolar
- Disciplina excesiva, el manejar la disciplina como herramienta para mantener la atención del niño resulta inapropiada ya que el niño en ocasiones tiene muchas limitaciones, al expresarse o moverse por miedo a verse reprendido.

Es necesario jerarquizar los diferentes problemas a los que se enfrenta el docente investigador.

#### 1.4 JERARQUIZACIÓN

Es la organización y clasificación las problemáticas detectadas tomando en cuenta la importancia de cada una de ellas como se describe a continuación:

- El alumno permanece sentado en todas las actividades y no tiene movilidad alguna, este problema se considera el de mayor importancia pues si se trabajara con otro tipo de actividades que al niño le llamaran la atención no se desencadenarían las demás problemáticas detectadas, pues para el niño el estar sentado todo el tiempo ya es un problema que tiene que enfrentar día con día pues lucha de alguna manera de no caer en ningún conflictos siguientes.
- Distracción constante de los alumnos
- Apatía para trabajar dentro del aula
- No se desarrollan actividades lúdicas
- Disciplina excesiva por parte de la educadora

Una vez que se han puesto en orden según la importancia de cada una de las problemáticas, es necesario analizar cada una de ellas pues cada problema tendría necesariamente que tomar una investigación independiente, porque nos arrojarían circunstancias totalmente diferentes por lo cual se toma el que más afecta el aprendizaje del niño.

## 1.5 DELIMITACIÓN

La delimitación según Rojas, *“es el proceso que permite concretar el objeto de estudio hasta llegar a precisarlo de acuerdo a los aspectos, relaciones y elementos del grupo o comunidad en que pretenden indagarse, considerando su ubicación espacio temporal (en áreas, momentos, períodos).”*<sup>12</sup>

El problema de más peso dentro del aula en este preescolar es que los alumnos permanecen sentados en todas las actividades que se realizan durante la mañana de trabajo y ello ocasiona que los alumnos no quieren trabajar pues están sin movimiento y distrayéndose con cualquier cosa que incluso traigan en sus manos, o con el mismo compañero de al lado y por lo cual se va haciendo más extenso en la mayoría de los alumnos ese problema ya que para ellos es más importante todo lo demás que la actividad que se está desarrollando la educadora.

## 1.6 JUSTIFICACIÓN

El motivo por el cual se tomó éste problema como principal, es porque el niño necesita estar en constante movimiento y una herramienta primordial para él es hacer lo que más le gusta, jugar.

Gracias a la observación, me he dado cuenta que el juego es parte fundamental en la vida del niño, es por eso que como docentes es necesario implementar como principal estrategia “el juego”, para poder trabajar con el niño plenamente en todos los campos formativos.

El docente está obligado a realizar actividades donde el alumno esté en constante movimiento y éstas deben ser recreativas, interesantes, amenas ya que debe de dejar el tradicionalismo e innovar en su manera de trabajar. Para el niño, el juego es su esencia, es parte de él ya que con el se desarrolla física e intelectualmente y es parte de su formación en la etapa más importante como ser humano.

---

<sup>12</sup> ALBERTO, Flores Martínez. *“Interrogantes y concreciones”*, En: Hacia la Innovación, Antología Básica, SEP/UPN, p.11

Vigotsky considera el juego simbólico de gran importancia para el desarrollo del niño, pues el niño desarrolla un sentido imaginario por medio de cualquier objeto y que las situaciones imaginarias creadas en el juego son zonas de desarrollo próximo que operan en el niño como sistemas de apoyo mental, considerando lo que el niño puede hacer con o sin ayuda, para este autor el juego es primordial en el niño ya que por medio de él se guía el desarrollo del pequeño.

Piaget otro autor que considera el juego de reglas estimula al niño a fijarse metas y pensar de qué manera puede jugar utilizando su inteligencia para poder ganar.

Se considera de suma importancia el implementar estrategias que logren la atención, la movilidad en el niño pues en etapa significativa de su vida que es la infancia, sería propicio darle las herramientas necesarias para su aprendizaje por medio del juego.

El juego es parte fundamental en la vida del ser humano, por lo cual es necesario implementarlo dentro y fuera del aula, es por eso que se deben considerar diversas actividades que ponga en práctica el desarrollo físico e intelectual del alumno.

## 1.7 PROPÓSITO

La transformación de la práctica docente en la actualidad, es fundamental, ya que vivir en un mundo globalizado, implica grandes retos como seres humanos, profesionistas, alumnos y padres de familia, para dar lo mejor de sí. Es convertirse de transmisor de conocimientos a facilitador de herramientas necesarias para el alumno, desde la etapa preescolar, hasta la culminación de su carrera profesional.

El propósito por el cual se lleva a cabo ésta investigación, **es crear en el niño, un pensamiento crítico y reflexivo, que sea capaz de tomar decisiones, socializar y lograr habilidades, destrezas y conocimientos, por medio de una herramienta indispensable e importante para él en esta etapa como lo es el**



**juego, así como en el profesor crear las competencias pertinentes para provocar a partir de esta herramienta las situaciones didácticas adecuadas al contexto y necesidades específicas de los usuarios del servicio educativo.**

En este proyecto se propone utilizar el juego como herramienta indispensable dentro y fuera del aula, ya que permite alcanzar grandes logros en el niño, como son: el desarrollo de su imaginación, creatividad, capacidad para resolver problemas y de esta manera adquirir la confianza y todo lo que puede lograr, por sí mismo.

Es por eso que al analizar y reflexionar sobre la propia práctica, el profesor se debe dar a la tarea de implementar estrategias innovadoras que le sean de gran utilidad para que el niño logre un aprendizaje significativo.

## CAPÍTULO 2: LOS CAMINOS DE LA INVESTIGACIÓN

### 2.1 PARADIGMAS

Para realizar la práctica docente es necesario conocer qué metodología existen, y que caminos en la investigación se pueden seguir, se considera que es muy importante pues por medio de estos métodos podemos conocer cual es el correcto para poder hacer una investigación y una propuesta acertada para solucionar nuestra problemática detectada.

Para llevar a cabo esta investigación se considera necesario conocer los diversos paradigmas o metodologías de investigación.

El término paradigma fue utilizado desde hace muchos años por Platón, Aristóteles, Ferdinand de Saussure, pero ninguno de estos lo vinculó con la investigación. Sin embargo, fue el sociólogo Khun quien utilizó por primera vez este término, definiéndolo como “ejemplo o modelo”.

Existen 3 tipos de paradigmas los cuales obtienen diferentes nombres según el autor que lo define, como lo son: paradigma cuantitativo, positivista o científicista, paradigma cualitativo, interpretativo o constructivista y paradigma socio crítico o hermenéutico.

A continuación se hace mención de algunos autores en su concepción de paradigma

#### MARGARET MASTERMAN

Según Margaret Masterman, los paradigmas corresponden en cierta forma a los tres, que se consideran en las ciencias humanas los cuales son: El metafísico que corresponde al científicista o positivista y que Habermas define como “la fé en la ciencia” está orientado a las ciencias naturales físicas según Masterman.

*“Paradigmas metafísicos o metaparadigmas: Cuando se usa como conjunto de creencias, como un mito, como un punto de vista o marco de referencia. Paradigmas sociológicos: Cuando se usa como un logro universal científicamente reconocido, como un conjunto de instituciones políticas o un estado de derecho. Paradigmas de constructos: Cuando se utiliza de forma más concreta, como una instrumentación o conjunto de artefactos, o como una gramática o juego de lenguaje”<sup>13</sup>*

El paradigma sociológico que corresponde al Paradigma ideológico crítico en donde se incluye al grupo científico y sus valores en la investigación y su ideología.

Paradigma de constructos, que corresponde al paradigma hermenéutico (constructivista o interpretativo).

#### IRENE VASILACHIS

*“Irene Vasilachis concibe tres paradigmas coexistentes que determinan el modelo investigativo a seguir: Paradigma lógico positivista o empírico-analítico: separa el objeto de estudio de los métodos que a utilizar, estudiará el problema, se realizarán consultas (encuestas), se explicará y se emitirán resultados... Paradigma simbólico-interpretativo: intentará estudiar como los individuos de la sociedad se comunican a través de los medios de comunicación construyendo una realidad.... Paradigma crítico o dialéctico: enfocará su análisis a partir del reconocimiento de cómo las élites sociales transmiten mensajes para dominar e influir en la toma de decisiones...”<sup>14</sup>*

---

13 ORTÍZ, José Ramón. “Los paradigmas de la Investigación educativa” En: Investigación de la práctica docente propia, Antología Básica, SEP/UPN, México 2007, p. 66

14 RICO GALLEGOS, Pablo. “El paradigma” En: Investigación de la práctica docente propia, Antología Básica, SEP/UPN, México 2007, pp 63,64

### 2.1.1 Paradigma cuantitativo

Según, T.D. Cook y Ch. S. Reichardt. Estas son sus concepciones del paradigma cuantitativo y cualitativo:

*“Este paradigma con su lema “ver para creer” está basado en la ciencia en todo lo comprobable y sustentable, solo con un objetivo, visto de manera externa, busca el Por qué de los fenómenos científicos, basado en la teoría positivista del conocimiento que arranca en el siglo XIX y principios del XX con autores como Comte y Durkheim se ha impuesto como método científico en las ciencias naturales y más tarde en la educación. La naturaleza cuantitativa tiene como finalidad asegurar la precisión y el rigor que requiere la ciencia, enraizado filosóficamente en el positivismo.”<sup>15</sup>*

Este paradigma ha recibido otros nombres como: Racionalista, Positivista, Científico-tecnológico y Sistemático gerencial

#### **Características del paradigma cuantitativo**

*“Aboga por el empleo de los métodos cuantitativos, positivismo lógico: busca los hechos o causas de los fenómenos sociales, prestando escasa atención a lo subjetivo de los individuos, medición penetrante y controlada, objetivo, al margen de los datos; perspectiva “desde afuera”, no fundamentado en la realidad, orientado a la comprobación, confirmatorio, reduccionista, inferencial e hipotético deductivo, orientado al resultado, fiable: datos sólidos y repetibles, generalizable: estudio de casos múltiples, particularista, asume la realidad estable, modelo pensado para explicar, controlar y predecir fenómenos.”<sup>16</sup>*

---

15 <http://html.rincondelvago.com/paradigmas-cuantitativos-y-cualitativos.html>, 8 de abril de 2010

16 ídem

### 2.1.2 Paradigma cualitativo

De manera contraria al cuantitativo, este paradigma está relacionado con la sociedad y su problemática con su lema de “creer para ver”, en este paradigma se pueden explicar fenómenos como son los culturales, en donde sólo se necesita conocer las cuestiones sociales como son costumbres, valores, etc.

Este paradigma posee un fundamento decididamente humanista para entender la realidad social de la posición idealista que resalta una concepción evolutiva y negociada del orden social, percibe la vida social como la creatividad compartida de los individuos.

#### **Características del paradigma cualitativo**

*“Aboga por el empleo de los métodos cualitativos, fenomenologismo y Verstehen (comprensión) interesado en comprender la conducta humana desde el propio marco de referencia de quien actúa, observación naturalista sin control, subjetivo, próximo a los datos, perspectiva “desde adentro”, fundamentado en la realidad, orientado a los descubrimientos, exploratorios, expansionista, descriptivo e inductivo, orientado al proceso válido: datos “reales”, “ricos” y “profundos”, no generalizador: estudio de casos aislados, holístico, asume una realidad dinámica”<sup>17</sup>*

Este paradigma cualitativo se basa en la realidad, con la observación participante, la investigación acción y la interacción sujeto-objeto, en donde el individuo interpreta y transforma.

En la investigación cualitativa, las preguntas que se formula el educador provienen de esas observaciones que el docente realiza constantemente.

El docente puede manejar su evaluación inicial, continua y final, y así verificar si el niño está asimilando lo que el maestro está enseñando.

---

17 ídem

Para el sistema educativo el principal problema es, la calidad de la educación y que el docente esté capacitado para poder realizar su práctica de la mejor manera posible.

Como docentes se debe reflexionar, que el profesor es un elemento primordial en la educación y por más compleja que sea su labor, el maestro debe saber comunicarse e interactuar con el alumno, en donde por medio de sus métodos y estrategias facilitará su aprendizaje.

El profesor debe prepararse y tener suficientes herramientas que ayuden a estar actualizando sus conocimientos para poder enfrentar los retos día a día.

*“...El propio Khun, en su legendaria obra de “La Estructura de las Revoluciones Científicas”, utilizó más de 20 sentidos diferentes para la palabra paradigma.”<sup>18</sup>*

Enfoque de los diferentes paradigmas de Carr y Kemmis

En este enfoque los autores parten de lo que supuestamente relaciona al ser humano con su educación y a la construcción del conocimiento.

En el aspecto educativo se considera, que cada docente tiene sus propios paradigmas, en este proyecto se aborda el paradigma Socio Crítico de Carr y Kemmis.

A continuación el enfoque de la Investigación Positivista, Investigación interpretativa e investigación Sociocrítica de Carr y Kemmis.

La investigación positivista (clásica, empírico-analítica, *academiscista*)

*“Es intervencionista y reproductiva con relación al objeto de investigación; tiene carácter científico-técnico racionalista, estudia los fenómenos educativos desde el exterior, buscando operacionalizar las conductas para medirlas y cuantificarlas. Es una investigación sobre la educación, sin*

---

18 RICO GALLEGOS, Pablo. “El paradigma” En: *Investigación de la práctica docente propia*, Antología Básica, SEP/UPN, México 2007, p 63

*compromiso con la transformación de la realidad. Kemmis la identifica como “investigación de tercera persona”, porque se dirige a las personas investigadas como “ellos o ellas” y las trata como objetos*”<sup>19</sup> Este enfoque Carr y Kemmis lo interpretan como un paradigma superficial en cuanto a no comprometerse a la transformación de la educación, tomándolo como cualquier cosa, sin llegar al fondo de la investigación.

La investigación interpretativa (hermenéutica, cualitativa, cultural, constructivista, iluminativa, clarificadora)

*“Va al diálogo para tratar de comprender las acciones de las personas. Se hunde en el mundo personal de las significaciones que tiene la realidad para éstas, y no aspira a establecer leyes causales, sino pautas y patrones sustantivos de los sujetos en un contexto. Es todavía una investigación sobre la educación porque busca la comprensión sin implicar a las personas en la transformación. Para Kemmis se trata de una “investigación en segunda persona”, que se dirige a la persona investigada como “usted o tú”, dialoga con ellas sobre la base del respeto, pero el investigador sigue siendo un agente externo.”*<sup>20</sup>

En este enfoque se involucran el diálogo tratando de comprender a las personas, todavía no se entra muy a fondo para lograr la transformación, nos dice Kemmis que el investigador es todavía algo ajeno a una profunda investigación.

El siguiente enfoque es la investigación socio crítica que es la que se ha tomado en cuenta como base para realizar propuesta de investigación, porque se considera que los pasos a seguir en este enfoque orientan más a poder detectar una problemática y proponer estrategias para solucionarla.

---

19,[http://ftp.ceces.upr.edu.cu/centro/repositorio/Textuales/Articulos/LA\\_INVESTIGACION\\_ACCION\\_EN\\_EL\\_CONTEXTO\\_D\\_EL\\_PARADIGMA\\_SOCIOCRITICO.pdf](http://ftp.ceces.upr.edu.cu/centro/repositorio/Textuales/Articulos/LA_INVESTIGACION_ACCION_EN_EL_CONTEXTO_D_EL_PARADIGMA_SOCIOCRITICO.pdf), 8 de abril 2010

20 idem

### 2.1.3 Paradigma sociocrítico (crítica, reconstructiva)

Se orienta a la acción, es una investigación acción participativa, transformadora con respecto al objeto. Se trata de una investigación en la educación (y no “sobre” o “acerca” de la educación), que se caracteriza por:

\*Incorporar criterios históricos, contextuales, valorativos, ideológicos, en la construcción del conocimiento que se produce en y para la acción.

\*Resolver la dicotomía sujeto/objeto mediante una visión participativa, dialógica y holística del conocimiento, donde el sujeto es el elemento principal, evaluando sus acciones transformadoras y su auto transformación.

