



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

---

---

**UNIDAD UPN 162**

**"EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA CENTRAR LA  
ATENCIÓN DEL NIÑO PREESCOLAR"**

**BLANCA NOEMI CASILLAS VALENCIA**

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



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

---

---

**UNIDAD UPN 162**

**"EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA CENTRAR LA  
ATENCIÓN DEL NIÑO PREESCOLAR"**

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

**LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**

**PRESENTA:**

**BLANCA NOEMI CASILLAS VALENCIA**

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

## *Dedicatoria*

*Para mis padres Alma Delia Valencia Cisneros y Manuel Casillas Martínez por su interminable apoyo en todo momento de mi vida, por sus enseñanzas, consejos y por su eterna paciencia y perdón ante mis constantes errores.*

*A mi hermana Judith Adilene Casillas Valencia, por el amor y cariño que me ha dado, por su apoyo en mis momentos difíciles, siendo una de las personas que más quiero en la vida.*

*¡Gracias!*

## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>6</b>
 <b>CAPÍTULO I. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN</b>	
El docente como investigador.....	9
Paradigmas.....	11
Tipos de proyectos.....	17
Tipos de diagnóstico.....	19
 <b>CAPÍTULO II. CONOCIENDO LA COMUNIDAD</b>	
Conociendo la comunidad.....	22
Diagnóstico.....	27
Justificación.....	35
Problematización.....	36
Delimitación.....	38
Planteamiento del problema.....	39
Programa de educación preescolar 2004.....	41
 <b>CAPÍTULO III. ALTERNATIVA</b>	
Alternativa de solución.....	47
Estrategia 1, estrategia 2, estrategia 3.....	52
Evaluación.....	53
Estrategias con las cuales se pretende dar solución al problema.....	55
Actividad 1."Jugando a identificar mi nombre".....	56
Informe de la estrategia 1 - actividad 1.....	57

Actividad 2. “Jugando a imitar a los animales que tenemos en casa” .....	60
Informe de la estrategia 1 - actividad 2.....	61
Actividad 3. “Juego y descubro mis sentidos” .....	64
Informe de la estrategia 1 - actividad 3.....	65
Actividad 4. “Jugando a la lotería”.....	69
Informe de la estrategia 2 - actividad 4.....	70
Actividad 5. “Juego y clasifico” .....	73
Informe de la estrategia 3 - actividad 5.....	74
Actividad 6. “Jugando con dados” .....	77
Informe de la estrategia 2 - actividad 6.....	78
Actividad 7. “Jugando con figuras geométricas”.....	81
Informe de la estrategia 3 - actividad 7.....	82
Actividad 8. “Jugando memoria” .....	86
Informe de la estrategia 2 - actividad 8.....	87
Actividad 9. “Juguemos a la tiendita” .....	90
Informe de la estrategia 3 - actividad 9.....	91
Sistematización.....	95
Informe general de la experiencia vivida en la aplicación de la alternativa.....	100
<b>CONCLUSIONES</b> .....	103
<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	105
<b>ANEXOS</b> .....	107

## INTRODUCCIÓN

El desinterés lo entendemos como la falta de motivación, de energía y de entusiasmo por lo que se hace, llevando esto a la improductividad. Por ello dentro del ámbito educativo lo vemos como un factor que obstaculiza el desarrollo y el proceso de aprendizaje de los alumnos, provocando enfado, desgane y aburrimiento, teniendo como resultado que los alumnos no lleven a cabo las actividades, las cuales pensamos como las acciones que se implementan dentro del aula y que llevan un determinado fin en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Una de las situaciones dadas en el aula de educación preescolar así como en otros niveles educativos es “el desinterés de los niños en las actividades diarias dentro del aula” pues en nuestra experiencia en distintos jardines pudimos ver reflejado el desinterés de la siguiente forma, los niños no prestaban atención a las indicaciones durante la clase, no desarrollaban las actividades, la falta de participación en clase, y el material que se les daba para trabajar no lo cuidaban, estaban en constante movimiento, debido a esto la investigación presentada a sido enfocada al problema ya mencionado.

Para llevar a cabo dicha investigación consideramos necesario conocer primero la metodología existente, esto con el propósito de identificar y poder elegir el método más adecuado para el desarrollo de la investigación. Por ello en el capítulo I se abordan los tipos de paradigmas, los tipos de proyectos y los tipos de diagnóstico y se hace mención de la elección de cada uno de ellos.

Una vez conocida la metodología en el capítulo II fue fundamental conocer la comunidad, el contexto para darnos cuenta de los aspectos que influyen en el proceso del desarrollo de los niños, del grupo en el cual realizamos nuestra práctica docente. El diagnóstico fue esencial y a través de este y de las observaciones se identificó el problema el cual justificamos y delimitamos para precisar el objeto de estudio y de esta forma buscar la mejor alternativa de solución.

En el capítulo III para darle una respuesta al problema se diseñó una alternativa de solución tomando como herramienta fundamental el juego, ya que lo consideramos un instrumento importante para llamar la atención del niño, por ello nos preocupamos por el tipo de juego utilizado, entre los cuales se hacen mención del juego de reglas, de mesa y los juegos cooperativos.

Después de haber diseñado y aplicado las estrategias fue esencial utilizar la evaluación para darnos cuenta de los alcances logrados, luego se realizó la sistematización de los resultados para presentar nuestro informe general de la experiencia vivida.

Nuestro propósito es que los niños se interesen por las actividades diarias dentro del aula para que obtengan un aprendizaje significativo, tomando en cuenta que motivarlos por medio del juego es importante para que los niños realicen las actividades ya que es un factor de enseñanza aprendizaje.

Por lo tanto lo fundamental de esta investigación está centrado en el juego como alternativa para la solución del problema, pues a través de este se ofrece a los niños la oportunidad de variar y enriquecer sus experiencias y de adquirir sus conocimientos.

# CAPÍTULO I

## METODOLOGÍA DE

## INVESTIGACIÓN

## **El docente como investigador**

La educación siempre ha sido un tema complejo y hoy en día no es la excepción pues demanda la necesidad de proponer soluciones para su mejoramiento, por ello es necesario que el docente a través de su práctica reflexione, se dé a la tarea de investigar las dificultades de su quehacer que afecten el proceso de enseñanza-aprendizaje, para poder plantear alternativas de solución y lograr cambios.

Por lo tanto el mejor camino que tiene el profesor para detectar, buscar, diagnosticar y solucionar diferentes problemáticas educativas es a través del proceso de investigación.

Pero el trabajo diario en el aula, la rutina, el miedo al cambio y al ser criticados hace que abandonemos lo importante que es reinventar la educación a partir de nuestros problemas.

