



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

UNIDAD UPN 162

**"El juego y los experimentos como estrategias para
disminuir la agresividad de los niños dentro del aula
en preescolar"**

KARINA IVETTE NAVA VALENCIA

ZAMORA, MICH., JUNIO DE 2012.



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

UNIDAD UPN 162

**"El juego y los experimentos como estrategias para
disminuir la agresividad de los niños dentro del aula
en preescolar"**

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

LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

PRESENTA:

KARINA IVETTE NAVA VALENCIA

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
Compromiso de todos

SECCIÓN: ADMINISTRATIVA

MESA: C. TITULACIÓN

OFICIO: CT/055-12

ASUNTO: Dictamen de trabajo de titulación.

Zamora, Mich., 16 de junio de 2012.

**PROFRA. KARINA IVETTE NAVA VALENCIA
P R E S E N T E.**

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales, y después de haber analizado el trabajo de titulación opción Propuesta de Innovación, versión Acción Docente; titulada "EL JUEGO Y LOS EXPERIMENTOS COMO ESTRATEGIAS PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD DE LOS NIÑOS DENTRO DEL AULA EN PREESCOLAR", a propuesta del Director del Trabajo de Titulación, Profra. Irma Yolanda Morales Escobar, le manifiesto que reúne los requisitos a que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar cuatro ejemplares y dos discos compactos como parte de su expediente al solicitar el examen.

A T E N T A M E N T E

EL PRESIDENTE DE LA COMISIÓN



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

MTRO. JOAQUÍN LÓPEZ GARCÍA

2012 - 2015

Privada 20 de Noviembre # 1, Col. 20 de Noviembre Zamora, Mich., Teléfono y fax: (351) 5204659 y 04660
web: www.upn162-zamora.edu.mx e-mail: upnzra162@prodigy.net.mx

PRÓLOGO

No hay fecha que no se llegue, ni plazo que no se cumpla. Ha llegado el día en el que culmino una meta en mi vida, y en el cual inician mas a cumplir, por lo que me siento llena de dicha y orgullo, y de igual manera infinitamente agradecida con las personas que apoyaron durante esta etapa de mi vida, por lo que quiero compartir mi felicidad de este logro anhelado.

¡GRACIAS!

A TI: por la vida, por haberme dado la sabiduría y la fortaleza para que fuera posible alcanzar este triunfo.

A MIS PADRES: Josefina y Valentín por la oportunidad de existir, por su sacrificio en algún tiempo incomprendido, porque gracias a su cariño, guía, apoyo y confianza que depositaron en mi he llegado a realizar uno de mis anhelos más grandes de mi vida, he logrado terminar mi carrera profesionales la cual constituye la herencia más valiosa que pudiera recibir. Porque sin su apoyo no hubiera sido posible la culminación de esta. Por lo que ha sido y será... LOS AMO.

A ADRIAN REYES GONGORA: Gracias por brindarme esa confianza incondicional, gracias por tu infinita paciencia, dulce compañía, y tu inagotable apoyo. Gracias por compartir mi vida, este proyecto también es tuyo. TE AMO.

A MIS HERMANOS: por su cariño, apoyo y comprensión; que de una u otra manera estuvieron pendientes a lo largo de esta etapa en mi vida. Los quiero mucho.

A MIS MAESTROS: Gracias a todos mis maestros en general por ser parte esencial de este trabajo, por compartir experiencias, anécdotas, vivencias, consejos, sugerencias y sobretodo conocimientos que ayudaron a culminar mi carrera profesional. Gracias a cada uno de ellos que me enseñaron un poco de la vida, ya que hicieron posible la explicación de sus conocimientos en mil idiomas y formas para no quedarme atrás. Gracias por que me enseñaron que el alumno más valioso

no es el que sabe más, sino el que aprende a compartir lo que sabe con compañeros. Así ustedes maestros no vale más quien sabe más si no quien tiene la capacidad de enseñar.

A MIS ALUMNOS: que día a día me transmitían cariño, y esas ganas de seguir aprendiendo y compartiendo conocimientos con ellos, lo que me nutre de satisfacción.

A IRMA YOLANDA MORALES ESCOBAR, LAURA LUZ Y MIREYA GARCÍA ROBLES: por el apoyo y la confianza incondicional, por la orientación que me brindaron para poder culminar mi carrera profesional. Se ganaron mi más grande admiración, y sobre todo me inspiran y me motivan a seguir superándome. Gracias.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	8
CAPÍTULO 1 CONTEXTO	11
Contexto	11
Jerarquización	19
Delimitación	20
Planteamiento del problema	21
Justificación	21
Sustento teórico	26
CAPÍTULO 2 INVESTIGAR PARA TRANSFORMAR	31
Metodología de investigación	33
Paradigma positivista	34
Paradigma interpretativo	35
Paradigma sociocrítico	36
Diagnóstico	39
Diagnóstico participativo	40
Diagnóstico pedagógico	40
Proyecto de intervención pedagógica	43
Proyecto de gestión escolar	43
Proyecto de acción docente	44
CAPÍTULO 3 SOLUCIONANDO EL PROBLEMA	45
Características evolutivas de los niños de 3 a 5 años	55
Alternativa	56
La evaluación	57
Organización de las estrategias	68

ESTRATEGIA N° 1 JUEGO Y APRENDO	69
1.- Trazo y conozco mi nombre	69
2.- Conozco mi cuerpo	71
3.- Hábitos de higiene	73
4.- ¿Qué animales y plantas de mi comunidad conozco?	75
ESTRATEGIA N° 2 JUEGO Y EXPERIMENTO	77
1.-Los colores	77
2.-Burbujas	79
3.- Flor mágica	81
4.-Plastilina de colores	83
ESTRATEGIA N° 3 JUEGO Y CONOZCO FIGURAS GEOMÉTRICAS Y NÚMEROS	85
1.- Encontrando figuras y números	85
2.- El rey pide	87
3.-Tangram	88
Rubricas de evaluación	89
Método de sistematización de la práctica	110
Sistematización de los resultados obtenidos de las estrategias	112
Conclusiones	113
Bibliografía	116
Anexos	118

INTRODUCCIÓN

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

En este proyecto de innovación se trabajará el tema: El juego y los experimentos como estrategias para disminuir la agresividad de los niños en preescolar.

Sabemos que es importante que el alumno este interesado en las actividades que se desarrollan en el aula durante todo el proceso de aprendizaje, por lo cual es necesario que la agresividad de los niños disminuya, para que el aprendizaje logre ser de su mayor interés y sobre todo significativo, que le permita acceder a otros conocimientos para que de esa manera tengan buenos cimientos que le servirán para continuar sus estudios.

El crecimiento de los niños depende de tantos factores internos como de influencias externas, me he podido dar cuenta que los niños no respetan reglas, ideas, y así el aprendizaje de los alumnos no es el mismo, por la simple razón de que el niño tiene sus propios objetivos y tendencias. Se interesa por:

- ❖ El juego
- ❖ Manipulación de objetos

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

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

El primer capítulo encontramos el contexto, factor importante en esta investigación ya que nos da la pauta necesaria para conocer a los niños y la comunidad, cabe recordar que el contexto y la información genética que los niños traen nos arrojan un gran conocimiento sobre este.

Así como también se hace mención de las herramientas que se utilizaron, para la investigación del contexto, y después se realizó la jerarquización donde se clasifico y se organizaron donde se llevara un orden según la importancia, después se sigue la delimitación seguida por el planteamiento del problema, para en seguida se llevó a cabo la justificación y su sustento teórico.

En el segundo capítulo es investigar para transformar del cual surge el maestro como investigador, en seguida se menciona la metodología de investigación donde encontraremos lo distintos enfoques o paradigmas para llevar a cabo la investigación

Otro aspecto que se encuentra en este capítulo es todo lo relacionado con el diagnóstico, los tipos de este así como tipos de proyectos que fue necesario conocer para elegir el que mejor convenga al problema detectado. El diagnóstico pedagógico fue la herramienta principal que se utilizó para detectar una serie de problemas y de ahí seleccionar el más importante y que con la solución de este se podrán solucionar algunos otros de los encontrados.

Por último en el capítulo tercero la alternativa la parte medular de la propuesta, puesto que se pone en práctica una serie de estrategias para dar solución al problema detectado, haciendo mención de las características de los niños en edad preescolar lo cual es necesario conocer para poder elegir las estrategias adecuadas, con la finalidad de resolver dicho problema.

Se trabajó con estrategias lúdicas para la resolución del problema planteado, el juego y experimentos como estrategias para disminuir la agresividad de los niños dentro del aula en preescolar. Se consideraron el juego y los experimentos como estrategia por que nos aporta un proceso activo y sobre todo porque son unas de las

actividades más importantes durante la infancia y son unas de las cosas que más les interesa y disfrutan.

También encontrarán la evaluación de las estrategias para las cuales se elaboraron unas rubricas que permitirán evaluar los aprendizajes obtenidos por los niños así como un informe general de los hallazgos encontrados en dichas estrategias.

CAPÍTULO 1 CONTEXTO

Contexto

El contexto donde se desenvuelve el niño es determinante, ya que este le brinda las experiencias que influyen en su desarrollo y aprendizaje.

Las primeras habilidades sociales necesarias para la adaptación comienzan a desarrollarse en el núcleo familiar, así cuando el niño llega a la escuela ya tiene un conjunto de conocimientos y experiencias sociales. La imagen que el niño construye de si mismo va a estar mediada para las relaciones con otro y la reacción ante situaciones presentadas.

“Para Vygotsky, el contexto social influye en el aprendizaje más que las actitudes y las creencias; tiene una profunda influencia en cómo se piensa y en lo que se piensa. El contexto forma parte del proceso de desarrollo y, en tanto tal, moldea los procesos cognitivos. ... el contexto social debe ser considerado en diversos niveles: 1.- El nivel interactivo inmediato, constituido por el (los) individuos con quien (es) el niño interactúa en esos momentos. El nivel estructural, constituido por las estructuras sociales que influyen en el niño, tales como la familia y la escuela. 3.- El nivel cultural o social general, constituido por la sociedad en general, como el lenguaje, el sistema numérico y la tecnología”¹

El niño se ve rodeado de una gran cantidad de información según el contexto donde se desenvuelva, su cultura, sus creencias, sus comportamientos sociales, sus aprendizajes básicos, sus normas, sus valores, su disciplina; todo esto el niño lo interioriza y se vuelve parte de su desarrollo y aprendizaje.

Esto lo orientara para entender el mundo que lo rodea, para comprender el por qué de las actitudes y conductas del contexto. Conforme los niños crecen y se desarrollan, las ideas del mundo social en que viven penetran su edad/etapa y las

¹ innovemos.wordpress.com/.../la-teoría-del-aprendizaje-y-desarrollo-d... 15 de noviembre de 2010.

características individuales moldean su desarrollo. Estos aprendizajes se obtienen por medio de vivencias, cuando se observa el comportamiento ajeno y cuando se participa e interactúa con los otros en los diversos encuentros sociales.

La investigación se llevo a cabo en el municipio de Tecomán del Estado de Colima; *“La palabra Tecomán es de origen náhuatl. Se compone de los términos Tecol o Tecolli que significa abuelo; man que quiere decir lugar; por lo tanto ambos vocablos conforman la frase "el lugar de nuestros abuelos".*²

Tecomán es uno de los diez municipios del Estado de Colima por lo cual lo integran los siguientes núcleos urbanos: La Estación, Ma. Esther Zuño de Echeverría, Bayardo, Zalazar y Adolfo Ruíz Cortinez en el municipio de Tecomán, así como de Cofradía de Juárez y la Ciudad de Armería, en el municipio de Armería.

En el municipio de Tecomán predominan los climas semiseco muy cálido, cálido al norte y centro del municipio; al sur, cálido subhúmedo. La temperatura media anual es de 26°C, con una precipitación media anual de 988 milímetros cuyo régimen de lluvias principalmente ocurre en verano.

En la actualidad el municipio de Tecomán se le considera como: "La capital mundial del limón" y su lema es "El hombre labora para su desarrollo".

Hace miles o millones de años, lo que hoy conocemos como Valle de Tecomán, estaba cubierto por las aguas marinas. Era una gran bahía ceñida por las montañas, un remanso. Las fuerzas telúricas hicieron cambiar la fisonomía del planeta. El mar se recogió dejando una llanura de gruesas arenas desérticas, que recibía y guardaba los calcinantes rayos del sol tropical. Transcurrió velozmente el tiempo medido en miles de años y la lluvia vivificó aquel paraje hostil. La vida brotó en el llano. Nacieron árboles, espigas y animales. Después, mucho después, llegó el hombre primitivo procedente del norte.

² www.portaldetecomman.com 15 de noviembre de 2010.

Hoy en día Tecomán se ha convertido en un municipio, que cuenta con todos los servicios públicos adecuados, por lo cual mencionare algunos de ellos: energía eléctrica, agua potable, drenaje y alcantarillado, alumbrado público, calles pavimentadas, servicios telefónicos, servicios para la salud (seguro social, issste, cruz roja, etc.), limpieza de calles, recolección de basura, transporte público, tiendas (abarrotes), tiendas comerciales, servicios de seguridad pública, escuelas, parques, etc.

Agricultura: los principales productos agrícolas principales el coco, mango, tamarindo, plátano y limón, convirtiendo este último a Tecomán en la "Capital mundial del limón mexicano" por su calidad y volumen de producción.

Ganadería: ha contribuido a la economía del municipio, pues se crían ganado bovino, porcino, ovino, caprino y la apicultura.

Industria: la agroindustria es la actividad que ha colocado a Tecomán en niveles de competencia nacional e internacional. Destacando las empresas que transforman el limón, fruto típico de la región y de alta calidad, el limón se aprovecha prácticamente todo: de la hoja se obtiene aceite; de la cáscara se realiza mermelada y se obtienen pectinas y por supuesto, el jugo, al que se le dan diversos usos. Por todos sus atractivos este producto ha logrado exportarse a otros países, lo cual ha dejado ganancias económicas muy favorables en Tecomán.

Minería. En cuanto a la actividad minera, se encuentran yacimientos de dolomita, yeso y las calizas que explota la cementera.

Flora: La vegetación que predomina en los cerros está formada por xolocoahuatl, habillo, mojo, guásima, tepemezquite, asmol, llorasangre, timúchil, árboles de coliguana, grangen, otate, etc. La parte del Valle fue reforestada con plantaciones de palmeras, frutales, limón y otros cultivos.

Fauna: coyote, jabalí, tejón, ardilla, iguana, peces del río, caimanes en esteros y lagunas, aves como la güilota y la chachalaca. No existen áreas naturales protegidas.

Cultura: Tecomán es muy rico en su cultura por que cuenta con una gran variedad de creencias, costumbres, tradiciones, comidas y sobretodo por la calidez y sencillez de su gente.

Tradiciones: En Tecomán se venera a la Santísima Virgen de la Candelaria el 2 de febrero, en estas fiestas se lleva a cabo una peregrinación y desfile de carros alegóricos. Durante la peregrinación queman fuegos artificiales y los creyentes cargan a la virgen de la candelaria sobre un anda, una semana después del 2 de febrero la virgen es llevada en una peregrinación a la playa de Pascuales, donde los peregrinos la llevan en sus hombros todo el camino, llegando al lugar ya mencionado se celebra una misa. (Se dice que se hace esto cada año, como agradecimiento ya que se rumora que hace tiempo se quería salir el mar y ella apareció y lo detuvo).

También se venera a la virgen de Guadalupe el 12 de diciembre, y se le lleva mañanitas por su día a la iglesia que lleva su nombre, se le hacen misas, oraciones, cantos, etc. Afuera de la iglesia hay puestos que la gente puede disfrutar ya que venden caña, churros, aguas, artesanías, micheladas, hay cenadurías, juegos mecánicos, etc. Algunas personas acostumbran asistir vestidos de inditos como agradecimiento de algún milagro que les concedió.

Aspectos sobresalientes: La feria costeña con exposición agrícola, ganadera y comercial que se celebra entre los días del 24 de enero al 9 de febrero (pueden variar los días). Y se le apoda "feria del limón".

Esta feria da inició con la elección de la reina, una vez sabiendo quien es la ganadora, días después se realiza la coronación, donde el presidente municipal inaugura la feria e invita a la sociedad a conocer las áreas que la conforman por ejemplo: áreas de diversiones nocturnas (discos, bares), área de juegos mecánicos,

áreas donde venden ropa, artesanías, accesorios, muebles, carros, está el palenque donde hacen bailes con famosos artistas, jugadas de gallos, esta la explanada donde realizan charreadas, montas de toros, también está el teatro del pueblo donde realizan bailables de la región, realizan concurso de cantos, danza, etc.

Esta feria es tradicional la gente la esperan durante todo un año, para ver cosas nuevas, atractivas, novedosas, y quizás de más interés, y se encuentra en la colonia donde se llevo a cabo la investigación y tiene un gran impacto en los niños.

El Jardín de Niños se encuentra ubicado: en la calle solidaridad n° 65, de la colonia Elba Cecilia que pertenece al municipio de Tecomán (se encuentra ubicado el Jardín de Niños José Espinoza Rivera), es una institución de gran importancia para la sociedad, ya que son los cimientos de la educación y favorece el desarrollo de aprendizaje en los niños.

Dicha institución cuenta con tres salones: dos de 2° grado, uno de 3° grado, una dirección, dos baños, área de juego, una cancha de basquetbol, patio cívico, cocina escolar, desayunadores, y alberca. (Anexo 2)

En la comunidad donde se encuentra el Jardín de Niños es una colonia pequeña, a sus alrededores podemos encontrar viviendas de clase media, (ya que la mayoría son habitadas por trabajadores que son campesinos, comerciantes, choferes, algunos con alguna profesión, etc.), así como también existen viviendas de bajos recursos, es una comunidad marginada; y por otro lado también podemos encontrar una cancha deportiva, se encuentra un ciber, tiendas de abarrotes, carnicera, etc.

Después de haber dado a conocer el contexto se hará mención de los factores que influyen de manera positiva o negativa en el desarrollo del niño en la etapa preescolar.

*Aspecto físico: en la comunidad donde se encuentra el Jardín de niños está situada a las orillas de la carretera de Tecomán rumbo a la salida a Colima. La comunidad es pequeña lo cual a los alrededores del Jardín de niños se encuentran las viviendas de

los alumnos; por lo que debería de favorecer positivamente, sin embargo no es así, ya que la mayoría de los padres de familia muestran desinterés en la educación de sus hijos un ejemplo sería el que no asisten a reuniones que se les requiere para brindarles alguna información sobre su hijo.

*Aspectos ecológicos-demográficos: en Tecomán predominan los climas semiseco muy cálido, cálido al norte y centro del municipio; al sur, cálido subhúmedo. La temperatura media anual es de 26°C, con una precipitación media anual de 988 milímetros cuyo régimen de lluvias principalmente ocurre en verano. Este factor es desfavorable ya que cuando es tiempo de calor influye de manera negativa ya que con el calor reaccionan de manera más agresiva y desesperante antes sus compañeros. En el tiempo de lluvia suele ser desfavorable en algunas ocasiones por que se tienen que cambiar las actividades a trabajar, ya que los niños no van, o de muestran desinterés en las actividades debido al clima del tiempo.

Flora: es importante y favorable este factor para la educadora al momento de trabajar alguna actividad se le debe de dar a conocer al niño, la vegetación que predomina como lo es palmeras, frutales, limón y otros cultivos.

Fauna: se considere que este factor tiene sus ventajas y desventajas ya que es importante que la educadora comparta información sobre la fauna que predomina en su contexto como lo son: coyote, jabalí, tejón, ardilla, iguana, peces del río, caimanes en esteros y lagunas, aves como la güilota y la chachalaca. No existen áreas naturales protegidas. Pero no es favorable porque no se les pueden dar a conocer como se quisiera, ya que la mayoría de los animales son difíciles de poder observarlos.

*Aspecto social: este aspecto es favorable ya que es importante conocer el tipo de sociedad con el que se relaciona, las personas son amables, respetuosos con los docentes del preescolar, se caracterizan por su sencillez, pero no hay que descartar que a veces entre ellos mismos tienen conflictos por no compartir las mismas ideas, lo cual hace que existan diferencias entre ellos.

Después de haber realizado la descripción del contexto donde se realizó la investigación, unas de las herramientas que sirvieron de mucha utilidad fueron la observación participante y el diario de campo: (Anexo 3)

Observación participante.

La observación participante es una Técnica de recogida de información que consiste en observar y a la vez participar en las actividades del grupo que se está investigando.

"La observación participante posibilita al investigador acercarse de una manera más intensa a las personas y comunidades estudiadas y a los problemas que le preocupan, y permite conocer la realidad social que difícilmente se podría alcanzar mediante otras técnicas"³

La observación participante permite describir la realidad social, las percepciones y vivencias de las personas implicadas y el significado de sus acciones, por lo que se piensa que es apropiada para la realización de la investigación.

En la observación participante es muy importante la planificación:

"Para realizar la planificación de la observación podemos tener en cuenta una serie de cuestiones"⁴, como por ejemplo:

¿Qué investigar?

¿Cómo observar?

¿Dónde observar?

¿Qué observar?

³ LATORRE, Antonio. "El proyecto de investigación- acción" En: Contexto y valoración de la práctica docente propia, Antología Básica. SEP/UPN, p. 63

⁴www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/.../Observacion_ppt.pdf 21 de noviembre de 2011.

¿Cuándo observar?

¿Cómo registrar?

¿Cómo analizar?

Diario de campo

El Diario de Campo es un instrumento de apoyo al proceso de enseñanza y aprendizaje del alumno(a). Su objeto es registrar la actividad diaria realizada durante el periodo de prácticas de forma descriptiva e interpretativa.

Es la herramienta más útil para reflexionar sobre la enseñanza. Ya que es con el que se inicia la recopilación de datos.

En el diario de campo el investigador recoge observaciones, reflexiones, interpretaciones, hipótesis y explicaciones de lo que ocurre en el lugar de trabajo donde se lleva a cabo la investigación y aporta información de gran utilidad para la misma, datos que pueden servir para mejorar la práctica.