\*Luchar contra el excesivo objetivismo del positivismo y el excesivo subjetivismo del paradigma interpretativo, planteando la posición de la “subjetividad crítica”

El propósito de éste paradigma es considerar lo teórico y lo práctico el cual es opuesto al paradigma positivista. El paradigma crítico es el que está encaminado a proponer que el maestro sea investigador de su práctica, y que por medio de esa investigación se de la auto transformación del propio educador.

Incorporar la experiencia cotidiana dentro de este paradigma es algo fundamental porque se considera que, los hechos sociales son parte importante en la experiencia del educador.

El objeto de saber de dónde vienen los hechos que frustran al docente es muy importante porque de esta manera se revisa detenidamente la problemática que existe y cuál sería la solución para ello.

En el ámbito educativo puede ser frustrante para un docente no poder adaptarse a la nueva reforma educativa, al manejo de las nuevas metodologías de enseñanza aprendizaje

*“Tales aspectos son de fundamental importancia para una teoría educativa crítica, en el sentido de que debe de estar orientada a dar cuenta de aquellos aspectos del orden social que sistemáticamente frustran los*



*cambios en educación, y que, por ende, debe ofrecer a los educadores las herramientas teóricas para superar la frustración. Por otra parte, debe mostrar los caminos para identificar las contradicciones entre los valores educativos de docentes y alumnos, y los institucionales legitimados por el orden imperante.*<sup>21</sup>

La importancia de una teoría educativa crítica, relaciona dialécticamente práctica, saber, acción, es importante mantener una relación muy estrecha en estos tres aspectos ya que son parte fundamental de este paradigma crítico, porque el objetivo principal es auto transformar a la práctica educativa y, para lograr esto se debe de considerar la investigación acción emancipadora como la forma más adecuada para transformar estas prácticas. El paradigma crítico permitirá situar la formación de los futuros docentes en la construcción de una práctica educativa y de procesos educativos que no oculten la realidad.

*“Porque, en definitiva, se requiere que el paradigma permita construir conocimientos que den cuenta de que las prácticas educativas son prácticas sociales. Y de que todo cambio que quiera generarse en el ámbito educativo debe ser un cambio social. A tal efecto, los docentes deben estar formados. Para comprender que las explicaciones sobre las prácticas educativas exceden el ámbito de la teoría educativa y se fundamentan en una teoría social.”*<sup>22</sup>

Este paradigma está encaminado en que haya docentes conscientes de la práctica que realizan y que sean maestros de calidad, que no predominen intereses personales como el de ascender o simplemente ignorar por completo el contexto en que se desarrolla la comunidad escolar.

El docente debe ser cien por ciento investigador, y debe considerar que tiene que construir sus teorías para poder encontrar solución a los retos que se va enfrentando diariamente.

---

21 DELORENZI, Olga “De paradigmas y de cambios en la construcción de la práctica docente” En: Investigación de la práctica docente propia, Antología Básica SEP/UPN, p.74

22 ibidem, 75

*“Para finalizar, el enfoque que se genere a partir del paradigma crítico debe incorporar, como elemento fundamental de la formación docente de grado, los procesos de investigación como parte constitutiva de la práctica docente. Los procesos de investigación y la formación práctica docente han de articularse como espacios para la objetivación de los cotidianos escolares, de los determinantes socio-históricos de los mismos, de la identificación de problemas prácticos y teóricos, y de la construcción de conocimiento para la re significación permanente de la práctica docente”<sup>23</sup>*

De esta manera podremos transformar la práctica docente, en donde, la tarea de enseñar no es nada más eso, sino construir el conocimiento desde una teoría crítica, en donde tiene que ver el aspecto social, cultural y político a partir de la teoría y la práctica.

Después de haber analizado los diferentes paradigmas de investigación, y considerar que el enfoque socio crítico es el que mejor se adapta para sustentar el trabajo de investigación, es necesario iniciar conociendo los tipos de proyecto que existen para llevar a cabo la investigación.

Así como existen diversos paradigmas de investigación y es necesario conocerlos para saber con cual se va a sustentar la propuesta. A continuación se hace mención de cada uno de ellos y se rescata el más apropiado.

## 2.2 TIPOS DE PROYECTO

Existen tres tipos de proyecto para elaborar nuestro trabajo de innovación docente más apropiado a nuestra problemática. *“El proyecto de intervención pedagógica se relaciona con el proceso de construcción de los contenidos escolares en relación con los sujetos (alumnos y docentes) y los métodos.”<sup>24</sup>*

---

23, ídem, 73

24 MORALES, Galindo, Dora I. *“Fase V Formalización del proyecto de innovación docente”* En: Hacia la innovación Antología Básica, SEP/UPN, p. 61

Este proyecto trata de solucionar problemáticas, relacionado con los contenidos escolares, actividades didácticas y evaluación de aprendizaje de los alumnos.

*“Proyecto de gestión escolar relacionado con la calidad de la organización y funcionamiento de la institución educativa”.*<sup>25</sup>

El proyecto de gestión escolar encaminada a solucionar problemáticas relacionadas con toda la cuestión administrativa, organización y funcionamiento del plantel escolar. *“Proyecto de acción docente se relaciona con los procesos, los sujetos o el entorno escolar o del aula.”*<sup>26</sup>

Se considera que el proyecto de acción docente es el que más se adapta al proceso de llevar una propuesta de innovación para la problemática detectada dentro del aula, ya que nos permite pasar del conocimiento por sentido común, al conocimiento profesional sobre la práctica docente (construcción, aplicación, evaluación y reconstrucción). El proyecto de acción docente surge de nuestra práctica diaria y pensando en transformar esa misma práctica.

La intención de este proyecto no sólo nos va a servir para proponer una alternativa sino para superar los errores o problemas encontrados en la práctica docente.

Este proyecto se construye por medio de la investigación basada en la observación participante dentro del plantel educativo, identificando los diversos problemas detectados en base al aprendizaje significativo de los alumnos y al desarrollo de las actividades que el facilitador realiza diariamente. El objetivo de esta propuesta es resolver la problemática con una alternativa, llevarla a la práctica y detectar si funcionó o no, si se alcanzaron los aprendizajes esperados, para de esta manera comparar y valorar el quehacer docente debilidades y fortalezas.

*En este proceso de elaboración del proyecto de acción docente los elementos más importantes son: “Elegir el tipo de proyecto, elaborar la alternativa del proyecto*

---

25 ibidem, 63

26 Ibídem, 62

*aplicar y evaluar la alternativa, elaborar la propuesta de innovación, formalizar la propuesta de innovación*<sup>27</sup>

El proyecto pedagógico de acción docente, permite pasar de la problematización del quehacer cotidiano, a la construcción de una alternativa crítica de cambio que permita ofrecer respuestas de calidad al problema detectado, el objetivo de este tipo de proyecto es llegar a tener una educación de calidad para todos los niveles educativos de nuestro país.

La razón por la cual se eligió el proyecto pedagógico de acción docente es porque va dirigido al sujeto y todo lo que acontece en su calidad de aprendizaje.

---

27 ARIAS, Marcos Daniel. "El proyecto de acción docente" En: Hacia la innovación, Antología Básica SEP/UPN, p.69

## CAPÍTULO 3: EL JUEGO, EL NIÑO Y SUS CARACTERÍSTICAS

### 3.1 EL JUEGO

El juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego, ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. De allí que a los niños no debe privárseles del juego porque con él desarrollan y fortalecen su capacidad intelectual, su desarrollo físico, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo.

*“Lúdica proviene del latín ludus, Lúdica/co dícese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano.”<sup>28</sup>*

El concepto de lúdica es muy amplio, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente que genera todas esas emociones, para los adultos un ejemplo es el fútbol, en él desarrolla una serie de emociones que lo llevan a gozar el juego, o en su defecto a sufrir si pierde su equipo.

*“El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la comunidad primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se trasmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban así una*

---

<sup>28</sup> <http://www.yturalde.com/ludica.htm>, 20 julio de 2010

*manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.*<sup>29</sup>

En épocas de nuestros ancestros, ya se utilizaban diversos juegos, no le daban la misma concepción que actualmente se le ha dado a esta palabra sino que para ellos, era una manera de prepararse para una vida futura. La actividad lúdica favorece en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales, haciendo del juego la actividad más importante durante la infancia.

El juego no fue inventado por los hombres; los cachorros de muchos mamíferos utilizan el juego para desarrollar habilidades que les van a ser necesarias a lo largo de la vida. Comportamientos como la persecución, la lucha y la caza se perfeccionan en una simulación jovial, carente de peligro y dramatismo, que constituye una actividad necesaria y eficaz en el aprendizaje para la vida, enseguida el punto de vista sobre “el juego” de algunos autores.

El juego según Friedrich Schiller

#### La teoría del exceso de energía

*“En donde según Friedrich Schiller, formuló la teoría de que el juego sirve para gastar el exceso de energía que tiene un organismo joven, que no necesita para subsistir. Según Schiller...El juego es el ejercicio artificial de energías que, a falta de su ejercicio natural, llegan a estar tan dispuestas a gastarse, que se consuelan con acciones simuladas {...} Los juegos de los*

---

29 <http://www.monografias.com/trabajos28/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>, 20 de julio de 2010

*niños, el juego de las muñecas, de la tendera y de las visitas, son la comedia de las actividades adultas.”<sup>30</sup>*

En esta teoría del exceso de energía en donde el juego sirve para gastar energías, considero que es muy importante, porque en la mayoría de las aulas hay niños que son considerados como hiperactivos, por lo cual es adecuado implementar juegos para tranquilizarlos y a la vez aprendan por medio del juego.

El juego según Lazarus

#### La teoría de la relajación

*“Según Lazarus en el siglo XIX, ...sostuvo que los individuos tienen que realizar actividades difíciles y trabajosas, que producen fatiga, y que para recuperarse de ellas llevan a cabo otras actividades que les sirven para relajarse.”<sup>31</sup>*

En esta teoría de la relajación el autor considera que el juego también sirve como medio para que el niño tenga momentos de relajación después de un trabajo difícil o pesado o que le produzca fatiga, por ejemplo, cuando los niños están un período largo en una actividad que no es muy placentera como cuando sale a los honores que tiene que estar quieto por más tiempo de lo debido es bueno implementar el juego al terminar los honores y así no entra enfadado al aula.

#### **La teoría de la práctica y el pre ejercicio según Groos**

*“Según Groos, ...sostiene que el juego es necesario para la maduración psicofisiológica y que es un fenómeno que está ligado al crecimiento. El juego consistirá en un ejercicio preparatorio o un pre ejercicio para el desarrollo de funciones que son necesarias para los adultos y que el niño*

---

30 J. Delval. “*El juego*”, En: “EL JUEGO” Antología Básica SEP/UPN, México 1995 p.13

31 *ibídem*, 14

*ensaya sin la responsabilidad de hacerla de manera completa. La finalidad del juego está entonces en sí mismo, en la realización de la actividad que produce placer. Los juegos motores, los juegos de actividad física, le permiten desarrollarse desde el punto de vista físico, los juegos simbólicos prepararse para actividades de carácter social.”<sup>32</sup>*

Groos considera que el juego no es nada más ejercicio sino, pre ejercicio, y contribuye al desarrollo de funciones en donde cuya madurez se logra al final de su infancia y por medio del juego practica sus instintos antes de que éstos se desarrollen totalmente.

El juego según Stanley Hall

La teoría de la recapitulación

*“Según Stanley Hall, ...el desarrollo del individuo reproduce el desarrollo de la especie. Por esto, el niño reproducirá durante su infancia la historia de la especie humana y realizaría en el juego esas actividades que nuestros antepasados llevaron a cabo hace mucho tiempo. Durante la etapa animal, los niños trepan o se columpian; en la etapa salvaje, realizarán actividades parecidas a la caza o al escondite, que sería parecido a la búsqueda de la presa. En la etapa nómada se interesarían por los animales, en la etapa de la agricultura patriarcal, jugarían a las muñecas o a cavar en la arena y finalmente en la etapa tribal se ocuparían de juegos en equipo.”<sup>33</sup>*

Según Stanley el niño pasa por todas las etapas de la especie humana por lo cual considero que este sustento teórico es de mayor utilidad pues el niño trepa

---

32, 33 ídem



árboles, caza mariposas o insectos, juega a esconderse, juega a ser la mamá y su muñeca la hija y finalmente socializa y juega en equipo.

### El juego según Huizinga

*“A mediados del siglo pasado, el holandés, **Johan Huizinga** en su obra “Homo Ludens” define el concepto de juego, como “una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de límites de tiempo y espacio determinados, según reglas obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, así como de la conciencia de que en la vida cotidiana, es diferente. Una de las características del juego, es ser básicamente una actividad libre. El involucrar a un individuo en un juego por mandato deja su característica de juego, es decir, el juego en sí mismo, no debe suponer ninguna obligación, ya que cada individuo debe decidir participar en este o no.”*<sup>34</sup>

Para Huizinga el hombre es identificado como “hombre lúdico”, expresa que el juego siempre debe ser libre por lo cual al niño no se le debe obligar a realizarlo, debe aceptarlo libremente, porque si se hace de manera contraria el niño lo considerará como una obligación y no como algo divertido.

Para estos autores el niño presenta las etapas anteriormente mencionadas en su infancia, las cuales se desarrollan de acuerdo a la edad. El juego siempre tiene un objetivo al realizarlo.

### El juego según Vygotsky

*“Vygotsky defendió que la naturaleza social del juego simbólico es tremendamente importante para el desarrollo. Consideraba que las situaciones imaginarias creadas en el juego eran zonas de desarrollo*

---

<sup>34</sup> <http://www.yturalde.com/ludica.htm>, 28 de julio 2010

*próximo que operan como sistemas de apoyo mental. En definitiva, una guía del desarrollo del niño.”<sup>35</sup>*

De acuerdo con Vygotsky, el origen del juego es la acción. Ahora bien, mientras que para Piaget la complejidad organizativa de las acciones que dan lugar al símbolo, para Vygotsky, el sentido social de las acciones es lo que caracteriza la actividad lúdica pues para Vygotsky el niño es un ser social.

Para Vygotsky, el juego simbólico es importante en el niño, ya que por medio de éste, el niño desarrolla su imaginación, el cual es apoyo mental para desarrollar su aprendizaje. El juego nace de las necesidades y frustraciones del niño. Si el niño lograra todos sus deseos de forma inmediata no tendría la “necesidad” de introducirse en actividades lúdicas. Hace falta que el niño tenga un cierto grado de conciencia de lo que no tiene para que sea capaz de entrar en una representación imaginaria que deforme la realidad para su bienestar psicológico, pues el niño desarrolla ese sentido imaginario con cualquier objeto.

El juego de reglas

*“Alrededor de la edad “mágica” de los siete años, el egocentrismo característico de edades anteriores empieza a disminuir y aparece lo que se denomina juego de reglas. Estos juegos pueden ser al aire libre, juegos de mesa, etc. que son muy aceptados por la casi totalidad de los adultos. El niño comienza a comprender que la regla no es una imposición externa y fija, sino que puede ser pactada por los jugadores intervinientes de la actividad lúdica en cuestión. Pero una vez acordadas, las reglas no se pueden infringir ya que equivaldría ilusión al juego. Finalmente, diremos que*

---

<sup>35</sup> <http://online-psicologia.blogspot.com/2007/11/teoras-y-desarrollo-del-juego.html>, 12 de agosto de 2010

*se caracteriza por tener un marcado origen cultural por lo que cada sociedad ha desarrollado sus propios juegos.”<sup>36</sup>*

Alrededor de los 6 a 7 años, los niños van comprendiendo este tipo de juego pues implica reglas fáciles de cumplir, el niño dialoga con sus compañeros para cumplir con lo establecido, deben consensuar las normas y llegar a acuerdos para que el juego tenga sentido y se pueda llevar a cabo, los niños deben de poner en marcha sus habilidades para poder jugar, en donde se involucran también una serie de valores como la honestidad, el respeto y la disciplina para que tenga validez y sea divertido, una característica esencial de este juego es que siempre debe de haber un ganador.