Si los profesores reflexionan y recapacitan en la tarea que tienen de poder cultivar las nuevas generaciones, de crear un mundo mejor para que los alumnos puedan desarrollar sus ideales, se llegaría a lograr la innovación pedagógica.

Por ende los docentes están destinados a investigar sobre las necesidades de estas nuevas generaciones, de esta actual sociedad que requiere nuevas competencias, tanto personales como sociales para poder enfrentarse a la vida diaria.

Para ello el profesor debe tener una actitud crítica, ser consciente que solo él es el que puede llevar a cabo la investigación, ya que es quien está inmerso en las actividades diarias del proceso de enseñanza aprendizaje.

Por tal motivo para poder realizar este proceso de indagación es fundamental conocer los diversos métodos de investigación existentes los cuales se mencionan a continuación. Pues para llevar a cabo cualquier tipo de investigación, existen varios paradigmas de acuerdo a los diferentes autores.

Por lo tanto para hacer investigación en la práctica docente se considera necesario conocer e identificar los diferentes paradigmas existentes en la metodología de investigación, considerando un paradigma como una forma de hacer investigación.

Según Guillermo Briones, *“es una concepción del objeto de estudio de una ciencia, de los problemas para estudiar, de la naturaleza de sus métodos y de la forma de explicar, interpretar o comprender los resultados de la investigación realizada”*<sup>1</sup>

Sin embargo, encontramos diferentes clasificaciones, algunos autores solo se enmarcan en la clasificación y división entre el enfoque cuantitativo y el cualitativo; por lo que se hace preciso abordar estos dos paradigmas los cuales tienen diferencias bien marcadas.

En el paradigma cuantitativo se tiene que llegar a resultados concretos y objetivos cuantificables ya que está basado en el método científico, en investigaciones reales por lo cual está ligado con el positivismo.

Mientras que el paradigma cualitativo da la oportunidad de hacer una investigación centrada en investigación de campo, dando la oportunidad de interpretar, y relacionarse con el objeto de estudio, los fenómenos que aquí se pueden analizar, se enfocan más a hechos sociales. Este paradigma está relacionado al interpretativo y crítico; los cuales se mencionan de acuerdo a la clasificación de Carr y Kemmis.

La clasificación de Carr y Kemmis, considera tres paradigmas en relación entre la teoría y práctica. Los cuales son: paradigma positivista, paradigma crítico y el paradigma interpretativo, paradigmas considerados como triángulo paradigmático

---

<sup>1</sup> RICO Gallegos Pablo, *“el paradigma”*, En: Antología Básica Investigación de la práctica docente propia, SEP-UPN, Mexico, 2007, p.64

## Paradigmas

Paradigma positivista. Este paradigma es lineal está basado en la ciencia en todo lo comprobable y verificable:

*“la teoría orienta a la práctica. Las teorías sociales y en particular las teorías educativas deben ser conformes a las normas y criterios científicos. Las teorías científicas deben ser explicativas y predictivas. Aceptan como ortodoxia al método hipotético-deductivo: la investigación científica consiste en proponer hipótesis, en forma de leyes generales, y su validación resulta del contraste de sus consecuencias teóricas (deductivas) con las observaciones experimentales.”<sup>2</sup>*

El positivismo lo podemos relacionar con lo cuantitativo y con lo científicista, ya que busca la objetividad a través del método científico. Por lo tanto siempre buscará resultados independientes de las ideas subjetivas de los individuos. Para este enfoque se llega a la realidad a través de un método específico. Por tal motivo no se eligió para el desarrollo de esta investigación, ya que es muy difícil realizarla bajo este paradigma en sujetos pensantes. Pues se basa en estadísticas, hipótesis y en la observación experimental.

Paradigma crítico. Alrededor de las críticas al positivismo surge como un referente lo que es este paradigma a partir de una teoría crítica sustentada en los desarrollos teóricos de la escuela de Frankfurt. *“En este paradigma se considera la unidad dialéctica de lo teórico y lo práctico.”<sup>3</sup>* El cual podemos relacionar de acuerdo con algunos autores con el enfoque ideológico o como lo llama Masterman sociológico.

Dicho paradigma conjuga la teoría y la práctica, donde a través de la crítica podemos dar solución a una investigación, por lo que se comprende que su finalidad es la transformación de una investigación.

---

<sup>2</sup> RICO Gallegos Pablo, “el paradigma”, En: Antología Básica Investigación de la práctica docente propia, SEP-UPN, Mexico, 2007, p.69

<sup>3</sup> ídem

Paradigma interpretativo. El objetivo que tiene este paradigma es profundizar conocimientos y comprensión de cómo se perciben las cosas en la vida social y experimenta como ocurren los hechos.

*“En la tradición interpretativa se sustituyen los ideales teóricos de explicación, predicción y control por lo de comprensión, significado y acción. Su finalidad no es buscar explicaciones causales o funcionales de la vida social y humana, sino profundizar nuestro conocimiento y comprensión de porque la vida social se percibe y experimenta tal como ocurre.”<sup>4</sup>*

Este enfoque paradigmático también denominado cualitativo, igualmente lo podemos llamar constructivista, hermenéutico o de constructos. En una investigación el paradigma interpretativo solo interpreta y comprende la realidad a diferencia del crítico este no da solución a una problemática. Si en algún momento dado se quiere dar solución se puede hacer, sin embargo este paradigma no lo pide es opcional.

Para conocer un poco más los diferentes criterios sobre los paradigmas ya mencionados, se citan algunos autores más. Entre ellos está Thomas Popkewitz y Sparkes.

Paradigma empírico analítico, (ligado al positivismo).Este paradigma busca el conocimiento como válido sólo cuando es objetivo, es decir independiente de quien lo descubre, a través de estadísticas, y métodos cuantificables. Por lo tanto todas las investigaciones fundamentadas por este paradigma se orientan a la comprobación. Según Popkewitz *“la finalidad de las ciencia sociales debe ser semejante a las de las ciencias físicas y biológicas, para ello debe despojarse de premisas religiosas y dogmáticas, la premisa para hacer valido un conocimiento debe basarse en lo observable (empírico) siendo este conocimiento analítico, en vez de sintético.”<sup>5</sup>*

---

<sup>4</sup> RICO Gallegos Pablo, “el paradigma”, En: Antología Básica Investigación de la práctica docente propia,SEP-UPN,Mexico,2007,p.70

<sup>5</sup> <http://mayeuticaeducativa.idoneos.com/index.php/348497> 17/05/2010

Por ello dentro del ya mencionado paradigma el sujeto no se relaciona con el objeto de investigación y los hechos sociales son tratados como cosas, pues rechaza la intuición. Sparkes dice que *“la premisa básica de los positivistas es que el mundo social existe como una entidad empírica que es externa e independiente de la apreciación que un individuo tenga de ella.”*<sup>6</sup> De esta manera el autor ve al positivismo como una forma absolutamente real independientemente de la subjetividad del individuo

Paradigma simbólico. Para realizar una investigación dentro de este paradigma el investigador solo deberá describir las acciones, comprender las razones de las personas para descubrir la realidad. Popkewitz, *“define a la sociedad como una realidad que se crea y que se mantiene a través de interacciones simbólicas y pautas de comportamiento.”*<sup>7</sup>

Las investigaciones en este paradigma intentan interpretar y comprender la conducta humana sin determinar solución.