Gracias a las observaciones realizadas y anotaciones en el diario de campo se pudo detectar algunos problemas que existen en el salón de clase, los cuales son:

- Quieren el mismo juguete.
- Demuestran desinterés en algunas actividades.
- Cuando están jugando, y de repente salen mal.
- Pelean por el mismo lugar de asiento.
- Se destruyen los trabajos unos a los otros.
- Se arrebatan el material con el que trabajan.
- En algunos casos de repente no asistían.

- Pronuncian groserías.
- En ocasiones no permite que jueguen con él o ella.
- Quieren ser los primeros y únicos en todo.
- No saben lo que es compartir con sus compañeros.
- No quieren participar si no se hace lo que ellos quieren.
- Cuando un niño le pega a otro, se le pregunta ¿Porqué le pegaste?, el niño contesta por que me quitó el juguete, o por que no quiere que juegue con el o ella, o por que me quiso pegar el primero, cual fuera de estas respuestas, se le dice al niño agresor si te hizo o dijo eso no tienes porque pegarle, me tienes que decir a mi que soy tu maestra para decirle que no te diga eso o te haga eso, responde el niño agresor es que mi papi me dice que cuando me peguen o si pelean conmigo yo les pegue primero y no me deje de nadie.
- Cuando les llamas la atención, como por ejemplo cuando tiran algo y que no lo quieren recoger, yo le digo ven recógelo porque lo tiraste y me dice "no", yo me acerco a él y le digo mira ven recógelo por favor y me vuelve a decir que "no", lo tomo de la mano y le insisto ve recógelo y acomódalo en su lugar, y el niño me alza la mano como queriéndome pegar y se pone firme, pero enseguida accede.

Entre otras cosas, en si la inquietud es el por qué los niños demuestran ser agresivos, y es por eso que el propósito es descubrir porque lo hacen, ya sea través de entrevistas, encuestas, etc.; realizada a los niños, para saber y detectar que es lo que los motiva y que influye en ellos para que reaccionen así.

Jerarquización

Después de haber detectado en el diario estas problemáticas el investigador debe jerarquizarlos para saber cual sobresale más y así poder llegar a una conclusión

más precisa, lo que dicha investigación arrojo "agresividad de los niños dentro del aula"

Jerarquización: es organizar y clasificar de manera en que se debe de llevar un orden según la importancia o valor, como a continuación se describe.

1. Agresividad de los niños dentro del aula en preescolar.
2. Desinterés en algunas actividades.
3. Inasistencia

Después de haber dado a conocer la jerarquización y elegirse el tema que fue la agresividad de los niños dentro del aula en preescolar se considera delimitar el problema.

Delimitación

Por lo que es necesario conocerla para poder saber hasta qué punto se puede dar solución a dicha problemática por lo que la delimitación según rojas *“Es el proceso que permite concretar el objeto de estudio hasta llegar a precisarlo de acuerdo los aspectos, relaciones y elementos del grupo o comunidad en que pretenden indagarse, considerando su ubicación espacio temporal (en áreas momentos, periodos)”*⁵

Después de haber definido lo que es delimitación se han detectado algunos problemas que intervienen en el aprendizaje de los niños ya que en su mayoría los niños no respetan reglas, opiniones de sus compañeros, su conducta es demasiada agresiva, se pellizcan se agreden verbal y físicamente, etc. En sí, la agresividad de los niños dentro del aula en preescolar se detectó en el 2º grado.

5 FLORES Martínez Alberto. *“Interrogantes y concreciones”* En: Hacia la innovación, Antología Básica SEP/UPN pp11-12

Planteamiento del problema

Dentro del aula de 2º “A” del Jardín de Niños “José Espinoza Rivera”, se observaron en los niños diversas conductas que no favorecían el aprendizaje, porque había demasiada agresividad entre ellos, de manera física y verbal, los niños se jalaban el cabello, se pellizcaban e incluso llegaban a los golpes. Se optó en buscar estrategias interesantes para los niños, para que desviarán la atención y evitar que se agredieran entre sí.

La importancia de mantener interesado al niño en actividades en donde se desarrollen conocimientos, habilidades y destrezas es fundamental en la etapa preescolar, ya que por medio de ellas se logran uno de los propósitos fundamentales del (PEP 2004), es contribuir a la formación integral de el niño, en donde se tomen en cuenta todos los aspectos necesarios para que sean un individuo capaz de vivir como un ser social.

Por lo tanto el problema más apremiante en esta investigación es: “Agresividad de los niño dentro del aula en preescolar”.

Una vez realizado el proceso de jerarquización y elegido el problema se llevó a cabo la delimitación del mismo, para poder realizar el planteamiento del problema ya que este será el que guíe esta investigación.

Justificación

Este tema llamó la atención, ya que dentro del aula hay muchos niños que reaccionan de manera agresiva con sus compañeros durante el importante proceso de aprendizaje, de antemano sé que los niños lo que quieren es jugar, divertirse y explorar todo lo que hay a su alrededor, por tal motivo se buscaron las estrategias lúdicas adecuadas para poder ayudar a resolver dicho problema para que esa agresividad de los niños durante el proceso de aprendizaje sea resuelto con actividades novedosas, llamativas, interesantes para ellos por medio de juegos y

experimentos y lo más importante que los niños aprendan por medio de actividades lúdicas para que no pierdan ese interés durante el proceso de aprendizaje.

El propósito es de buscar diferentes juegos y experimentos que sean interesantes para los niños para así lograr que disminuya la agresividad de los niños en el aula durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. Al llevar a la práctica esta estrategia previamente analizada me servirán para registrar y reportar los cambios de actitudes y comportamientos de los niños, así como su disposición al participar en clase y sobre todo y más importante, la evaluación que se obtendrá de ellos, es ahí donde podré ver los resultados satisfactorios del trabajo de cada uno de los niños.

Todo esto es con el fin de que los alumnos se encuentren interesados en la clase, y ni tengan tiempo de estar pensando en pelear, agredir, molestar, etc., para que así el aprendizaje les sea más significativo. Para ello es importante conocer lo que significa la palabra agresividad y de que manera los niños pueden expresarla; para poder utilizar las estrategias adecuadas para resolver la investigación.

“La palabra agresividad viene del latín "agredí" que significa "atacar". Implica que alguien está decidido a imponer su voluntad a otra persona u objeto incluso si ello significa que las consecuencias podrían causar daños físico o psíquico (Pearce, 1995)⁶

Buss (1961), define a la agresividad como una respuesta consistente en proporcionar un estímulo nocivo a otro organismo.

Bandura (1973) dice que es una conducta perjudicial y destructiva que socialmente es definida como agresiva.

Para Dollard, Miller, Mowrer y Sear (1939) es una conducta cuyo objetivo es dañar a una persona o aun objeto.

6 www.monografias.com › Psicología 23 de noviembre de 2011

Anna Freud dice que la socialización impone un malestar, *““el malestar de la cultura” que es donde el niño del que el niño trata de liberarse mediante actitudes oposicionistas y agresivas, a través de las cuales pretende alcanzar y conseguir su autoafirmación, el germen naciente de su personalidad”*⁷

Sus deseos de autonomía van, incluso, mucho más lejos que sus habilidades motoras y lingüísticas. Su capacidad para el autocontrol es muy escasa y los estallidos de rabia y de ira serán, con frecuencia, la respuesta a su propia impotencia.

El niño que ve a su madre irritada, o a su padre, levantar la voz y dar golpes se sentirá atraído para imitar este tipo de reacciones cuando se encuentre en una situación frustrante que, debido a su inmadurez, todavía no ha aprendido a superar. Por eso no se debe permitir, que los niños tomen, en este aspecto, como modelos agresivos de comportamiento.

*“Los niños han aprendido, desde muy temprano, a utilizar su rabia encolerizada para provocar a los adultos y conseguir llamar, de esa manera, su atención. Hacerles, por otra parte, entrar en razón si son muy pequeños, es imposible ya que no tienen la madurez cognitiva necesaria para ello.”*⁸

Lo que se debe hacer es, por tanto, no permitir que por ese medio alcancen su objetivo. Si da la respuesta que ellos esperan se dejara controlar, permanentemente, por sus rabietas.

Los niños en los años de escolaridad infantil (de tres a cinco años) suelen ser, en general y debido a su escasa capacidad de control del impulso, bastante agresivos.

Se entiende que la agresión es parte natural de la vida de todo niño saludable en tanto que es su forma de comunicación, la expresión de una de sus emociones más auténticas. Por ejemplo cuando se es bebé y se está hambriento o mojado, lloran;

⁷ platea.pntic.mec.es/~jaam/convivir/familia.html 23 de noviembre de 2011

⁸ Ídem.

luego al año, es capaz de coger los objetos y arrojarlos al suelo si es que algo lo enoja. Pero a partir de los dos años, los niños mejoran sus capacidades motrices como desplazarse, correr, jalar, patear, y sus capacidades lingüísticas al expresar sus necesidades, sentimientos, su cólera y sus disgustos.

También, como parte de su etapa egocéntrica, sentirá que todo le pertenece, que todo gira en torno a él y es para él, se iniciarán las peleas con otros niños y empezará a expresar su agresividad de diversas maneras, golpeando, pateando, empujando o mordiendo.

Por otro lado, se ve que un niño no sólo manifiesta su agresividad golpeando o insultando a otro (agresividad directa); existe una agresividad indirecta o contenida, que se manifiesta cuando el niño grita, hace muecas o murmura su frustración, un ejemplo claro es cuando tira al suelo un rompecabezas que no logra armar.

Es en estas primeras etapas en las que, los niños necesitan ser guiados y aprender alternativas adecuadas de expresar su enojo, sin hacer daño a los demás ni a sí mismo, de lo contrario se tendrá un niño con problemas en sus relaciones sociales, incapaces de cumplir normas y probablemente con una autoestima muy frágil por ser rechazado por sus compañeros e inclusive por sus propios familiares.

Por lo que es importante conocer de qué manera se clasifica el comportamiento agresivo.

Clasificación del comportamiento agresivo.

Según Buss (1961), podemos clasificar el comportamiento agresivo atendiendo tres variables:

1ª Según la modalidad

Puede tratarse de una agresión física (por ejemplo un ataque a un organismo mediante armas o elementos corporales) o verbal (como una respuesta vocal que resulta nocivo para el otro organismo, como, por ejemplo, amenazar o rechazar).

2ª Según la relación interpersonal

La agresión puede ser directa (por ejemplo, en forma de amenaza, ataque o rechazo) o indirecta (que puede ser verbal como divulgar un cotilleo, o física, como destruir la propiedad de alguien).

3ª Según el grado de actividad implicada

La agresión puede ser activa (que incluye todas las mencionadas) o pasivas (cómo impedir que el otro pueda alcanzar su objetivo, o como negativismo). La agresión pasiva suele ser directa, pero a veces puede manifestarse indirectamente.

En el caso de los niños, generalmente suele presentarse la agresión en forma directa, como un acto violento contra una persona. Este acto violento puede ser físico, como patadas, pellizcos, empujones, mordidas, golpes, etc.; o verbal, como insultos, palabrotas, amenazas. También puede manifestar la agresión de forma indirecta o desplazada, según el cual el niño arremete contra los objetos de las personas que ha sido el origen del conflicto.

Causas o factores que predisponen la agresividad

*Por imitación: Cuando existe en la escuela, familia o entorno cercano, personas que agraden física o verbalmente, los niños copian modelos y erróneamente aprenden que ésta es la manera de resolver las cosas y conseguir lo que quieren.

*Relaciones conflictivas en el ambiente familiar: Las peleas entre los padres, un ambiente conflictivo, puede inducir al niño a comportarse agresivamente.

*Inadecuados estilos de crianza: Cuando se deja hacer al niño lo que quiere y no se le enseña a no agredir a los demás, estará acostumbrado a no respetar normas.

*Cuando existe incongruencia en el comportamiento de los padres: cuando los padres desapruaban la agresión castigándola con su propia agresión física o amenazante hacia el niño. Asimismo se da incongruencia cuando una misma

conducta unas veces es castigada y otras ignoradas, o bien, cuando el padre regaña al niño pero la madre no lo hace.

*Falta de afecto hacia el niño: Cuando existe negligencia en la crianza de los padres, no se le brinda los cuidados, la educación que necesita, no se felicita sus buenas conductas o sus logros, el niño tratará de llamar la atención de sus progenitores de muchas formas y al no conseguirlo, reaccionará con la agresión como único recurso efectivo.

La agresividad considera que el niño que desarrolla este tipo de comportamiento sólo quiere que se enteren de que él existe; pero a continuación se conocerán las características de los niños de edad preescolar; para así poder realizar dicha investigación con más precisión y los resultados de la alternativa puedan ser más confiables.

Sustento teórico

Para llevar a cabo la investigación se trabajara bajo el enfoque de competencias, ya que es el que actualmente nos marcan los planes y programas de preescolar (PEP 2004) que se encuentra estructurado de la siguiente manera:

“una competencia es un conjunto de capacidades que incluye conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas que una persona logra mediante procesos de aprendizaje y que se manifiestan en su desempeño en situaciones y contextos diversos.”⁹

En si competencia son acciones que un individuo realiza cuando interactúa significativamente en un contexto.

9 SEP, “PEP 2004”, SEP. México, 2004 p. 48

El autor Holdaway afirma que la educación basada en competencias “se centra en necesidades, estilos de aprendizaje y potencialidades individuales”¹⁰ para que el alumno pueda manejar con habilidad las destrezas señaladas.

De esta manera es posible decir que una competencia en la educación es: un conjunto de comportamientos sociales, afectivos y habilidades cognoscitivas, psicológicas, sensoriales y motoras que permiten llevar a cabo adecuadamente un papel, un desempeño, una actividad o una tarea.

Chikering y Riser por su parte relacionan estas competencias laborales con las que el alumno debe construir:

- Manejo de emociones.
- Avance de la autonomía a la independencia.
- Madurez en las relaciones interpersonales.
- Establecimiento de la propia identidad.
- Desarrollo de objetivos personales.
- Desarrollo de integridad.

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

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

10 ARGUDIN, Yolanda. “Educación basada en competencias nociones y antecedentes” p.14 México 2005

<i>“Campos formativos.</i>	<i>Aspectos a los que se organizan.</i>
<i>Desarrollo personal y social.</i>	<i>Identidad personal y autonomía. Relaciones interpersonales.</i>
<i>Lenguaje y comunicación.</i>	<i>Lenguaje oral. Lenguaje escrito.</i>
<i>Pensamiento matemático.</i>	<i>Número. Forma, espacio y medida.</i>
<i>Exploración y conocimiento del mundo.</i>	<i>Mundo natural. Cultura y vida social.</i>
<i>Expresión y apreciación artística.</i>	<i>Expresión y apreciación musical. Expresión corporal y apreciación de la danza. Expresión y apreciación plástica. Expresión dramática y apreciación teatral.</i>
<i>Desarrollo físico y salud.</i>	<i>Coordinación, fuerza y equilibrio. Promoción de la salud.”¹¹</i>

Los campos formativos permiten identificar las implicaciones de las actividades y experiencias en que participan los educandos, nos ayudan para darnos cuenta en que aspecto del desarrollo y aprendizaje se encuentran, de lo que saben o les falta por aprender de acuerdo a cada campo formativo. Lo cual fue importante conocer para poner en marcha las estrategias seleccionadas; las que más adelante se darán a conocer.

El programa de educación preescolar 2004 hace referencia a 12 propósitos que las educadoras deben tratar de favorecer al realizar sus planes ya que estos están inmersos en los campos formativos y estos a su vez en las competencias que se

¹¹ SEP, “PEP 2004”, SEP. México, 2004 p. 48

tendrán que desarrollar en el transcurso del ciclo escolar. Los propósitos son los siguientes:

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.”¹²

¹² ibídem p.p. 27-28

CAPÍTULO 2 INVESTIGAR PARA TRANSFORMAR

Las personas somos por naturaleza curiosas desde la infancia siempre estamos buscando encontrar respuestas a lo que nos interesa, lo que no conocemos o lo que no sabemos como funciona. Investigar se vuelve ahora un amanaera de encontrar respuestas a nuestras preguntas de cómo funcionan las cosas y de cómo podemos dar solución a un problema.

Por tanto, se puede hacer investigación en educación desde el momento en que se pretende conocer el funcionamiento de una situación educativa sea un sujeto, un grupo de sujetos, un programa, una metodología, un recurso, un cambio observado, una institución o un contexto ambiental, o de dar respuestas a las preguntas que se hacen acerca de cómo mejorar las actuaciones educativas.

La investigación educativa es una actividad orientada a la búsqueda de conocimientos científicos a cerca de hechos que interesen a los educadores, ya que todo maestro debe aprender, reaprender y desaprender. Todos como docentes deberíamos ser investigadores por excelencia, ya que con esto aseguramos de que nuestros alumnos no solo tengan un docente frente a ellos, sino un facilitador del aprendizaje.

Lo que en la actualidad se propone es desarrollar una correcta investigación educativa los maestros deben cambiar su forma de enseñar y orientar el aprendizaje, que dejen la rutina y asuman funciones múltiples y variadas que respondan a las necesidades e intereses de los estudiantes. Si anhelan que esto suceda, deben actualizar y perfeccionar constantemente sus conocimientos científicos y pedagógicos; cultivarse como persona critica y creativa, desarrollando de esta manera las cualidades intelectuales y afectivas que la sociedad espera que posean para que luego puedan cultivarlas en los estudiantes.

Es decir deben formarse como: persona, demostrando una personalidad equilibrada con principios, creencias y valores definidos, siendo coherente entre lo que dicen y lo que hacen, evidenciando en los actos una vocación de servicio y de compromiso

frente a los estudiantes; preocupándose por adquirir conocimientos actualizados sobre estrategias metodológicas, programación de secuencias didácticas, criterios de evaluación, preparación y uso de materiales educativos, propiciando el trabajo en equipo demostrando tolerancia y humildad.

Así el investigador, debe actualizarse a través de cursos, preocupándose por estar enterados de los avances de la ciencia y la tecnología; compartiendo sus conocimientos sobre sus nuevas corrientes pedagógicas, sobre nuevas experiencias exitosas y dificultades encontradas.

Para que el docente realice la investigación en su práctica docente puede utilizar algunas de las herramientas que le sean favorables para obtener el resultado más cercano al que desee, y en educación se puede echar mano de la etnografía.

La etnografía es una herramienta de trabajo que puede ser utilizada en el ámbito educativo para recoger la información ya que estudia las etnias y significa el análisis del modo de vida de una raza o grupo de individuos, mediante la observación y descripción de lo que la gente hace, cómo se comportan y cómo interactúan entre sí, para describir sus creencias, valores, motivaciones, perspectivas y como estos pueden variar en diferentes momentos y

circunstancias; podrían decir que describen las múltiples formas de vida de los seres humanos. Esta puede ser una herramienta que ayude a la educación a conocer qué está pasando en el aula o en el contexto escolar.

“para hacer etnografía es necesario adentrarse en el grupo, aprender sus tradiciones y costumbres, para hacer adecuadas interpretaciones de los sucesos, si se tienen en cuenta sus significados; no se trata de hacer una fotografía con los detalles externos, hay ir más atrás y analizar los puntos de vista de los sujetos y las condiciones histórico-sociales en que se dan”¹³

13 bvs.sld.cu/revistas/ems/vol11_2_97/ems05297.htm 11 de septiembre de 2009.

Los investigadores ven a la etnografía como una herramienta favorable ya que logran tener una visión general de lo que pasa en el aula. Pero no hay que descartar que existen otras perspectivas metodológicas de investigación que a continuación se darán a conocer.

Para llevar a cabo el proceso de investigación fue necesario conocer los diferentes enfoques o paradigmas que existen en la metodología de investigación. Y a si poder elegir el que sea más conveniente para la misma.

Metodología de investigación

Para realizar una investigación en la labor docente es indispensable conocer e identificar los diferentes paradigmas o enfoques existentes en la metodología de investigación; considero un paradigma como una forma de realizar una investigación. Thomas Khun afirma *“que los paradigma son realizaciones universalmente reconocidas que durante cierto tiempo proporcionan modelos de problemas y soluciones a una comunidad científica”*¹⁴

En todo proyecto o en toda investigación se deben de llevar algunos procedimientos para que todo resultado sea confiable. El anterior autor también nos afirma que un paradigma es un proceso de desarrollo, la ciencia pasa por distintas etapas (inicial, normal, madura) y que estos estadios están determinados

El término de paradigma ha tenido gran polémica ya que son varios autores que le dan diferentes significados. A continuación se mencionan algunos de los significados del término paradigma.

Irene Vasilanchis rechaza la afirmación de Thomas Kuhn y esta define un paradigma como un marco-metodológico que utiliza el investigador para interpretar los fenómenos sociales que se dan en el contexto de una determinada sociedad

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

El autor Guillermo Briones considera que un paradigma de investigación “es una concepción del objeto de estudio de una ciencia, de los problemas para estudiar, de la naturaleza de sus métodos y de la forma de explicar, interpretar o comprender los resultados de la investigación realizada”¹⁵

El húngaro Imre Lakatos prefiere no utilizar el término paradigma, y en su lugar propone y utiliza la expresión programas de investigación.

Para González y Hernández un paradigma “no es otra cosa que la traducción en términos operativos y metodológicos de las ideas, conceptos y representaciones teóricas que se efectúan sobre un objeto de estudio”¹⁶

Una vez teniendo claro el concepto de paradigmas y entendiendo como conjunto de creencias que permiten ver y comprender la realidad de determinada manera; (es el modo que vemos el mundo), los paradigmas se encuentran en constante cambio, cambios que guarda relación con los avances y descubrimientos científicos que abren nuevas perspectivas y horizontes. El paradigma constituye básicamente un modelo de cómo deben realizarse investigaciones y experimentos científicos, y lo cual es necesario llevar a cabo las siguientes cuestiones: ¿Cómo? ¿Qué? Y ¿Para Qué? Se investigan y dan lugar a diferentes paradigmas, que en la actualidad la comunidad científica opta por los siguientes: el paradigma positivista, el paradigma interpretativo y el paradigma socio crítico.