#### El juego según Piaget

Piaget manifiesta que existen tres tipos de estructuras que caracterizan los juegos infantiles y que suponen el criterio a la hora de clasificarlos: el ejercicio, el símbolo y la regla, en este juego de reglas el niño deja de sólo tener su propio punto de vista y se da cuenta de la opinión e intervención de sus compañeros en el juego, puesto que en un grupo numeroso de jugadores es necesario implementar reglas para que éste se desarrolle de buena manera y en este tipo de juegos siempre hay un ganador, por lo que estimula al niño a fijarse metas y pensar de qué manera puede jugar utilizando su inteligencia para poder ganar.

Después de conocer el punto de vista de algunos autores sobre “el juego” veremos las características del niño en edad preescolar y por qué es importante implementar el juego en esta etapa.

---

36 ídem

## 3.2 CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL DESARROLLO DEL NIÑO DE 3 A 6 AÑOS

El desarrollo humano es un proceso largo y gradual. Para conseguir un desarrollo integral en el niño, hay que partir del nivel de desarrollo del niño, el adulto actúa de mediador. Podemos considerar el desarrollo del ser humano, como una secuencia de cambios en el comportamiento en el mundo del pensamiento y de los sentimientos que sigue un orden a lo largo del desarrollo del ser humano.

Este periodo es de gran importancia fundamentalmente porque y para los niños/as significa un principio de socialización a través de la escuela y el grupo de compañeros de juego, y supone la configuración de una personalidad de acuerdo con el desarrollo madurativo y una influencia decisiva del entorno.

### 3.2.1 Desarrollo psicomotor

La palabra psicomotor es una palabra con gran significado pues psico se refiere al desarrollo cognitivo y motor al movimiento del cuerpo y a su buena coordinación. En esta etapa el desarrollo psicomotor deben de estar en coordinación, el cerebro con el cuerpo, ya que si algunos de los dos estuviera atrofiado el niño es considerado con necesidades especiales.

*“Supone un incremento rápido en estos años que se corresponden con el 2º ciclo de la Educación Infantil. Características generales son la maduración del sistema muscular y nervioso y la estructura ósea, habiendo aparecido ya la primera dentición. Algunos factores, como la mala alimentación del niño y la falta de afecto en el seno familia, son importantes en el proceso de crecimiento, mostrando los niños/as desnutridos retrasos en el desarrollo óseo, y circunferencias craneales más pequeñas que aquellos otros bien alimentados.”<sup>37</sup>*

---

37 <http://www.eumed.net/rev/ced/05/fbg2.htm>, 05 de diciembre de 2011

Resulta una etapa en que tiene gran importancia las destrezas motoras y hay un evidente avance en la coordinación de los músculos mayores y menores y en la coordinación. De aquí la importancia que dentro del currículo se otorga al contacto del niño/a con materiales de naturaleza diferente y experiencias diversas que posibiliten ejercitar las habilidades motora y manipulativas esenciales para el posterior desarrollo de aprendizajes instrumentales escolares.

Es por eso que no debe ser considerada nada más a la educación física, como la encargada de desarrollar los movimientos corporales en el niño en clases de ejercicio; sino en clase con la educadora por medio del juego se desarrolla la motricidad y se detecta a tiempo algún problema psicomotor que el niño pueda tener.

Es importante canalizar cualquier tipo de atrofia para poder ayudarlo a tiempo, la educadora en su observación diaria tiene la forma de que se puedan ayudar a mejorar muchos casos con problemas de cualquier tipo, llámese de lenguaje, psicomotor, cognitivo, etc.

### 3.2.2 Desarrollo mental, cognitivo y del lenguaje

Durante este periodo el niño y la niña presentan un pensamiento más flexible, pero sin tener aún la madurez que un adulto.

*“En esta etapa preoperacional de desarrollo cognitivo Piaget desarrolló la función simbólica que permite representar al niño/a lugares y eventos de su mundo interior, de su propio mundo. Esta función simbólica se manifiesta en el lenguaje, la imitación diferida y el juego simbólico. Estamos en un periodo muy importante para estimular y desarrollar la cognición. El lenguaje en este periodo es fundamentalmente egocéntrico y socializado. Según Piaget y Vygotsky este lenguaje no tiene en cuenta las*

*necesidades de quien escucha, convirtiéndose poco a poco en un lenguaje mecanismo de comunicación.* <sup>38</sup>

En esta etapa preescolar, el niño representa el juego simbólico en donde pone vida a cualquier objeto, se da también la imitación en donde juega a ser doctor, ama de casa, profesor, etc. y poco a poco se va enriqueciendo su lenguaje y se va haciendo más amplio.

### 3.2.3 Desarrollo afectivo y de la personalidad

*“De acuerdo con el análisis psicomotricidad (Freud) el niño/a de educación infantil en este período lo posicionamos en la etapa fálica de su desarrollo psicosexual, obteniendo placer en su estimulación genital. Circunstancias recogidas en este período son también los complejos de Edipo –en el niño- y de Electra –en la niña-. El auto concepto desempeña un papel central en el psiquismo del individuo, siendo de gran importancia para su experiencia vital, su salud psíquica, su actitud hacia sí mismo y hacia los demás en definitiva, para el desarrollo constructivo de su personalidad.* <sup>39</sup>

Es vital para el niño tener un buen ambiente familiar, ya que de él dependen muchos factores para su desarrollo afectivo y por consiguiente el desarrollo de su personalidad, los padres son los encargados de dar un buen ejemplo, ya que son la primer fuente de donde el niño se nutre para su vida futura y de ello depende que el alumno tenga seguridad en sí mismo y se pueda relacionar con los demás, tomando fundamentalmente los valores implementados en casa.

### 3.2.4 Desarrollo social

*“Una conducta de grupo, tras el descubrimiento de los otros donde se va a desarrollar aspectos tan importantes como el juego en un principio paralelo*

---

38 idem

39 idem

*y posteriormente compartido, conflictos por la posesión de los objetos primeros contactos con la norma.*<sup>40</sup>

El niño se va involucrando en este proceso mediante el cual se adapta y convertirse en un ser social pues el contexto es determinante, de ésta manera el va adquiriendo conciencia de la convivencia con sus pares

### **Principales factores que intervienen en el desarrollo del niño**

El desarrollo es un proceso de cambios en el comportamiento, en el pensamiento, en la afectividad, relacionados con la edad; y que estos cambios son el resultado de la interacción herencia-entorno. Entonces el desarrollo es un proceso multidimensional, que abarca todos los aspectos de manera integral, es decir, que los diferentes elementos del desarrollo del niño están interrelacionados y deben ser considerados en su conjunto; los cambios que se producen en una dimensión influyen en el desarrollo de las otras y viceversa.

### **Características de este proceso de desarrollo**

*“El desarrollo es continuo, es decir, acontece a lo largo de la vida, en todos los momentos de la misma, en el transcurrir de los días, semanas, meses y años. Es acumulativo, esto explica que la capacidad de aprender depende en parte de las experiencias previas en situaciones semejantes. Es discrecional, es decir, va de menor a mayor complejidad. Así podemos observar como la habilidad del niño para coger y soltar un juguete se perfecciona y se vuelve precisa en los primeros años. El desarrollo es organizado. Las acciones de los niños se van organizando poco a poco tanto en motricidad gruesa como en motricidad fina. La coordinación, precisión, rapidez y fuerza para correr, saltar, coger y soltar, supone integración y organización de acciones de diferentes músculos y funciones sensoriales. Es diferenciado esto significa que las acciones de los niños al*

---

40 ídem

*principio son globales y poco a poco van haciendo diferenciaciones, cada vez más precisas en lo que perciben, sienten, piensan y hacen. Por último, el desarrollo es holístico, Los diferentes aspectos del desarrollo cognitivo, social, motriz y lingüístico están relacionados, dependen unos de otros.”<sup>41</sup>*

El desarrollo se produce continuamente, comienza en la gestación durante el nacimiento y continúa a lo largo de la vida, por ello el niño debe verse como parte del desarrollo humano que ocurre durante toda la vida.

El desarrollo del niño es un proceso de cambio en el que el niño aprende a dominar niveles cada vez más complejos de movimiento, pensamiento, sentimientos y relación con los demás.

El desarrollo se produce en un proceso de interacción, ocurre cuando el niño responde a sus ambientes biofísico y social, interactúa con ellos y aprende de ellos. La interacción se produce con las personas y las cosas.

El niño desde que nace va desarrollando satisfacción de las necesidades fundamentales: tales como: afecto, interacción y estímulo, la previsibilidad y el juego que permite la exploración y el descubrimiento, es decir va obteniendo un desarrollo global.

Después de hacer mención de las características del niño en la etapa preescolar, considero importante mencionar, que debido a que el niño es muy pequeño se distrae con facilidad y no es posible mantener su atención por mucho tiempo, por eso es necesario aplicar estrategias como el juego con la finalidad de mantenerlo despierto, activo, relajado y lo más importante desarrollar su aprendizaje y habilidades, promover el juego como herramienta necesaria dentro o fuera del aula.

Algunas sugerencias para los distintos campos formativos:

---

41 ídem



Estimular la creatividad en el niño, para el campo formativo pensamiento matemático desarrollar juegos interactivos como la lotería de los números, el contar los niños que están en su mesa etc., con actividades cotidianas para que no sienta presión al no saber contestar alguna cosa.

Hacer mención nuevas palabras y expresiones, al mismo tiempo, estimular su uso y el de las expresiones propias del niño, el vocabulario utilizado es de suma importancia, ya que si le hablamos con un lenguaje sencillo a él se le hará más fácil aprender y conocerá palabras nuevas para ampliar su vocabulario.

Leer cuentos o cualquier otro material que sea del interés del niño, para estimular su imaginación como por ejemplo, que él invente un cuento o que dibuje personajes de algún tema de interés para él.

Estimular al niño a que observe, describa y dibuje cosas desde varias perspectivas diferentes, por ejemplo pedirle que plasme en su libreta a su familia para que identifique los integrantes y quienes son su familia, que describa a sus compañeros, para que aprenda a resaltar características de las personas.

No se debe hacer excesivo hincapié en el uso correcto de los objetos, juguetes o materiales ya que ningún niño piensa o desarrolla sus habilidades de la misma manera que otro, sólo se debe explicarle la manera en la que debe ser utilizado cada objeto.

Permitir a los niños hacer sus elecciones acerca de que tipo de material quieren utilizar, plastilina, acuarelas, dibujar o manipular material, todo con el fin de que haga y desarrolle sus habilidades.

Escuchar atentamente los razonamientos y explicaciones que el niño ofrezca, cuestionándolo constantemente para hacerlo un individuo crítico y reflexivo.

Motivar al niño a invertir las operaciones físicas, mediante actividades como modelar con plastilina o hecha arena o agua de un recipiente a otro. Tareas de este tipo preparan al niño para la reversibilidad mental.

A los niños de dos a siete años les encanta experimentar con el lenguaje y jugar con las palabras. Ensayan palabras sin sentido, vocalizan en diferentes tonos, hacen pruebas de habla rápida y lenta, retroceden al habla de los bebés, mezclan las palabras con el lenguaje de signos. Los niños de 4 años lo utilizan como una herramienta para resolver problemas. Un niño de seis años puede, por ejemplo, intentar hablar a su manera para salir de un apuro o utilizar el lenguaje para atraer la atención de un maestro o compañero.

También se considera que la música es importante porque estimula su expresión corporal, su lenguaje por ejemplo hay canciones como “limpia, limpia guarda todo en su lugar”, le sirve para ordenar sus cosas y coopere con el grupo cuando se termina una actividad. En el niño se estimula la alegría, la motivación para trabajar y aprender, la cual desarrolla su lenguaje, su memoria y la manera en relacionar cosas importantes y relacionarse con los demás, con su vida cotidiana y su contexto, en la actualidad hay mucha música para esta etapa tan importante en el niño y se pueden desarrollar los seis campos formativos de una manera diferente.

El papel del educador en no consiste en transmitir contenidos al niño o la niña para que éste los aprenda como fruto de esa transmisión, sino en facilitar la realización de actividades y experiencias que, conectando al máximo con las necesidades, intereses y motivaciones de los niños y las niñas, les ayuden a aprender y desarrollarse.

El educador debe asegurar que la actividad del niño o la niña sea una de las fuentes principales de sus aprendizajes y su desarrollo, teniendo un carácter realmente constructivo en la medida en que es a través de la acción y la experimentación cómo el niño y la niña, por un lado, expresa sus intereses y

motivaciones y, por otro, descubre propiedades de los objetos, relaciones, etc. Es de todo conocido que la forma de actividad esencial de un niño y la niña sana consiste en el juego. Jugando, el niño o la niña toman conciencia de lo real, se implica en la acción, elabora su razonamiento, su juicio.

Se considera también, que el arreglo del salón es importante pues hay niños que aprenden de manera visual, y otros perciben este lugar como un espacio divertido, cómodo y con muchas cosas para aprender, es un espacio que es para ellos, el cual debe ser lo más agradable que se puedan, donde podemos colocar acuerdos, para la disciplina que es lo que sí se puede hacer y qué no, fomentando los valores en el niños, decorando con los meses del año que nos pueden servir de apoyo, trabajos realizados por ellos en un lazo como la familia, los números, los nombres de ellos, para que identifiquen qué letras lleva su nombre, etc. en fin hacerles sentir un ambiente el cual le brinde seguridad en sí mismo.

En la planeación para las actividades diarias es necesario integrar actividades con música, juegos, crear un ambiente natural, de empatía y cómodo, estos aspectos son de suma importancia ya que todos los niños aprenden de manera diferente, visualmente observando su rededor o lo que está escrito, manipulando diferentes materiales como son la plastilina, masa coloreando o dibujando; escuchando lo que su maestra explica o lo que sus compañeros expresan de cierto tema o cosa.

Es importante que la educadora vaya registrando todos los pormenores del desarrollo intelectual del niño para ver si le están funcionando las estrategias que se están implementando dentro del aula.

## CAPÍTULO 4: HACIA LA SOLUCIÓN

### 4.1 LA ALTERNATIVA

“En el lenguaje corriente y dentro de la teoría de la decisión, una **alternativa** es una de al menos dos cosas (objetos abstractos o reales) o acciones que pueden ser elegidas. Desde un punto de vista específico, los objetivos y las alternativas son siempre equivalentes”<sup>42</sup>

En base al concepto de alternativa, es la elección de al menos una de dos opciones que pueden dar solución a cualquier problema.

**Problemática:** Los niños están sentados y sin movimiento, en todas las actividades durante la mañana de trabajo.

**Propósito general:** Implementar el juego como herramienta para que el niño construya su propio aprendizaje y esté en constante movimiento, para un mejor desarrollo, físico e intelectual

Uno de los elementos más importantes dentro de este proyecto es la elaboración de la alternativa, es una opción de solución, que pretende dar respuesta favorable a nuestra problemática.

#### **Tres componentes importantes de la alternativa**

Un punto importante en la construcción de la alternativa pedagógica, es tomar en cuenta los diferentes elementos que pueden salir afectados con el cambio que se están proponiendo, entonces es necesario poner atención en todos estos elementos del proceso.

Tres componentes muy importantes de la alternativa pedagógica de acción docente:

---

<sup>42</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/Alternativa>, 7 enero de 2011

*“Recuperación y enriquecimiento de los elementos teórico pedagógico y contextuales que fundamentan la alternativa (plantear los propósitos generales y metas concretas a alcanzar y pueden ser a corto o mediano plazo). \*Estrategia general de trabajo (la organización de la gente involucrada, los cambios que se pretenden alcanzar, forma de trabajo, secuencia de acciones, implicaciones y consecuencias, evaluación de los logros alcanzados). \*Plan para la puesta en práctica de la alternativa y su evaluación (medios y recursos técnicos, prever los recursos económicos, humanos y materiales, tiempos y espacios, el proyecto es para aproximadamente 7 meses y en la evaluación definiremos los objetivos a evaluar, determinar los criterios para evaluarlos, elaborar técnicas e instrumentos, evaluar la alternativa, establecer el objeto de evaluación).”<sup>43</sup>*

Teniendo en cuenta estos elementos tan importantes para la construcción de la alternativa es necesario tener claros los propósitos que se persiguen. Y el propósito general es:

“Implementar el juego como herramienta para que el niño construya su propio aprendizaje y esté en constante movimiento, para un mejor desarrollo, físico e intelectual”

## 4.2 PROGRAMA DE EDUCACIÓN PREESCOLAR

El programa de educación preescolar (PEP 2004) tiene como fundamento que la educación preescolar es un derecho garantizado por la constitución política de nuestro país siendo éste de carácter abierto, en donde la educadora diseña sus situaciones didácticas adaptándolo a su contexto. La educación preescolar se da en los primeros años de vida del niño, es en este período que el niño desarrolla su identidad personal, habilidades y destrezas para desarrollarse como un ser social e independiente.