A este paradigma también lo podemos llamar interpretativo, cualitativo o hermenéutico. Según Sparkes (1992) *“los seguidores de este modelo consideran que existen múltiples realidades y que la mente, vía sus categorías determinantes, juega un papel central en su configuración y construcción.”*<sup>8</sup>

Este paradigma intenta quitar las generalidades científicas que se dan dentro del positivismo como son el rigor y el control, y así poder ser una opción para la investigación de la realidad social.

En una investigación que se desarrolle en este tipo de paradigma el investigador pasa a formar parte del grupo a investigar mediante la observación participante y así mismo poder entender la problemática.

---

<sup>6</sup> [http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/08145172066869039710046/007786\\_3.pdf](http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/08145172066869039710046/007786_3.pdf) 17/05/2010

<sup>7</sup> <http://mayeuticaeducativa.idoneos.com/index.php/348497> 17/05/2010

<sup>8</sup> ídem

Paradigma socio-crítico. Este paradigma parte de la necesidad de una realidad individual incluyendo los valores, juicios e intereses de la humanidad. Según Popkewitz (1988) *“la ciencia crítica busca desmitificar los modelos dominantes de conocimiento y las condiciones sociales que restringen las actividades prácticas del hombre, y su función es la de comprender las relaciones entre valores, interés y acciones.”*<sup>9</sup>La investigación dentro de este paradigma busca la transformación para la mejora.

Sparkes (1992) *“comenta que existen orientaciones muy diversas dentro del paradigma crítico, entre las que se incluyen algunas tradiciones orientadas ideológicamente..., formas de investigación participativa y otras basadas en distintas teorías críticas.”*<sup>10</sup>Por ello da a los investigadores la oportunidad del análisis crítico y reflexivo por lo tanto ofrece respuestas a las problemáticas presentadas. Esto con ayuda de la investigación acción, observación participante e investigación colaborativa, todas estas con el propósito de desarrollar una investigación real.

Así la labor del investigador consiste en el análisis de una problemática para dar solución y así obtener una alternativa de cambio. En esta investigación dentro de la práctica docente el paradigma a utilizar es el paradigma crítico ya que en dicha investigación lo que se quiere es hacer una transformación e innovación ante una problemática.

Es el enfoque que da la facilidad para la búsqueda de soluciones ante la problemática que se suscite. Porque permite hacer la investigación a través de la metodología investigación –acción.

El paradigma crítico mediante el uso de la dialéctica donde conjuga la teoría y la práctica, permite llevar a cabo estrategias de solución para la transformación de la investigación.

---

<sup>9</sup> [http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/08145172066869039710046/007786\\_3.pdf](http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/08145172066869039710046/007786_3.pdf) 17/05/2010

<sup>10</sup> ídem

Por tal motivo se dan a conocer más ampliamente dicho paradigma. La investigación acción se encuentra dentro de los enfoques de corte cualitativo como lo menciona Thomas Khun.

La investigación acción es una forma de hacer investigación que permite relacionar el estudio de los problemas en un contexto determinado con programas de acción social, de modo que se logren de forma simultánea conocimientos y cambios sociales, que requiere de una acción la cual busca una mejora, “*es de carácter cíclico*.”<sup>11</sup> Pues forma un proceso continuo un espiral que tiene el potencial de continuar indefinidamente. Donde se van presentando los momentos de problematización, diagnóstico, el diseño de la propuesta de cambio, la aplicación de la propuesta y la evaluación.

Por lo tanto en la práctica educativa es un proceso de auto reflexión sobre sí mismo. Pues la reflexión es lo fundamental ya que contribuye a la formación de docentes más críticos y reflexivos.

Por lo antes mencionado aquí se describen los momentos o pasos de la investigación- acción.

#### 1.- Problematización.

Tomando en cuenta que el quehacer educativo se desenvuelve en escenarios donde se descubren problemas prácticos, lo lógico es que se inicie a partir de un problema de este tipo, en esta investigación se presentó como el hecho que dificultaba el logro de los propósitos planteados dentro del aula.

Se analizó, y cuestionamos nuestro quehacer docente dentro del aula, y de esta manera logramos identificar algunas problemáticas, lo cual nos permitió ver la realidad.

---

<sup>11</sup> LATORRE Antonio, “*el proyecto de investigación acción*” En: Antología Básica Contexto y valoración de la práctica docente propia, SEP-UPN, Mexico,2008, p46

## 2.- Diagnóstico.

Luego que se ha detectado y formulado el problema que será el eje del proceso de investigación, se debe realizar la recopilación de información la cual ayudara para un diagnóstico claro de la situación.

Para llevar a cabo el diagnóstico, se estuvo observando a los niños durante el desarrollo de las actividades durante varios meses, y todo lo acontecido se fue redactando en el diario de campo, de esta forma se hizo la recogida de datos, los cuales se analizaron y nos sirvieron para identificar las problemáticas existentes, y de esta forma detectamos y elegimos el problema de mayor importancia.

## 3.- Diseño de una propuesta de cambio.

Una vez que se ha analizado e interpretado la información, se reflexiona, se imagina y se piensa en las diferentes alternativas de trabajo para el diseño de las estrategias, que más adelante se llevaran a cabo como propuestas de cambio y de mejora. También se define un diseño de evaluación de la antes mencionada, esto para prever los indicadores y fines los cuales mostraran los alcances de la propuesta.

La propuesta se diseñó pensando en la mejor solución para el problema, por ello para diseñar las estrategias, se partió de los intereses de los niños, llevándonos esto a tomar como eje fundamental el juego el cual se presenta como un medio para el interés y aprendizaje de los niños.

## 4.- Aplicación de propuesta.

Después que se diseñó la propuesta de acción, esta es puesta en práctica, sin embargo es importante entender que cualquier propuesta, debe ser pensada en un sentido hipotético pues se abre una nueva manera de intervenir, un intento de cambio de innovación de la práctica que debe estar en constante análisis, evaluación y reflexión.