Después de haber conocido lo que es un paradigma, se hará mención de cada uno de ellos para posteriormente seleccionar el que mejor convenga a dicha investigación

Paradigma positivista

Este paradigma es científico, es lineal. Se le ha denominado cuantitativo, empírico-analítico racionalista. Surge de las ciencias naturales se extrapola a las ciencias sociales. Una de las pretensiones de este paradigma es sostener que las predicciones es una explicación del hecho.

15 Ibidem pp. 63-64

16 www.monografias.com › Educación. 22 de abril de 2010.

Algunas de sus características fundamentales son:

*Su orientación es prediccionista. Ya lo importante es plantear una serie de hipótesis, es decir predecir que algo va a suceder y luego comprobar o verificar que así ha sucedido.

*Aspira a la predicción, a la exactitud, al rigor, al control en el estudio de los fenómenos. Su propósito es establecer leyes y explicaciones generales por las que se rigen el objeto de estudio.

En este paradigma se detecta el problema, se estudia y se buscan las herramientas necesarias como (entrevistas, encuestas, etc.) para obtener el resultado y poder explicarlo con un sustento teórico. Este se puede apoyar también en las estadísticas, que es una manera de cuantificar, verificar y medir todo, sin contar cada uno de los elementos que componen el todo.

Paradigma Interpretativo

Este paradigma surge como alternativa de solución utilizando como criterio de evidencia el contexto, donde se realice dicha investigación. El paradigma interpretativo también llamado paradigma hermenéutico, interpretativo-simbólico o fenomenológico.

El propósito de la ciencia social en el paradigma interpretativo o hermenéutico es revelar el significado de las formas particulares de la vida social mediante la articulación sistemática de las estructuras de significado subjetivo que rigen las maneras de actuar de los individuos

“Para Margaret Masterman “se corresponde con el significado de paradigmas de constructos como un conjunto de constructos, modelos o artefactos. Por lo tanto estudia los paradigmas como diferentes constructos, interpretaciones

o juegos de lenguajes, refinándolos hermenéuticamente y contrastándolos dialécticamente”¹⁷

Este paradigma estudia como los individuos de la sociedad se comunican y así construyen una realidad. Se entiende que a través de la interacción simbólica que se tiene con personas, se adquiere información o ideas, así entienden nuestras propias experiencias y las de los demás y de esa manera, se construye la propia realidad que sea de mayor interés.

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

Este paradigma propone una interpretación de los hechos humanos y sociales solo con un proceso participativo, ya que no da solución al problema.

Paradigma sociocrítico

“Para la teoría crítica es fundamental la relación entre teoría y praxis, porque ella misma surge de la revisión de esta relación, y es por ello que la concepción de la relación teoría-praxis es el criterio que utiliza el paradigma crítico para diferenciar los distintos paradigmas o tradiciones de la investigación”¹⁸

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

El paradigma crítico tiene importantes principios los cuales son:

- *Conocer y comprender la realidad como praxis.
- *Unir teoría y práctica (conocimiento, acción, y valores).
- *Orientar el conocimiento a emancipar y liberar al hombre.

17 ORTIZ, José Ramón. “El triángulo paradigmático” En: Investigación de la práctica docente propia Antología Básica , p.67

18 Ibídem. 69

*Implicar al docente a partir de la autorreflección.

El paradigma crítico es el que está encaminado a proponer que el docente sea investigador de su práctica, y que por medio de esa investigación se de la autotransformación del propio educador. Este proyecto toma como metodología el paradigma sociocrítico de Carr y Kemmis ya que es el que tiene las características que se requieren para hacer una investigación en cuestión al marco educativo.

Este método de investigación-acción, ya que no es nada más la investigación de lo que uno quiere saber, sino el proceso de la búsqueda de la misma ya que los mismos problemas que surgen en la investigación llevan a la acción. Está basado a la observación de la realidad, con el fin de transformarla y llegar a un fin.

El paradigma que se eligió para realizar la investigación es: el método investigación-acción que se encuentra dentro del paradigma crítico, ya que este es de mucha utilidad porque en él, se considera lo teórico y lo práctico. Ya que la ciencia social crítica intenta ir más allá, por lo que su propósito es transmitir de conocimientos a los sujetos para que su acción tenga consecuencia directa en lo social y su transformación.

El proceso de investigación-acción, es una forma de investigación hacia el interior que tiene como objeto mejorar la racionalidad de las prácticas sociales o educativas. Cuando un maestro se pone al frente de su clase, por mucha vocación que tenga, y por mucho que deje al campo de la improvisación, aspecto nada desdeñable en un buen maestro, tendrá siempre que tratar de cumplir sus programaciones; aplicar sus criterios de evaluación y situar al niño en el lugar que, como persona individual le corresponda.

Este paradigma da la posibilidad de que los docentes se formen como investigadores de su práctica docente y puedan transformarla. A su vez es importante considerar a la investigación como una herramienta que permite la necesidad de introducir a los docentes, desde su formación, en procesos de construcción de conocimientos sobre la práctica y la educación.

La investigación-acción permite realizar interpretaciones de la realidad y así recolectar datos necesarios para poder lograr una investigación de campo, lo cual es favorable al realizar un proyecto de investigación.

Después de haber conocido los distintos tipos de enfoques o paradigmas de investigación y de haber elegido el método de investigación-acción el cual se encuentra dentro del paradigma sociocrítico el cual es el que será de gran utilidad para realizar y sustentar el proyecto de innovación, ya que este propone transformar la realidad.

Para eso se deben hacer algunas precisiones sobre esta metodología de investigación participativa o investigación participante, privilegia el papel de la comunidad educativa como protagonista del proceso de investigación. Ya que se propone que está tenga conocimiento de su realidad sustentada en las relaciones humanas, tales como: económicas, sociales, políticas, culturales, educativas, etc. tendiente a todo ello a que esta misma sociedad participe de manera activa en los procesos de desarrollo y cambio en sus estructuras.

Es importante que la sociedad no asuma un papel pasivo, todo lo contrario, deberá participar y convertirse en un instrumento del cambio. Ahora el investigador deberá proponer algunas estrategias, acciones, instrumentos y criterios que permitan paulatinamente transformar esta realidad vivida por la sociedad. Debe, además está investigación propiciar los elementos necesarios que posibiliten la transformación de la realidad y no únicamente explicarla y/o describir las causas que la originan; todo esto a través de un acción organizada.

En conclusión se puede decir que la investigación-acción es una forma de investigar, una situación problemática, para buscar solución a la misma y elaborar una alternativa de solución, para ello, es conveniente realizar en el grupo un diagnóstico, que permitirá conocer que es lo que está pasando en el aula y a la vez con los alumnos considerando que todos los sujetos puedan ser diagnosticados y para alcanzar de manera paulatina y permanentemente una mejor calidad educativa.

El docente tiene absoluta necesidad de conocer a sus alumnos para orientar adecuadamente todas las actividades que conforman el proceso enseñanza-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 a todos los sujetos han de ser diagnosticados y no solo aquellos que presten 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.

Diagnóstico

Un *“diagnóstico consiste en un sistema abierto, reflexible e interactivo que considera la globalidad y complejidad de su estudio”*¹⁹ es decir conocer su cultura, costumbres, creencias, modos de vivir para después reflexionar y saber de dónde va a partir, conocer su contexto.

El diagnóstico es una estrategia que utilizan los docentes para conocer su grupo; y rescatar de ahí sus evidencias que él necesita acerca de los conocimientos que traen sus alumnos todo esto con el fin de saber de dónde va a partir, o que problemáticas existen en él ya que después de aplicar el diagnóstico el maestro registra sus observaciones para posteriormente empezar a sistematizar la información y detectar que es lo que está pasando en el aula que entorpece el proceso educativo.

Para esto es necesario conocer los tipos de diagnósticos que existen, y después elegir el que servirá para la investigación.

El diagnóstico es una herramienta importante dentro de la investigación ya que permite detectar aquellos problemas que no dejan que el proceso enseñanza-aprendizaje se dé dentro del aula o institución educativa, por ello es tan importante realizarlo ya que a través de él se pueden encontrar esas pequeñas fallas o problemas dentro o fuera del aula.

19 MOLLA, Ricard. SANCHES, María. DELGADO, Purificación. GASTALDO, Irene. *“Diagnóstico pedagógico un modelo para la intervención psicopedagógica”* En: Contexto y valoración de la práctica docente, Antología Básica, SEP/UPN p.109

Para ello es necesario documentarse sobre los tipos de diagnósticos que existen, y elegir el que brinde mayor aporte a la educación.

Existen dos tipos de diagnósticos:

Diagnóstico participativo: es una investigación donde se describen y explican ciertos problemas de la realidad para intentar su posterior solución, y en donde la organización y sistematización son fundamental.

Va enfocado a la comunidad escolar y es estudio y 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 sus potencialidades propias de la localidad que pueden 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 formación del presupuesto participativo.

Un correcto diagnóstico de la realidad de la comunidad es el punto de partida indispensable para que los miembros de la comunidad planifiquen colectivamente actividades que les permiten mejorar su situación actual. El diagnóstico participativo es una opción para promover alternativas y solución a los problemas de una comunidad. El mismo sensibiliza y motiva a los habitantes de la comunidad con los procesos de cambio y los hace partícipes activos de los mismos con el fin de mejorar la calidad de vida.

Diagnóstico pedagógico: *“surge para satisfacer todas las necesidades y, por ello, implica, estudiar al sujeto que aprende desde su globalidad y complejidad, lo cual supone reconocer la multidisciplinaria, multivariada y multinivel naturaleza de las situaciones educativas”*²⁰

20. Ibídem. p.108

Este es un diagnóstico que sirve para ver el proceso de enseñanza-aprendizaje de un individuo de manera global según la situación educativa en la que se encuentre, también para observar la complejidad que va teniendo conforme su desarrollo.

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

El proceso diagnóstico comprende de cinco fases y son las siguientes:

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

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

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

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

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

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

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

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

“El diagnóstico pedagógico se debe entender como una actividad científica, teórico-técnica, insertada en el proceso enseñanza-aprendizaje, que incluye actividades de medición, estimación-valoración (assessment) y evaluación, consiste en un proceso de indagación científica, apoyado en una base epistemológica, que se encamina al conocimiento y valoración de cualquier hecho educativo con el fin de tomar de una decisión para la mejora del proceso enseñanza-aprendizaje”²¹

Desde esta posición se puede afirmar que el diagnóstico pedagógico implica un proceso de investigación formado por los componentes metodológicos fundamentales del cualquier proceso de investigación, incluida la investigación evaluativa, el cual se resume en la siguiente guía de procedimiento.

*Recogida de información.

*Análisis de la información.

*Valoración de la información (como fiable/valida) para la toma de decisiones.

*La intervención mediante la adecuada adaptación curricular.

*La evaluación del proceso diagnóstico.

Una vez conociendo los dos tipos de diagnósticos que se mencionaron anteriormente se considera que el que mejor se presta a la investigación es el diagnóstico pedagógico y como primer punto es responder las interrogantes ¿Qué voy hacer? en

²¹ www.uv.es/mari/comunicaciop.htm 26 de octubre 2010.

este punto se observan las conductas de los educandos, para después reflexionar a lo que se tiene que realizar, ¿cómo lo voy hacer? Se utilizaron herramientas de investigación en este caso fueron las entrevistas (Anexo 1) en la cual favorecieron la detención de los intereses de los niños, ¿Dónde? se realizó en el Jardín de Niños José Espinoza Rivera. Para después poder identificar las problemáticas arrojadas para posteriormente escoger un problema que será fundamental con la intención de ser transformado para mejora, tanto de los niños como del plantel educativo.

Es necesario conocer qué tipo de proyectos se va a utilizar en la investigación ya que existen tres, los cuales a continuación se mencionan:

Proyecto de intervención pedagógica: este proyecto comprende los problemas centrados en la transmisión y apropiación de contenidos escolares; ya que para su desarrollo es importante la preparación profesional y la experiencia del maestro. En este proyecto los contenidos escolares deben abordar desde el papel de la disciplina en el proceso de construcción del objeto de conocimiento como elemento a considerar en el aprendizaje.

La recuperación del saber del docente desde una reconstrucción conceptual que le asigna una validez, independientemente de sus experiencias teóricas o prácticas. La novela escolar de la formación cada maestro, ya que ella representa las implicaciones del docente en el manejo de ciertos manejos, habilidades, valores, formas de sentir, expresiones en ciertas metodologías didácticas, su percepción de su quehacer docente, etc.

Proyecto de gestión escolar: en este proyecto deben participar todo el colectivo escolar para realizar acciones y tomar decisiones que permitan mejorar las prácticas educativas de la escuela.

Es una propuesta de intervención teórica y metodológica fundamentada, dirigida a mejorar la calidad de la educación. La gestión cobra sentido como el medio que va a impactar la calidad: 1·La apertura de la escuela hacia la participación de la sociedad. 2·La descentralización del servicio educativo. 3· -La autonomía pedagógica de las

escuelas. 4- La posibilidad de ejercer la evaluación más precisa de los quehaceres y rendimientos de la escuela.

El proyecto de gestión escolar establece una búsqueda permanente para mejores formas de trabajar con base a las necesidades y expectativas que se presentan en una institución escolar.

Se refiere a una propuesta de intervención, teórica y metodológicamente fundamentada, dirigida a mejorar la calidad de la educación, vía transformación del orden institucional y de las prácticas institucionales.

Proyecto pedagógico de acción docente: es la herramienta teórico-práctica en desarrollo que los docentes utilizan para: Conocer y comprender un problema significativo de su práctica docente. Proponer una alternativa docente de cambio pedagógico que considere las condiciones concretas en que se encuentra la escuela. Exponer la estrategia de acción mediante la cual se desarrollará la alternativa. Presentar la forma de someter la alternativa a un proceso crítico de evaluación, para su constatación, modificación, y perfeccionamiento. Favorecer con ello el desarrollo profesional de los profesores participantes.

En este tipo de proyecto se analizan los problemas de los procesos cognoscitivos, afectivos, sociales, y psicomotores que pueden afectar la enseñanza-aprendizaje del niño, ya que es una actividad teórica-práctica que pone énfasis en los problemas a nivel aula de: alumnos, maestros, y padres de familia.

Se considero que el proyecto que se adapta al desarrollo de la propuesta de innovación es el de acción docente ya que pretende con su desarrollo favorecer la formación tanto de los alumnos como la de los docentes y su realización pone énfasis en buscar una educación de calidad para ambos, mediante el vínculo de la relación pedagógica existente entre elementos involucrados en la problemática de la práctica objeto de estudio.

CAPÍTULO 3 SOLUCIONANDO EL PROBLEMA

La idea de la alternativa es, partir del juego y de actividades de ciencia (experimentos), para así, lograr que los niños permanezcan motivados e interesados en las actividades y lograr disminuir la agresividad.

Dentro de las diversas teorías del juego se manejan algunas como la teoría cognoscitiva la cual manejan algunos autores como son: Piaget, Vygotski y Bruner, a continuación se citan algunos autores con las teorías clásicas.

Las primeras explicaciones sobre el origen y significado del juego tienden a subrayar alguno de los aspectos que lo caracterizan. Según Rubin, Fein y Vandenberg se pueden clasificar en cuatro grupos.

- 1.- Las teorías del exceso de energía
- 2.- La teoría de la relajación
- 3.- La teoría de la práctica o del preejercicio
- 4.- La teoría de la recapitulación

Teoría del exceso de energía.- Friedrich Schiller *“formuló la teoría de que el juego sirve para gastar el exceso de energía, que tiene un organismo joven, que no necesita trabajar para subsistir, ya que sus necesidades son satisfechas por otros”*²², para este autor el juego es para que el niño deseche energía que no necesita y lo hace por medio del juego, por ejemplo cuando el niño juega a los encantados, que consiste en correr a tocar a un compañero y de esta manera queda encantado, la consigna sigue siendo correr a tocar a otro compañero y así sucesivamente.

Teoría de la relajación.- Según Lazarus, *“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 le sirven para relajarse”*²³

²² J. Delval. *“El juego”*, En: El juego, Antología Básica, SEP/UPN México 1995 p. 13

²³ *Ibidem*, p.14

este autor refiere que hay actividades que le producen fatiga al individuo por ejemplo en el niño dentro del aula el acomodar su material, limpiar su área de trabajo puede producirle fatiga y considera que el juego es una actividad de relajación que sirve después de que el niño realiza actividades difíciles.

Teoría del preejercicio.- Según Groos, *“sostiene que el juego es necesario para la maduración psicofisiológica y que es un fenómeno que está ligada al crecimiento”*²⁴ para Groos la teoría del preejercicio, se dá porque el niño se va preparando para actividades que desarrollará en la etapa adulta, siendo en el niño solo un juego sin responsabilidades y sin la visión de que se está preparando para su vida futura, porque mediante el juego como preejercicio el niño juega por ejemplo a la “tiendita”, sin tomarlo como algo que va a desarrollar más adelante en su vida, como el enseñarse a comprar o a vender.

Teoría de la recapitulación.- Según Stanley Hall, *“según la cual 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 estas actividades que nuestros antepasados llevaron a cabo hace mucho tiempo”*²⁵ para este autor el niño desarrolla etapas que vivieron nuestros ancestro clasificándolas de la siguiente manera: etapa animal, los niños trepan árboles, se columpian de una rama, del pasamanos.

En la etapa salvaje realizan actividades parecidas a la caza como cuando el niño atrapa mariposas o insectos, en la etapa de nómada se interesan por los animales cuando se representan jugando a ser un “león”, un “dinosaurio”, en la etapa agricultura-patriarcal es cuando el niño juega a las muñecas simulando ser papás y juegan en la arena como preparándose a la siembra de alguna semilla o una planta.

A continuación se citan a Piaget, Vygotski y Bruner, que manejan la teoría cognoscitiva sobre el juego.

²⁴ Ídem

²⁵ Ídem

Piaget.- *“El juego es considerado un elemento importante del desarrollo de la inteligencia. Al jugar, el niño emplea básicamente los esquemas que ha elaborado previamente, en una especie de “lectura de la realidad” a partir de su propio y personal sistema de significados”*.²⁶

Para Piaget, el niño, en la etapa sensorio-motor, realiza actividades por placer para conseguir un objetivo, estas actividades consisten fundamentalmente en movimientos del propio cuerpo o de objetos que tiene a su alrededor como por ejemplo “aserrín, aserrán”. En el juego simbólico que se desarrolla entre los 2 a los 6 años, el niño reproduce escenas de la vida real modificándolas de acuerdo con sus necesidades. En el juego de reglas que se da de los 7 años a la adolescencia se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben respetar esto hace necesaria la cooperación, pues sin la labor de todos no hay juego.

Vygotski.- *“El niño avanza esencialmente a través de la actividad lúdica. Sólo en este sentido puede considerarse al juego como una actividad conductora que determina la evolución del niño”*²⁷ para Vygotski todo avance está relacionado con un profundo cambio respecto a los estímulos, inclinaciones e incentivos.

Vygotski nos menciona que en el niño surgen deseos, que en una etapa temprana no logra satisfacerlos, pero que en la edad preescolar entra en un estado ilusorio e imaginario, en el que aquellos deseos irrealizables encuentran cabida, este mundo es a lo que llamamos juego.

En esta etapa preescolar entra el juego simbólico en donde para el niño los objetos cobran vida, por ejemplo: un palo de escoba puede ser para el un caballo, un montón de hojas pueden ser billetes para comprar, etc.

Bruner.- *“El juego al ser relevante para su vida futura, constituye un “medio” para “mejorar la inteligencia” y dice que el juego que contenga una estructura e inhiba la*

²⁶ PIAGET, Jean. *“La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición del lenguaje”* En: El juego, Antología Básica, SEP/UPN México 1995, p.28

²⁷ L.S. Vygotski *“El papel del juego en el desarrollo del niño”* En: El juego, Antología Básica, SEP/UPN México 1995, p. 69

espontaneidad no es en realidad juego".²⁸ Para éste autor con el juego el niño, se interioriza el mundo exterior y el niño se apropia de él, lo transforma ayudándolo en su desarrollo personal y proporciona placer al niño.

Bruner nos dice que el juego prepara al niño para su desenvolvimiento en la sociedad en donde vive y de esta manera asumir los papeles que le corresponderán en cada etapa de su vida.

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

Se sabe que la ciencia es seria, pero uno puede divertirse y jugar un poco con ella a través de experimentos, demostraciones y observaciones interesantes y así, de paso poder aprender un poquito más acerca del mundo en que vivimos, porque la ciencia es parte de nuestro mundo y puede ser algo divertido. *"La ciencia es un proceso de producción de conocimientos que dependen de hacer observaciones cuidadosas de los fenómenos como de establecer teorías que les den sentido"*²⁹

El objetivo de realizar este tipo de actividades (de ciencia) es el guiar la gran curiosidad y la capacidad de explorar que tienen los niños de preescolar, de una manera sistemática y sobretodo divertida; teniendo como punto que: la investigación también es una actividad lúdica, por tanto atractiva; y que mejor la etapa de preescolar para interesar a los niños en la búsqueda del conocimiento.

*"Entendemos que hacer ciencia no es conocer la verdad sino intentar conocerla. Por lo tanto debemos propiciar en los niños una actitud de investigación que se funde sobre los criterios de relatividad y no sobre criterios dogmáticos"*³⁰ es decir que hay que ayudar al niño a darse cuenta de que el sabe, de que el también puede construir

²⁸ BRUNER, Jerome *"Juego, pensamiento y lenguaje"*, En: El juego Antología Básica, SEP/UPN México 1995 p.71

²⁹ *"La naturaleza de la ciencia"*. En: El niño y la ciencia Antología Básica, SEP/UPN México 1995 p. 19

³⁰ TONUCCI, Francesco *"El niño y la ciencia"* en *"El niño y la ciencia"* Antología Básica, SEP/UPN, p. 53

teorías y de que es esa teoría lo que debe de poner en juego para que se de cuenta si le sirve o la tiene que modificar, para poder dar una explicación a la realidad.