---

43 ídem

El Programa establece propósitos fundamentales para la educación preescolar. Estos constituyen los rasgos del perfil de egreso que debe propiciar la Educación Preescolar.

1. *“Desarrollen un sentido positivo de sí mismos; expresen 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 compañeras y compañeros; de resolver conflictos a través del diálogo, y de reconocer y respetar las reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella.*
3. *Adquieran confianza para expresarse, dialogar y conversar en su lengua materna; mejoren su capacidad de escucha; amplíen su vocabulario, y enriquezcan su lenguaje oral al comunicarse en situaciones variadas.*
4. *Comprendan las principales funciones del lenguaje escrito y reconozcan algunas propiedades del sistema de escritura.*
5. *Reconozcan que las personas tenemos rasgos culturales distintos (lenguas, 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. Desarrollen 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 interesen 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 adquieran actitudes favorables hacia el cuidado y la preservación del 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 de los demás; el ejercicio de responsabilidades; la justicia y la tolerancia; el reconocimiento y aprecio a la diversidad de género, lingüística, cultural y étnica.*
- 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. *Comprendan 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*<sup>44</sup>

El PEP 2004, está organizado por competencias que responden a seis campos formativos: pensamiento matemático, lenguaje y comunicación, desarrollo personal y social, expresión y apreciación artística, exploración y conocimiento del mundo, desarrollo físico y salud.

#### ORGANIZACIÓN DE LOS CAMPOS FORMATIVOS DEL PEP 2004

<b>CAMPO FORMATIVO</b>	<b>ASPECTOS</b>
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 <sup>45</sup>

44 SEP, "PEP 2004", SEP. México, 2004 p.27-28

45 *Ibidem*, p.48



Para implementar la solución se planifica la propuesta la cual es trabajar con actividades lúdicas. Se plasma en un formato o documento, el cual contendrá competencia, campo formativo, tiempo estimado de la actividad, propósito, secuencia didáctica, todo esto para tener un orden tomando en cuenta actividades y tiempo en el que se van a realizar, abarcando los seis campos formativos con diversas actividades que el niño realizará para mejorar su aprovechamiento.

## ORGANIZACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS

ESTRATEGIAS	ACTIVIDADES
JUGANDO Y APRENDIENDO	IDENTIFICANDO NÚMEROS
	EXPRESA LA PALABRA
	BUSCANDO MI NOMBRE
RESOLVIENDO PROBLEMAS A TRAVÉS DEL JUEGO	AGRUPANDO OBJETOS POR COLORES
	QUIEN SE COMIÓ LOS DULCES
	LA BÚSQUEDA DEL TESORO
JUGANDO Y EN MOVIMIENTO	BAILANDO POR NIVELES
	LOS SOLDADOS Y EL GENERAL
	CINCO RATONCITOS

## 4.3 ESTRATEGIA 1: JUGANDO Y APRENDIENDO

### 4.3.1 “Identificando números”

**Campo formativo:** Pensamiento matemático

**Aspecto:** Número

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

**Propósito del PEP:** Los alumnos sean capaces de asumir roles distintos en el juego y en otras actividades, comunique ideas y sentimientos que le producen al participar en la expresión libre a través del movimiento individual o en la interacción con sus pares.

**Propósito general:** Implementar el juego como herramienta para que el niño construya su propio aprendizaje y esté en constante movimiento, para un mejor desarrollo, físico e intelectual.

#### **Situación didáctica**

1. Organizar a los niños en un espacio libre en una hilera horizontal de frente al pizarrón, invitarlos a realizar un juego donde se necesita identificar cada número.
2. Repasar la serie numérica oral.
3. Entregar a cada niño una tarjeta con un número (los dos equipos tendrán los mismos números).
4. Decir un número y cada uno de los niños que lo tenga tratará de ser el primero en llegar al frente y mostrar su tarjeta.
5. Hacer las preguntas en base a los elementos para la reflexión.

**Elementos para la reflexión:**

¿Por qué es importante conocer los números?

¿En que situaciones cotidianas se utilizan?

### **Aspectos a evaluar**

Identifica los números y su significado en textos diversos tales como revistas, cuentos, recetas de cocina, anuncios publicitarios, entre otros.

Identifica el orden de los números en forma escrita, dentro de situaciones escolares y familiares.

### **4.3.2 “Expresa la palabra”**

**Campo formativo:** Expresión y apreciación artística

**Aspecto:** Expresión corporal y apreciación de la danza

**Competencia:** Se expresa por medio del cuerpo en diferentes situaciones con acompañamiento del canto y de la música.

**Propósito general:** Los alumnos sean capaces de asumir roles distintos en el juego y en otras actividades, comunique ideas y sentimientos que le producen el participar en la expresión libre a través del movimiento individual o en la interacción con sus pares.

**Propósito:** Implementar el juego como herramienta para que el niño construya su propio aprendizaje y esté en constante movimiento, para un mejor desarrollo, físico e intelectual.

### **Situación didáctica**

1. Preguntar a los niños si alguna vez han actuado y en qué ocasiones.
2. Motivar a los niños a aprender y jugar un juego nuevo.
3. Se forman dos equipos, dando la indicación que en forma horizontal y de frente ambos equipos, imitarían dependiendo la palabra mencionada.

5. Se le dijo la palabra a un equipo de manera discreta y que el equipo contrario tendría que adivinarla, utilizando sólo gestos y mímica, sin utilizar el lenguaje oral.

6. Gana el equipo que adivine más palabras.

7. Preguntar a los niños qué les fue más difícil, si expresar las palabras o adivinarlas.

8. Comentar cómo se sintieron al participar en el juego y hacer las preguntas de los elementos para la reflexión.

#### **Elementos para la reflexión:**

¿Cómo hicieron para ayudar sus compañeros a adivinar las palabras?

¿Qué fue lo más difícil, adivinar o expresar? ¿Por qué?

¿Cómo se sintieron al jugar?

#### **Aspectos a evaluar:**

Descubre y crea nuevas formas de expresión a través del cuerpo.

Emplea el lenguaje paralingüístico (gestos, miradas, actitudes, posturas, etcétera) en sus expresiones corporales y dancísticas.

Comunica ideas y sentimientos que le produce el participar en la expresión libre a través del movimiento individual o en la interacción con sus pares.

#### **4.3.3 “Buscando mí nombre”**

**Campo formativo:** Lenguaje y comunicación

**Competencia:** Identifica algunas características del sistema de escritura.

**Aspecto:** Lenguaje escrito

**Propósito del PEP:** Los alumnos sean capaces de asumir roles distintos en el juego y en otras actividades, comunique ideas y sentimientos que le producen el

participar en la expresión libre a través del movimiento individual o en la interacción con sus pares.

**Propósito general:** Implementar el juego como herramienta para que el niño construya su propio aprendizaje y esté en constante movimiento, para un mejor desarrollo, físico e intelectual.

### **Situación didáctica**

1. Preguntar a los niños si conocen su nombre completo y pedir algunas participaciones.
2. Invitarlos a demostrar que saben su nombre mediante un juego e invitarlos a hacer un juego.
3. Organizarlos en espacio libre, de pie, distribuidos por el espacio de la cancha de la escuela.
4. Previamente, escribir el nombre de cada niño en 3 tarjetas, y colocarlas revueltas a lo largo del piso, de manera que al dar la indicación, los alumnos busquen y junten sus 3 tarjetas.
5. Gana el niño que primero termine de juntar las tarjetas con su nombre.
6. Hablar acerca de la importancia de conocer su nombre completo.
7. Hacer las preguntas para la reflexión.

**Recursos:** Tarjetas con los nombres de los niños (tres para cada quien).

### **Elementos para la reflexión:**

¿Recuerdan cómo se escribe su nombre? ¿Recuerdan con qué letra empieza?

### **Aspectos a evaluar**

Reconoce su nombre escrito y el de algunos de sus compañeros

**CUADRO DE EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA N° 1**  
**“JUGANDO Y APRENDIENDO”**

<b>NOMBRE DEL ALUMNO</b>	<i>Identifica el orden del los números en forma escrita, dentro de situaciones escolares y familiares.</i>	<i>Reconoce su nombre escrito y de algunos de sus compañeros, por medio del juego</i>	<i>Empleó lenguaje paralingüístico (gestos, miradas, actitudes, posturas en sus expresiones corporales y dancísticas</i>	<i>Comunica ideas y sentimientos que le produce el participar en la expresión libre a través del movimiento individual o en la interacción con sus pares.</i>
1.- PERLA				
2.- BRAYAN				
3.- ALEXIS				
4.- FRANCISCO				
5.- JOSÉ EMMANUEL				
6.- KENDRA				
7.- ADRIANA				
8.- ANDREA				
9.- MARGARITA				
10.- CRISTAL				
11.- URIEL				
12.- SERGIO URIEL				
13.- JOSÚE				
14.- ROBERTO				
15.- JOSELYN				
16.- JULISSA				
17.- GUADALUPE				
18.- BLANCA				
19.- RAMIRO				
20.- SANTIAGO				

● L/H Lo hace     
 ● E/P En proceso     
 ● N/H No lo hace

## 4.4 ESTRATEGIA 2: RESOLVIENDO PROBLEMAS A TRAVÉS DEL JUEGO

### 4.4.1 “Agrupando objetos por colores”

**Campo formativo:** Pensamiento matemático

**Aspecto:** Número

**Competencia:** Plantea y resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

**Propósito del PEP:** Los alumnos sean capaces de asumir roles distintos en el juego y en otras actividades, comunique ideas y sentimientos que le producen el participar en la expresión libre a través del movimiento individual o en la interacción con sus pares.

**Propósito general:** Implementar el juego como herramienta para que el niño construya su propio aprendizaje y esté en constante movimiento, para un mejor desarrollo, físico e intelectual.

#### **Situación didáctica**

- 1.- Contar algunos objetos y hablar sobre la importancia y función de conocer los números.
- 2.- Organizar a los niños en equipos de cuatro o cinco integrantes.
- 3.-Animarlos a hacer un juego
- 4.- Dar instrucciones de juntar en equipo, determinado número de objetos pero tomando en cuenta algún color en especial, por ejemplo cinco cubos rojos, cuatro crayolas amarillas.
- 5.- Armar varias colecciones y hacer comparaciones entre ellas, dónde hay más, dónde hay menos.



6.- Hablar con los niños sobre las dificultades enfrentadas.

**Recursos:** Objetos de diferentes colores

**Elementos para la reflexión:**

¿En qué conjunto hay más objetos? ¿En qué conjunto hay menos objetos?

¿De qué manera se puede saber?

**Aspectos a evaluar:**

Utiliza estrategias de conteo (organización en fila, señalamiento de cada elemento, desplazamiento de los ya contados, añadir objetos, repartir equitativamente, etcétera) y sobre conteo (contar a partir de un número dado de una colección, por ejemplo, a partir del cinco y continuar contando de uno en uno los elementos de la otra colección, seis, siete,...).

-Utiliza estrategias propias para resolver problemas numéricos.

#### 4.4.2 “¿Quién se comió los dulces?”

**Campo formativo:** Pensamiento matemático.

**Aspecto:** Número.

**Competencia:** Plantea y resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

**Propósito del PEP:** Los alumnos sean capaces de asumir roles distintos en el juego y en otras actividades, comuniquen ideas y sentimientos que le producen el participar en la expresión libre a través del movimiento individual o en la interacción con sus pares.

**Propósito general:** Implementar el juego como herramienta para que el niño construya su propio aprendizaje y esté en constante movimiento, para un mejor desarrollo, físico e intelectual.

### **Situación Didáctica:**

1.- Cuestionar a los niños: ¿han jugado a sumar y restar objetos en una colección?, les gustaría hacerlo de una manera más divertida, vamos a jugar a quien se comió los dulces.

2.- En un espacio libre, poner sobre una mesa 10 dulces.

3.- Formar a los niños en una hilera horizontal para hacer el conteo de los dulces de manera grupal, explicará que va a plantear preguntas sobre el número de dulces en donde impliquen agregar y quitar, dirá que ella va decir por ejemplo: si Juanita tiene 5 dulces y alguien se come 3 dulces, ¿cuántos le quedaron?

4.- Elegir a un compañero para que camine del lado contrario a la mesa, los compañeros contarán hasta diez, y él regresará y contará si existe la misma cantidad que al principio.

5.- Preguntar ¿Cuántos dulces hay? permitiendo al niño que resuelva el problema manipulando los dulces y a si sucesivamente planteará con diferentes cantidades.

6.- Cuestionar a los niños: ¿Qué les pareció la actividad?, ¿se les hizo divertida?, ¿que aprendieron?, ¿les gustaría volver a jugar?

**Recursos:** Dulces

#### **Aspectos a evaluar**

-Identifica cuando se agrega o quita una cantidad.

-Estrategias de conteo.

-Sobre conteo.

### 4.4.3 “La búsqueda del tesoro”

**CAMPO FORMATIVO:** Pensamiento matemático

**Aspecto:** Forma, espacio y medida

**Competencia:** Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.

**Propósito del PEP:** Los alumnos sean capaces de asumir roles distintos en el juego y en otras actividades, comunique ideas y sentimientos que le producen el participar en la expresión libre a través del movimiento individual o en la interacción con sus pares.

**Propósito general:** Implementar el juego como herramienta para que el niño construya su propio aprendizaje y esté en constante movimiento, para un mejor desarrollo, físico e intelectual.

#### **Situación didáctica**

- 1.- Decirle a los niños “Escondí un tesoro en el Jardín, ¿Quieren encontrarlo?”
- 2.- Hacer tres equipos
- 3.- Dibujar pistas en papeles de diferentes colores; cada color corresponderá a un equipo, así que tendrán que buscar todas las pistas del color que les correspondió.
- 3.- Los papeles tienen la imagen de los lugares a los que irán para encontrar otra pista. El primer equipo que encuentre el tesoro se queda con él y tiene la oportunidad de esconderlo para que los otros equipos lo encuentren”
- 4.- Terminadas las consignas se solicitará a los niños que en una hoja dibujen los lugares por los que tuvieron que pasar para encontrar el tesoro. Se pedirá a los equipos que pasen a describir el recorrido realizado,

## Evaluación

Escuchar sus explicaciones y observar sus producciones, poner especial atención en los lugares que toma como referencia; el árbol, los baños, el salón de música, etc. También, observar si establecen rutas entre un referente y otro, o solo mencionan los referentes aislados.