La aplicación de la alternativa de solución se realizó en un tiempo de seis meses dentro de los cuales se estuvo desarrollando las estrategias antes diseñadas, dichas actividades se estuvieron evaluando para darnos cuenta de los alcances logrados.

## 5.- Evaluación.

Como ya se mencionó la investigación acción es un proceso cíclico en espiral por ello la evaluación debe ser empleada en cada momento al igual que al final de cada ciclo, facilitando de esta forma una retroalimentación a todo el proceso.

La evaluación se realizó desde el momento de iniciar con la aplicación de las estrategias, durante su desarrollo y al final de estas, como ya se mencionó con el propósito de ver los alcances logrados y avances de cada uno de los niños.

La investigación-acción es definida como *“un proceso progresivo, que procede paso a paso en busca de la mejora y de una mejor calidad de la enseñanza”*<sup>12</sup> es uno de los enfoques dentro de la investigación más utilizados para estudiar y transformar la práctica educativa.

Después de haber expuesto los diferentes paradigmas para llevar a cabo una investigación es necesario mencionar los tipos de proyectos existentes, pues estos cambian de acuerdo con la dimensión pedagógica de la práctica docente que se investiga. Por ello es de gran importancia conocer e identificar cada uno de los proyectos para de esta forma poder elegir el más adecuado de acuerdo a las características de la investigación que se suscite.

## **Tipos de proyectos**

Mencionado lo anterior se consideran tres tipos de proyectos para desarrollar una investigación los cuales son:

- El proyecto de intervención pedagógica.

---

<sup>12</sup> LATORRE Antonio, *“el proyecto de investigación acción”* En: Antología Básica Contexto y valoración de la práctica docente propia, SEP-UPN, Mexico,2008, p47

- El proyecto de gestión escolar.
- Y el proyecto de acción docente.

El proyecto de intervención pedagógica, aborda las problemáticas relacionadas con el proceso de los contenidos escolares.

El proyecto de gestión escolar, está vinculado con los problemas de la institución educativa que afecten la calidad de la organización y funcionamiento de la misma.

El proyecto de acción docente, este aborda las problemáticas referentes a los procesos escolares, de igual forma se indagan problemas relacionados con los sujetos o el entorno escolar o del aula.

De los proyectos mencionados se decidió por el proyecto de acción docente ya que es el apropiado de acuerdo a las características de la problemática, dentro de la práctica, porque está relacionado directamente con los sujetos.

El proyecto de acción docente se entiende como *“la herramienta teórico-práctica en desarrollo que utilizan los profesores-alumnos para conocer y comprender un problema significativo de su práctica docente”*<sup>13</sup>

Consiste en analizar, reflexionar y problematizar nuestra práctica docente, como ya se mencionó *“problematizar es el proceso de cuestionamiento e interrogación del quehacer docente”*<sup>14</sup> para detectar, descubrir algún problema y después intentar una solución a la problemática establecida.

Dicho proyecto lo que pretende es la innovación tiene la intención de cambio, de transformación, de la realidad existente en la cual la actividad creativa e imaginativa entran en juego, por lo tanto su elaboración busca mejorar la calidad de la educación.

Este tipo de proyecto lo desarrollamos y va dirigido como ya se mencionó a los profesores-alumnos y *“nos permite pasar de la problematización de nuestro quehacer*

---

<sup>13</sup> MARCOS Daniel Arias, *“el proyecto pedagógico de acción docente”*, En: Antología Básica Hacia la innovación, SEP-UPN, Mexico, 2009, p64

<sup>14</sup> ibídem p.69

*cotidiano, a la construcción de una alternativa crítica de cambio que permite ofrecer respuestas de calidad al problema de estudio.”<sup>15</sup>*

El proyecto es de acción docente, porque nace de la práctica y es pensado para la misma práctica, es por ello que se desarrolla por los profesores- alumnos pues son los que están involucrados en el problema. Ya que el problema se da dentro del aula.

Y para ello es necesario realizar un diagnóstico entre los cuales están el diagnóstico participativo y pedagógico.

### **Tipos de diagnóstico**

El diagnóstico participativo se plantea *“como una investigación donde se describen y explican ciertos problemas de la realidad para intentar su posterior solución.”<sup>16</sup>*

Es el proceso que ayuda a conocer e identificar y explicar problemas y dificultades más relevantes de un grupo o sector social donde se está inmerso.

El diagnóstico pedagógico es considerado como un proceso el cual permite llegar a conocer al alumno, constituye una necesidad para el mejoramiento de la calidad de la educación pues *“trata de describir, clasificar, predecir y en su caso explicar el comportamiento del sujeto dentro del marco escolar. Incluye un conjunto de actividades de medición y evaluación de un sujeto (o grupo de sujetos) o de una institución con el fin de dar una orientación.”<sup>17</sup>*

Para realizar el diagnóstico se observó durante varios meses el comportamiento de los niños. Donde se recopiló información mediante el diario de campo que fue fundamental para la detección del problema

---

<sup>15</sup> ibídem p.64

<sup>16</sup> ASTORGA, Alfredo y Van Der Bijl, *“los pasos del diagnóstico participativo”*, En: Antología Básica Contexto y valoración de la práctica docente propia”, SEP- UPN, México, 2008, p. 149

<sup>17</sup> BUISAN S., Carmen y Ma. Ángeles Marín G, *“el diagnóstico en el proceso de enseñanza-aprendizaje”*, En: Antología Básica Contexto y valoración de la práctica docente propia”, SEP- UPN, México, 2008, p. 113

Por ello el diagnóstico pedagógico es el medio a través del cual, se consigue saber la conducta y condición de los niños dentro de la escuela, y de esta forma poder mejorar su educación. Para realizar este tipo de diagnóstico se toma en cuenta el contexto pues en este se encuentran los factores que influyen en cualquier situación educativa.

Durante el proceso de este diagnóstico se sigue la siguiente guía de procedimiento:

- a) *“Recogida de información.*
- b) *Análisis de la información.*
- c) *Valoración de la información (como fiable/valida) para la toma de decisiones.*
- d) *La intervención mediante la adecuada adaptación curricular y*
- e) *La evaluación del proceso diagnóstico.”*<sup>18</sup>

Por tal motivo el diagnóstico que se considero de gran ayuda para esta investigación fue el diagnóstico pedagógico, porque es el más adecuado pues se realiza dentro del plano educativo. Ya que el maestro tiene absoluta necesidad de conocer sus alumnos para orientar apropiadamente todas las acciones que conforman el aprendizaje. Y el resultado de este conocimiento se da a través del diagnóstico.