El concepto de lúdica es tan amplio como complejo *“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”*³¹

En si la lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. 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 generadora de emociones.

Los juegos, durante cientos de generaciones, han constituido la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora. Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permitan aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida.

El juego posee una gran importancia en la vida de los niños, no sólo en su desarrollo psicomotor, sino también para su creatividad, en su aspecto cognitivo, en su desarrollo socioemocional, en el manejo de normas.

Los niños aprenden jugando, y es más fácil entender el universo de los niños, para poder llegar a ellos. Analizando la importancia del aprendizaje significativo en el niño, podemos llegar a entender la gran importancia que tiene el juego para el desarrollo y logro de los mismos.

31 www.ludica.org/ 23 de noviembre de 2011.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

“Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego tomaremos uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes”³²

Intelectual-cognitivo

Se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

Volitivo-conductual

Se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

Afectivo-motivacional

Se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos

³² <http://www.buenastareas.com/ensayos/Actividades-Ludicas/1461594.html> 24 de noviembre de 2011.

técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.

Según Vygotsky, “el juego no es la actividad predominante de la infancia, puesto que el niño dedica más tiempo a resolver situaciones reales que ficticias. No obstante, la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo”³³

Freud dice que el juego del niño es simbólico porque, apuntalado en un fragmento de la realidad, le presta un significado particular y un sentido secreto. De este modo, se encuentra al servicio de la realidad de su deseo.

El niño que juega crea un mundo propio donde inserta las cosas en un orden de su agrado, un mundo *amable*, apto para ser amado. Para *Piaget*, el juego consiste en un predominio de la asimilación sobre la acomodación.

González Millán define el juego como una actividad placentera con un fin en sí misma.

El juego tiene mucha importancia en el desarrollo del niño, durante el juego puede comenzar a afrontar su mundo, explorar sus sentimientos y desaparecer sus ansiedades, practicar sus habilidades sociales, desarrollar la capacidad de utilizar el lenguaje y desde este momento comenzar a pensar de manera simbólica. Por lo tanto el juego es una pieza fundamental en el desarrollo del niño ya que si este se limita afecta su lenguaje, entonces también se verá limitada su capacidad de comunicación, lo que es muy posible que pueda llegar a frustrarse y ser demasiado agresivo.

Enseñar, hoy día, significa motivar e involucrar a los estudiantes en un proceso de construcción y reconstrucción de sus propios conocimientos, habilidades, actitudes, afectos, formas de comportamiento y valores para lo cual se retoma el juego para lograr en los alumnos despertar ese interés e involucrarlos en ese proceso.

³³idem. 24 de noviembre de 2011.

Otro factor determinante para la enseñanza es hacer ciencia a través del juego para que vivan y sientan que la ciencia es una actividad humana y no un conjunto de conocimientos que deben aprender de memoria, para desarrollar en los niños un pensamiento, crítico, reflexivo e investigador.

En la ciencia los niños pueden aprender conceptos científicos mientras juegan dentro y fuera del aula; el "jugar a la ciencia" hace que la ciencia se vuelva en algo natural para los niños, ya que la observación de fenómenos es mucho mas importante que la memorización de nombres o explicaciones.

El mundo de la ciencia hace que los niños puedan entender todo tipo de proceso y resolver las pequeñas curiosidades que les despierte a su edad sobre el mundo natural y sus cambios; ya que la ciencia es divertida y puede servir en la vida diaria.

Según Mario Heller "Cuando se habla de ciencia se hace referencia a un conocimiento. Es decir, a un cuerpo de ideas. A veces se confunde la tarea necesaria para producir esos conocimientos con los conocimientos mismos de éstos en tanto resultado de esa tarea. Hay que diferenciar, entonces, la investigación científica del conocimiento científico. La primera constituye la actividad productora del segundo."³⁴

Los niños son curiosos por naturaleza. La ciencia ayuda a los niños a:

*Comprender y valorar el mundo en que vivimos al explorar y escribir que les rodea y su funcionamiento, los niños aprenden a comprender y valorar la naturaleza y la interdependencia de los seres vivos y su entorno.

*Analizar la realidad, cuestionándoles las cosas y planteándoles nuevos puntos de vista, los niños adquieren aptitudes de pensamiento independiente que les pueda ayudar a ser capaces de tomar sus propias decisiones a partir de la información necesaria.

34 www.monografias.com › Epistemología 24 de noviembre de 2011.

*A través de la ciencia, los alumnos aprenden a plantear hipótesis, recopilar información, consultar investigaciones, comunicar los hallazgos a los compañeros, estas habilidades son cruciales para que su desarrollo sea satisfactorio en la escuela y en el mundo en el que esta inmerso.

La mayoría de las corrientes pedagógicas contemporáneas abogan por un cambio conceptual en la educación, que generalmente se concibe en mover el centro de atención de los contenidos a *“la enseñanza de las capacidades y habilidades cognitivas que son indispensables para aprender tales como: capacidad de razonamiento, capacidad de autoaprendizaje, pensamiento autónomo, pensamiento crítico, solución de problemas, etc.”*³⁵

El cambio conceptual en la educación requiere necesariamente de una nueva concepción de la enseñanza, donde la meta principal de esta sea el desarrollo de capacidades cognitivas, y el profesor sea un factor determinante para el logro de las mismas en el proceso de enseñanza aprendizaje; dentro de la alternativa para el desarrollo de las capacidades cognitivas se propone el juego y la ciencia.

Para poder lograr esto es necesario conocer las características de los niños en el nivel preescolar.

Características evolutivas del niño de 3 a 5 años

En el desarrollo de la etapa preescolar, el niño evoluciona en diferente y varios aspectos, ya que empieza a fortalecer rápidamente su sistema músculo -esquelético, además de que incrementa considerablemente su tono muscular, permitiéndole con ello que progrese y perfeccione el salto, lanzamiento y carrera, esto simétricamente conforme su edad y madurez.

35 TORRES, Rosa María. *“Las competencias cognitivas básicas”* En: Qué y cómo aprender. Necesidades básicas de aprendizaje y contenidos curriculares, México, SEP pp. 71-77

"El niño preescolar no puede realizar esfuerzos físicos prolongados, pues se fatiga con rapidez ya que, entre otras causas, su corazón no puede desempeñar un trabajo de considerable intensidad."³⁶

Cabe señalar que el niño a esta edad no le es posible guardar el equilibrio, ya que su centro de gravedad se encuentra mas alto que el de un adulto, no obstante muestra un gran avance y capacidad en realizar actividades y tareas que necesitan equilibrio, en cuanto a su literalidad los niños en edad preescolar presentan asimetría las cuales las va superando conforme su crecimiento y maduración.

A continuación presentaremos las características motrices, las conductas adaptativas, lenguaje, así como su conducta personal - social de niños de tres, cuatro y cinco años de edad. Se considera necesario conocer estas características para saber que tipos de juegos se trabajará con los niños en esta alternativa.

³⁶ <http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/0300/322.ASP> 24 de noviembre de 2011.

Características del niño de 3 años de edad.	Características del niño de 4 años de edad.	Características del niño de 5 años de edad.
<ul style="list-style-type: none"> • Características motrices. <p>*Comen sin tirar la comida.</p> <p>*Bebe sin derramar.</p> <p>*No pueden estar mucho tiempo quietos.</p> <p>*Les cuesta hacer dos cosas a la vez.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conducta adaptativa <p>*No sabe señalar colores, algunos sí.</p> <p>*Tiene sentido de la forma.</p> <p>*Puede copiar un modelo.</p> <p>*Puede reconocer dos partes de una figura y unir las.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lenguaje <p>*Comienza a formar frases cortas.</p> <p>*Usan adverbios de tiempo y se equivocan.</p> <p>*Aumenta se vocabulario por las conversaciones y canciones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conducta personal – social. <p>*Descubre que hay una realidad exterior independiente a él.</p> <p>*Sabe que es una persona y que los demás también lo son.</p> <p>*Realiza pequeños encargos.</p> <p>.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Características motrices. <p>*Alternan los ritmos regulares de su paso.</p> <p>*Puede saltar con rebote sobre uno y otro pie.</p> <p>*Le cuesta saltar en un pie, pero si mantiene el equilibrio sobre un pie.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conducta adaptativa <p>*Formula muchas y variadas preguntas.</p> <p>*Pueden recortar figuras grandes y simples</p> <p>*Realiza el dibujo típico de un hombre, con la cabeza, con las piernas y a veces los ojos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lenguaje <p>*Hace preguntas ¿por qué? ¿Cómo?</p> <p>*Combina hechos, ideas y frases para reforzar un dominio de palabras y oraciones.</p> <p>*Hace oraciones más largas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conducta personal – social <p>*Combinación de independencia e inseguridad.</p> <p>*Mezcla la fantasía con la realidad.</p> <p>*Tiene algunos miedos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Características motrices <p>*Tiene mayor control en sus movimientos.</p> <p>*Tiene mayor equilibrio.</p> <p>*Separa en un pie, salta y puede mantenerse varios segundos en puntas de pie.</p> <p>*Distingue izquierda y derecha en sí mismo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conducta adaptativa <p>*Dibuja la figura humana diferenciando todas sus partes.</p> <p>*En sus juegos le gusta terminar lo que empieza.</p> <p>*Puede contar inteligentemente hasta 10 objetos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lenguaje <p>*Tiene que hablar bien.</p> <p>*Sus repuestas son ajustadas a lo que se le está preguntando.</p> <p>*Pregunta para informarse porque realmente quiere saber.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conducta personal - social <p>*Es independiente, ya no esta tan pendiente de que este la mamá a su lado.</p> <p>*Se puede confiar en él.</p> <p>*Le agrada colaborar en las cosas de la casa</p>

Una vez conociendo las características de los niños en edad preescolar es necesario conocer los pasos a seguir en la alternativa.

Alternativa

Alternativa es la elección de una, de dos o más acciones para resolver un problema.

"La alternativa pedagógica se caracteriza por articular aspectos propositivos que define un método y procedimiento cuya intención es superar el problema planteado"³⁷

Pasos a seguir dentro de la alternativa son:

1. Reconocer el problema o la oportunidad de cambio

Lo principal es reconocer la existencia, la naturaleza o el alcance del problema antes de poder emprender cualquiera de los demás pasos.

2. Aceptar la propiedad del problema

Es uno de los pasos que siempre resulta ser tardado, ya que se debe reflexionar de tal manera que lo enfrentes con responsabilidad. Si no se tiene la autoridad o la capacidad necesarias para resolver un problema, lo más prudente es buscar la información adecuada y necesaria para poder enfrentarlo.

3. Comprender el problema.

Una vez que sabes que tienes un problema, y que has aceptado tenerlo, debes definirlo con claridad, descubrir todo lo que se puede hacer al respecto y recopilar información que pueda ayudarte a encontrar la forma de solucionarlo. En concreto, conviene identificar las causas del problema.

4. Encontrar soluciones posibles y elegir la mejor de ellas

Se trata de hacer una lista con todas las soluciones que podamos encontrar y a partir de esta elegir la más necesaria y adecuada.

5. Poner en marcha la solución elegida.

³⁷ En proyectos de innovación. Antología Básica, SEP/AJPN México 2007, p.15

Una vez que se comprende el problema y se cree que es capaz de solucionarlo entonces solo se tiene que poner en marcha.

6. Supervisar y evaluar la solución

Una vez puesta en marcha la solución es importante supervisar que todo sale sobre lo previsto y, si es necesario, corregir los posibles desvíos.

La alternativa es, partir del juego y experimentos, para lograr que los niños no sean agresivos dentro del aula. Ya que el juego es un impulso natural de las niñas y los niños y tiene manifestaciones y funciones múltiples. Es una forma de actividad que les permite la expresión de su energía, de sus necesidades de movimiento y puede adquirir formas complejas que propician el desarrollo de competencias.

Por lo cual el propósito es: lograr que los niños a través de juegos y experimentos comprendan que las personas tienen diferentes necesidades, criterios y reglas de convivencia en los diversos ámbitos en que participa.

Es importante que la educadora vaya registrando, analizando y valorando los diferentes aspectos que le indiquen las debilidades y fortalezas en el niño, por lo cual, es necesario evaluar lo que los niños conocen y saben hacer, a continuación se destacan los elementos más importantes que se deben tomar en cuenta para hacer una evaluación confiable durante el ciclo escolar.

La evaluación

Enseguida se encuentran las estrategias y sus actividades que se trabajarán en el aula, lo cual es importante que se considere a la evaluación como una parte fundamental de dicho trabajo, ya que se observará y se valorará de qué manera el niño adquiere nuevos conocimientos durante su desarrollo. Para comprender mejor la evaluación a continuación se presentará, el ¿qué?, el ¿quiénes? y el ¿cuándo? de dicha evaluación.

La evaluación es el análisis final de un proceso curricular el cual se basa en la mediación y valoración con la finalidad de comparar las conductas reales con las conductas esperadas y así poder llegar a ciertas conclusiones más precisas.

La evaluación significa recoger y analizar sistemáticamente una información que permite determinar el valor y/o mérito de lo que se hace.

Dentro de la evaluación hay tres términos que se utilizan a menudo indiscriminadamente y como si fueran intercambiables para mayor claridad a continuación se mencionan:

*La evaluación: incluye no solo el proceso que determina cuales son los resultados educativos reales comparándolos con los esperados, así como también implica además el juzgar si los cambios esperados son los deseables.

*La valoración: es un prerrequisito de la evaluación. Es el proceso de observar cuidadosamente el trabajo que los estudiantes han realizado para comprender cómo piensan acerca del tópico que están desarrollando, qué les interesa y cómo están encontrado sentido a su trabajo. La valoración que se realiza en el salón de clase se refiere a todas las actividades que se llevan a cabo en este y que posibilitan al estudiante demostrar que es lo que entiende, sabe y puede hacer.

*La medición: es la escala que se utiliza para obtener y ordenar los logros de acuerdo con lo que saben o pueden hacer.

La evaluación es una actividad sistemática y continua como el mismo proceso educativo, un subsistema integrado dentro del propio sistema de la enseñanza y tiene como misión especial recoger información fidedigna sobre el proceso en su conjunto para ayudar a mejorar el propio proceso, y dentro de él, los programas, las técnicas de aprendizaje, los recursos, los métodos y todos los elementos del proceso.

La evaluación debe servir de ayuda para elevar la calidad del aprendizaje y aumentar el rendimiento de los alumnos.

En general la evaluación es:

1. Un proceso que incluye una gran variedad de evidencias. Así como un método de adquisición y procesamiento de las evidencias necesarias para mejorar el aprendizaje y la enseñanza.

2. Un sistema de control de la calidad en el cual puede ser determinado en cada etapa el proceso de enseñanza y aprendizaje, si éste es efectivo o no, y si no lo es, qué cambios deben realizarse para asegurar su efectividad.

3. Un instrumento de la práctica educativa que permite comprobar si los procedimientos utilizados son igualmente efectivos en el logro de los fines educativos.

Se considera que la evaluación debe ser útil y práctica:

*Útil: porque la información que nos ofrezca debe servir para la mejora del programa o actividad es decir debe ser una información fácilmente aplicable y utilizable.

*Práctica: porque debe estar dirigida a la acción al igual que todos los momentos del proceso metodológico, para esto debe estar basada en la realidad concreta del programa evaluado.

La evaluación puede cumplir dos papeles:

*Evaluación Formativa: se puede considerar que esta es una parte integral del proceso de planificación y desarrollo de un programa, ya que su ofrecimiento es un Feedback (retroalimentación). En general esta evaluación cumple la función de ayudar a los implicados en el programa a mejorar y ajustar lo que se está realizando.

*Evaluación Sumativa: en esta evaluación se determina hasta qué punto los objetivos se cumplen o se producen determinados efectos no previstos, esta se realiza una vez finalizando el programa; y va más encaminada a la toma de decisiones y sirve como medio para controlar responsabilidades, ya que a su vez sirve para obtener

una información que permite comparar los costos, el merito, y la valía de otros programas similares.

Según el contenido de la evaluación se pueden diferenciar en cuatro tipos:

Evaluación de necesidades: *“Esta evaluación se hace después de haber estudiado la realidad y es previa a la formulación del proyecto”*³⁸

Aquí se evalúa el contexto y la realidad sobre lo que quiere intervenir y es donde se realiza un diagnóstico de las necesidades de y con el grupo; esta evaluación sirve, sobre todo, para desarrollar objetivos y para tomar decisiones sobre la planificación de la intervención.

Evaluación del diseño: *“Esta es una evaluación del diseño del programa, de su coherencia y su aplicabilidad. Puede cumplir una función de ayuda, a la hora de dar forma a propuestas y proyectos y formar decisiones sobre la estructuración de los mismos”*³⁹.

También esta evaluación permite, obtener una base para juzgar como se está llevando a cabo el programa.

Evaluación del proceso y desarrollo del programa: *“Este tipo de evaluación sirve para guiar el proceso de ejecución del programa, de manera que se obtenga una información útil para realizar ajustes convenientes mientras el programa se está llevando a cabo”*⁴⁰.

Es decir también busca las explicaciones de lo que pasa, de los fallos y los cambios que se producen en él.

³⁸ CEMBRANDO, Fernando. NONTESINOS, H, David y BUSTELO, María *“La Evaluación”* En: Aplicación de la alternativa de innovación, Antología Básica, SEP/UPN, México 2007 p.39

³⁹ ídem.

⁴⁰ ídem.

Evaluación de resultados: *“Describe y juzga los resultados de un programa de intervención, relacionados con los objetivos y las necesidades, para evaluar el mérito y valía del programa en su conjunto”*⁴¹.

Como también sirve para evaluar los efectos que se han producido en el programa; no solo los pretendidos y positivos sino también los no buscados y negativos. Una vez finalizada la acción se evalúa y se facilita la toma de decisiones sobre la continuación, terminación o modificación del programa.

En el programa de educación preescolar 2004. *“La evaluación del aprendizaje es un proceso que consiste en comparar o valorar lo que los niños conocen y saben hacer, sus competencias, respecto a su situación al comenzar un ciclo escolar, un periodo de trabajo o una secuencia de actividades, y respecto a las metas o propósitos establecidos en el programa educativo de cada nivel; ésta valoración –emisión de un juicio– se basa en la información que la educadora recoge, organiza e interpreta en diversos momentos del trabajo diario y a lo largo de un ciclo escolar”*⁴²

Tres principales finalidades tienen la Evaluación en la educación preescolar, son constatar los aprendizajes de los alumnos y las alumnas como son logros y dificultades, identificar los factores que influyen o afectan el aprendizaje tanto en el alumno como en el docente, mejorar, con base en los datos anteriores, la acción educativa de la escuela.

Es importante destacar que el avance de los alumnos en los tres grados de la educación preescolar no tendrá como requisito una boleta de aprobación de un grado; la acreditación se obtendrá por el hecho de haberlo cursado, mediante la presentación de la constancia correspondiente.

⁴¹ ídem

⁴² SEP. “PEP 2004”, SEP. México. 2004. p.131

¿Qué evaluar?

- El aprendizaje de los alumnos: los avances de cada niña y cada niño en relación con los propósitos fundamentales y las competencias incluidas en los campos formativos es el objetivo principal de la evaluación.

Los parámetros para evaluar el aprendizaje son las competencias establecidas en cada uno de los campos formativos; ya permiten precisar y también registrar los avances de los niños.

La educadora al evaluar, debe no sólo considerar lo que observa de los niños que pueden hacer y saben hacer, en un momento específico, sino que tomar en cuenta los avances que van teniendo en el proceso educativo, cuando se les brinda cierto apoyo y mediante él consiguen nuevos logros.

- El proceso educativo en el grupo y la organización del aula *“El aprendizaje es un logro individual, pero el proceso para aprender se realiza principalmente en relación con los demás; el funcionamiento del grupo escolar ejerce una influencia muy importante en el aprendizaje de cada niña y cada niño: las relaciones que se establecen entre ellos en el transcurso de la jornada y el papel que desempeña cada uno en el grupo, la forma de organización de las actividades (individuales, en pequeños grupos o colectivas)”*⁴³

Así como también las oportunidades de participación real con que cuentan, la importancia que es la influencia que la intervención de la educadora ejerce en el ambiente del aula y su interacción con los alumnos, las reglas de trabajo y relación, constituyen un ambiente –un clima– que influye en las oportunidades de aprendizaje, por eso deben ser revisados como probable fuente de obstáculos o posibilidades para el mejoramiento del aprendizaje.

43 ibídem. p.133

También es conviene revisar otro tipo de factores relativos a la organización del aula: el uso del tiempo, la organización de los espacios, la disposición y el aprovechamiento de los materiales de trabajo.

- La práctica docente: *“La intervención educativa, como ya se ha señalado antes, desempeña un papel clave en el aprendizaje de los alumnos. En los hechos la educadora, con base en su formación, en tradiciones pedagógicas o en sus concepciones —explícitas o implícitas— acerca de lo que considera importante que los niños y las niñas aprendan, o respecto a cómo aprenden y, en consecuencia, a las actividades que deben realizar, toma muchas decisiones antes y durante la jornada escolar, que le imprimen características particulares al trabajo educativo”*⁴⁴

Además, influyen en el trabajo las características personales, el estilo docente, y las formas de trato y de comunicación con los alumnos. La intervención docente, puede ser eficaz, retadora y estimulante para el aprendizaje o, en el extremo contrario, puede ser ineficaz, rutinaria y desalentadora.

- La organización y el funcionamiento de la escuela, incluyendo la relación con las familias de los alumnos: *“La formación de los niños no es sólo responsabilidad de la educadora, se trata de una tarea compartida entre el colectivo docente de la escuela”*⁴⁵ Ya que las experiencia escolares de los alumnos no transcurre sólo en el aula, sino que también en el conjunto de los espacios escolares; en esos espacios conviven y también aprenden formas de relación, actitudes y valores. Por otra parte, la organización, el funcionamiento y las tradiciones escolares influyen también en el desempeño docente.