**Recursos:** Hojas o trozo de papel de colores

### CUADRO DE EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA N° 2 “RESOLVIENDO PROBLEMAS A TRAVÉS DEL JUEGO”

<b>NOMBRE DEL ALUMNO</b>	<i>Utiliza estrategias de conteo</i>	<i>Identifica cuando se agrega o quita una cantidad</i>	<i>Pone especial atención en los lugares que toma como referencia; el árbol, los baños, el salón de música, observa si establecen rutas entre un referente y otro, o solo mencionan los referentes aislados.</i>	<i>.Interpreta o comprende problemas numéricos que se le plantean y estima sus resultados por medio del juego</i>
1.- PERLA				
2.- BRAYAN				
3.- ALEXIS				
4.- FRANCISCO				
5.- JOSÉ E.				
6.- KENDRA				
7.- ADRIANA				
8.- ANDREA				
9.- MARGARITA				
10.- CRISTAL				
11.- URIEL				
12.- SERGIO URIEL				
13.- JOSÚE				
14.- ROBERTO				
15.- JOSELYN				
16.- JULISSA				
17.- GUADALUPE				
18.- BLANCA				
19.- RAMIRO				
20.- SANTIAGO				

 L/H Lo hace

 E/P En proceso

 N/H No lo hace

## 4.5 ESTRATEGIA 3: JUGANDO Y EN MOVIMIENTO

### 4.5.1 “Bailando por niveles”

**Campo formativo:** Expresión y apreciación artística

**Competencia:** Se expresa por medio del cuerpo en diferentes situaciones con acompañamiento del campo y la música.

**Aspecto:** Expresión y apreciación de la danza

**Propósito del PEP:** Los alumnos sean capaces de asumir roles distintos en el juego y en otras actividades, comunique ideas y sentimientos que le producen el participar en la expresión libre a través del movimiento individual o en la interacción con sus pares

**Propósito general:** Implementar el juego como herramienta para que el niño construya su propio aprendizaje y esté en constante movimiento, para un mejor desarrollo, físico e intelectual.

#### **Situación didáctica**

- 1.- Organizar a los niños de pie distribuidos por el espacio del aula
- 2.- Dar indicaciones de bailar al ritmo de la música y cuando suene el silbato, todos deben bailar en el primer nivel (abajo), si el silbato suena dos veces seguidas, bailar en el segundo nivel (en medio), y si suena tres veces seguidas, bailar en el tercer nivel (saltando).
- 3.- Los niños deben seguir siempre el ritmo de la música y el nivel indicado.
- 4.- Hacer comentarios acerca de las ideas y sentimientos que surgen de la actividad.
- 5.- Hacer las preguntas de los elementos para la reflexión.

**Recursos:** Cd y grabadora, aula, silbato.

### **Elementos para la reflexión:**

¿Qué sintieron al acompañar la música con movimientos?

¿De qué formas pueden expresar lo que sienten al escuchar la música?

### **Aspectos a evaluar:**

Descubre y crea nuevas formas de expresión a través de su cuerpo.

Comunica ideas y sentimientos que le produce el participar en la expresión libre a través del movimiento individual o en la interacción con sus pares.

### **4.5.2 “Los soldados y el general”**

**Campo formativo:** Pensamiento matemático

**Competencia:** Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.

**Aspecto:** Forma, espacio y medida

**Propósito del PEP:** Los alumnos sean capaces de asumir roles distintos en el juego y en otras actividades, comunique ideas y sentimientos que le producen el participar en la expresión libre a través del movimiento individual o en la interacción con sus pares

**Propósito general:** Implementar el juego como herramienta para que el niño construya su propio aprendizaje y esté en constante movimiento, para un mejor desarrollo, físico e intelectual.

### **Situación didáctica**

1. Organizar a los niños de pie en determinado espacio del aula o del patio cívico.
2. Preguntar a los niños sobre los conceptos de izquierda, derecha, enfrente y atrás.

3. Hacer algunos ejercicios para verificar que los niños saben lo que es izquierda, derecha, enfrente, atrás; si no lo saben dar ejemplos de movimientos con esos referentes.

4. Invitar a los niños a jugar y salir al patio de la escuela.

5. Pintar una línea larga en el suelo (con gis).

6. Explicar el juego:

- Los niños son los soldados y se paran atrás de la línea del suelo, la cual toman como referente para los movimientos que se indiquen.
- Los soldados deben acatar las órdenes del general.
- El general da instrucciones de movimientos, como enfrente, atrás, izquierda, derecha.
- El soldado que se equivoque va saliendo del juego.
- Gana quien nunca se equivoque.

7. Al final del juego cuestionar a los niños sobre la dificultad del juego.

**Recursos:**

Patio de la escuela, gis.

**Elementos para la reflexión:**

¿Cuál es el lado derecho? ¿Cuál es el lado izquierdo?

¿Dónde es enfrente? ¿Y atrás?

¿Qué fue lo más difícil del juego? ¿Por qué?

¿Qué se puede hacer para no equivocarse?

**Aspectos a evaluar:**

Establece relaciones de ubicación entre su cuerpo y los objetos, así como entre objetos, tomando en cuenta sus características de direccionalidad (hacia, desde,

hasta), orientación (delante, atrás, arriba, abajo, derecha, izquierda), proximidad (cerca, lejos), e interioridad (dentro, fuera, abierto, cerrado).

Ejecuta desplazamientos siguiendo instrucciones.

### 4.5.3 “Cinco ratoncitos”

**Campo formativo:** Desarrollo físico y salud

**Competencia:** Mantiene el equilibrio y control de movimientos que implican fuerza, resistencia, flexibilidad e impulso, en juegos y actividades de ejercicio físico.

**Aspecto:** Coordinación, fuerza y equilibrio

**Propósito del PEP:** Los alumnos sean capaces de asumir roles distintos en el juego y en otras actividades, comunique ideas y sentimientos que le producen el participar en la expresión libre a través del movimiento individual o en la interacción con sus pares

**Propósito general:** Implementar el juego como herramienta para que el niño construya su propio aprendizaje y esté en constante movimiento, para un mejor desarrollo, físico e intelectual.

#### Situación didáctica

1.- Invitar a los niños a participar en un juego organizado llamado 5 ratoncitos  
Previamente se determinar quién es el gato y los 5 ratoncitos.

2.-Formar un círculo con demás niños alrededor de los ratones y el gato afuera

3.- Enseñar la letra de la canción para que también canten. La letra es la siguiente:  
“5 ratoncitos de colita gris, mueven la cabeza, mueven la nariz. 1, 2, 3, 4 corren al rincón ¡porque ahí viene el gato a comer ratón!”



4.- Cuando se termine la canción el gato correteará a los ratones hasta atraparlos cambiar de ratones y de gato para que todos participen. Para finalizar hacer ejercicios de respiración para reposar

Material: Cancha o espacio libre

**Aspectos a evaluar:** ¿Participa activamente en los juegos? ¿Tiene control y equilibrio de su cuerpo? ¿Explora todos los espacios de desplazamiento


CUADRO DE EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA N° 1

“JUGANDO Y EN MOVIMIENTO”

NOMBRE DEL ALUMNO	<i>Participa activamente en los juegos</i>	<i>Establece lateralidad, izquierda, derecha, direccionalidad orientación proximidad</i>	<i>Ejecuta desplazamientos siguiendo instrucciones</i>	<i>Tiene control y equilibrio de su cuerpo</i>
1.- PERLA				
2.- BRAYAN				
3.- ALEXIS				
4.- FRANCISCO				
5.- JOSÉ EMMANUEL				
6.- KENDRA				
7.- ADRIANA				
8.- ANDREA				
9.- MARGARITA				
10.- CRISTAL				
11.- URIEL				
12.- SERGIO URIEL				
13.- JOSÚE				
14.- ROBERTO				
15.- JOSELYN				
16.- JULISSA				
17.- GUADALUPE				
18.- BLANCA				
19.- RAMIRO				
20.- SANTIAGO				

 L/H Lo hace

 E/P En proceso

 N/H No lo hace

## 4.6 EVALUACIÓN

Después de haber puesto en práctica la alternativa es necesario continuar con la etapa final del proceso del currículum que es el de la evaluación basada en la medición y la valoración. Una vez que los objetivos están claros, se han formulado operativamente, y las experiencias y el contenido seleccionados se han integrado, organizado y puesto en práctica en clase.

*“El último de los componentes de la alternativa pedagógica de acción docente, es el correspondiente al seguimiento y evaluación durante su aplicación en nuestra práctica docente, con los siguientes elementos: Definir el o los objetivos a evaluar, determinar los criterios para evaluarlos, presentar el plan, las técnicas e instrumentos para recopilar sistematizar e interpretar la información, elaborar las técnicas e instrumentos, evaluar la alternativa”<sup>46</sup>*

Es importante realizar una evaluación para conocer qué avances han tenido los niños, en qué puntos debemos poner mayor atención para apoyarlos en esas deficiencias para que mejoren, evaluando las habilidades que van desarrollando a través de la observación, el diálogo y entrevistas. Esta evaluación se hace al inicio, a medio ciclo y al final de este.

En el campo educativo, dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, la evaluación permite descubrir que los objetivos planteados se han cumplido o no, lo que servirá para retomar aquellos que no fue asimilado por los alumnos, reforzar los éxitos obtenidos y no incurrir en los mismos errores en el futuro, para lo cual será conveniente introducir el cambio de estrategias pedagógicas para enmendar lo que no funcionó durante ese ciclo escolar.

---

46 ARIAS, Marcos Daniel. “El proyecto pedagógico de acción docente” En: Hacia la innovación, Antología Básica, SEP/UPN, p. 78

La evaluación es una de las etapas más importantes, que debe ser continua y constante, porque no basta un control solamente al final de la labor docente, si no antes, durante y después del proceso educativo.

La evaluación es una etapa del proceso educacional, que tiene por finalidad comprobar, de modo sistemático en qué medida se han logrado los resultados previstos en los objetivos que se hubieran especificado con antelación.

La evaluación se basa en tres términos, principalmente la valoración, se da por medio del diagnóstico o de test, para saber en qué nivel cognitivo se encuentra el niño al inicio del ciclo escolar y ahí donde el docente va a tomar como punto de partida, por medio de un instrumento de valoración, la evaluación o diagnóstico, es el punto de partida para organizar el trabajo a lo largo del año escolar, establecer cierta secuencia para el tratamiento de las competencias y distinguir necesidades específicas de los alumnos.

“Valoración, será el término que designe el proceso de investigar el nivel de un determinado grupo, normalmente en relación con las conductas esperadas”.<sup>47</sup>

Otro término importante es la medición se da en base a lo que los alumnos saben o pueden hacer, la medición se realiza por medio de escalas o gráficas tomando en cuenta el logro que el alumno ha tenido en su aprendizaje. La medición esta relacionada con los aspectos cuantitativos de los objetos, procesos y fenómenos de la realidad. Medir es relacionar una magnitud con una medida. La situación es puramente objetiva y el resultado cuantitativo, numérico. La prueba es un instrumento de medición y el dato que arroja es una cantidad un numero y que por sí solo no nos dice nada.

Y, finalmente, tomando en cuenta los términos anteriores se da la evaluación, que nos permite comparar las conductas reales con las conductas esperadas (u objetivos), y llegar a ciertas conclusiones sobre esta comparación con vistas a la acción futura.

---

47 Wheeler. “La evaluación” En: Aplicación de la alternativa, Antología Básica, SEP/UPN p. 23

*“El fin de la fase de evaluación es proporcionar datos sobre el carácter, el sentido y la medida de los cambios de conducta provocados por los esfuerzos educativos, y utilizar esta evidencia como guía para modificar cualquier fase del proceso del currículum. La única evidencia aceptable a este respecto es la del cambio que opera en el alumno”<sup>48</sup>*

Al final del año escolar es indispensable realizar un recuento acerca de los logros, los avances y las limitaciones en la formación de los pequeños, así como de las probables causas y situaciones que los generaron. Este balance posibilitará contar con información valiosa acerca de lo que saben, conocen, hacen y son los niños y las niñas al concluir un año de preescolar o el nivel educativo; asimismo aportarán Información a la educadora del grado o nivel siguiente, para que ésta la aproveche en las previsiones de trabajo para el ciclo escolar.

La evaluación es el resultado de todo currículum ya que por medio de ésta se estiman de manera cuantitativa y cualitativa los objetivos esperados en él. Según la evaluación puede cumplir dos tipos de evaluación: diagnóstica, formativa y sumativa.

Diagnóstica: detectar la información de carácter cognoscitivo, de hábitos, habilidades o destrezas que posee el alumno, al inicio de un proceso para que de ahí partir hacia los nuevos conocimientos.

*“Una evaluación formativa, hace un seguimiento del programa o actividad. Se puede considerar que esta evaluación es una parte integral del proceso de planificación y desarrollo de un programa, y su función es ofrecer una retroalimentación continua que contribuye a la replanificación y el aprendizaje sobre la intervención mientras ésta se está llevando a cabo.*

---

48 <http://www.reformapreescolar.sep.gob.mx/ACTUALIZACION/PROGRAMA/Programa2004PDF.PDF>, 20 de febrero 2011

*En general esta evaluación cumple la función de ayudar a los implicados en el programa a mejorar a ajustar lo que se está haciendo*<sup>49</sup>

La evaluación formativa comprueba la efectividad de los procedimientos pedagógicos y la toma de decisiones sobre estrategias que facilitan la superación de dificultades y la corrección de errores de los alumnos como de los maestros, permite reajustar el inter aprendizaje.

*“La evaluación de tipo sumativa determina hasta qué punto los objetivos se cumplen o se producen determinados efectos no previstos; la evaluación se realiza una vez finalizado el programa. Valora el producto final, va más encaminada a la toma de decisiones y sirve como medio de controlar responsabilidades.”*<sup>50</sup>

Es la que cuantifica los resultados alcanzados por el alumno en el proceso de aprendizaje. Determina el logro de los objetivos, efectividad del aprendizaje después que se lo ha realizado.

En la educación preescolar la evaluación tiene tres finalidades principales, estrechamente relacionadas:

*“Constatar los aprendizajes de los alumnos y las alumnas sus logros y las dificultades que manifiestan alcanzar las competencias señaladas con el conjunto los campos formativos. Identificar los factores que influyen o afectan el aprendizaje de la alumna y las alumnas incluyendo la práctica docente. Mejorar con base en los datos anteriores la acción educativa de la escuela, la cual incluye el trabajo docente y otros aspectos del proceso escolar.”*<sup>51</sup>

---

49 CEMBRANOS, Fernando, David H. Montesinos y María Bustelo. “La evaluación” En: Aplicación de la alternativa de innovación, Antología Básica, SEP/UPN, p.34

50 idem

51, SEP, “PEP 2004”, México, p. 131

Las acciones de evaluación solo tienen sentido si la información y las conclusiones obtenidas sirven de base para generar la reflexión de la educadora, modificar aquellos aspectos del proceso escolar que obstaculizan el aprendizaje y el logro de los propósitos educativos.

¿Qué evaluar?

*“El aprendizaje de los alumnos los parámetros para evaluar el aprendizaje son las competencias establecidas en cada uno de los campos formativos, que constituyen la expresión concreta de los propósitos fundamentales; las acciones en las que estas competencias pueden manifestarse incluidas en la columna contigua a cada competencia permiten precisar y también registrar los avances de los niños. Ello significa que, para evaluar, la educadora debe no sólo considerar lo que observa que los niños pueden hacer y saben en un momento específico, sino tomar en cuenta los avances que van teniendo en el proceso educativo, cuando se les brinda cierto apoyo y mediante él consiguen nuevos logros.”<sup>52</sup>*

En el programa de educación preescolar (PEP 2004) señala que se evalúan las competencias establecidas en cada uno de los campos formativos, en donde la educadora registra una narración breve en el diario de trabajo al término de la jornada, con el fin de registrar datos y hechos que le ayuden a reflexionar sobre la práctica docente, en donde analiza la actividad planteada, reacciones y opiniones de los niños, actividades realizadas y sobre su propio aprendizaje.

En la evaluación es conveniente hacerse las siguientes preguntas:

¿Para qué se evalúa? se evalúa para constatar aprendizajes, para identificar factores que afectan y mejorar la acción educativa.

¿Qué se evalúa?

Aprendizajes, proceso educativo del grupo, organización del aula, la práctica docente, la organización de la escuela.

---

52 ibídem, p. 132

¿Quiénes evalúan?

\*La educadora, por desempeñar el papel clave que ocupa en el proceso educativo, porque es quien diseña, organiza, coordina y da seguimiento a las actividades educativas en el grupo.

\* Los niños (as), reflexionan sobre sus propias capacidades y logros lo hacen durante el proceso educativo en los momentos y las situaciones en que experimentan sensaciones de éxito o cuando identifican dónde y en qué se equivocan.

\*Los padres de familia, el logro de los propósitos de la educación preescolar requiere de la colaboración entre la escuela y las madres y los padres de familia, el proceso evaluación es una oportunidad para favorecerla comunicación escuela-padres.