---

<sup>18</sup> RICARD Mari Molla, *“el diagnostico pedagógico”*, En: Antología Básica Contexto y valoración de la práctica docente propia, SEP-UPN, México, 2008, p 111

**CAPÍTULO II**  
**CONOCIENDO LA**  
**COMUNIDAD**

## Conociendo la comunidad

Una vez analizada la metodología de investigación que ayuda a toda persona a llevar a cabo una nueva búsqueda de información, es necesario partir de un diagnóstico para poder identificar y analizar los problemas existentes dentro de la práctica educativa y de esta forma poder tomar una decisión sobre, cuál será el problema más viable para darle solución.

Por ello podemos decir que el diagnóstico es de gran importancia porque permite definir el problema de investigación y nos ayuda a darnos cuenta de los factores que impiden el desarrollo y aprendizaje de los niños.

Por lo antes mencionado se realizó el diagnóstico pedagógico, el cual toma en cuenta, el medio donde se desarrolla el niño, como es la familia, la institución escolar y la sociedad, lo que llamaremos el contexto social ya que según 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”*<sup>19</sup>. Por tal motivo a continuación se hará mención del contexto, donde se llevo a cabo dicha investigación.

El conocer el contexto que rodea a esta investigación le da la posibilidad a toda persona de conocer la comunidad para poder entender el actuar de los involucrados en este proceso investigativo, por ello es necesario conocer el entorno donde el niño se desarrolla.

La investigación se llevó a cabo en el jardín de niños “Elsa Berenice Macedo García” que se encuentra ubicado en la calle Belisario Domínguez #1421 en la Colonia Vicente Guerrero en el municipio de Tecomán Colima.

Dicho municipio cuenta 116,939 habitantes y su vivienda en la zona urbana se construye principalmente con los siguientes materiales: ladrillo de barro, tabicón o

---

<sup>19</sup> [http://www.zona-bajio.com/DPyS\\_Anexo1.pdf](http://www.zona-bajio.com/DPyS_Anexo1.pdf) 1/10/2010

block, cemento, varillas, láminas de asbesto. En el medio rural son usadas la madera y palma.

Su localización en la porción sureste del estado. Limita al Norte con los municipios de Coquimatlán y Colima, al Sur con el Océano Pacífico, al Este con el Municipio de Ixtlahuacán, al Oeste con el de Armería y al Sureste con el Estado de Michoacán. Y Ocupa una extensión territorial de 834.77 km<sup>2</sup> que corresponden al 13.70 por ciento de la superficie estatal.

En lo que respecta en el Valle de Tecomán, cuenta con los “Perritos Bailarines” que se ubican en la glorieta carretera “Cerro de Ortega Playa Azul”, en la entrada del municipio está enmarcada por una bellísima obra de arte del escultor Sebastián, el cual lleva como nombre “El Árbol de la Vida” y representa la fuente más importante del sustento de la entidad. Y en arquitectura moderna tiene el templo de Santo Santiago Apóstol y la fuente ubicada en el jardín principal del municipio.

Entre las tradiciones y costumbres de este municipio se encuentran la fiesta de la Candelaria o de la Purificación, novenario que se lleva a cabo 40 días después de la Navidad y termina el 2 de febrero.

Así como la feria costeña con exposición agrícola, ganadera y comercial que se celebra del 24 de enero al 2 de febrero. El 2 de febrero es tradición llevar a la Virgen de la Candelaria "en andas" y recorrer toda la ciudad para devolverla a la iglesia principal. Y el 25 de julio los trabajadores del campo festejan a Santo Santiago, patrón titular de la parroquia de Tecomán.

La comunidad donde se encuentra asentada la escuela cuenta con la mayoría de los servicios públicos: luz, drenaje, agua potable, entre otros; así con una gran variedad de comercios que ofrecen a la población artículos de primera necesidad, como: alimentos, vestido, calzado, artículos para el hogar, papelerías, ferreterías, muebles y materiales para construcción, siendo de esta misma de donde provienen los alumnos a quienes se les presta el servicio educativo.

Las escuelas no progresan si no están activamente inmersas en su contexto, haciendo aportaciones y respondiendo a los problemas cotidianos. Pues es donde los alumnos están inmersos por ello es necesario conocer los aspectos políticos, económicos, sociales y culturales, que influyen en el proceso del desarrollo de los infantes.

Dentro del aspecto socio- económico, el plantel se encuentra ubicado en una colonia donde el nivel socio-económico es bajo y la mayoría de los padres de familia trabajan por temporadas en el corte de limón, mango o tamarindo por lo tanto es solo durante este tiempo que están empleados y tienen seguro su ingreso económico, lo que repercute en el desarrollo del niño, pues se le dan mayor importancia al trabajo ya que no cuentan con empleo estable y esto hace que los niños duren más en adaptarse y no lleguen a interesarles las actividades lo cual se ve reflejado en su actitud principalmente.

En lo que respecta al aspecto político, el jardín de niños se vincula con las siguientes instancias que brindan apoyo incondicional para el buen desempeño de nuestro trabajo tales como la Secretaria de Educación Pública, que comprenden supervisión escolar, centro de maestros y USE; y fuera de esta se cuenta con el apoyo de Gobierno del Estado e instituciones públicas tales como el H. Ayuntamiento, Casa de la Cultura, Protección Civil, Cruz Roja, Seguridad Pública y Vialidad, Secretaria de Salubridad y Asistencia por nombrar algunos.

Ya que las diferentes autoridades educativas y políticas deben conocer al igual que los habitantes de la localidad todas las necesidades del plantel educativo, ya que repercute en la educación y en los resultados de acuerdo a lo planeado.

En el aspecto cultural, los padres de familia de estos niños son muy pocos quienes tienen estudios terminados dando un nivel bajo de escolaridad. Debido al alto analfabetismo que existe en la población adulta (padres de familia) existen problemas de desintegración familiar en donde se llegan a presentar maltrato familiar (psicológico y físico).

Por lo que la mayor parte del tiempo lo dedican a su trabajo de campo no juegan ni conviven con sus hijos, ya que el poco tiempo que les queda lo dedican a las actividades del hogar.

También las costumbres y formas de vida son factores que influyen en el desarrollo del niño, sin embargo los medios masivos de comunicación como el caso de la televisión, influye determinadamente y es un monstruo con el cual se enfrenta tanto la educación formal y no formal estableciendo una lucha constante, donde solo ofrece programas de escaso valor cultural, en cambio permanece la violencia, las telenovelas con tendencia a la pornografía, existiendo otros programas de beneficio que por el bajo grado de cultura con el que se cuenta se hace aburrido y se prefiere cambiar de canal .