¿Quiénes evalúan?

- La función de la educadora: *“Por el papel clave que ocupa en el proceso educativo, por su conocimiento de los alumnos, producto de su interacción constante con ellos y porque es quien diseña, organiza, coordina y da seguimiento a las actividades*

44 *Ibidem* pp. 133-135.

45 *Ídem*.

educativas en el grupo, es la educadora quien más se percata de su evolución en el dominio de las competencias, de las dificultades que enfrentan, y de sus posibilidades de aprendizaje”⁴⁶

La recolección de evidencias, las notas sobre el desarrollo de las actividades acerca de algunos niños al final de la jornada de trabajo, constituyen la fuente de información para valorar, a lo largo de un periodo escolar, cómo inició cada alumno y cómo ha evolucionado en sus aprendizajes, pero también para evaluar y mejorar continuamente el trabajo docente.

- La participación de los niños en la evaluación: *“Las niñas y los niños pequeños 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; asimismo, se forman opiniones acerca de las actividades en que participan durante la jornada de trabajo”⁴⁷*. La participación de los niños en la evaluación es muy importante ya que aportan información valiosa, así como también propicia que ellos, paulatinamente, tomen conciencia acerca de qué y cómo aprenden, lo cual es parte de las competencias a promover en la educación preescolar.

- La participación de las madres y 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; una condición de la colaboración es la existencia de propósitos comunes, para lo cual es importante promover una intensa comunicación de la escuela con las familias respecto a los propósitos y tipos de actividades que se realizan en ella. Pero al mismo tiempo es necesario establecer la apertura para escuchar y atender las opiniones de las madres y los padres respecto al trabajo docente y la escuela. El proceso de evaluación es una oportunidad para favorecer la comunicación escuela-padres.”⁴⁸*

46 ídem.

47 íbidem pp. 135–136

48 ídem.

•La participación de los padres de familia en los procesos de evaluación permitirá establecer acuerdos y principios de relación y colaboración, en cuanto a ciertos ámbitos (afectivo y de relaciones interpersonales, comunicación, formas de expresión, entre otros) en los cuales los niños, (según el caso), requieren un soporte específico de la familia para continuar avanzando en la escuela.

•La participación del personal directivo del centro o zona escolar: *“Entre las funciones centrales de las autoridades escolares (dirección de escuela o supervisión de zona) se encuentran: asegurar las condiciones para el desarrollo adecuado del trabajo educativo, coordinar el trabajo docente en torno a los propósitos fundamentales y promover la colaboración profesional. Por esta razón la dirección de la escuela y la supervisión de zona, son también agentes de evaluación; por la propia naturaleza de su tarea les corresponde promover y coordinar la evaluación periódica del Jardín de Niños”*⁴⁹

Para que el personal directivo colabore en la evaluación la base es el conocimiento profundo de los propósitos del programa educativo, así como de sus implicaciones en el aprendizaje de los niños y en la práctica docente.

¿Cuándo evaluar?

*“En este programa se centra el interés en las capacidades de los niños, en la variedad de formas en que estas capacidades se manifiestan y en los diversos niveles de dominio que de ellas pueden existir entre niñas o niños de una misma edad”*⁵⁰

Así como también se centra en los avances que logran los alumnos en cada una de estas competencias, se manifiestan al actuar en situaciones reales de la vida escolar o extraescolar; por lo cual es necesario subrayar que la evaluación del aprendizaje es continua: ya que se realizan las observaciones de sus participaciones en las actividades, las relaciones que establecen con sus compañeros, al escuchar sus

49 ibidem 136- 137

50 idem.

opiniones y propuestas, la educadora puede percatarse de logros, dificultades y necesidades de apoyo específico de los pequeños.

Entre los momentos o periodos específicos de evaluación se encuentran la evaluación al principio del ciclo escolar y al final del mismo:

- La evaluación o diagnóstico inicial, *“como ya se ha señalado antes, 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, entre otras acciones; las orientaciones al respecto se apuntan en el apartado “La organización del trabajo docente durante el año escolar”⁵¹*
- 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 aportará información a la educadora del grado o nivel siguiente, para que ésta la aproveche en las previsiones de trabajo para el ciclo escolar”⁵²*

En conclusión la evaluación logra constatar los aprendizajes que tuvieron los alumnos a lo largo del ciclo escolar, o bien un periodo de tiempo o momento en el cual se decidió realizar, según sea el caso. También es utilizada para identificar problemas o dificultades que influyen positiva o negativamente el aprendizaje de los niños. Por lo que es importante tener muy en claro que es lo que se trabajará y que es lo que se tiene que evaluar.

51 SEP. “PEP 2004”, SEP. México. 2004. p.137

52 idem

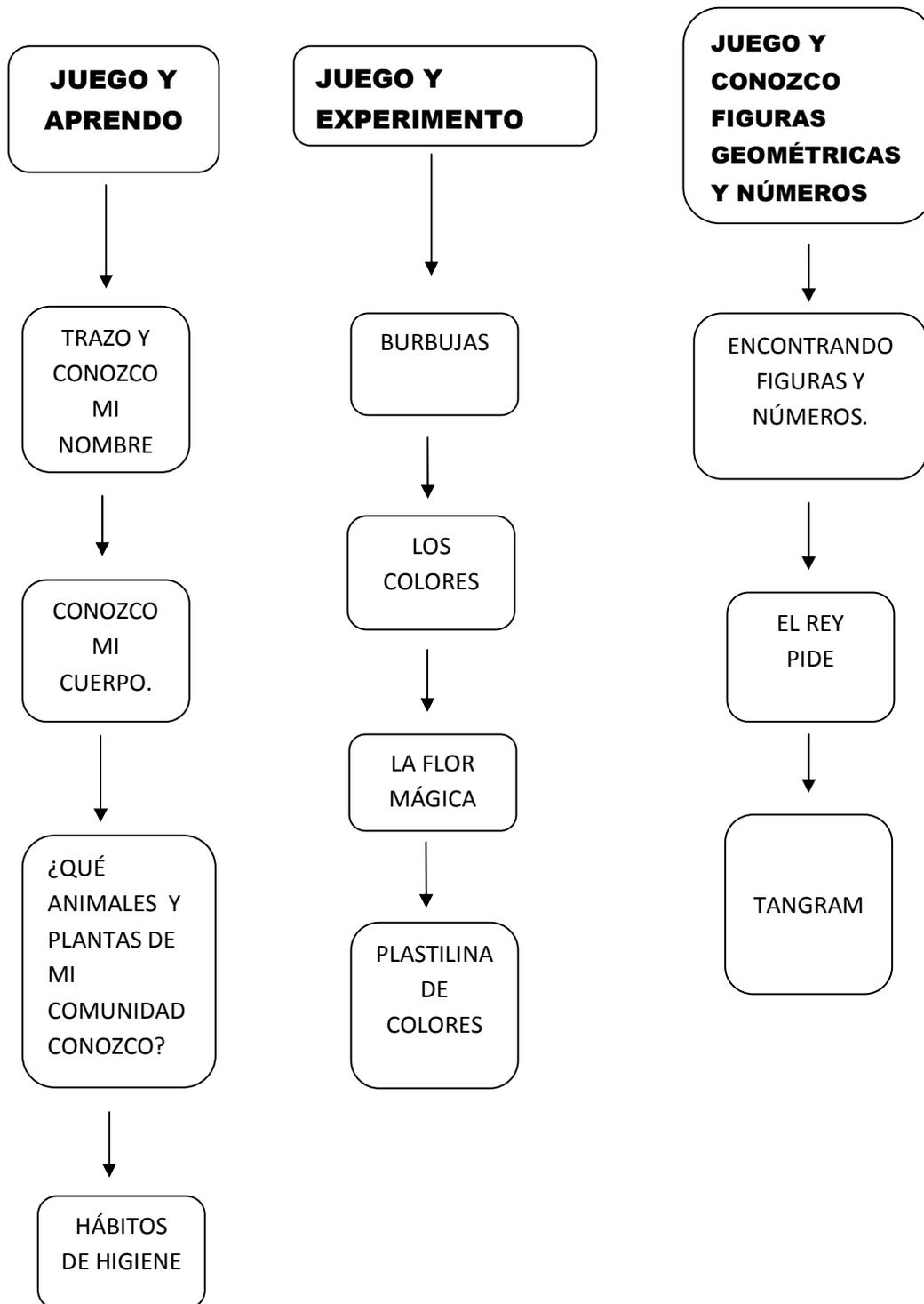
Así como también se elaboraron algunas rúbricas de evaluación para las actividades de cada una de las estrategias con sus indicadores. Para así llevar a cabo la sistematización de las mismas y conocer los resultados positivos o negativos de la alternativa.

A continuación se plasmaron las estrategias con sus respectivas actividades ya planeadas conforme al programa de educación preescolar 2004.

ALTERNATIVA

JUEGO Y EXPERIMENTO.
PROBLEMA: <u>“AGRESIVIDAD DE LOS NIÑOS DENTRO DEL AULA”</u>
PROPÓSITO: LOGRAR QUE LOS NIÑOS A TRAVÉS DE JUEGOS Y EXPERIMENTOS COMPRENDAN QUE LAS PERSONAS TIENEN DIFERENTES NECESIDADES, CRITERIOS Y REGLAS DE CONVIVENCIA EN LOS DIVERSOS ÁMBITOS EN QUE PARTICIPA.
ESTRATEGIAS: * 1º JUEGO Y APRENDO. * 2º JUEGO Y EXPERIMENTO. * 3º JUEGO Y CONOZCO FIGURAS GEOMÉTRICAS Y NÚMEROS

Organización de las estrategias



ESTRATEGIA 1: "JUEGO Y APRENDO"

PROBLEMA: "Agresividad de los niños dentro del aula."

PROPÓSITO GENERAL: Lograr que los niños a través de juegos y experimentos comprendan que las personas tienen diferentes necesidades, criterios y reglas de convivencia en los diversos ámbitos en que participa.

CAMPO FORMATIVO: Desarrollo Personal y Social.

ASPECTO: Relaciones Interpersonales.

COMPETENCIA: Comprende que las personas tienen diferentes necesidades, puntos de vista, que deben ser tratadas con respeto.

1.- TRAZO Y CONOZCO MI NOMBRE

MATERIAL: Hojas con líneas para que el niño trace.

SITUACIÓN DIDÁCTICA:

*Dialogar con los niños que todos tenemos un nombre que nos pusieron nuestros papas; y que en seguida se les dará una hoja donde tendrán que escribir su nombre como ellos saben hacerlo.

*Después se les dará una hoja donde está escrito su nombre, lo cual tienen que trazar con diferentes colores las letras de su nombre; en seguida deben copiar el nombre que trazaron.

*Cada niño tendrá la oportunidad de expresarse y decir cuál es su nombre, si le gusta, y como quiere que le digan (en caso de que tenga dos nombres). Los demás escuchamos y respetamos la opinión de cada uno de ellos.

*Una vez teniendo claro como les gusta que les llamen, se dialoga sobre lo importante que es tener un nombre.

*Dentro del salón se juega buscando nuestros nombres, en sillas se pegará el papel que trazaron con su nombre, el niño sin ver en que silla se colocó su nombre ira a buscarlo.

*Enseguida se sale al patio del Jardín a jugar con unos cartoncillos donde está escrito el nombre de cada uno de ellos.

*Por último se felicita a los niños por sus logros y los anima a seguir realizándolo.

ESTRATEGIA 1: "JUEGO Y APRENDO"

PROBLEMA: "Agresividad de los niños dentro del aula."

PROPÓSITO GENERAL: Lograr que los niños a través de juegos y experimentos comprendan que las personas tienen diferentes necesidades, criterios y reglas de convivencia en los diversos ámbitos en que participa.

CAMPO FORMATIVO: Desarrollo personal y social

ASPECTO: Identidad personal y autonomía.

COMPETENCIA: Reconoce sus cualidades y capacidades y las de sus compañeras y compañeros.

2.- CONOZCO MI CUERPO.

MATERIALES:

- *Lamina de las partes del cuerpo humano.
- *Mesa, Memorama.
- *Plastilina
- *Colores, brillantina, crayolas, tijeras, resistol, etc.

SITUACIÓN DIDÁCTICA:

- *Dialogar sobre nuestro cuerpo.
- *Escribir en el pizarrón los nombres de las partes del cuerpo humano que los niños conocen.
- *Observar lámina de las partes del cuerpo humano.
- *Establecer que todos somos diferentes, pero que tenemos los mismos derechos y obligaciones.

- *Dialogar sobre la función de las partes, cuidados y posibles riesgos.
- *Comparamos y explicamos por qué unos son más altos que otros.
- *Realizar conteos orales.
- *Armar un muñeco de plastilina. Y armar un muñeco con material del aula.
- *Salir al patio del Jardín a jugar a bailar, señalando y moviendo cada parte del cuerpo que se le baña indicando.
- *Jugar memorama de las partes del cuerpo.
- *Jugar a colorear, decorar, recortar y armar un mono de papel colocándole cada parte de su cuerpo en su lugar.

ESTRATEGIA 1: "JUEGO Y APRENDO"

PROBLEMA: "Agresividad de los niños dentro del aula."

PROPÓSITO GENERAL: Lograr que los niños a través de juegos y experimentos comprendan que las personas tienen diferentes necesidades, criterios y reglas de convivencia en los diversos ámbitos en que participa.

CAMPO FORMATIVO: Desarrollo Personal y Social.

ASPECTO: Identidad Personal y Autonomía

COMPETENCIA: Adquiera conciencia de sus propias necesidades, puntos de vista y sentimientos, y desarrolla su sensibilidad hacia las necesidades, puntos de vista y sentimientos de otros.

3.- HÁBITOS DE HIGIENE

MATERIALES:

- Papel bond.
- Plumones.
- Video sobre el tema
- Pintura.
- Crayolas, acuarelas, resistol, papel crepe, papel china.

SITUACIÓN DIDÁCTICA:

*Dejar de tarea que investiguen en casa (con ayuda de sus papás ¿Cuáles son los hábitos de higiene.?). Y los dibujen en su libreta.

*Retomando la tarea Expresar que conoce sobre el tema (escribir en papel bond sobre los hábitos de higiene).

*Mostrarles un video que hable de los hábitos de higiene

*Observar los dibujos que trajeron. Y comparar con las imágenes del video.

*Recortar cartitas con imágenes de hábitos de higiene.

*Salir al patio del Jardín a jugar a la papa caliente y por medio de este juego al niño que le toque la pelota explicará con ayuda de las tarjetas que hábitos de higiene práctica en su casa.

*Observar, colorear, pintar, decorar como lo prefieran y recortar dibujos de los hábitos de higiene para hacer un cartel de los mismos, para que los niños lo expongan a sus papás en casa y le digan la importancia que tienen los hábitos de higiene para que ellos puedan ser un niño sano y fuerte.

*Hacer dos equipos para jugar a “hábitos de higiene” este juego consiste en lanzar un dado de colores, si el primer niño que lo lanzó le cae color rojo pues el avanza a la casilla de color rojo, en esa casilla tienen dibujos de un jabón con agua donde ahí el ve las imágenes y se le cuestiona ¿para qué le sirve el agua y el jabón?; y así seguirá el niño que tenga el turno numero dos y así sucesivamente irán avanzando dependiendo su turno y el color del dado que les caiga.

*Salir al patio del Jardín donde se colocaran unas láminas con los hábitos de higiene, donde se harán dos equipos para jugar a reconocer los hábitos de higiene, donde en cada imagen se colocaron algunas fichas de colores, para que cada niño de cada equipo trajera algunas de la imagen que se le pidiera. Por ejemplo se les pedirá a la cuenta de tres irán a traerme fichas de la imagen donde el niño se está bañando. etc.

1° ESTRATEGIA: "JUEGO Y APRENDO"

PROBLEMA: "Agresividad de los niños dentro del aula."

PROPÓSITO GENERAL: Lograr que los niños a través de juegos y experimentos comprendan que las personas tienen diferentes necesidades, criterios y reglas de convivencia en los diversos ámbitos en que participa.

CAMPO FORMATIVO: Desarrollo Personal y Social.

ASPECTO: Identidad Personal y Autonomía

COMPETENCIA: Comprender que hay criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.

4.- ¿QUÉ ANIMALES Y PLANTAS DE MI COMUNIDAD CONOZCO?

MATERIALES:

- Cromos de animales y plantas.
- Hojas blancas.
- Crayolas, pinturas, acuarelas, plumones, papel crepe, papel china, etc.
- Pelota

SITUACIÓN DIDÁCTICA:

*Dejar de tarea que investiguen en casa (con ayuda de sus papas ¿Cuáles son los seres vivos?).

*Investigar sobre los animales y plantas de mi comunidad; dibujarlos y Jugar a imitarlos respetando y apoyando a sus compañeros.

*Retomando la tarea Expresar que conoce sobre el tema por medio del juego de la papa caliente; respetando su turno.

*Observar y comparar los dibujos que trajeron de animales y plantas que viven en mi comunidad, respetando la opinión de mis compañeros.

*En una hoja clasificar animales y plantas.

*Salir al patio del Jardín donde jugaran al “mundo” donde se les aventará una pelota y al niño que le caiga en sus manos se le preguntara ¿qué animal vive en el agua? el responderá lo que sabe; ese niño se la aventara a otro niño y le preguntara ¿Qué animal podemos encontrar en el aire? el niño responderá lo que conoce sobre el hábitat de cada animal. Los lugares que pueden preguntar son: *AIRE, *AGUA, *TIERRA.

*Escoger que insecto, animal o plantas le gusta más la cual tendrá que realizar una máscara que tiene que decorar y realizar utilizando su creatividad y los diferentes materiales.

*Salir al patio del Jardín a jugar con las máscaras donde cada niño tendrá la oportunidad y su tiempo para exponerla donde debe decir: ¿Qué es?, ¿Cómo se llama?, ¿Por qué lo escogió?, ¿Qué realiza? , ¿Dónde vive?, ¿Qué come?, etc.

ESTRATEGIA 2: "JUEGO Y EXPERIMENTO"

PROBLEMA: "Agresividad de los niños dentro del aula."

PROPÓSITO GENERAL: Lograr que los niños a través de juegos y experimentos comprendan que las personas tienen diferentes necesidades, criterios y reglas de convivencia en los diversos ámbitos en que participa.

CAMPO FORMATIVO: Desarrollo Personal y Social.

ASPECTO: Identidad Personal y Autonomía

COMPETENCIA: Adquiera conciencia de sus propias necesidades, puntos de vista y sentimientos, y desarrolla su sensibilidad hacia las necesidades, puntos de vista y sentimientos de otros.

1.- LOS COLORES.

MATERIALES:

- Pintura de colores (blanca, azul, amarilla, rojo, negro)
- Papel cartulina.
- Mandil

SITUACIÓN DIDÁCTICA:

* Platicarle sobre los colores.

- ¿Cuál es su color favorito?

- ¿porqué?, etc.

*Colorear un dibujo con su color favorito y elaborar una gráfica de los colores favoritos del grupo en el pizarrón.

*Se les dará una hoja con un paisaje donde ellos elegirán los colores de su preferencia para realizar la actividad.

* Mostrarles diversos colores y decirles que van a realizar una combinación de los mismos para saber qué es lo que ocurre.

* Dejar que los niños realicen sus propias combinaciones con los diversos colores.

* Después cada uno expondrá su trabajo realizado y nos platicará qué colores utilizó al combinar.

*Finalmente Jugarán con material, son aros de colores, donde los clasificarán y acomodarán como ellos lo prefieran.

ESTRATEGIA 2: "JUEGO Y EXPERIMENTO"

PROBLEMA: "Agresividad de los niños dentro del aula."

PROPÓSITO GENERAL: Lograr que los niños a través de juegos y experimentos comprendan que las personas tienen diferentes necesidades, criterios y reglas de convivencia en los diversos ámbitos en que participa.

CAMPO FORMATIVO: Desarrollo Personal y Social.

ASPECTO: Identidad Personal y Autonomía.

COMPETENCIA: comprende que hay criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.

2.- BURBUJAS

MATERIALES:

- 1/2 taza de detergente para platos o shampoo para el cabello
- Agua
- Un Palo para batir.
- Un recipiente no muy hondo
- Una base para soplar las burbujas.

SITUACIÓN DIDÁCTICA:

*Se hace una pregunta ¿A quién no le gusta soplar burbujas? ¡Puedes hacer burbujas en la escuela y en tu casa, y éstas pueden ser de hermosas formas y colores!

*Se les pregunta a los niños si saben con que podemos hacer burbujas.

*Después de haber escuchado las opiniones de los niños, a continuación seguiremos los pasos para realizar las burbujas.

1. Mezcla el detergente de platos con el agua. Llena el recipiente bajo.
 2. Con el palo se le mueve lentamente a través de la superficie del líquido.
 3. Saldremos al patio a realizar burbujas.
 4. Mira cuidadosamente las burbujas que formas. ¿Cuántos colores ves? ¿Cambian los colores?
- *Finalmente en una hoja blanca dibujarán todo lo que hicieron para realizar burbujas, y que tan grandes fueron.

ESTRATEGIA 2: "JUEGO Y EXPERIMENTO"

PROBLEMA: "Agresividad de los niños dentro del aula."

PROPÓSITO GENERAL: Lograr que los niños a través de juegos y experimentos comprendan que las personas tienen diferentes necesidades, criterios y reglas de convivencia en los diversos ámbitos en que participa.

CAMPO FORMATIVO: Desarrollo Personal y Social.

ASPECTO: Identidad Personal y Autonomía.

COMPETENCIA: comprende que hay criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.

3.- FLOR MÁGICA.

MATERIALES:

- Una flor clavel
- Pintura vegetal
- Un vaso desechable
- Agua
- Un palo para batir

SITUACIÓN DIDÁCTICA:

*Se les Cuestionara a los niños para saber si recuerdan como se alimentan las flores, que es lo que comen, etc., después les dirá que las flores se alimentan con la luz del Sol y con agua principalmente, les mostrare un lámina con el dibujo el cual me ayudara en mi explicación.