\*El personal directivo, asegura las condiciones para el desarrollo adecuado del trabajo educativo, coordinan el trabajo docente en torno a los propósitos fundamentales y promueven la colaboración profesional.

¿Cuándo se evalúa?

La evaluación del aprendizaje es continua: al observar su participación en las actividades, las relaciones que establecen con sus compañeros, al escuchar sus opiniones y propuestas, la educadora puede percatarse de logros, dificultades y necesidades de apoyo específico de los pequeños. Se aspira a que asuma una actitud de alerta constante hacia lo que pasa con los preescolares y su aprendizaje, lo que posibilitará la puesta en práctica de mejores estrategias y decisiones educativas.

¿Qué instrumentos se utilizan para evaluar? el expediente personal del niño y el diario de la educadora, por medio de test, de entrevistas.

¿Cómo se evalúa?

Por medio de la observación, diálogo y la entrevista.

Mediante la evaluación continua se puede saber cuáles son las causas que entorpecen nuestra marcha hacia la consecución de los objetivos, una serie de aspectos que van a ayudar a que el maestro cuente con un medio importante para lograr el éxito en sus funciones de orientador de la actividad educativa y formador de los futuros hombres de provecho de nuestra patria.

#### 4.7 EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA N° 1 JUGANDO Y APRENDIENDO

La presente estrategia se llevó a cabo del 18 de Octubre de 2011 al 17 de Diciembre de 2011 en el Jardín de Niños Julia Piza Miranda en el grupo de 3<sup>o</sup>B, contando con 20 alumnos, las actividades de la presente estrategia, les agradó mucho a los niños porque desde el momento en que se les explicó que conoceríamos la importancia de conocer los números los niños se pusieron contentos pues se les dijo que enseguida jugaríamos.

Con la actividad “identificando los números” partiendo de los conocimientos previos de los niños se inició con una pregunta ¿conocen los números?, Perla dijo que eran para contar, Brayan dijo que eran como los que estaban pegados en la pared (material de apoyo), se les preguntó qué en que parte de nuestra casa, escuela, tienda, etc. estaban presentes los números, Kendra dijo afuera de mi casa hay números y entonces se comentó que eran para saber en qué calle y que número de casa tenía cada uno de nosotros, por si nos llegara una carta por medio del correo el señor no se perdiera y supiera que es a nosotros a quien nos tiene que entregar la cartita, Uriel dijo en las cosas que compramos hay números, José Emmanuel comentó, que era para que supiéramos cuanto íbamos a pagar.

Enseguida se les pidió a los niños que se pararan de sus lugares y se desocupó espacio para el juego, se dividió en dos equipos formados en hilera, a cada niño se les dieron tarjetas con los mismos números para ambos equipos del 1 al 10 y la consigna fue que cuando se les dijera cierto número, el niño que lo identificara, correría al frente hasta el pizarrón muy rápido y llevar la tarjeta con el número



mencionado, ganaría el equipo que más números identificados tendría. Esta actividad resultó muy satisfactoria, en general a todos los niños les gustó pues estuvieron en movimiento y jugando. Algunos niños como Francisco, José Emmanuel, Margarita y Cristal no lograron identificar el nombre de los números en forma escrita. (Anexo 4)

La segunda actividad de esta estrategia “Expresa la palabra”, partiendo de los conocimientos previos se les preguntó ¿alguna vez han actuado? Y dijo Margarita mi mami dice que las telenovelas son mentiras que la gente que sale ahí actúa, Roberto comentó, si pero la sangre que sale si es verdad, Kendra dijo no es cierto es pintura, entonces se les dijo a los niños que sí, que las telenovelas todo lo que sale ahí es actuado por eso se llaman actrices y actores y es el trabajo de esas personas.

En el juego se les indicó que se formarían dos equipos en forma horizontal y de frente ambos equipos, en donde el equipo contrario adivinaría la palabra con mímica y gestos sin utilizar el lenguaje oral, se les dio la palabra “trompeta” en forma discreta, por lo que los niños hicieron mímica imitando tocar una trompeta y el equipo contrario tratando de adivinar decía: es una flauta, hasta que Uriel adivinó la palabra.

La siguiente palabra fue “perro” donde el equipo inició con la mímica poniéndose en posición de gateo, y empezaron a caminar entonces el equipo contrario tratando de adivinar mencionó, que eran tigres, gatos, leones y fue Santiago quien adivinó la palabra. (Anexo 5)

En la tercer actividad de esta estrategia “Buscando mi nombre” partiendo de los conocimientos previos, se preguntó ¿porqué era importante conocer su nombre?, Alexis dijo que para saber cómo se llamaba, y así pudieran hablarle, Francisco dijo que para que no nos dijeran groserías se le preguntó ¿por qué dices eso? Y dijo porque a mi hermano el grande un amigo le dicen panzón y no se llama panzón, entonces se explicó con todas las personas tiene un nombre propio y que desde bebés nos lo ponen nuestros papás, Brayan dijo hay personas que tenemos dos

nombres y otras uno, se explicó que hay papás que les gustan dos nombres para sus hijos y se los ponen. (Anexo 6)

El juego se realizó en el patio cívico de la escuela, en donde se pusieron 3 tarjetas con el mismo nombre de cada niño, se esparcieron en forma de círculo y enseguida se les dijo que los primeros que encontraran su tres tarjetas con su nombre ganaría. Los niños entusiasmados por buscar sus nombres gritaban y caminaban a prisa para encontrar sus tarjetas, el primero que encontró sus tarjetas fué, Brayan y enseguida, Kendra, Alexis, Guadalupe, Sergio Uriel, Uriel. La única alumna que no identificó su nombre fue Joselyn, sacando equivocadamente las tres sin identificar su nombre diciendo que era de ella, pues encontró los nombres que iniciaban con la misma letra de su nombre que fueron los nombres de Josúe y José Emmanuel por lo cual ambos no encontraron su nombre porque Joselyn traía sus tarjetas.

## EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA JUGANDO Y APRENDIENDO

NOMBRE DEL ALUMNO	Identifica el orden del los números en forma escrita, dentro de situaciones escolares y familiares.	Reconoce su nombre escrito y de algunos de sus compañeros, por medio del juego	Empleó lenguaje paralingüístico (gestos, miradas, actitudes, posturas en sus expresiones corporales y dancísticas)	Comunica ideas y sentimientos que le produce el participar en la expresión libre a través del movimiento individual o en la interacción con sus pares.
1.- PERLA	●	●	●	●
2.- BRAYAN OLIVER	●	●	●	●
3.- ALEXIS	●	●	●	●
4.- FRANCISCO	●	●	●	●
5.- JOSÉ EMMANUEL	●	●	●	●
6.- KENDRA	●	●	●	●
7.- ADRIANA	●	●	●	●
8.- ANDREA	●	●	●	●
9.- MARGARITA	●	●	●	●
10.- CRISTAL	●	●	●	●
11.- URIEL	●	●	●	●
12.- SERGIO URIEL	●	●	●	●
13.- JOSÚE	●	●	●	●
14.- ROBERTO	●	●	●	●
15.- JOSELYN	●	●	●	●
16.- JULISSA	●	●	●	●
17.- GUADALUPE	●	●	●	●
18.- BLANCA	●	●	●	●
19.- RAMIRO	●	●	●	●
20.- SANTIAGO	●	●	●	●

L/H Lo hace     
  E/P En proceso     
  N/H No lo hace

#### 4.8 EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA N°2 RESOLVIENDO PROBLEMAS A TRAVÉS DEL JUEGO

Esta estrategia se llevó a cabo a partir del día 18 de Diciembre de 2011 al 17 de febrero 2012, con esta nueva estrategia se empezó a ver el entusiasmo con el que esperaban que iniciáramos con la actividad pues cuando se les explicó desde la primera estrategia que nuestras actividades serían en base al juego esperaban con ansiedad la hora de iniciar.

La primer actividad de esta estrategia se llamó “Agrupando objetos por colores”, esta estrategia desde el nombre de la actividad les atrajo bastante a los niños pues iniciamos con la consigna de seguir identificando los colores.

Se habló de la importancia de saber contar números, cosas, productos, dinero, etc. se contaron las sillas de los niños que faltaron, y se les preguntó ¿Cuántas sillas tenemos vacías? Perla dijo: tres, y entonces se les cuestionó ¿Cómo podemos agruparlas? Blanca dijo, por colores entonces se le pidió que pasara a agruparlas y puso dos sillas naranjas y separó la azul, contamos cuántas mesas de trabajo teníamos dentro del aula.

Enseguida se separaron dos equipos de seis y uno de cinco se acomodaron las mesas al centro y se retiraron las sillas en un solo lugar para poder iniciar con la actividad, se les dio la consigna de que al momento que se dijera hacer grupos de cinco objetos sin importar la forma o el tamaño, lo único que tomarían en cuenta es el color. (Anexo 7)

Se les indicó a los niños hacer grupos de siete objetos, el equipo de José Emmanuel juntó cubos de ese color, el equipo de Kendra agrupó cubos amarillos, el equipo de Lupita, agrupó lápices naranjas, los niños estuvieron atentos a las consignas. En la actividad los niños trabajaron sustracción y adición de objetos (Anexo 8)

La segunda actividad llamada ¿Quién se comió los dulces? otra actividad para la resolución de problemas, pues partiendo de los conocimientos previos al iniciar la

jornada de trabajo se utilizó con apoyo los stickers que hay en el pizarrón para cada uno de ellos caritas de niño y niña, que representa a cada alumno que hay en ese grupo, se preguntó alguien ¿sabe quien faltó? Cristal dijo Ramiro, y contamos todas las caritas de niños que había y se quitó esa carita del niño que faltó, volvimos a contar, llegando a la conclusión que faltaba esa carita que representa a Ramiro, se continuó preguntando alguien sabe ¿cuánto dinero les da su mamá para comprar en la escuela? Guadalupe levantó su mano y dijo “dos pesos”, Roberto dijo “cuatro pesos” y se les cuestionó, si compran alguna golosina de un peso ¿cuánto les queda? Roberto dijo me quedan “tres pesos” Guadalupe dijo “uno maestra” con objetos que había dentro del salón hicieron la representación.

En el juego se llevó a cabo en el patio cívico se colocó una mesa con dulces, se formó una hilera de manera horizontal frente a la mesa de los dulces, entre todos los niños contamos cuantos eran enseguida se eligió a Francisco pues es un alumno con problemas para identificar los números, caminó de espaldas a la mesa para que no viera cuantos dulces se iban a quitar, mientras sus compañeros contaron hasta diez para que regresara, cuando Francisco llegó se le pregunto si Juanita se comió cuatro dulces ¿Cuántos dulces le quedan? entonces Francisco le costó demasiado trabajo identificar los números y por consiguiente hacer la sustracción, esta actividad les gustó pero todavía hay niños que se les dificulta la resolución de problemas, Margarita no utiliza estrategias de conteo, Francisco, Margarita y Cristal no comprendieron la resolución de problemas numéricos. (Anexo 9)

La tercer actividad de esta estrategia fue “La búsqueda del tesoro”, que consistió en la búsqueda de un tesoro en equipo, el cual era un frasco de gel, se pusieron varias pistas con hojas de colores (un color por equipo, verde, azul y amarillo) el equipo verde conformado por Ramiro, Santiago, Leidy, Alexis, Francisco, Josué. El segundo equipo azul lo conformaron Cristal, Uriel, Brayan, Adriana, Andrea, José Emmanuel. El tercer equipo amarillo, conformado por Julissa, Guadalupe, Blanca, Perla, Brayan, Margarita.

En las hojas de colores se les dieron pistas, las cuales consistían en poner imágenes de los lugares que tenían que ir recorriendo para encontrar el tesoro, se les dijo cuando encontrarán la primera pista, esa misma les diría cual sería el siguiente lugar a donde tenían que ir, cada uno tendría que encontrar sus pistas dependiendo del color del equipo, la primera pista fue en el área de juegos debajo de la resbaladilla, ambos equipos tendrían que recorrer todos los lugares dependiendo de la imagen que su hoja traía dibujado, en el patio cívico ahí tendrían que buscar la segunda pista, para cada color una pista diferente, ya que recorrieron todas e identificaron los lugares se les dio la última pista en la que señalaba que sobre el escritorio de su salón estaba el tesoro escondido, el equipo amarillo fue el ganador pues se observó que había más comunicación entre ellos, esta actividad corresponde al aspecto forma, aspecto y medida, en donde el niño establece rutas entre un referente y otro. (Anexo 10)

Con esta actividad se logró que los niños interectuaran, jugaran, estuvieran en movimiento. También reflexionaron sobre la resolución de problemas a través del juego.

**CUADRO DE EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA N° 2**  
**“RESOLVIENDO PROBLEMAS A TRAVÉS DEL JUEGO”**

<b>NOMBRE DEL ALUMNO</b>	<i>Utiliza estrategias de conteo, a través del juego</i>	<i>Identifica cuando se agrega o quita una cantidad</i>	<i>Pone especial atención en los lugares que toma como referencia; el árbol, los baños, el salón de música, observa si establecen rutas entre un referente y otro, o solo mencionan los referentes aislados.</i>	<i>Interpreta o comprende problemas numéricos que se le plantean y estima sus resultados por medio del juego</i>
1.- PERLA	●	●	●	●
2.- BRAYAN	●	●	●	●
3.- ALEXIS	●	●	●	●
4.- FRANCISCO	●	●	●	●
5.- JOSÉ E.	●	●	●	●
6.- KENDRA	●	●	●	●
7.- ADRIANA	●	●	●	●
8.- ANDREA	●	●	●	●
9.- MARGARITA	●	●	●	●
10.- CRISTAL	●	●	●	●
11.- URIEL	●	●	●	●
12.- SERGIO URIEL	●	●	●	●
13.- JOSÚE	●	●	●	●
14.- ROBERTO	●	●	●	●
15.- JOSELYN	●	●	●	●
16.- JULISSA	●	●	●	●
17.- GUADALUPE	●	●	●	●
18.- BLANCA	●	●	●	●
19.- RAMIRO	●	●	●	●
20.- SANTIAGO	●	●	●	●

● L/H Lo hace      ● E/P En proceso      ● N/H No lo hace

#### 4.9 EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA N° 3 JUGANDO Y EN MOVIMIENTO

Esta estrategia se llevó a cabo del día 18 de febrero 2012 al 18 de abril de 2012, iniciando con la actividad “Bailando por niveles”, se les preguntó a los niños ¿A quién le gusta bailar? La mayoría de los niños se entusiasmaron afirmando que les gustaba bailar mucho, sólo a Adriana y Andrea son niñas que no les gusta participar en las actividades ni dentro ni fuera del aula., pero finalmente les llamó la atención el ritmo y participaron integrándose con sus compañeros.

Se organizó a los niños de pie distribuidos por el espacio del aula, se les dio la consigna de bailar al ritmo de la música y cuando sonara el silbato una sola vez, todos deberían bailar en el primer nivel (abajo), si el silbato sonara dos veces seguidas, bailar en el segundo nivel (en medio), y si sonara tres veces seguidas, bailar en el tercer nivel (saltando) los niños siguieron siempre el ritmo de la música y el nivel indicado, se notó la alegría de participar y el entusiasmo pues fue una actividad nueva para ellos, los niños que disfrutaron este juego son los niños más alegres Julissa, Joselyn, Uriel, Sergio Uriel, Brayan, Perla. (Anexo 11)

En la segunda actividad “Los soldados y el general” se inició tomando en cuenta los conocimientos previos preguntando ¿saben cuál es su mano derecha?, ¿saben cuál es su mano izquierda?, Brayan dijo la derecha es con la que como, José Emmanuel dijo, yo escribo con la derecha levantando su mano izquierda (él es zurdo), la mayoría de los niños supieron identificar lateralidad, seguimos con la pregunta ¿saben que tenemos al frente de nosotros? ¿Qué tenemos detrás de nosotros? Los niños pudieron identificar, Sergio Uriel dijo enfrente tengo el pizarrón, los números, las letras, Josué dijo detrás tenemos con lo que jugamos.