La cultura es la base para a crecentar los valores morales y éticos de la comunidad y por consiguiente de los niños.

En el aspecto social, las personas no podemos vivir asiladas, esto se debe a que necesitamos interactuar, socializarnos y comunicarnos con los demás.

Los problemas sociales que se presentan en la comunidad son drogadicción, ya que se han manifestado situaciones como encontrar dentro de la escuela jeringas, bolsas con resistol amarillo y navajas. Algunos familiares llevan a los niños al jardín en circunstancias poco favorables. También se ha dado el caso de homicidios entre familiares de los alumnos ya sea por violencia familiar o engaños entre parejas, maltrato infantil y manejo de drogas y robos en la comunidad.

Por ello muchos de los problemas de hoy dependen de la falta de adaptación del individuo, tanto en el campo moral como en los demás.

Y es en esta etapa de educación preescolar donde el niño siente una necesidad de jugar por ello es importante tomar como punto de partida sus intereses pues es a través de este donde el niño va aprendiendo y adoptando las costumbres y tradiciones. Y de esta manera desarrollándose de acuerdo a las condiciones del medio en el que vive.

Por ende el contexto juega un papel importante en el niño por lo que sus factores son determinantes en la construcción de su propia imagen, pues es el medio donde el niño se desenvuelve, y donde va adquiriendo experiencias para su desarrollo y sus aprendizajes. Y el primer medio donde el niño tiene sus primeras experiencias es el núcleo familiar es ahí donde inicia su proceso de adaptación y conocimientos a través de las relaciones con los demás, y de esta manera cuando el niño ingresa a la escuela ya posee algunas habilidades sociales.

La función del jardín de niños es ofrecer un desarrollo integral a cada infante respetando su individualidad, fortaleciendo su personalidad y guiándolos en la adquisición de los valores.

La escuela también relaciona los agentes que en ella participan pues es necesario un trabajo en conjunto con los padres de familia, alumnos, maestros y directivos. Y con esto poder lograr su función, por tal motivo se hace necesario conocer el contexto que rodea al niño,

Una vez mencionado lo anterior se dan a conocer las características internas del jardín de niños "Elsa Berenice Macedo García" como ya se mencionó se encuentra ubicado en la calle Belisario Domínguez #1421 en la Colonia Vicente Guerrero en el municipio de Tecomàn Colima. Y tiene como clave 06EJN0028F del sistema estatal perteneciente a la zona escolar 04.

En cuanto a estructura el jardín de niños cuenta con 6 grupos, una dirección, una cocina, dos baños para niñas y dos para niños y con sus respectivos lavabos; un patio cívico techado con lámina de aluminio y piso firme, también existe un salón que se hizo con recursos del PEC el cual funciona como biblioteca escolar, y dos bodegas en las cuales se almacenan materiales didácticos e inmueble.

La institución cuenta con un cercado total de las instalaciones y dos puertas, la puerta principal y una trasera que solo es utilizada por el personal docente.

Los recursos materiales con los que cuenta el jardín de niños son: cuatro televisiones de 21 pulgadas, tres DVD, una video casetera, cuatro grabadoras, que son utilizadas

para algunas clases y actividades cuando así se requiere, una computadora de escritorio, un par de bocinas para computadora, 6 laptop mini, impresora, copiadora, cámara fotográfica, equipo de sonido, material plástico de ensamble, loterías, teatro, títeres, rompecabezas, paliacates, costalitos, sogas, zancos de plástico, túneles de lona, aros de manguera, juego del limbo, juego de obstáculos de plástico y material didáctico como películas en DVD, cds de ritmos cantos y juegos, Toc-Toc y bibliografía de apoyo para la realización de situaciones didácticas.

Con esto se sitúa al lector en el contexto de la investigación para que pueda entender de lo que se está hablando.

Por tal motivo el diagnóstico tiene un papel esencial porque da una idea general de lo que se está investigando.

## **Diagnóstico**

Durante el ciclo escolar 2008-2009 iniciamos nuestra práctica docente en el jardín de niños "Benito Pablo Juárez García" turno vespertino, en ojo de agua San Telmo Michoacán; en un grupo donde se trabajaban los tres grados, a los pocos meses de haber comenzado, se empezó hacer el diagnóstico por medio de las observaciones y analizando nuestra práctica docente, en donde pude darme cuenta que los niños se salían mucho del aula, jugaban mucho en lugar de hacer lo que se les pedía después de varias sesiones se pudo identificar la dificultad de tener los tres grados en un mismo grupo, ya que era difícil mantener la atención y el control del mismo por las distintas edades de los niños e intereses.

Se trabajaba con las mismas actividades para todos, los niños más pequeños los de nuevo ingreso, preferían levantarse de las sillas y se iban a tomar material ni si quiera escuchaban lo que se les estaba diciendo no trabajaban, los niños más grandes que cursaban el tercer grado trabajaban más, pero mientras ellos intentaban trabajar los más pequeños los estaban molestando pues ellos querían era estar jugando.

Durante las observaciones se logró observar que en el grupo mientras los niños mas grandes intentaban trabajar, los niños más pequeños lograban que se hiciera un desorden ya que no se estaban quietos ni un momento. Por ello el problema con el que inicie fue “lograr integrar a todo el grupo a las actividades” y más que nada a los niños de nuevo ingreso ya que eran los que más dificultades presentaban.

Los problemas con los niños de nuevo ingreso eran que todo el tiempo andaban bajando material, corriendo por toda el aula si se les daba alguna actividad para realizar no la trabajaban, o se salían a jugar a los columpios y cuando los niños mas grandes veían que se salían también ellos hacían lo mismo.

Sin embargo poco antes de que terminara el ciclo escolar tuve que cambiarme de jardín de niños ya que hubo cambio de docente por lo que no se le pudo dar seguimiento a la investigación.

Por lo tanto el ciclo escolar lo termine en el jardín de niños “Antonio Cortes” de San Vicente Municipio de Coahuayana Michoacán; turno vespertino en este jardín se trabajaban dos grados en un mismo grupo y un grado en otro.

Al cambiar de jardín hubo la necesidad de iniciar de cero durante el ciclo escolar 2009 – 2010 se comenzó nuevamente a realizar observaciones, con el grupo que se estuvo trabajando fue con el de los dos grados se trabajaba primero y segundo después de algún tiempo observando, nos pudimos dar cuenta que los niños más pequeños no se integraban a las actividades y que regularmente había niños que faltaban mucho.

Los niños de primer grado que son los más pequeños todo el tiempo querían estar agarrando cualquier cosa que les pareciera interesante por lo cual era difícil mantener su atención ya que querían andar caminando por todo el salón. Y si se les decía que se pusieran a trabajar decían que no, que no querían y se salían, cuando se estaba explicando alguna actividad aprovechaban para salirse del salón a jugar con el agua o con las llantas o se quedaban en los columpios. O si el niño era muy serio no se movía de su silla durante la clase.