*Al finalizar les preguntare se les preguntará si quisieran realizar un experimento en el cual observen este fenómeno utilizando vasos de plástico, claveles blancos, agua y pintura vegetal

*Se repartirán los materiales, se les dirá que primero deberán llenar a la mitad el vaso con agua, después le agregaran un poco de pintura vegetal la cual deberán de disolver muy bien para finalmente colocar el clavel dentro del vaso.

* Dejaran sus flores en un lugar sin moverlas y al día siguiente observarán lo que le sucedió a la flor.

*Para finalizar la actividad comentarán (¿qué creen que le sucederá a la flor clavel con el agua de color?), al terminar nuestra actividad se realizara un registro de la actividad realizada y se platicara sobre el avance que está teniendo y al siguiente día se observará y se registrará que cambios tuvo la flor.

ESTRATEGIA 2: "JUEGO Y EXPERIMENTO"

PROBLEMA: "Agresividad de los niños dentro del aula."

PROPÓSITO GENERAL: Lograr que los niños a través de juegos y experimentos comprendan que las personas tienen diferentes necesidades, criterios y reglas de convivencia en los diversos ámbitos en que participa.

CAMPO FORMATIVO: Desarrollo Personal y Social.

ASPECTO: Identidad Personal y Autonomía.

COMPETENCIA: comprende que hay criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.

4.- PLASTILINA DE COLORES.

MATERIALES:

- 2 tazas de harina
- 2 tazas de agua
- 1 taza de sal
- 2 cucharadas de aceite vegetal
- Pintura vegetal en polvo
- Un recipiente hondo

SITUACIÓN DIDÁCTICA:

*Hacer equipos de tres o cuatro integrantes.

*En el recipiente se vacían los ingredientes primero el harina, después la sal, la pintura vegetal, la aceite y el agua

*Mezclar todos los ingredientes en el recipiente, removiendo la mezcla hasta que se produzca una pasta o masa homogénea.

*Dividir la masa en la cantidad de los integrantes para que amasen cada trozo de manera independiente, hasta que el color se distribuya bien.

¡Plastilina lista!

*Se les pedirá que realicen lo que ellos quieran por ejemplo figuras geométricas, letras, números, personas, casas, arboles, flores, animales, etc.

ESTRATEGIA 3: "JUEGO Y CONOZCO FIGURAS GEOMÈTRICAS Y NÚMEROS"

PROBLEMA: "Agresividad de los niños dentro del aula."

PROPÓSITO GENERAL: Lograr que los niños a través de juegos y experimentos comprendan que las personas tienen diferentes necesidades, criterios y reglas de convivencia en los diversos ámbitos en que participa.

CAMPO FORMATIVO: Desarrollo personal y social

ASPECTO: Relaciones interpersonales

COMPETENCIA: Aprende sobre la importancia de la amistad y comprende el valor que tienen la confianza, la honestidad y el apoyo mutuo.

1.- ENCONTRANDO FIGURAS Y NÚMEROS

MATERIAL:

*figuras geométricas y números de distintos colores (en lamina de cartulina)

SITUACIÓN DIDÁCTICA:

*Se dialoga con los niños si ¿Conocen las figuras geométricas?, ¿Les gustaría conocerlas?, ¿Qué figuras y números conocen?, vamos a realizar una actividad para que ustedes conozcan mejor las figuras geométricas y les sea más fácil identificarlos. Se les dio una tira de papel con las figuras geométricas, para que con su dedo las tracen y después las colorearán, y recortarán para pegarlas en una hoja dándoles el acomodo que ellos elijan.

*Se les dará unas tarjetas con figuras geométricas y números para que los conozcan.

*Después salimos al patio del Jardín donde se formaran dos equipos para realizar la actividad, ya que estén formados los equipos, deberán estar a una distancia de 3 metros de las figuras, por que los niños correrán a buscar la figura que yo les muestre, y al final de la actividad ganará el equipo que mayor cantidad tenga,

mientras un miembro del equipo corre por la figura los demás le gritarán indicándole donde está.

*Recuerden que puede ser una figura geométrica o un numero con figuras y deben fijarse muy bien en el numero, figura y también en el color, para evitar confusiones...

*Al finalizar el juego se harán preguntas como; ¿Les gusto la actividad?, ¿Qué figuras nuevas aprendieron?, ¿Identificaron fácilmente las figuras, los números y los colores?

ESTRATEGIA 3: "JUEGO Y CONOZCO FIGURAS GEOMÉTRICAS Y NÚMEROS"

PROBLEMA: "Agresividad de los niños dentro del aula."

PROPÓSITO GENERAL: Lograr que los niños a través de juegos y experimentos comprendan que las personas tienen diferentes necesidades, criterios y reglas de convivencia en los diversos ámbitos en que participa.

CAMPO DE DESARROLLO: Desarrollo personal y social

ASPECTO: Relaciones interpersonales

COMPETENCIA: Interioriza gradualmente las normas de relación y comportamiento basados en la equidad y el respeto.

2.- EL REY PIDE.

MATERIAL:

*fichas, bloques de colores, libros, crayolas, vasos, tapaderas, etc. (todas las cosas que hay en el salón)

SITUACIÓN DIDÁCTICA:

*Se dialogara con los pequeños acerca de si ¿conocen o alguna vez han jugado el rey pide?

*Se harán dos equipos donde pasar un niño de cada uno y se les dirá el rey pide que le traigan un vaso y el primero que llegue ganara. Y así se le pedirá una cosa diferente a cada niño del equipo.

*Al día siguiente se saldrá al patio del Jardín a jugar al rey pide, solo que la consigna cambia, se les pondrá conos de colores en el transcurso de ir a buscar lo que se le pide para que el niño de cada equipo los baya esquivando, haber quien trae correctamente lo que se le pide y respetando la consigna. Por ultimo se les cuestiona a los niños ¿les gusto la actividad?, ¿les fue difícil esquivar los conos?

ESTRATEGIA 3: “JUEGO Y CONOZCO FIGURAS GEOMÉTRICAS Y NÚMEROS”

PROBLEMA: “Agresividad de los niños dentro del aula.”

PROPÓSITO GENERAL: Lograr que los niños a través de juegos y experimentos comprendan que las personas tienen diferentes necesidades, criterios y reglas de convivencia en los diversos ámbitos en que participa.

CAMPO FORMATIVO: Desarrollo Personal y Social.

ASPECTO: Identidad Personal y Autonomía.

COMPETENCIA: comprende que hay criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.

3.- TANGRAM.

MATERIAL:

*Tangram

SITUACIÓN DIDÁCTICA:

*Se les mostrara a los niños el tangram y se les preguntará si lo conocen y cuáles son las figuras geométricas que lo conforman. Dar una breve explicación y un ejemplo de cómo se utiliza.

*Se formaran equipos de 4 integrantes para jugar.

*Los niños realizarán el juego, y una vez formada la figura se hará una breve exposición frente al grupo mostrando cada niño su figura, mientras sus compañeros respetando turnos y opiniones tratan de adivinar la figura formada.

Rúbricas de evaluación

1.- TRAZO Y CONOZCO MI NOMBRE

CAMPO FORMATIVO: Desarrollo Personal y Social.

ASPECTO: Relaciones Interpersonales.

COMPETENCIA: Comprende que las personas tienen diferentes necesidades, puntos de vista y que deben ser tratadas con respeto.

NOMBRE DE LOS NIÑOS	INDICADORES								
	CONOCIÓ E IDENTIFICÓ SU NOMBRE Y EL DE SUS COMPAÑEROS.			ESCUCHÓ Y RESPETÓ LA OPINIÓN DE SUS COMPAÑEROS.			ACEPTÓ, RESPETÓ Y PARTICIPÓ EN JUEGOS CONFORME A LAS REGLAS ESTABLECIDAS		
	S/L	E/P	N/L	S/L	E/P	N/L	S/L	E/P	N/L
1º ADRIANA	✓				✓		✓		
2º ELIEZER	✓			✓			✓		
3º JULISSA		✓			✓			✓	
4º BRANDON	✓				✓		✓		
5º MARLEN	✓			✓			✓		
6º YESSENIA	✓			✓			✓		
7º BRYAN	✓				✓				✓
8º MELISSA		✓				✓			✓
9º YAHIR	✓				✓				✓
10º ALONDRA	✓				✓		✓		
11º EDY			✓			✓			✓
12º CECILIA	✓				✓			✓	
13º ALEXIS	✓					✓		✓	
14º LUPITA	✓				✓			✓	
15º JOSÉ		✓			✓			✓	
16º BRIANDA		✓			✓		✓		
17º JESÚS		✓		✓				✓	
18º KARLA	✓					✓			✓
19º ARIANA		✓			✓			✓	
20º DANIEL		✓				✓			✓
21º ELBA	✓				✓			✓	

2.- CONOZCO MI CUERPO

CAMPO FORMATIVO: Desarrollo personal y social

ASPECTO: Identidad personal y autonomía.

COMPETENCIA: Reconoce sus cualidades y capacidades, y las de sus compañeras y compañeros.

NOMBRE DE LOS NIÑOS	INDICADORES								
	CONOCIÓ E IDENTIFICÓ LAS PARTES DEL CUERPO HUMANO.			LOGRO IDENTIFICAR LO QUE ES DIALOGAR, RESPETANDO LA OPINION DE SUS COMPAÑEROS.			ACEPTÓ, RESPETÓ Y PARTICIPÓ EN JUEGOS CONFORME A LAS REGLAS ESTABLECIDAS.		
	S/L	E/P	N/L	S/L	E/P	N/L	S/L	E/P	N/L
1º ADRIANA	✓			✓				✓	
2º ELIEZER	✓			✓			✓		
3º JULISSA	✓			✓			✓		
4º BRANDON	✓			✓			✓		
5º MARLEN	✓			✓			✓		
6º YESSENIA	✓			✓			✓		
7º BRYAN	✓				✓			✓	
8º MELISSA	✓				✓			✓	
9º YAHIR	✓				✓			✓	
10º ALONDRA	✓			✓			✓		
11º EDY	✓				✓			✓	
12º CECILIA	✓				✓		✓		
13º ALEXIS	✓				✓			✓	
14º LUPITA	✓			✓			✓		
15º JOSÉ	✓			✓				✓	
16º BRIANDA	✓			✓			✓		
17º JESÚS	✓			✓			✓		
18º KARLA	✓				✓		✓		
19º ARIANA	✓			✓			✓		
20º DANIEL	✓				✓			✓	
21º ELBA	✓			✓			✓		

3.- HÁBITOS DE HIGIENE

CAMPO FORMATIVO: Desarrollo Personal y Social.

ASPECTO: Identidad Personal y Autonomía

COMPETENCIA: Adquiera conciencia de sus propias necesidades, puntos de vista y sentimientos, y desarrolla su sensibilidad hacia las necesidades, necesidades, puntos de vista y sentimientos de otros.

NOMBRE DE LOS NIÑOS	INDICADORES								
	TIENEN INICIATIVA Y PARTICIPÓ EN LA EXPOSICIÓN DE SUS TAREAS DE INVESTIGACIÓN.			RESPETÓ A SUS COMPAÑEROS Y PARTICIPÓ APOYANDO A QUIEN LO NECESITA.			ACEPTÓ, RESPETÓ Y PARTICIPÓ EN JUEGOS CONFORME A LAS REGLAS ESTABLECIDAS		
	S/L	E/P	N/L	S/L	E/P	N/L	S/L	E/P	N/L
1º ADRIANA	✓			✓				✓	
2º ELIEZER	✓			✓			✓		
3º JULISSA	✓				✓		✓		
4º BRANDON	✓			✓			✓		
5º MARLEN	✓			✓			✓		
6º YESSENIA	✓			✓			✓		
7º BRYAN	✓				✓		✓		
8º MELISSA	✓				✓			✓	
9º YAHIR	✓			✓				✓	
10º ALONDRA	✓			✓			✓		
11º EDY	✓					✓		✓	
12º CECILIA	✓				✓		✓		
13º ALEXIS	✓			✓			✓		
14º LUPITA	✓			✓			✓		
15º JOSÉ	✓			✓				✓	
16º BRIANDA	✓			✓			✓		
17º JESÚS	✓			✓			✓		
18º KARLA	✓			✓				✓	
19º ARIANA	✓			✓			✓		
20º DANIEL	✓				✓			✓	
21º ELBA	✓				✓		✓		

4.- ¿QUÉ ANIMAL Y PLANTAS DE MI COMUNIDAD CONOZCO?

CAMPO FORMATIVO: Desarrollo Personal y Social.

ASPECTO: Identidad Personal y Autonomía

COMPETENCIA: Comprender que hay criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.

NOMBRE DE LOS NIÑOS	INDICADORES								
	EXPRESÓ CURIOSIDAD POR SABER Y CONOCER ACERCA DE PLANTAS Y ANIMALES DE CONTEXTOS DIVERSOS.			DESCRIBE Y CLASIFICA SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DE "ANIMALES Y PLANTAS QUE CONOCE (COLOR, TAMAÑO, TEXTURA, ETC., RESPETANDO LA OPINIÓN DE SUS COMPAÑEROS.			ACEPTÓ, RESPETÓ Y PARTICIPÓ EN JUEGOS CONFORME A LAS REGLAS ESTABLECIDAS		
	S/L	E/P	N/L	S/L	E/P	N/L	S/L	E/P	N/L
1º ADRIANA	✓			✓			✓		
2º ELIEZER	✓			✓			✓		
3º JULISSA		✓			✓		✓		
4º BRANDON	✓			✓			✓		
5º MARLEN		✓			✓		✓		
6º YESSENIA	✓			✓			✓		
7º BRYAN	✓			✓				✓	
8º MELISSA	✓				✓		✓		
9º YAHIR	✓			✓			✓		
10º ALONDRA		✓		✓			✓		
11º EDY			✓			✓			✓
12º CECILIA		✓			✓		✓		
13º ALEXIS	✓			✓			✓		
14º LUPITA	✓			✓			✓		
15º JOSÉ	✓			✓			✓		
16º BRIANDA	✓			✓			✓		
17º JESÚS	✓			✓			✓		
18º KARLA	✓			✓			✓		
19º ARIANA		✓			✓		✓		
20º DANIEL	✓				✓		✓		
21º ELBA	✓			✓			✓		

1.- LOS COLORES

CAMPO FORMATIVO: Desarrollo Personal y Social.

ASPECTO: Identidad Personal y Autonomía

COMPETENCIA: Adquiera conciencia de sus propias necesidades, puntos de vista y sentimientos, y desarrolla su sensibilidad hacia las necesidades, puntos de vista y sentimientos de otros.

NOMBRE DE LOS NIÑOS	INDICADORES								
	PARTICIPO Y RESPETÓ EL ORDEN QUE SE LE VA INDICANDO AL MOMENTO DECOMBINAR COLORES.			OBSERVÒ E IDENTIFICÒ QUE COLORES SE UTILIZARÒN PARA DICHA COMBINACIÓN.			RESPETÓ LAS OPINIONES DE SUS COMPAÑEROS AL TRABAJAR EN EQUIPO		
	S/L	E/P	N/L	S/L	E/P	N/L	S/L	E/P	N/L
1º ADRIANA	✓			✓			✓		
2º ELIEZER	✓			✓					
3º JULISSA	✓			✓			✓		
4º BRANDON	✓			✓				✓	
5º MARLEN	✓			✓			✓		
6º YESSENIA	✓			✓			✓		
7º BRYAN	✓			✓			✓		
8º MELISSA		✓		✓			✓		
9º YAHIR	✓			✓				✓	
10º ALONDRA	✓			✓			✓		
11º EDY	✓			✓			✓		
12º CECILIA	✓			✓			✓		
13º ALEXIS	✓			✓			✓		
14º LUPITA	✓			✓			✓		
15º JOSÉ	✓			✓				✓	
16º BRIANDA	✓			✓				✓	
17º JESÚS	✓			✓			✓		
18º KARLA	✓			✓			✓		
19º ARIANA	✓			✓				✓	
20º DANIEL		✓		✓			✓		
21º ELBA	✓			✓			✓		

2.- BURBUJAS

CAMPO FORMTATIVO: Desarrollo Personal y Social

ASPECTO: Identidad Personal y Autonomía.

COMPETENCIA: Comprende que hay criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.

NOMBRE DE LOS NIÑOS	INDICADORES								
	PARTICIPO Y RESPETÓ EL ORDEN QUE SE LE VA INDICANDO AL MOMENTO REALIZAR LA MEZCLA			LOGRÓ REALIZAR LAS BURBUJAS.			OBSERVÓ E IDENTIFICÓ DE QUE COLORES Y TAMAÑOS QUE PUEDEN SER LAS BURBUJAS (aunque él o ella no la haya hecho)		
	S/L	E/P	N/L	S/L	E/P	N/L	S/L	E/P	N/L
1º ADRIANA	✓			✓			✓		
2º ELIEZER	✓			✓			✓		
3º JULISSA	✓			✓			✓		
4º BRANDON	✓			✓			✓		
5º MARLEN		✓		✓			✓		
6º YESSENIA	✓			✓			✓		
7º BRYAN	✓			✓			✓		
8º MELISSA		✓		✓			✓		
9º YAHIR	✓			✓			✓		
10º ALONDRA	✓			✓			✓		
11º EDY	✓					✓	✓		
12º CECILIA		✓				✓	✓		
13º ALEXIS	✓			✓			✓		
14º LUPITA	✓			✓			✓		
15º JOSÉ	✓			✓			✓		
16º BRIANDA	✓			✓			✓		
17º JESÚS	✓			✓			✓		
18º KARLA	✓			✓			✓		
19º ARIANA	✓			✓			✓		
20º DANIEL	✓			✓			✓		
21º ELBA	✓			✓			✓		

3.- FLOR MÁGICA.

CAMPO FORMATIVO: Desarrollo Personal y Social.

ASPECTO: Identidad Personal y Autonomía.

COMPETENCIA: comprende que hay criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa

NOMBRE DE LOS NIÑOS	INDICADORES								
	PARTICIPÓ Y EXPRESÓ INTERÉS CURIOSIDAD POR SABER Y CONOCER ACERCA DE ¿CÓMO SE ALIMENTAN LAS FLORES?			PARTICIPÓ, COMPARTIÓ Y RESPETÓ EL ORDEN QUE SE LE FUE INDICANDO AL MOMENTO DE HACER LA MEZCLA.			OBSERVÓ Y REGISTRÓ LOS CAMBIOS QUE SUFRIO LA FLOR DURANTE EL PROCESO.		
	S/L	E/P	N/L	S/L	E/P	N/L	S/L	E/P	N/L
1º ADRIANA		✓		✓			✓		
2º ELIEZER	✓			✓			✓		
3º JULISSA	✓			✓			✓		
4º BRANDON	✓				✓		✓		
5º MARLEN		✓		✓			✓		
6º YESSENIA	✓			✓			✓		
7º BRYAN	✓			✓			✓		
8º MELISSA	✓			✓			✓		
9º YAHIR	✓			✓			✓		
10º ALONDRA		✓		✓			✓		
11º EDY		✓			✓		✓		
12º CECILIA	✓				✓		✓		
13º ALEXIS	✓			✓			✓		
14º LUPITA	✓			✓			✓		
15º JOSÉ	✓			✓			✓		
16º BRIANDA	✓			✓			✓		
17º JESÚS	✓			✓			✓		
18º KARLA	✓			✓			✓		
19º ARIANA	✓			✓			✓		
20º DANIEL		✓		✓			✓		
21º ELBA		✓		✓			✓		

4.- PLASTILINA DE COLORES.

CAMPO FORMATIVO: Desarrollo Personal y Social.

ASPECTO: Identidad Personal y Autonomía.

COMPETENCIA: comprender que hay criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.

NOMBRE DE LOS NIÑOS	INDICADORES								
	RESPECTO EL ORDEN QUE SE LE INDICA, PARTICIPÓ Y EXPRESÓ INTERES, CURIOSIDAD POR REALIZAR LA MEZCLA			RESPECTO Y COMPARTIÓ IDEAS Y MATERIAL CON SUS COMPAÑEROS AL TRABAJAR EN EQUIPO.			OBSERVÓ, IDENTIFICÓ Y JUGÓ CON EL RESULTADO DE LA MEZCLA. (Logra identificar que material se necesito para que la mezcla fuera plastilina así como que color resultado ser, y si logro trabajar con ella.)		
	S/L	E/P	N/L	S/L	E/P	N/L	S/L	E/P	N/L
1º ADRIANA	✓			✓			✓		
2º ELIEZER	✓			✓			✓		
3º JULISSA	✓			✓			✓		
4º BRANDON	✓			✓			✓		
5º MARLEN	✓			✓			✓		
6º YESSENIA	✓			✓			✓		
7º BRYAN	✓			✓			✓		
8º MELISSA	✓			✓			✓		
9º YAHIR	✓			✓			✓		
10º ALONDRA	✓			✓			✓		
11º EDY	✓			✓			✓		
12º CECILIA	✓				✓		✓		
13º ALEXIS	✓			✓			✓		
14º LUPITA	✓			✓			✓		
15º JOSÉ	✓			✓			✓		
16º BRIANDA	✓			✓			✓		
17º JESÚS	✓			✓			✓		
18º KARLA	✓			✓			✓		
19º ARIANA	✓			✓			✓		
20º DANIEL	✓			✓			✓		
21º ELBA	✓			✓			✓		

1.- ENCONTRANDO FIGURAS Y NÚMEROS.

CAMPO FORMATIVO: Desarrollo Personal y Social.

ASPECTO: Relaciones interpersonales

COMPETENCIA: Aprende sobre la importancia de la amistad y comprende el valor que tienen la confianza, la honestidad y el apoyo mutuo.