Se organizó a los niños fuera del aula, esto mediante la canción de “busco un lugarcito”, se les explicó el juego y se les dijo que ellos serían los soldados y tenían que acatar las órdenes del general pues en eso consistía el juego, se pintó una raya con gis en el piso, y se les dijo que se pondrían sobre ella y cuando el general dijera adelante, ellos tendrían que brincar la raya, si decía atrás saltarían



detrás de ella, se siguió con las indicaciones y se les dijo que cuando se dijera a la derecha, darían un salto a la derecha, cuando se pidiera a la izquierda se daría un salto a la izquierda. (Anexo12)

Cuando comenzó el juego se hizo una demostración de donde era la izquierda y cual la derecha, se organizó a los niños de manera vertical y separados un poco para que no se fueran a lastimar, se inició diciendo el “general dice” en frente, todos los niños brincaron pasando la raya, enseguida se mencionó “el general dice” a la izquierda pero sólo Margarita, Cristal y Andrea y Sergio Uriel, no supieron su lateralidad, se mencionó “el general dice a la derecha“, de igual manera Sergio Uriel, Margarita, Cristal y Andrea lo hicieron del lado contrario.

Este juego causó algunas confusiones todavía a algunos niños les cuesta trabajo identificar su lateralidad. Ya en el salón se les pidió a los niños que hicieran en su libreta de dibujo una raya en medio y se les pidió de lado derecho dibujaran su casa y de lado izquierdo a su familia. (Anexo 13). Aunque con algunos problemas para identificar, la mayoría del grupo supo identificar en donde poner cada dibujo.

En la tercera actividad de esta estrategia se llamó “cinco ratoncitos”, se inició la actividad platicando con los niños y se les dijo que realizaríamos un juego para ver que fuertes eran para correr y de qué manera lo hacían, entonces se organizó a los niños dentro del aula y se les indicó acomodarse en círculo en donde adentro estaría el ratón y los niños se agarrarían de las manos para que el gato no se metiera y si lograba hacerlo abrirle espacio al ratón para que corriera y el gato no lo pudiera atrapar, se eligió al gato y al ratón y se cantaría la canción “cinco ratoncitos de colita gris, mueven la cabeza, mueven la nariz. 1, 2, 3, 4 corren al rincón ¡porque ahí viene el gato a comer ratón!”.

Enseguida corre el gato tras el ratón hasta que lo atrapa, el ratón Sergio Uriel y el gato Roberto, por ser los niños más inquietos que hay en el salón, cuando se terminó la canción Sergio Uriel se puso a correr dentro pero el gato (Roberto) logró entrar y el ratón corrió en el salón hasta que el gato lo atrapó y así se fue cambiando de gato y de ratón.

Esta actividad les agradó mucho a los niños pues se trató de correr y hacer ejercicio al terminar se reposó un rato y se hizo ejercicio para relajar un poco sus músculos.

Esta estrategia fue más de movimiento y se logró en un 95%, razón por la cual se considera que para el niño siempre y cuando se maneje el juego de una manera libre sin considerar que es un trabajo o una obligación lo harán de manera espontánea y con gusto, pues de esta manera no consideran que se les está imponiendo una actividad

### EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA JUGANDO Y EN MOVIMIENTO

<i><b>NOMBRE DEL ALUMNO</b></i>	<i>Participa activamente en juego</i>	<i>Establece lateralidad, izquierda, derecha, direccionalidad orientación proximidad</i>	<i>Comunica ideas y sentimientos que le produce el participar en la expresión libre a través del movimiento individual o en la interacción con sus pares.</i>	<i>Tiene control y equilibrio de su cuerpo</i>
1.- PERLA	●	●	●	●
2.- BRAYAN	●	●	●	●
3.- ALEXIS	●	●	●	●
4.- FRANCISCO	●	●	●	●
5.- JOSÉ EMMANUEL	●	●	●	●
6.- KENDRA	●	●	●	●
7.- ADRIANA	●	●	●	●
8.- ANDREA	●	●	●	●
9.- MARGARITA	●	●	●	●
10.- CRISTAL	●	●	●	●
11.- URIEL	●	●	●	●
12.- SERGIO URIEL	●	●	●	●
13.- JOSÚE	●	●	●	●
14.- ROBERTO	●	●	●	●
15.- JOSELYN	●	●	●	●
16.- JULISSA	●	●	●	●
17.- GUADALUPE	●	●	●	●
18.- BLANCA	●	●	●	●
19.- RAMIRO	●	●	●	●
20.- SANTIAGO	●	●	●	●

● L/H Lo hace      ● E/P En proceso      ● N/H No lo hace

Después de aplicar las estrategias como alternativa para nuestro proyecto es necesario globalizar los resultados de nuestro trabajo por lo cual es necesario analizar el método de sistematización de la práctica (MSP).

Para analizar e interpretar la información recopilada al realizar las estrategias aplicadas es necesario utilizar un método que nos de los elementos necesarios que satisfagan las necesidades que la práctica docente requiere.

#### 4.10 EMITIENDO RESULTADOS

El método de sistematización de la práctica (M.S.P) se presenta como una alternativa de análisis de nuestro proyecto, es por eso que el M.S.P, es el método idóneo para analizar e interpretar los resultados de las estrategias aplicadas.

La autora Mercedes Gagnetten considera el método como *“el proceso por medio del cual se hace la conversión de práctica a teoría, y toma como marco general el método dialéctico”*<sup>53</sup>

Éste método se desglosa en siete fases que a continuación se detallan:

Primera fase: Reconstrucción, analiza las experiencias que se dan por medio de la observación participante para lo cual se utilizó el diario de campo, como instrumento para la recopilación de la información.

Segunda fase: Analizar, es una etapa de investigación temática no estructurada, a través de la elaboración de datos, vivencias y procesos descriptos. Se desarticulaban elementos que constituyen cada una de las actividades y las experiencias que se dieron al momento de estar dentro del aula de manera directa y en una completa realidad. De esta manera se distinguieron y separaron las

---

53 GAGNETTEN, Mercedes. *“Hacia una metodología de la práctica”* En: La Innovación, Antología Básica, SEP/UPN, p. 31

partes de la información obtenida para poder llegar a conocer sus principios y elementos fundamentales.

Tercera fase: Interpretación, es un esfuerzo de síntesis, descomposición de un todo por la reunión de sus partes, en la fase anterior se detectan contradicciones, en esta se investigan y se interpretan teóricamente.

Cuarta fase: Conceptualización, es la reconstrucción teórica de los diferentes elementos percibidos, tematizados e interpretados, es unir las más diversas interpretaciones surgidas de la práctica, en un todo coherente.

Quinta fase: Generalización, extraer lo universal de lo particular en diferentes espacios, en un tiempo posible de confrontarse, la meta de la generalización es lograr explicar determinadas esencias surgidas de la realidad que permitan prever acciones necesarias y procura descubrir leyes de la naturaleza así como de la cultura de los hombres, que aporten hacia procesos mas profundos de control y conducción de vías alternativas de superación estructural objetiva, en una perspectiva de predicción social.

Sexta fase: Conclusiones, significa establecer una relación objetiva desde una realidad de la práctica, tomando en cuenta contexto, sociedad global, de la cual surjan o se fundamenten acciones deseables hacia el futuro a partir del curso probable de acontecimientos, basado todo ello fases metodológicas anteriores. En Ésta fase toma en cuenta los objetivos planteados en un inicio, en relación con los logros reales alcanzados.

Séptima fase: Propuestas, esta fase se nutre de cada una de las fases anteriores, tales surgen como hilo conductor durante todo el trabajo, implican soluciones alternativas que son puestas en marcha en la práctica que se desarrolla, se trata de propuestas alternativas de soluciones contenedoras de la realidad social, de diferentes naturalezas, según la temática enfrentada.

Las fases anteriores fueron el fruto de esta carrera, pues corresponde a cada semestre que fue culminando, en cada una de estas etapas se lograron resultados importantes ya que uno a uno van de la mano, porque cada uno marcó la pauta para la continuación de la carrera hasta lograr lo esperado, un proyecto de innovación que culmina en el octavo semestre dando como resultado grandes satisfacciones, pues con esta investigación finalmente se deduce que el docente no debe quedarse con los brazos cruzados ante el reclamo de una sociedad que exige una mejor calidad educativa, el docente debe transformar su práctica con mejores estrategias, donde facilite al alumno herramientas necesarias para hacer de el alumno un ser reflexivo, creativo con grandes retos para salir adelante y tener una mejor calidad de vida.

De ésta manera se menciona que el M.S.P es un método que brinda beneficios para realizar la sistematización de la práctica docente.

#### 4.11 SISTEMATIZANDO LAS ESTRATEGIAS

Para sistematizar cada una de las estrategias se realiza a grandes rasgos un informe que explica de que manera resultó la alternativa propuesta.

##### ESTRATEGIA “JUGANDO Y APRENDIENDO”

Esta estrategia resultó satisfactoria pues al realizar las actividades que se hicieron en el aula, los niños estuvieron atentos, participativos, activos, alegres y sobre todo jugaron y estuvieron en movimiento, en esta estrategia se cumplieron aprendizajes esperados casi al cien por ciento.

Al principio los niños tenían miedo a participar pero en todo momento se les dijo que era solo un juego y que se iban a divertir para que no lo tomaran como un trabajo o una obligación porque como dice el autor Huizinga “Una de las características del juego, es ser básicamente una actividad libre”.

Se trabajó con diferentes campos formativos, pensamiento matemático, expresión y apreciación artística, lenguaje y comunicación se desarrollaron diferentes

actividades como “buscando mi nombre” en donde el niño tenía que identificar su nombre de otros y en diferentes colores, actividad satisfactoria pues casi el cien por ciento lo logró.

En la actividad “Agrupando objetos” fue una actividad que les causó a algunos mucho trabajo pues son niños, con problemas para poder trabajar con los demás campos formativos, pues solo logran agrupar de 1-5 a cinco objetos, pues estos niños necesitan mucho apoyo de sus papás, pues lo regular no cumplen con material y mucho menos con tareas.

En la actividad “expresa la palabra” fue una actividad muy divertida pues la mayoría de los niños estaban entusiasmados por demostrar que podían hacer la mímica para lograr que adivinaran la palabra que la maestra les había pedido.

#### ESTRATEGIA “RESOLVIENDO PROBLEMAS”

Esta estrategia de la resolución de problemas abarcando los campos formativos, pensamiento matemático en sus dos aspectos número y forma, espacio, medida, se realizaron las siguientes actividades “Agrupando objetos por colores” fue una actividad entretenida pues los niños se encargaron de buscar objetos y agruparlos del mismo color sin importar el tamaño y la forma.

En la actividad ¿Quién se comió los dulces? una actividad entretenida y divertida pues se trató de quitar y poner dulces para que contaran los niños sumando y restando.

En la actividad la “búsqueda del tesoro” una actividad del campo formativo pensamiento matemático en el aspecto de forma, espacio, medida, en donde los niños tomaron como referente un lugar y otro para poder encontrar el tesoro siguiendo las imágenes en sus tarjetas de colores.

Esta actividad aunque los números no son para los niños algo agradable pues para algunos todavía es difícil reconocerlos, los niños estuvieron con toda la

disposición de participar y trataron de resolver los problemas que se les presentaron en todas las actividades.

#### ESTRATEGIA JUGANDO Y EN MOVIMIENTO

Esta estrategia en la actividad “bailando por niveles” en el campo formativo expresión y apreciación artística, aspecto: expresión y apreciación de la danza, expresaron diversos movimientos con su cuerpo, en la actividad de “los soldados y el general” el campo formativo pensamiento matemático, aspecto, forma, espacio, medida. Construyeron sistemas de referencia, en este juego se pinto una línea con gis acomodando a los niños (que eran los soldados) de manera vertical y espaciados, y al escuchar “el general dice” ellos acataban las consignas según se pidiera adelante, atrás, izquierda, derecha, costándoles un poco de trabajo a algunos niños porque no identifican lateralidad. En la actividad “cinco ratoncitos” un juego divertido para los niños, pues la consigna era que el gato no atrapara el ratón.

Esta estrategia fue de movimiento, los niños lo disfrutaron, se divirtieron y fue muy satisfactoria pues para los niños estas actividades fueron algo nuevo y novedoso.

#### 4.12 CULMINACIÓN DE LA PROPUESTA

Al inicio de este proyecto se enfrentaron retos muy importantes como docentes, pues hacer un trabajo de innovación no fue nada sencillo, se tuvo la necesidad de investigar ese gran contexto que envuelve al niño en educación preescolar, pues tan sólo por tratarse de una etapa de suma importancia para el ser humano como es la infancia, implica conocer muchos aspectos, que dan la pauta para conocer el porqué del comportamiento del pequeño en la infancia, se investigaron conceptos, autores que estudiaron y analizaron mucho tiempo la conducta del niño en esta etapa.

Las estrategias que se implementaron como solución a la problemática detectada en esta investigación, fueron satisfactorias, pues se logró que el niño estuviera en constante movimiento y sin estar sentado todo el tiempo. Gracias al los seis

campos formativos por los cuales está organizado el PEP 2004 (Programa de Educación Escolar), se logró un aprendizaje significativo en los niños, desarrollaron competencias, logrando alcanzar propósitos fundamentales que nos marca el programa de educación.

Es importante recalcar que esta etapa es determinante el juego como herramienta para su aprendizaje ya que el juego para el niño es algo inherente desde su nacimiento.

Considero que se alcanzaron los propósitos planteados que el niño trabajara con actividades lúdicas y estuviera en movimiento por medio del juego. Desarrollaron un sentido positivo de sí mismos; expresaron sentimientos, asumieron roles distintos en el juego y en otras actividades, adquirieron confianza para expresarse, dialogar y conversar.

Comprendieron las principales funciones del lenguaje escrito y reconocieron algunas propiedades del sistema de escritura, construyeron nociones matemáticas de correspondencia, cantidad y ubicación entre objetos; para estimar y contar, para reconocer atributos y comparar, desarrollaron la capacidad para resolver problemas de manera creativa.

Desarrollaron la sensibilidad, la iniciativa, la imaginación y la creatividad para expresarse a través de los lenguajes y manifestaciones artísticas, conocieron mejor su cuerpo, actuaron y se comunicaron mediante la expresión corporal, y mejoraron sus habilidades de coordinación, control, manipulación y desplazamiento en actividades de juego libre, organizado y de ejercicio físico.

La culminación de este proyecto deja grandes satisfacciones por los logros obtenidos, ya que se cumplieron los objetivos propuestos en este documento.



## CONCLUSIONES

El presente proyecto de innovación se realizó con el objetivo de que el docente sea el investigador de su propia práctica y de esta manera poder modificarla para mejorar la calidad educativa, ya que al investigar las diversas problemáticas a las cuales se enfrenta, ayuda no solamente a resolver su propia práctica, sino a "aprender" a ver, juzgar y resolver en otras, oportunidades por si mismo, casos más difíciles, es importante por ejemplo para el investigador, encontrar algunos indicadores que se puedan observar y medir, con instrumentos indispensables como son: el diario de campo, entrevistas, observación directa y detectar, investigar, analizar y solucionar los problemas a los que se enfrenta día a día y pueda reflejar el alumno un alto rendimiento escolar.

La investigación educativa ayuda a mejorar la práctica docente porque permite establecer contacto con la realidad que diariamente se vive en la institución y en el aula de clases.

Para todo tipo de investigación hay un proceso y objetivos precisos. Se investigaron los diversos caminos para hacer investigación eligiendo el método adecuado para poder llegar a una solución satisfactoria, un método que va directamente al sujeto, que incluye las técnicas de observación, reglas para el razonamiento y la predicción, ideas sobre la experimentación planificada y los modos de comunicar los resultados experimentales y teóricos. La investigación es fundamental para el profesional de la educación, esta debe formar parte del camino donde transiten educadores y educandos, ella nos acompaña desde el principio de los estudios y en la vida misma.

Después de haber analizado el contexto, se hizo un diagnóstico basado en la observación y entrevistas (información que se plasmó en el diario de campo), se detectaron los problemas más apremiantes dándole peso a la falta de actividades lúdicas dando por consecuencia la estática del niño dentro del aula, falta de atención y apatía.