Pero a los pocos meses de estar con la investigación en ese mismo ciclo escolar, se tomo la decisión de cambiar de jardín. El motivo fue por el interés de conocer y poner en práctica el programa de educación preescolar el pep 2004.

Por ello se estuvo trabajando en el jardín de niños "Benito Juárez" del Cerro de Ortega Colima; en el turno matutino aquí se trabajaba con un grupo de un solo grado.

Al llegar al jardín de niños durante el transcurso de cada jornada se estuvo realizando una serie de observaciones y haciendo las anotaciones en el diario de campo.

Luego de las observaciones podía percibir que había varios niños del grupo que eran muy dados a estarse peleando entre ellos empezaban como un simple juego mientras estaban trabajando y por estar jugando dejaban de trabajar y se levantaban de sus silla para seguir jugando según ellos a las luchas que después terminaban golpeándose, o de repente salían corriendo del salón, también se pudo observar que lo que más les gustaba era bailar, ya que siempre antes de entrar a clases se les ponía música y se baila junto con ellos y la mayoría de los niños querían que se repitiera varias veces.

Lo que se rescató de las anotaciones del diario fue que los niños ponían pretextos para no querer trabajar pues cuando se les daba el libro que tenían para colorear, algunos niños decían que no sabían hacerlo, que no podían o que no querían trabajar y se quedaban sentados pelando con el que tenían a su lado o les quitaban el material de trabajo y si se les llamaba la atención se enojaban y les rayaban los trabajos a sus compañeros.

Al terminar el ciclo escolar nos pudimos dar cuenta que los niños peleaban mucho en ocasiones por el simple hecho de estar molestando a quien estuviera a un lado o porque querían lo que el otro traía, que se distraían fácilmente por cualquier cosa que estuviera en el suelo como un pedazo de papel una hoja de un árbol, se tiraban al suelo y se acostaban para jugar o estar moviendo las sillas o golpeando con el lápiz y que el interés en las actividades era muy poco pues se levantan y no

realizaban lo que se les pedía, o no hacían nada porque no sabían que hacer decían que no sabían que es lo tenían que hacer y que preferían estar jugando.

Al inicio del ciclo escolar 2010 – 2011 ya no se nos dió la oportunidad de seguir con la investigación en ese jardín de niños por lo que nos vimos en la necesidad de continuar en el jardín de niños “Elsa Berenice Macedo García” turno matutino de la ciudad de Tecomán colima donde se trabajo con el grupo de segundo B. En el que se nos brindo el apoyo necesario hasta el término de la investigación.

Cuando llegamos al jardín de niños “Elsa Berenice Macedo García” todo el proceso del diagnóstico tuvo que ser iniciado nuevamente. Por ello para poder identificar los diferentes problemas que había en el aula, se hicieron observaciones directas (como se desarrollaban las actividades) y en las cuales el diario de campo fue la herramienta fundamental (ANEXO 1).

Al estar trabajando con los niños, en cada jornada nos dimos cuenta de la dificultad que había para lograr que los pequeños atendieran a lo que se les indicaba, que había dificultad para lograr realizar cualquier actividad, nuestra preocupación era que los niños al no interesarles las actividades y por consecuencia no querer realizarlas, el aula se volvía un caos, siendo esto un obstáculo para la atención y control del grupo.

Durante cada sesión se hicieron las observaciones, y nos pudimos percatar, que había días en los que si realizaban las actividades pero en poco tiempo, pues los niños más inquietos no les gusta trabajar por períodos largos en una misma sola cosa, en solo minutos dejaban la actividad. Cuando se les da las indicaciones sobre qué es lo que tiene que hacer, están en otra cosa, platicando, o ya se levantan y al momento de hacerlas hacen otras cosas que no se les dijo que harían, como si tienen que colorear nada más, ellos recortan.

En su mayoría los niños al momento de darles su hoja de trabajo se quedan con ella de 5 a 10 minutos y después la dejan, lo tiran o la entregan, a veces no saben ni

donde dejaron su trabajo ya que se hace un relajo en el aula pues existen niños que se ponen a jugar debajo de las mesas o del escritorio.

Cuando los niños dicen que ya terminaron, ya no quieren trabajar, dejan de hacer la actividad y se ponen a jugar, a molestar a los demás, al grado que los que están trabajando dejan de hacer lo que están haciendo y también se ponen a jugar o se salen del salón.

Hay niños que dicen que ellos no quieren hacer la actividad, o que no saben cómo hacerlo que como se hace. Y si alguien trae algún material a la hora de estar trabajando, los niños que están en la misma mesa, también lo quieren y ya es motivo para que no trabajen.

Durante el transcurso de la jornada varios niños piden permiso para salir al baño pero después de ir se quedan afuera jugando. También se pudo identificar que a los niños lo que más les gustaba hacer es estar jugando con el material, salirse del salón el pretexto de que van al baño y estar jugando con sus compañeros. Y que cuando se les daba indicaciones estaban haciendo otras cosas, y durante las actividades era muy poco el tiempo el que ellos le dedicaban. Al principio se consideró que los niños eran muy distraídos, pero en realidad es que no les gustaba o no les interesaba hacer las cosas.

Al estar en el jardín de niños “Elsa Berenice Macedo García” después de haber analizado la información que recopilamos en diario de campo a través de las observaciones en el aula, identificamos que se tiene a los niños sentados mucho tiempo y que no les interesan las actividades por ello no muestran la atención necesaria para desarrollarla o se enfadan en muy poco tiempo. (ANEXO 2) Solo hacían las cosas por hacerlas, buscaban terminar lo más pronto o no las querían hacer.

A los niños se les intentar tener sentados durante las actividades, por ello es difícil mantener la atención e interés ya que siempre se están moviendo de un lado a otro, la mayor parte del tiempo las actividades se realizan dentro del aula.

Por ello se decidió trabajar “el desinterés de los niños en las actividades diarias dentro del aula”

Después de haber realizado dichas actividades de investigación, nos dimos cuenta que a pesar de contextos diferentes es lo que más aquejaba. Así pues se consideró que la problemática antes mencionada es la de mayor importancia para nosotros, y a la cual debemos de darle solución.

Al principio creíamos que el desinterés podría ser porque eran niños de nuevo ingreso ya que solo hay segundos y terceros, pero después de seis meses trabajando con los niños no se lograba mucho avance. Por ello decidimos trabajar la investigación sobre dicha problemática. Una vez detectado el problema nos dimos a la tarea de investigar su significado para saber por dónde iba a iniciar nuestra propuesta de innovación.