NOMBRE DE LOS NIÑOS	INDICADORES								
	EXPRESÓ INTERÉS Y CURIOSIDAD EN CONOCER FIGURAS GEOMÉTRICAS Y NÚMEROS.			RESPETÓ, SUGIRIÓ IDEAS, AYUDÓ Y TOMÓ EN CUENTA A SUS COMPAÑEROS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD.			ACEPTÓ, RESPETÓ Y PARTICIPÓ EN JUEGOS CONFORME A LAS REGLAS ESTABLECIDAS.		
	S/L	E/P	N/L	S/L	E/P	N/L	S/L	E/P	N/L
1º ADRIANA		✓		✓			✓		
2º ELIEZER	✓			✓			✓		
3º JULISSA	✓			✓			✓		
4º BRANDON	✓			✓			✓		
5º MARLEN	✓			✓			✓		
6º YESSENIA	✓			✓			✓		
7º BRYAN	✓			✓			✓		
8º MELISSA	✓			✓			✓		
9º YAHIR	✓			✓			✓		
10º ALONDRA	✓			✓			✓		
11º EDY		✓		✓				✓	
12º CECILIA	✓			✓			✓		
13º ALEXIS	✓			✓			✓		
14º LUPITA	✓			✓			✓		
15º JOSÉ	✓			✓			✓		
16º BRIANDA	✓			✓			✓		
17º JESÚS	✓			✓			✓		
18º KARLA	✓			✓			✓		
19º ARIANA	✓			✓			✓		
20º DANIEL	✓			✓			✓		
21º ELBA	✓			✓			✓		

2.- EL REY PIDE.

CAMPO FORMTATIVO: Desarrollo personal y social.

ASPECTO: relaciones interpersonales.

COMPETENCIA: interioriza gradualmente las normas de relación y comportamiento basados en la equidad y el respeto.

NOMBRE DE LOS NIÑOS	INDICADORES								
	EXPRESÓ INTERÉS Y CURIOSIDAD EN SABER SOBRE EL JUEGO			ACEPTÓ Y RECONOCIÓ CUANDO GANA O PIERDE.			ACEPTÓ, RESPETÓ Y PARTICIPÓ EN JUEGOS CONFORME A LAS REGLAS ESTABLECIDAS.		
	S/L	E/P	N/L	S/L	E/P	N/L	S/L	E/P	N/L
1º ADRIANA	✓			✓			✓		
2º ELIEZER	✓			✓			✓		
3º JULISSA	✓			✓			✓		
4º BRANDON	✓				✓		✓		
5º MARLEN	✓			✓			✓		
6º YESSENIA	✓			✓			✓		
7º BRYAN	✓			✓			✓		
8º MELISSA	✓				✓		✓		
9º YAHIR	✓				✓		✓		
10º ALONDRA	✓			✓			✓		
11º EDY	✓				✓		✓		
12º CECILIA	✓			✓			✓		
13º ALEXIS	✓			✓			✓		
14º LUPITA	✓			✓			✓		
15º JOSÉ	✓				✓		✓		
16º BRIANDA	✓			✓			✓		
17º JESÚS	✓			✓			✓		
18º KARLA	✓			✓			✓		
19º ARIANA	✓			✓			✓		
20º DANIEL	✓			✓			✓		
21º ELBA	✓			✓			✓		

3.- TANGRAM

CAMPO FORMATIVO: Desarrollo Personal y Social.

ASPECTO: Identidad Personal y Social.

COMPETENCIA: comprender que hay criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.

NOMBRE DE LOS NIÑOS	INDICADORES								
	COMPARTIÓ IDEAS SOBRE LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS EXPRESANDO INTERÉS Y CURIOSIDAD EN SABER QUE FIGURAS PUEDE FORMAR CON ELLAS.			ESTABLECIÓ RELACIONES DE AMISTAD, RESPETÓ LAS IDEAS DE SUS COMPAÑEROS, PARTICIPÓ Y AYUDÓ A QUIÉNES REQUIEREN DE ÉL.			TIENEN INICIATIVA Y PARTICIPÓ EN LA EXPOSICIÓN DE SU TRABAJO EN EL JUEGO.		
	S/L	E/P	N/L	S/L	E/P	N/L	S/L	E/P	N/L
1º ADRIANA	✓			✓			✓		
2º ELIEZER	✓			✓			✓		
3º JULISSA	✓			✓			✓		
4º BRANDON	✓			✓			✓		
5º MARLEN	✓			✓			✓		
6º YESSENIA	✓			✓			✓		
7º BRYAN	✓			✓			✓		
8º MELISSA	✓			✓			✓		
9º YAHIR	✓			✓			✓		
10º ALONDRA	✓			✓			✓		
11º EDY	✓			✓			✓		
12º CECILIA	✓			✓			✓		
13º ALEXIS	✓			✓			✓		
14º LUPITA	✓			✓			✓		
15º JOSÉ	✓			✓			✓		
16º BRIANDA	✓			✓			✓		
17º JESÚS	✓			✓			✓		
18º KARLA	✓			✓			✓		
19º ARIANA	✓			✓			✓		
20º DANIEL	✓			✓			✓		
21º ELBA	✓			✓			✓		
	✓			✓			✓		

En base en el registro de las actividades realizadas durante seis meses se realizó el siguiente informe para dar a conocer de manera más detallada del desarrollo de las mismas, en el informe se redactarán en cada estrategias las actividades de cada una de ellas

Estrategia 1

Juego y aprendo.

En esta primera estrategia fue complicada al principio debido a que los niños demostraban falta de respeto y falta de convivencia en la clase y por más que se les hablaba en su mayoría no hacían caso alguno se volvió a aplicar esta estrategia provocando que los niños participaran activamente, utilizando el juego como motivador con el único propósito de involucrarlo sin que se diera cuenta y al mismo tiempo que estaría jugando estaría aprendiendo. No fue nada fácil ya que al involucrar los juegos los pequeños no respetaban reglas, realizaban toda la actividad pero terminaban con pleito, llanto y berrinche ya que todos querían ser los ganadores, los primeros en todo, o querían utilizar el mismo material al mismo tiempo fue difícil acoplarlos, hacerlos entender por más que les indicaba que en el juego existen reglas y que tenemos que respetarlas.

La primera actividad consistió principalmente en la identificación de sus nombres y lograr el interés en el proceso de aprendizaje, fue un proceso complicado ya que los niños no querían escribir ya que decían que no podían, se les dijo que lo realizaran como pudieran que todos podían hacerlo, (se les dio una tarjeta con su nombre para que lo observaran) y que al terminar decorarían una tarjeta con su nombre y jugaremos a encontrarlo; con la palabra juego se logró motivarlos y los involucré para que se interesaran y realizarán las actividades del día, empezaron a escribir con rallas, bolas, palos, figuras grandes, etc., (Anexo 4).

Se les dio una tarjeta con su nombre para que lo decoraran según su imaginación utilizaron material como colores, crayolas, diamantina, etc. Para enseguida se jugó a pegar las tarjetas de su nombre en las sillas de colores con el fin de observar la

identificación de algunas letras de sus nombres todos jugaron y se observo que en su mayoría lograron identificar algunas letras de su nombre; sabemos de antemano que la enseñanza es un proceso en la cual se considera que es un paso para que en un corto lapso posterior a tercer grado logren escribir su nombre por completo. (Anexo 5).

Otra actividad conozco mi cuerpo la cual consistió mostrar sus una lámina con las partes del cuerpo humano y hacer la comparación con sus compañeros y observar sus semejanzas y diferencias, se realizó el juego de armar un muñeco con plastilina, con material del salón, armar un rompecabezas del cuerpo humano y armar un muñeco de papel, donde colocaran cada parte del cuerpo donde pertenece, fue una actividad donde todos los niños participaron. (Anexo 6)

Se jugo a bailar donde consistía en señalar cada parte del cuerpo que le iba indicando la canción, en esta actividad todos los niños se mostraron interesantes ya que todos la realizaron, así como también en la actividad del memora del cuerpo humano se logró en su mayoría que los niños respetaran las reglas del juego ya que se les explicó en que consistía en respetar el turno de cada compañero. (Anexo 7)

La tercera actividad de esta estrategia fue hábitos de higiene la cual fue una actividad que les impactó mucho ya que estuvieron atentos a los videos que se les mostro sobre el tema, veían y escuchaban con atención lo que se transmitía en el video. Lo cual el observar los videos ayudo a que la siguiente actividad les parecería importante al recortar unas cartas con imágenes de hábitos de higiene que anteriormente habían visto, lo cual al ir las recortando iban mencionando lo que habían percibido del tema, por ejemplo nos tenemos que lavar las manos antes de comer y después de ir al baño, tenemos que bañarnos diario, etc. (Anexo 8)

Se salió al patio del Jardín a jugar a la papa caliente ya que por medio de este juego al niño que le tocara la pelota, le tocaría explicar con ayuda de las cartas que hábitos de higiene practica en casa; fue una actividad en la que participaron todos los niños y en su mayoría se logró que se respetarán los turnos y las opiniones de sus compañeros. Después regresaron al salón donde realizaron la actividad de la

elaboración del cartel de hábitos de higiene los niños trabajaron atentos a las imágenes que coloreaban y recortaban, mientras lo hacían platican de como harían su cartel por ejemplo que figura colorearían primero de que color, cual recortarían y pegarían primero, todos los niños lograron hacer su cartel conforme a sus ideas. (Anexo 9)

El juego hábitos de higiene resultó ser algo complicado al principio por que todos querían lanzar el dado primero, lo cual se les asignó un orden que ellos debían respetar para poder jugar todos, se jugó la primera ronda donde todos respetaron su turno, lo cual el juego siguió y se logró que respetarían el turno de cada quien, y mientras uno lanzaba el dado, todos los demás atentos e interesados en saber que le iba a caer. (Anexo 10)

Se salió al patio del Jardín a jugar a reconocer hábitos de higiene donde todos querían jugar ya que todos querían ganar, lo cual se les dijo que solamente un equipo tenía que ganar y que sería el que le pusiera muchas ganas y se ayudaran echándole porras a su compañero que estaba participando, lo cual resultó ser favorable ya que todos le pusieron entusiasmo quedando empatados. (Anexo 11)

La última actividad de esta estrategia fue ¿Qué animales y plantas de mi comunidad conozco? En la que se les dejó que con ayuda de sus papás investigarán sobre el tema, en esta actividad se logró que los niños participaran y se mostraran interesantes en la exposición de sus tareas en su mayoría todos cumplieron con la tarea (excepto melisa, ya que un día antes no asistió) también se logró que se respetara al compañero que estaba enfrente hablando así como también compartieron los conocimientos que habían aprendido sobre la tarea de investigación. (Anexo 12)

En la clasificación de plantas y animales fue una actividad donde todos los niños se mostraron interesantes, colorearon imágenes de animales y plantas así como también las recortaron para después clasificarlas y plasmarlas en una hoja, fue una actividad donde compartían ideas y se ayudaban unos a otros al momento de estar realizando la actividad. (Anexo 13)

En el juego el mundo al principio se complicó porque nunca lo habían jugado, y se tardó poco en acoplarse, pero conforme se fue jugando se fue entendiendo en qué consistía el juego, que al que le tocara la pelota se le preguntaría por ejemplo: ¿Qué animal podemos encontrar en el agua? El niño respondía lo que él conocía, y así dependiendo lo que se le preguntara (podría ser en el agua, tierra y aire) respondían lo que sabían. (Anexo 14)

Al realizar la máscara del animal o plantas que más le agrade (todos los niños escogieron un animal) resultó ser interesante ya que fue una actividad donde el niño la decoro con el material que él eligió, también se logro que al momento de estarla decorando dialogaban sobre que animal estaban haciendo y por qué lo hacían, etc. Y después se salió al patio del jardín donde se jugó con las máscaras, al principio se les dificultó ya que a algunos niños les daba vergüenza exponer su máscara e imitarlo, lo cual se les dijo que todos tenemos que participar y que no tenía por qué darles vergüenza que todos somos amiguitos y que no debemos de reírnos de nadie, que deberíamos de respetarnos, que las máscaras estaban bonitas, lo cual fue algo que les motivo para que expusieran su máscara e imitaran el animal que habían escogido. (Anexo 15)

Estrategia 2

Juego y experimento

En la segunda estrategia los niños demostraron interés al participar en las actividades de ciencia (experimentos) ya que son actividades que no las realizan constantemente.

La primera actividad fue los colores, por lo cual se les cuestionó, ¿Qué colores conocen? lo cual la mayoría conoce los colores (blanco, negro, rosa, amarillo, verde, azul, morado, café, naranja y rojo), “Marlen, Yessenia, Melissa, Edy, Daniel” no identifican los dos últimos.

Se les pidió que colorearan un dibujo con el color o colores favoritos, todos los niños lo realizaron de manera ordenada y cada quien respeto sus opiniones; y después se les dio un paisaje que colorearon donde dejaron en claro que conocen o imitan algunas cosas que ellos han visto por ejemplo, una casa la colorearon del color que es su casa donde ellos viven, fue una actividad donde ellos trabajaron compartiendo ideas, ayudándose en lo que necesitaran por ejemplo se prestaban colores. (Anexo 16)

El la actividad de ciencia combinación de colores (experimento) resultó ser interesante ya que los niños expresaban ese interés en saber que es lo que conocerían, tocarían, olerían, mezclarían, jugarían, se les dijo que se les daría pinturas de colores donde ellos con las manos harían la combinación de la misma, para ver que resultaría. Después que realizaban cada combinación se les cuestionaba ¿Qué color resulto?, ¿qué colores se utilizaron para obtener el color que resulto? Por ejemplo: se les dio color azul y amarillo, al momento que los niños realizaban la combinación ellos mismos iban comentando esta cambiando de color, se está haciendo verde, lo cual al terminar de realizar, se les cuestionaba las preguntas anteriores, lo que en su mayoría de ellos respondían, amarillo y azul se hace verde. Y así resultó ser con las demás combinaciones realizadas. (Anexo 17)

La actividad de jugar con aros de colores (se jugó en par) se logró que los niños compartieran ideas, respetaran sus opiniones, se brindaran la ayuda que requerían mutuamente. Los aros los clasificaron conforme en los acuerdos que ellos decidían. (Anexo 18)

Otra actividad fue burbujas la cual consistió en que los niños realizaran una mezcla de agua y jabón para que con el resultado de esta pudieran hacer burbujas, se logró que los niños respetaran turno al momento de estar realizando el experimento, como primer paso se les dijo que salieran al patio donde se encontraba una llave de agua para vaciar un poco al vaso. Después regresaron al salón donde se les dio un vaso con jabón cada mesa de trabajo, con el propósito de que respetaran turno y

compartieran el jabón, lo cual resulto favorable ya que todos querían hacer burbujas, pues respetaron y compartieron, para que todo saliera bien. (Anexo 19)

Salieron al patio del jardín donde todos con su mezcla trataron de hacer burbujas, fue una actividad que todos pudieron hacer burbujas, lo cual los puso felices el saber que si podían hacerlas, soplaban una y otra vez para hacer burbujas. Después regresaron al salón donde en una hoja blanca dibujarían todo lo que habían observado y realizado para poder hacer burbujas. (Anexo 20)

En la actividad flor mágica se empezó por cuestionarles si recordaban de qué se alimentaban las plantas, especificando el tema de las flores, (Yahir dijo de agua, Jazmín dijo también de tierra,) los demás en su momento que se les cuestionaban repetían lo que sus compañeros habían dicho, se les dijo las plantas también necesitan que les de algo, ese algo no lo podemos mirar mucho rato ya que lastima nuestros ojos, (Eliezer dijo la tele), se les respondió no es la tele, pero ver la tele mucho tiempo también lastima nuestros ojos, se les siguió diciendo es algo que hace que haga mucha calor, y que si salimos nos quema la piel, lo cual como que si fuera un coro (Yahir, Marlen, Karla, Alondra, Eliezer) respondieron el sol, se les dijo, sí muy bien las plantas también necesitan alimentarse de la luz del sol para crecer.

Al finalizar las preguntas se les dijo que si querían hacer un experimento en el cual tendrán que observar lo que van hacer con un vaso de plástico, una flor clavel, agua y pintura vegetal, lo cual como primer paso se les dio el vaso, para que fueran a vaciarle agua, lo cual no se les recordó de que debían respetar turno, pero todos los niño lograron hacerlo se respetaban turnos aunque no se les haya dicho nada. (Anexo 21)

Después se dirigieron a los comedores donde realizarían su experimento, se les dio una sobrecito de pintura vegetal de color, se les dijo que vaciaran la pintura en el vaso con agua y que observaran que era lo que pasaría, los niños felices lo realizaban, cuando observaban que con el polvito que le agregaron al agua hizo que cambiara de color, sus caras se mostraron tan sorprendentes y felices de ver lo que pasaba, se les dio la flor y se les dijo que la metieran al vaso y que al día siguiente

observaríamos la flor. Y después las flores se dejaron en un lugar de donde no se tendrían que estar moviendo, para al siguiente día observar que sucedió. (Anexo 22)

Para finalizar este experimento realizaron un registro de todo el material que necesitaron para realizar el experimento y que fue lo que observaron al hacerlo en ese momento, al día siguiente se concluyó el registro donde finalmente pudieron observar lo que sucedió con la flor. (Anexo 23)

Plastilina de colores fue el último experimento de esta segunda estrategia, fue una actividad donde los niños demostraban ese interés esas ansias, ese gusto por realizarla, la cual consistió que formar cuatro equipos de tres o cuatro niños donde de en un traste se les vació harina la cual los integrantes del equipo la tenían que ir moviéndola, (demostraban tan felices e interesantes al estarla tocándola) enseguida se le agregó sal, para que ellos pudieran identificar y sentir la diferencia al estar amasando el harina y la sal, (Jesús dijo maestra se siente como piedritas), después se les agregó pintura en polvo para que siguieran revolviendo la mezcla en este caso no pudieron identificar nada, ya que no se observó el color de la pintura ya que era en polvo, se continuó con aceite, la cual siguieron amasando la mezcla, muy contentos, (solamente a Marlen al principio que se le puso el aceite dijo “guácala”, y dejó por un rato de amasar la mezcla) por último se le agregó el agua para que siguieran amansando donde en ese momento pudieron observar el color de la pintura en polvo que se les había agregado anteriormente ya que la mezcla empezó a cambiar de color, en esta actividad se logró que todos participaron, compartieron, se ayudaron y se respetaron mutuamente. (Anexo 24)

Con la plastilina ya terminada se les pidió que realizaran lo que ellos quisieran, por ejemplo: podría hacer a su familia, a sus amigos, plantas, animales, el sol, la luna, estrellas, lo que ustedes imaginen, etc. Fue una actividad donde todos los niños estuvieron interesados y felices al estar jugando con la plastilina con la que realizaron pulseras, anillos, bolitas, flores, papalotes, casas, tortillas, familia, etc. (Anexo 25)

Estrategia 3

Juego y conozco figuras geométricas y números.

Esta estrategia consistió en una observación para saber cuantos niños conocían figuras geométricas y números, y como respuesta se tuvo, que solo cinco los niños conocían algunas de las figuras geométricas (cuadrado, círculo, triángulo) pero no sabían que se llamaban figuras geométricas, también sabían la mayoría sabia contar del uno al diez, pero no sabían el significado ni el numero que los representa conocían, esta estrategia tienen la finalidad de que conozcan las figuras y números, no necesariamente se las aprendan, lo que al desarrollar las actividades ayudará a que ellos mismos se ayuden y compartan ideas mutuamente.

La primera actividad fue el dialogar sobre las figuras geométricas, después se les dio una tira de papel con las mismas, para que las trazaran con el dedo, las colorearan, las recortaran y pegaran en una hoja. Cuando las estaban trazando y coloreando se les cuestionaba que figuras estaban en el papel lo cual (Lupita dijo cuadrado, Yahir dijo triángulo, Brianda dijo triangulo, Jesús dijo una bola.) lo cual le dije esa bola tiene un nombre ¿Alguien sabe como se llama? Brandon dijo es círculo. Esta fue una actividad en la que todos los niños trabajaron y demostraron ese interés conocerlas. (Anexo 26)

Otra actividad fue que se les dio unas tarjetas con figuras geométricas y números que los representaban las mismas por ejemplo: si era el numero cuatro debajo de él había cuatro cuadrados, para que los conocieran y los identificaran. En esta actividad los niños mostraban interés en conocerlas ya que cuestionaban y opinaban acerca de ellas. (Anexo 27)

Salieron al patio a jugar encontrando figuras y números, la cual consistió en formarse dos equipos, se les pondrían las cartas de figuras geométricas y números anteriormente mencionadas en el piso todas revueltas lo cual cada integrante del equipo deberá ir a buscarlo que se le pidiera por ejemplo: deberán ir a buscar un cuadrado, deberán ir a buscar el numero dos lo cual para lograr traerlo deberán

contar las figuras que estén debajo del número. En esta actividad se logró que respetaran turnos y que en los equipos se viera y se expresara esa ayuda entre los integrantes ya que los demás le dirían en que parte más cercana estaba lo que se le pedía. (Anexo 28)

Otra de las actividades fue el rey pide primeramente de les cuestionó ¿alguna vez han jugado el rey pide? Lo cual no conocían ese juego. Se les comentó que ese juego consistía en formar dos equipos donde de cada equipo pasara un niño y se les diría el rey pide que le traigan un vaso, esos niños deben ir a buscar un vaso y lo deben de traer y el que llegue primero gana, se realizó el juego dentro del aula lo que a cada niño que pasó se le pidió algo diferente. Por ejemplo: algunos se les pidió un sacapuntas, dos libretas, un pedazo de plastilina, un aro de color azul, etc.