Como alternativa para resolver la problemática se tomó “el juego” como solución ya que es parte inherente del ser humano en la etapa más importante y significativa, que es la infancia.

Se implementaron tres estrategias, “Jugando y aprendiendo”, “Resolviendo problemas a través del juego” y “Jugando y en movimiento”, cada una con diferentes actividades abarcando los campos formativos por los cuales está conformado el Programa de Educación Preescolar (PEP 2004), el cual tiene como objetivo que el niño tenga una educación integral, tomando en cuenta todos los aspectos que son determinantes en el desarrollo del niño en la etapa preescolar.

Se obtuvieron resultados satisfactorios con las estrategias ya mencionadas, pues en un 90% los niños obtuvieron un aprendizaje significativo y tomaron las actividades como algo completamente nuevo para ellos.

En base al propósito general de esta investigación se obtuvieron logros importantes, se creó en el niño, un pensamiento crítico y reflexivo, fue capaz de resolver problemas en el campo formativo pensamiento matemático y en otros campos transversales, tomó decisiones mediante el diálogo (se tomaron acuerdos al momento de desarrollar actividades como “buscando el tesoro” y en la organización de éstas), logró socializar con sus compañero y trabajó en equipo, se lograron habilidades (al momento de plasmar actividades referentes a la situación didáctica), destrezas y conocimientos adquiridos en las diferentes estrategias implementadas.

Los resultados del propósito de la alternativa, arrojaron productos satisfactorios, pues se logró que el niño estuviera en movimiento y a la vez se implementaron actividades en donde el niño descubrió y creó nuevas formas de expresión a través de su cuerpo, comunicó ideas y sentimientos que le produjeron el participar en la expresión libre a través del movimiento individual y en la interacción con sus pares, empleó el lenguaje paralingüístico (gestos, miradas, actitudes, posturas, etcétera) utilizó estrategias de conteo (organización en fila, señalamiento de cada elemento, desplazamiento de los ya contados, añadió

objetos, repartió equitativamente, etcétera), contó a partir de un número dado de una colección, por ejemplo, a partir de cierto número contando de uno en uno los elementos de la otra colección, desarrollando habilidades y destrezas a través del juego.

Con esta propuesta se han alcanzado casi al cien por ciento los objetivos propuestos desde el inicio de la investigación, hasta el término de la implementación de las estrategias.

## BIBLIOGRAFÍA

- 1.-SEP, "PEP 2004", SEP. México, 2004
- 2.-SEP/UPN, Aplicación de la alternativa, SEP/UPN, Morelia 2010
- 3.-SEP/UPN, Contexto y valoración de la práctica docente, SEP/UPN, México 2008
- 4.-SEP/UPN, El juego, SEP/UPN, México 1995
- 5.-SEP/UPN, El maestro y su práctica docente, SEP/UPN, México
- 6.-SEP/UPN, Hacia la Innovación, SEP/UPN, México, 2009
- 7.-SEP/UPN, Hacia una metodología de la práctica, SEP/UPN México
- 8.-SEP/UPN, Investigación de la práctica docente propia, SEP/UPN, México 2007
  
- 9.- [es.wikipedia.org/wiki/Diagnóstico](http://es.wikipedia.org/wiki/Diagnóstico), 10 de enero de 2010
- 10.-[http://boards5.melodysoft.com/1\\_Ms\\_Tec\\_Educ\\_Proj\\_Social/diagnostico-participativo-39.html](http://boards5.melodysoft.com/1_Ms_Tec_Educ_Proj_Social/diagnostico-participativo-39.html), 4 de marzo de 2010
- 11.-<http://es.wikipedia.org/wiki/Alternativa>, 7 de enero de 2011.
- 12.-<http://es.wikipedia.org/wiki/Contexto>, 8 de enero de 2010
- 13.-<http://es.wikipedia.org/wiki/Tecom%C3%A1n>, 10 de enero de 2010
- 14.-<http://fabodaix.blogspot.com/2010/03/vygotsky-y-kuhn-la-importancia-del.html>, 10 de enero de 2010
- 15.[http://ftp.ceces.upr.edu.cu/centro/repositorio/Textuales/Articulos/LA\\_INVESTIGACION\\_ACCION\\_EN\\_EL\\_CONTEXTO\\_DELPARADIGMA\\_ SOCIOCRITICO.pdf](http://ftp.ceces.upr.edu.cu/centro/repositorio/Textuales/Articulos/LA_INVESTIGACION_ACCION_EN_EL_CONTEXTO_DELPARADIGMA_SOCIOCRITICO.pdf), 8 de abril de 2010
- 16.- <http://online-psicologia.blogspot.com/2007/11/teoras-y-desarrollo-del-juego.html>, 12 de agosto de 2010.
- 17.- <http://www.eumed.net/rev/ced/05/fbg2.htm>, 5 de diciembre de 2011

18.-<http://www.monografias.com/trabajos28/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>,  
20 de julio de 2010

19.<http://www.reformapreescolar.sep.gob.mx/ACTUALIZACION/PROGRAMA/Programa2004PDF.PDF>, 20 de febrero de 2011

20.-<http://www.yturalde.com/ludica.htm>, 20 de julio de 2010

21.- <http://html.rincondelvago.com/paradigmas-cuantitativos-y-cualitativos.html>, 8  
de abril de 2010

22.-<http://www.yturalde.com/ludica.htm>, 16 de octubre 2010

## ANEXOS

### ANEXO 1.- Jardín de Niños Julia Piza Miranda



Aula de Tercer grado "A"



Aula de Tercer grado "B"



Aula de Tercero "C"



Aula de Segundo "A"



Aula de Segundo "B"



Aula de Segundo "C"



Aula de 2"D"



Desayunador





Área verde



Patio cívico



Alberca



Anexo 2.- Diario de Campo

14 de Septiembre 2011.

Hoy miércoles 14 de Septiembre, como todos los días, la llegada de los niños muy contentos llegaron al salón, iniciando con la canción "hola-hola", los niños sentados en sus lugares repasaron juntos la fecha del día. con ayuda de stickers, carita de niños y niñas que representan a cada uno de los alumnos, preguntando ¿Alguien sabe quien faltó hoy? Bryan dijo: Margarita y Cristal, Guadalupe dijo: Adrian maestra, en seguida se contaron las caritas de los niños y las niñas quitando a los que habrían faltado. Se inicio la actividad del día "Yo me cuido", partiendo de los saberes previos ¿Cómo me cuido para estar sano? Kendra comentó, bañarme y lavarme los dientes, Santiago dijo me pongo mis vacunas, se habló de la importancia de ponerse las vacunas y también de lo que nos puede ocasionar el no hacerlo, en la higiene personal, también se habló de como perjudica a la salud el no asearnos personalmente, bañarnos, traer ropa limpia, etc. con ayuda de unos videos se observaron todos los beneficios de estar sano y todo lo que nos puede dañar la salud. Se platicó sobre la alimentación, para esto se les encargó de casa, galletas, chicles, chocolates, papitas. Se pusieron en el centro de las mesas de trabajo y sentados observaron toda la comida chatarra por un lado y por otro la comida que nos es saludable como manzanas, verduras etc. los niños pegaron recortes de lo que encontraron en revistas

y lo pusieron (pegado) en su libreta.  
Los niños colorearon un dibujo el de su preferencia con colores que ellos eligieron.  
Llegó la hora del recreo, los niños se fueron a lavar las manos, se formaron en una sola hilera niños y niñas al lavabo.  
En seguida se formaron para consumir sus alimentos, después de comer jugaron y regresaron al salón.  
Se hizo la retroalimentación y se cantó la canción "a dormir" y la despedida.

## Anexo 3.- Entrevista

### NIÑO

#### ENTREVISTA A NIÑOS DE EDUCACIÓN PREESCOLAR SOBRE "EL JUEGO"

¿TE GUSTA JUGAR?

SÍ

¿A QUÉ TE GUSTA JUGAR?

ESCONDIDAS  
PELOTA  
EL LOBO LOBITO  
A LAS TRAEIS

¿TE GUSTA JUGAR EN LA ESCUELA?

SÍ CON LOS COLUMPIOS

¿TU MAESTRA HACE JUEGOS DENTRO DE TU SALÓN?

NO, AFUERA.

¿EN DONDE TE GUSTA JUGAR MAS EN LA ESCUELA O EN TU CASA?

EN LA ESCUELA POR QUE AHÍ  
ESTAN LOS COLUMPIOS.

¿CÓMO TE SIENTES CUANDO JUEGAS?

BIEN

NOMRE DEL NIÑO

## DOCENTE

### ENTREVISTA A DOCENTES DE PREESCOLAR SOBRE EL JUEGO

¿QUÉ OPINA DEL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE? *Que con el juego aprendes reglas, orden, diversión, compañerismo, disciplina y que no solamente es aplicable en juegos sino en la vida cotidiana.*

¿IMPLEMENTA EL JUEGO DENTRO Y FUERA DEL AULA?

*Sí*

¿QUÉ TIPO DE JUEGOS REALIZA?

*- Cantos - Persecución - Retos - Fuerza  
- Bailes - Estrategia - Recreativo - Material*

¿CUÁNTAS VECES POR SEMANA IMPLEMENTA EL JUEGO?

*- Yo Educador del Cuerpo "Lic. en Educ. Física"  
Siempre.*

¿NOTA ALGUNA DIFERENCIA EN EL COMPORTAMIENTO DEL NIÑO CUANDO IMPLEMENTA EL JUEGO O CUANDO NO LO HACE?

*Sí la nota. (integración, compañerismo y aprenden valores)*

¿QUÉ PREFIERE MÁS EL NIÑO, ACTIVIDADES BASADAS EN EL JUEGO O SENTADO EN SU LUGAR DE TRABAJO?

*- Yo los combino y resulta mejor.*

*Marco Aurelio Pérez Cárdenas*  
NOMBRE DE LA EDUCADORA (or)

## MADRE DE FAMILIA

### ENTREVISTA A PADRES DE FAMILIA SOBRE EL JUEGO

¿QUÉ OPINA SOBRE EL JUEGO DENTRO DEL JARDÍN DE NIÑOS?

QUE ES ALGO IMPORTANTE PARA EL DESARROLLO  
FISICO Y SOCIAL DE LOS NIÑOS

¿CONSIDERA IMPORTANTE QUE SE IMPLEMENTE EL JUEGO PARA LA  
COMO HERRAMIENTA PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DENTRO  
DEL PREESCOLAR?

SI ES MUY NECESARIO

¿A QUE JUEGA SU HIJO EN CASA?

CARROS, JUEGOS DE MESA

¿CUÁNTO TIEMPO LE DEDICA AL JUEGO SU HIJO(A)?

TALVEZ 2 HORAS DIARIAS

¿CUANDO SU HIJO JUEGA EN EL JARDÍN DE NIÑOS CÓMO LO EXPRESA,  
QUE COMPORTAMIENTO TIENE CUANDO LLEGA A CASA?

PLATICA Y NOS ENSEÑA A QUE JUEGO

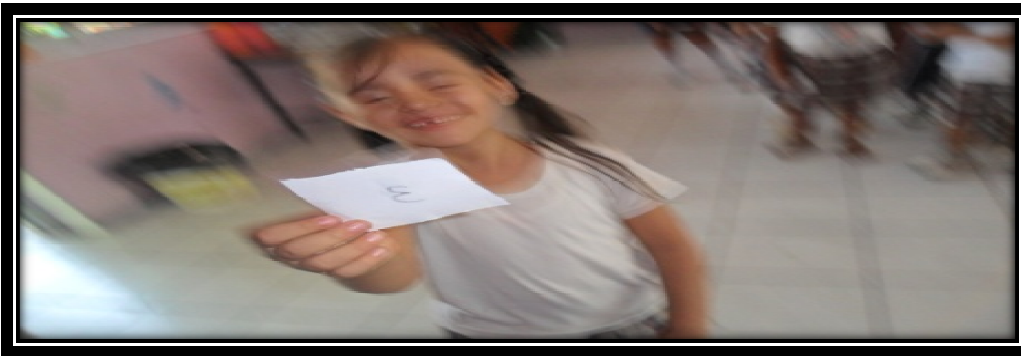
¿ES IMPORTANTE PARA USTED QUE SU HIJO JUEGUE?

CLARO POR QUE ASI TIENE UN BUEN DESARROLLO

NOMBRE DEL PADRE DE FAMILIA

MA. CLAUDIA RODRIGUEZ R.

Anexo 4.- Identificando números



Anexo 5.- Expresa la palabra



Anexo 6.- Buscando mi nombre







Anexo 7.- Agrupando objetos

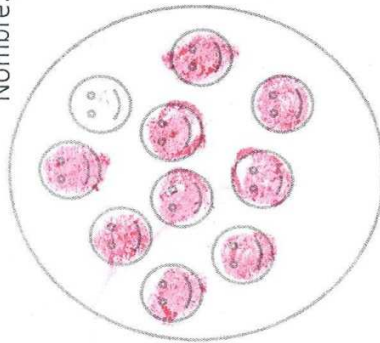




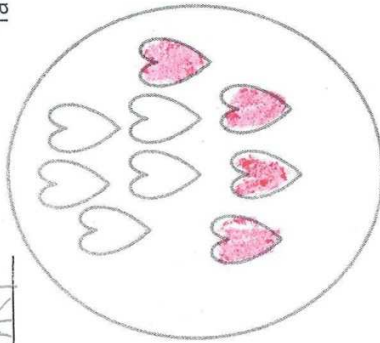
Anexo 8- Adición y sustracción de la actividad "agrupando objetos"

Nombre: Uriel

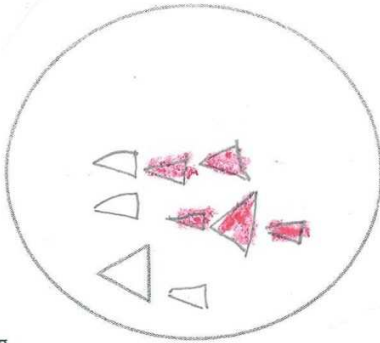
Tarea



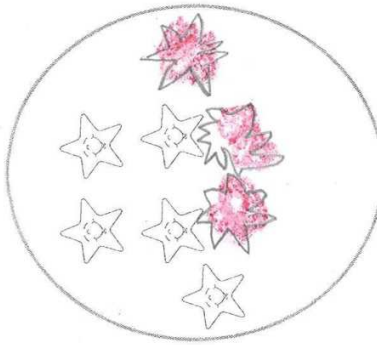
Si quitas 9 cuantos te quedan: 4



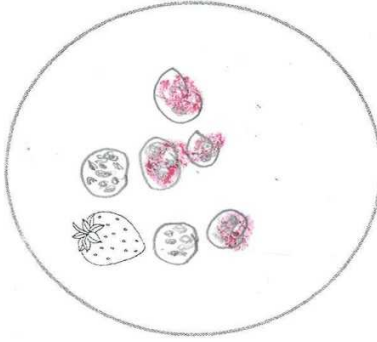
Si quitas 4 cuantos te quedan: 5



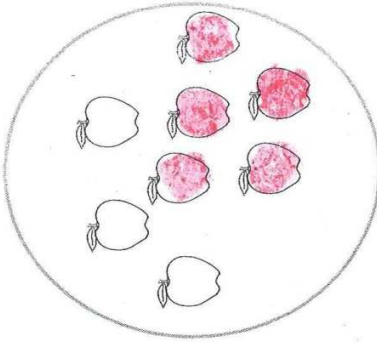
Si Agregas 8 cuantos hay: 9



Si Agregas 3 cuantos hay: 8



Si Agregas 6 cuantos hay: 7



Si quitas 5 cuantos te quedan: 3

Anexo 9.- Actividad ¿Quién se comió los dulces?



Anexo 10.- Actividad “buscando el tesoro”



Anexo 11.- Actividad “bailando por niveles”





Anexo 12.- Actividad “Los soldados y el general”



Anexo 13.- Actividad "Los soldados y el general" (lateralidad)

La familia a la izquierda y a la derecha una casa