Al día siguiente se salió al patio de Jardín donde se realizó el mismo juego, solo que con algunas reglas diferentes, se les pondrían unos conos como obstáculos, los cuales debían de esquivarlos para poder llevar a unos trastes que tenían algunos materiales (mascaras, aros, fichas bloques, monos, etc.) de colores lo cual de ahí debían de traer lo que el rey les pedía, fue un juego que les gustó ya que nunca lo habían jugado de esa manera, los niños se expresaban felices. En este juego se logró que respetaran turnos y se apoyaran mutuamente. (Anexo 29)

La última actividad de esta estrategia fue tangram, esta consistió preguntarles si conocían el juego, lo cual era algo nuevo para ellos. Aun así se les dio las tablas y las figuras geométricas con las que armarían una figura y se les preguntó ¿ustedes que creen que van hacer ahí? (Brandon dijo vamos hacer un pino esta figura a él le había tocado, Adriana dijo vamos a jugar con las figuras) lo que se les dijo que si eso tendrían que hacer lo cual, se mostraron interesantes al estar formando la figura que les había tocado. A través de este juego se logró que compartieran las fichas, se respetaran sus ideas y se ayudaran entre ellos si lo requerían. (Anexo 30)

Una vez teniendo armada la figura se les cuestionó ¿Qué figuras geométricas y cuántas utilizaron para armar la figura que hicieron? Mientras cada niño explicaba la figura que hizo los demás escuchaban con respeto y respetaban su turno de

participación, así como también trataban de adivinar cual era la figura formada.
(Anexo 31)

Las estrategias utilizadas para estas evaluaciones fueron el juego y los experimentos, en la cual el niño jugó sin darse cuenta de que lo estaba introduciendo al tema. Al momento de estar jugando y experimentando, estaba conociendo y aprendiendo la situación que se estaba desarrollando, los niños se motivaron tanto que estuvieron interesados de todo lo que ocurría en las actividades lo que provocó un ambiente con menos agresiones, ya que por medio del juego y experimentos, se logró que los niños desarrollaran habilidades para aportar ideas, participar con sus compañeros, respetándose entre sí, ayudándose mutuamente las veces que se requirieron, respetando reglas en las actividades. El niño adquirió los conocimientos y desarrolló destrezas específicas que se llevaron a cabo con las actividades en el transcurso de las clases.

Método de sistematización de la práctica

A continuación se hace mención del método que se utilizó para la sistematización de las estrategias, el cual consiste en plasmar la evaluación de las estrategias implementadas, de la práctica a la teoría.

El método de sistematización de la práctica (M. S. P.) se define como un proceso por medio del cual se hace la conversión de práctica a teoría y toma como marco general el método dialéctico, nombrando a continuación las siguientes características.

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

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

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

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

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

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

En este método se dará el informe de la experiencia vivida en las estrategias aplicadas la metodología utilizada en cada una de ellas fueron diferentes tipos de juegos y experimentos, que se utilizaron en cada actividad en este sentido la propuesta para la posible soluciones fue la estrategia basado en los juegos y experimentos, esta fue motivadora ya que se logró que los niños desarrollarán habilidades, destrezas, atención, participara, interactuara, respetara, ayudara, compartiera, etc. en cada una de las actividades, en todas las estrategias se tuvo como propósito: lograr que los niños a través de juegos y experimentos comprendan que las personas tienen diferentes necesidades, criterios y reglas de convivencia en los diversos ámbitos en que participa el cual era la meta a cumplir.

Al inicio de la primera estrategia fue complicada, ya que no resultó como se tenía planeada, porque los niños no respetaban opiniones, reglas, etc., lo que hizo que se convirtiera en un desorden, gritos, llantos y berrinches, por lo que se optó por volverla a aplicar, lo que ahora los resultados fueron un poco más favorables. En estas actividades se demostraba el interés de los niños por participar, conocer, pero no se lograba al 100% por que no sabían que en todo ámbito en que se participa hay reglas de convivencia que se deben respetar.

Al seguir con las actividades de experimentos, se observó que para los niños es una manera nueva de jugar, experimentar y aprender, ya que son actividades que no las realizan frecuentemente, por lo que al momento de realizarlas, los niños demostraban interés hacia lo que estaban haciendo, se motivaban mucho, y se notó que los niños ya respetaban las reglas establecidas a 80%, la estimulación al trabajar con estrategias nuevas favorece el aprendizaje ya que son actividades las cuales son más interesante para ellos.

Al poner en práctica cada una de estas estrategias se logró resultados favorables, se puede decir que un 95% de ellas, las cuales se desarrollaron con los niños fueron un éxito, por lo que queda esa satisfacción de que la agresividad de los niños dentro del aula disminuyó favorablemente.

Sistematización de los resultados obtenidos en las estrategias

En la aplicación de estas estrategias la mayoría de los niños participaron en las actividades que pertenecen a cada una de estas, al momento de realizar las actividades en algunas se les notó esa dificultad en respetar reglas al momento de jugar o experimentar; por lo que a esos niños que se le dificultaba se les motiva en que insistieran y no se dieran por vencidos, por lo que con ayuda de todos se formó una frase que dice: “decir que no puedo es decir que no quiero.” La cual se hace mención cada vez que uno niño dice que él no puede hacer cualquier cosa, para que este se motive y participe.

En general fueron actividades que a los niños les gustó y se interesaron en la realización de los experimentos, ya que son actividades que no hacen comúnmente, por lo que los niños las disfrutaron mucho, de igual manera el juego, ya que es una herramienta importante en el desarrollo del pequeño, porque en todo momento quieren estar jugando, es por eso que se utilizaron las actividades ya mencionadas para despertar el interés del niño y de ésta manera lograr un aprendizaje significativo en él.

Considero que los resultados que arrojaron las aplicaciones de estas estrategias fueron favorables a un 95%, me queda esa satisfacción por que los niños ya saben lo que es trabajar, convivir, compartir, dialogar, apoyar y sobre el participar en cualquier ámbito que se le presente tomando en cuenta que las reglas establecidas se deben respetar.

La agresividad dentro del aula del 2º grado de preescolar a disminuyó favorablemente ya que se fue notando a través de los días y de las actividades que están dentro de las estrategias aplicadas, por lo que en conclusión puedo decir que fue un grupo con el que se trabajo de la mejor manera y con las estrategias adecuadas para dicha problemática, los resultados que arrojaron las estrategias aplicadas fueron exitosas, por lo que se alcanzaron satisfactoriamente los aprendizajes esperados.

Conclusiones

Para realizar ésta propuesta, fue necesario conocer los caminos de la investigación, por lo que se tomó como método el paradigma socio crítico, ya que propone que el docente sea investigador de su práctica, y que por medio de ella se dé la autotransformación del propio educador.

También se investigaron los tipos de diagnósticos que existen, de los cuales se eligió el diagnóstico pedagógico, pues es el que está relacionado con todo lo que va encaminado con el proceso enseñanza y aprendizaje del sujeto, porque va dirigido a él. Éste debe de tener una relación muy estrecha con el estudio que se desea hacer, tomando en cuenta la información que se ocupará para realizar el trabajo.

Al conocer los tipos de diagnóstico, se investigaron los tres tipos de proyecto que existen, eligiendo el proyecto pedagógico de acción docente pues es el que se adapta a nuestra propuesta de investigación ya que en él se analizan los problemas de los procesos cognoscitivos, afectivos, sociales y psicomotores, para después investigar el contexto.

Fue de vital importancia conocer el contexto en todos sus aspectos social, político, cultural y escolar, pues es fundamental ya que es donde se desenvuelve el niño en esta edad tan significativa para el ser humano, la etapa preescolar.

Dentro del contexto escolar se detectaron las problemáticas que existen dentro del aula, por lo cual se implementaron estrategias para solucionarlas.

Las estrategias implementadas estuvieron basadas en el programa de educación preescolar (PEP 2004), el cual tiene como propósito fundamental el proporcionar al niño una educación integral, pues se consideran todos los aspectos importantes que son determinantes para el desarrollo del niño en esta etapa, este programa está organizado en seis campos formativos los cuales cinco de ellos responden a dos aspectos y uno más a cuatro aspectos.

Al aplicar las estrategias que se seleccionaron como posible solución a nuestra problemática se obtuvieron los siguientes resultados:

Después de una clasificación de las estrategias (juegos y experimentos) se realizó la aplicación de cada una de ellas con un propósito primordial, “el lograr que los niños a través de juegos y experimentos comprendieran que las personas tienen diferentes necesidades, criterios y reglas de convivencia en los diversos ámbitos en los que participe”.

En las estrategias “juego y aprendo” “juego y experimento”, “juego y conozco figuras geométricas y números” se obtuvieron los siguientes resultados, en la actividad “trazo y conozco mi nombre” el niño identificó su nombre, escuchó y respetó la opinión de sus compañeros, aceptó, y participó en juegos conforme a las reglas establecidas, identificó y conoció las partes del cuerpo humano, en la actividad “conozco mi cuerpo”, supieron dialogar respetando la opinión de sus compañeros.

En la actividad “hábitos de higiene”, creó su propia iniciativa y participó en la exposición de sus tareas de investigación, respetó a sus compañeros al momento de participar en las actividades realizadas, en la actividad “qué animales y plantas de mi comunidad conozco”, expresó curiosidad por saber y conocer acerca de plantas y animales de contextos diversos, describió y clasificó las características de animales y plantas que conoce. En la actividad “los colores” observó e identificó que colores se utilizaron para dicha combinación, participó y respetó el orden que se le indicó al momento de combinar colores.

En la actividad “la flor mágica”, participó y expresó interés, curiosidad por saber y conocer acerca de cómo se alimentan las flores, compartió y respetó turnos al momento de hacer las mezclas, observó y registró los cambios que sufrió durante el proceso.

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

- Que el docente para enseñar no basta con pararse frente a los niños, tener un gis o plumones en la mano, un pizarrón o pintarrón, y empezar a mandar sobre las cosas que se van hacer; y transmitir esa desconfianza en los niños, sino todo lo contrario se necesita principalmente ser amigo de los niños que les brinde confianza, atención, amor, respeto y sobre todo permanecer constantemente actualizados para que el aprendizaje de los niños a parte de ser motivantes se logre que los apliquen en su vida diaria, es ahí donde se nota el aprendizaje significativo que el docente debe conocer que faciliten el aprendizaje del alumno y es necesario que sepa también como aplicar a la práctica las estrategias para mantener interesados a los niños en el proceso de aprendizaje, mediante actividades novedosas, adecuadas e interesantes para ellos.
- Tomar en cuenta los conocimientos adquiridos por los niños, lo que permite comprender mejor los temas nuevos.
- Utilizar la estrategia del juego y experimentos es muy divertido para todos, lo que sería una buena manera de que ellos aprendan de una forma fácil y divertida.
- Dicha estrategia solo tiene un toque mágico de creatividad, novedad, imaginación y sobre todo lo importante que fueron diseñadas partiendo de la realidad de los niños, por tal motivo, se cumplió el propósito de esta investigación

En general en las tres estrategias implementadas se obtuvieron resultados satisfactorios respondiendo en un 95% de manera positiva al realizar las actividades, es por eso que se considera el juego en esta propuesta, como una herramienta eficaz para el proceso enseñanza y aprendizaje del niño en la etapa preescolar. El resultado de la aplicación resultó favorable, se logró el propósito, los niños demostraron haber aprendido con mucha facilidad, las actividades que se propusieron para lograr el propósito planteado.

Bibliografía.

1. Educación basada en competencias nociones y antecedentes, México 2005
2. En que y como aprender. Necesidades básicas de aprendizaje y contenidos curriculares, México, SEP
3. SEP, "PEP 2004", SEP. México, 2004
4. SEP/UPN, Aplicación de la alternativa de innovación, SEP/UPN, México 2007
5. SEP/UPN, El juego SEP/UPN, México 1995
6. SEP/UPN, El niño y la ciencia, SEP/UPN, México, 1995
7. SEP/UPN, Contexto y valoración de la práctica docente propia, SEP/UPN,
8. SEP/UPN, Hacia la innovación Antología Básica SEP/UPN, México 2009
9. SEP/UPN, investigación de la práctica docente propia, SEP/UPN, México 2007
10. SEP/UPN, Proyectos de innovación, SEP/UPN. México 2007
11. bvs.sld.cu/revistas/ems/vol11_2_97/ems05297.htm 11 de octubre de 2011.
12. <http://www.buenastareas.com/ensayos/Actividades-Ludicas/1461594.html> 24 de noviembre de 2011.
13. <http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/0300/322.ASP> 24 de noviembre de 2011.
14. innovemos.wordpress.com/.../la-teoría-del-aprendizaje-y-desarrollo-d... 15 de noviembre de 2010.
15. platea.pntic.mec.es/~jaam/convivir/familia.html 23 de noviembre de 2011
16. www.ludica.org/ 23 de noviembre de 2011.

17. www.monografias.com › Educación. 22 de abril 2010.
18. www.monografias.com › Epistemología 24 de noviembre de 2011.
19. www.monografias.com › Psicología 23 de noviembre de 2011
20. www.portaldetecompan.com 15 de noviembre de 2010
21. www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/.../Observacion_ppt.pdf 21 de febrero de 2011.
22. www.uv.es/mari/comunicaciop.htm 26 de octubre 2010.

Anexo 1

Entrevista a los niños del 2º grado, grupo "A" del Jardín de Niños José Espinoza Rivera; para saber sus gustos en las actividades.

1º ¿Qué es lo que te gusta de las actividades que realizas en el salón?

2º ¿Qué es lo que no te gusta de las actividades que realizas en el salón?

¿Por qué?

3º ¿Dentro del salón de clases te gusta trabajar en equipo o solo?

¿Por qué?

4º ¿Te gusta jugar con tus compañeros?

¿Por qué?

NOMBRE DEL NIÑO _____

Anexo 2
Contexto del Jardín de Niños José Espinoza Rivera.



Salón de 2º grado, grupo "A"



Salón de 2º grado, grupo "B"



Salón de 3º grado, grupo "Único"

Anexo 2



Baños.



Área de juego.



Cancha de basquetbol.



Patio cívico.

Anexo 2.



Cocina



Desayunadores.



Alberca.

Anexo 3
Diario de campo.

Hoy 05 de marzo de 2010 primeramente se realizo el saludo y bienvenida, despues se hizo el pago de lista, lo cual asistieron 20 niños.

Despues se comenzo con la clase que consistio en mostrarles unas imagines de instrumentos musicales las cuales eran -GUITARRA, -TUBA, -TAMBOR, -VIOLIN, -FLAUTA, (TODOS ESTOS INSTRUMENTOS LA MAYORIA DE LOS NIÑOS SABIAN SU NOMBRE). SE LES MOSTRO LA IMAGEN CON LAS BAQUETAS DEL TAMBOR (NINGUN NIÑO SUPO QUE ESOS PALITOS SE LLAMABAN BAQUETAS).

ENSEGUIDA SE LES MUESTRAN DOS FIGURAS PARECIDAS (BANDOLON Y VIOLONCELLO) SE LES PREGUNTO QUE SI ERAN LO MISMO? (EN ESTE MOMENTO MELISA INTERRUMPE LA CLASE, PORQUE JOSÉ LA ESTABA MOLESTANDO) LA CLASE CONTINUO, DESPUES DE QUE LAS IMAGINES QUE SE LES MOSTRO NO SUPIERON EL NOMBRE DE ELLOS. LOS NIÑOS PREGUNTARON ¿MAESTRA COMO SE LLAMAN? LO QUE SE LES DIJO QUE UNO ERA BANDOLON Y EL OTRO UN VIOLONCELLO Y QUE ESTOS TAMBIEN SON INSTRUMENTOS MUSICALES).

MAS ADELANTE SE LES DIO UNA IMAGEN CON UN INSTRUMENTO MUSICAL (GUITARRA, FLAUTA, TROMPETA, ETC.) (LA CLASE VUELVE SER INTERRUPTIDA AHORA POR YAHIR Y ALEXIS, POR QUE ALEXIS LE QUITO UN COLOR A YAHIR, Y DESPUES MARLEN Y CECILIA SE PELEARON, MARLEN PELLIZCO A CECILIA POR QUE CECILIA LE DIJO A MARLEN QUE SU TRABAJO ESTABA FEJO). A ESOS NIÑOS SE LES DIJO QUE NO DEBIAN DE ESTAR PELEANDO QUE TODOS SOMOS AMIGUITOS Y QUE AL KINDER NO SE TIENE QUE PELEAR.

- SALIERON AL RECESO. -

AL REGRESAR DEL RECESO, EN EL SALON SE ENTREGARON LAS HOJAS QUE COLOREARON, Y SE LES DIO UN RECADO PARA SUS PAPAS, (EL CUAL SURGIO OTRO CONFLICTO ENTRE DANIEL Y BRYAN, POR QUE BRYAN LE QUITO EL RECADO A DANIEL). LO CUAL SE LE PREGUNTO A BRYAN POR QUE SE LO HABIA QUITADO, LO QUE BRYAN DIJO ES QUE EL MIO SE ME PERDIO, POR LO QUE SE LE DIJO A BRYAN QUE NO VOLVIERA HACER ESO QUE ESTABA MAL, QUE PARA LA OTRA ME TENIA QUE AVISAR.

- HORA DE SALIDA -

Anexo 4

Conociendo, identificando y trazando mi nombre.

Yessenia

Yessenia

Anexo 5
Decoración de tarjetas con su nombre.



Jugando a identificar algunas letras de su nombre.



Anexo 6

Conociendo el cuerpo humano y jugando a armar muñecos con plastilina, material didactico y de papel.



Presentación de una lamina del cuerpo humano.



Jugando a armar muñecos de plastilina.



Jugando a armar muñecos con el material didáctico del Salón.

Anexo 6

Jugando a armar muñecos de papel.



Anexo 7

Jugando a bailar (señalando la parte del cuerpo humano que le indicaba la canción).



Jugando memorama del cuerpo humano.



Anexo 8
Observando videos sobre hábitos de higiene.



Anexo 8
Recortando cartas de hábitos de higiene.

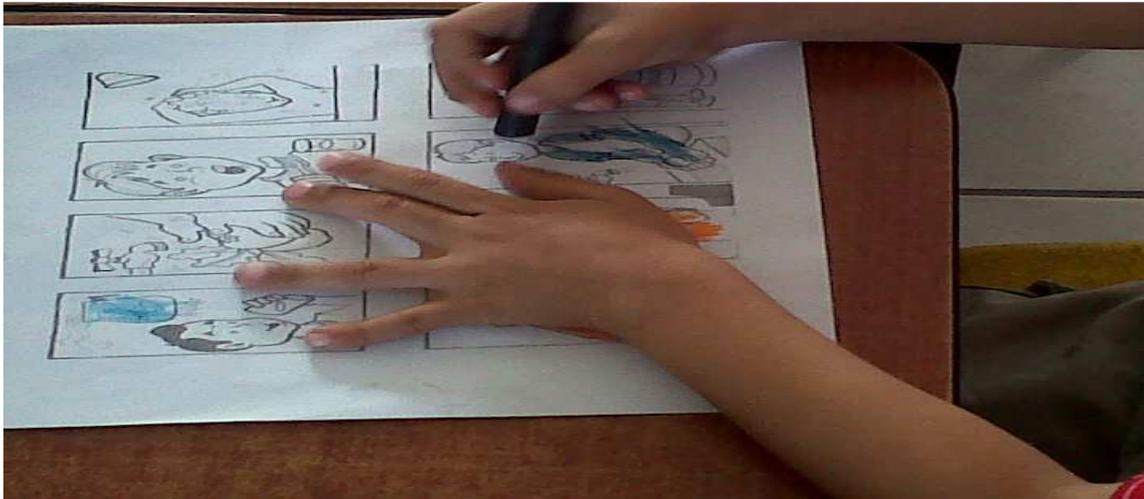


Anexo 9

Jugando a la papa caliente con las cartas de los hábitos de higiene.



Anexo 9
Realizando el cartel de los hábitos de higiene.



Anexo 10
Jugando a los hábitos de higiene.



Anexo 11
Jugando a reconocer hábitos de higiene.



Anexo 12

Participación en la exposición de sus tareas que realizaron en su casa con ayuda de sus papas, sobre ¿Qué plantas y animales de mi comunidad conozco?.



Anexo 13
Clasificando plantas y animales.



Anexo 14
Jugando a el mundo.



Anexo 15

Realizando máscaras del animal o planta que más le gusto (todos los niños decidieron hacer un animal)



Anexo 15

Jugando con la máscara a imitar el animal que realizaron.



Anexo 16
Coloreando dibujos con sus colores favoritos.



Anexo 17
Experimento combinando pintura de colores.



Anexo 18
Jugando con aros de colores.



Anexo 19

Experimento realizando mezcla para hacer burbujas. (mezclando agua y jabón)



Anexo 20
Jugando y experimentando con burbujas.



Anexo 20

Registro del material que utilizaron y lo que hicieron para realizar burbujas.

Yahir

KAT



Anexo 21

Vaciando agua a un vaso para realizar el experimento flor mágica , donde se logro que respetaran turnos sin que les tuviera que decir que lo tenían que hacer.



Anexo 22

Continuando con el experimento flor mágica, al vaso con agua se le agregó pintura vegetal en polvo, los niños realizando la mezcla.



Anexo 22

Después se les dio una flor la cual introdujeron al vaso.



Enseguida se colocaron en un lugar donde no las estuvieran moviendo, para al siguiente día observar la flor.



Anexo 23

Al siguiente día, se observó el resultado del experimento de la flor mágica.



Anexo 23

Registro del material que utilizaron para la realización del experimento y cómo lo hicieron.



Sazmin.

Anexo 24

Experimentando con plastilina de colores (realizando la mezcla para hacer la plastilina de colores; con harina, sal, pintura vegetal, aceite y agua).



Anexo 25

Realizando con la plastilina de colores cosas que ellos se imaginaban o querían, por ejemplo hicieron monitos, flores, tortillas, bolitas, pulceras, anillos, etc.



Anexo 26
Conociendo, trazando y coloreando, figuras geométricas.



Anexo 26
Recortando y pegando figuras geométricas.



Anexo 27
Reconociendo figuras geométricas y conociendo el símbolo de los números.



Anexo 28
Jugando a encontrar figuras geométricas y números.



Anexo 29
Jugando al rey pide dentro del aula.



Anexo 29
Jugando al rey pide fuera del aula, esquivando conos.



Anexo 30
Jugando tangram.



Anexo 31
Exposición de las figuras formadas.