Por desinterés se puede entender como la pérdida de la motivación de interesarse por otros, a sus actividades habituales, que resultan de una apatía o de un estado depresivo, *“El desinterés es no tener disposición de energía ni entusiasmo por lo que se hace, sólo está allí por las circunstancias, por desconocimiento de sí mismo o por perseguir conveniencias. Las consecuencias son la improductividad y la insatisfacción personal.”*<sup>20</sup>

El desinterés es una de las principales dificultades para el desarrollo y aprendizaje de los alumnos. Puede tener diferentes orígenes como es el ambiente familiar, las motivaciones sociales, las influencias de los medios de comunicación, la situación socioeconómica, la tradición cultural entre otros. Es por ello que el desinterés no puede entenderse solo como un agente psicológico individual, pues está unido a un mundo de influencias y relaciones del tipo social.

Mientras que las actividades se piensan como los ejercicios que forman parte de la programación escolar y que tienen por finalidad aportar a los alumnos la oportunidad

---

<sup>20</sup> <http://apatiadelalumno.blogspot.com/2007/10/qu-es-el-desinters.html> 2/03/2011

de vivenciar y experimentar hechos o comportamientos tales como pensar, adquirir conocimientos, desarrollar actitudes sociales, integrar un esquema de valores e ideales y conseguir determinadas destrezas y habilidades específicas.

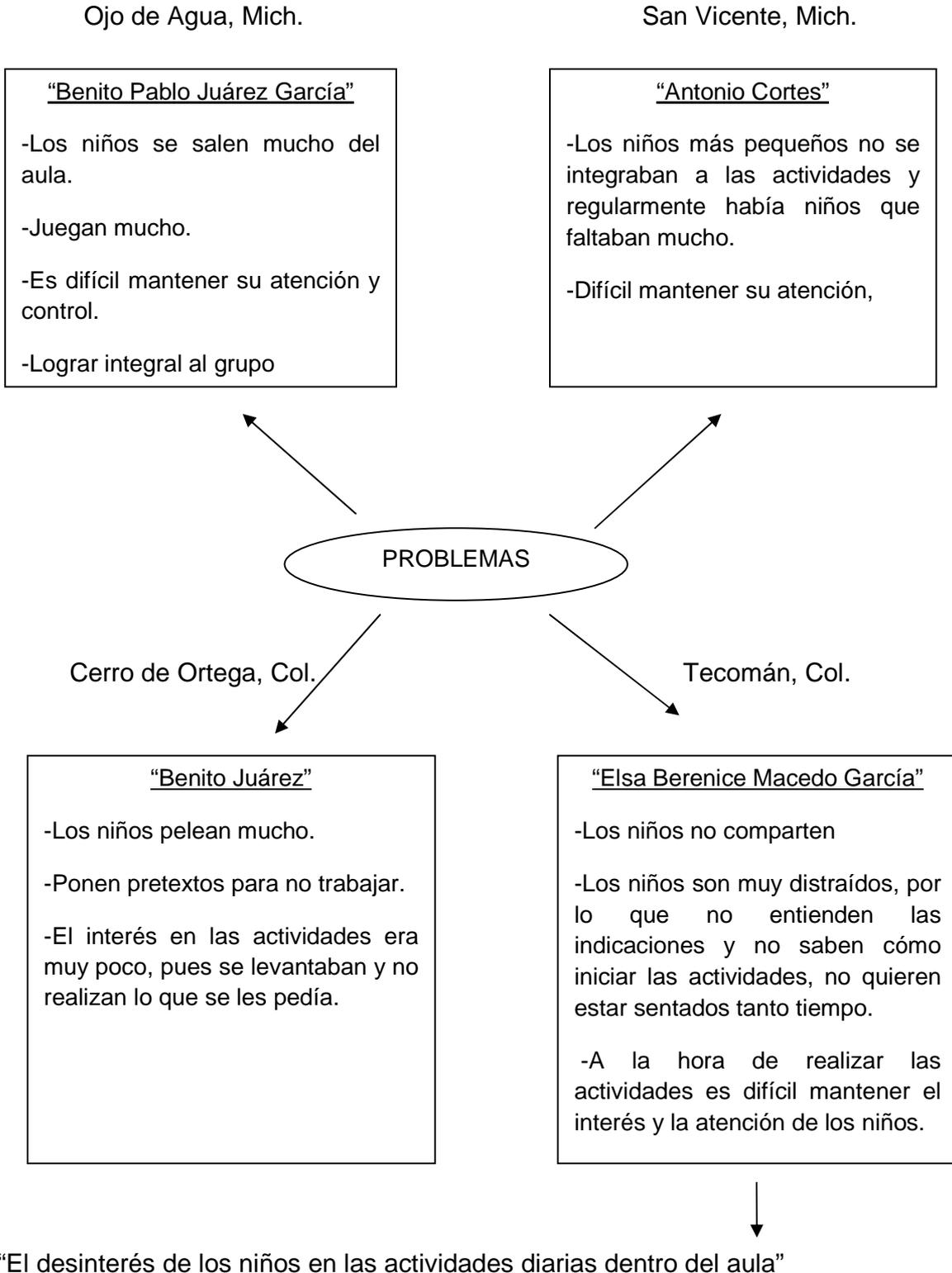
Por lo tanto las actividades se definen como el “*conjunto de trabajos complementarios o prácticas, especialmente en una materia escolar.*”<sup>21</sup> Por lo que podemos decir que son todas las acciones que se realizan dentro del aula con un fin, para el desarrollo y aprendizaje de los alumnos.

Habiendo descrito el significado de la problemática, se presenta de forma esquematizada las problemáticas encontradas en las diferentes instituciones en las cuales se laboro, con el propósito de dar una panorámica más amplia.

---

<sup>21</sup> <http://es.thefreedictionary.com/actividad> 2/03/2011

## Problemáticas observadas en los diferentes planteles



## Justificación

La investigación se realizará con el propósito de despertar el interés de los niños de preescolar en las actividades diarias dentro del aula, para lograr un aprendizaje significativo. Con la ya mencionada investigación se pretende cambiar la forma de trabajo tradicionalista con la que se ha venido trabajando por una pedagogía constructivista, que permitan un desarrollo e interés por las actividades que se realizan diariamente.

Pues las actividades que habitualmente se ha estado trabajando son muy monótonas, y los niños muestran enfado, aburrimiento o no quieren realizar la actividad, lo cual provoca que la mayoría de ellos dejen de lado la actividad y se pongan a jugar.

Nuestro problema de investigación “El desinterés de los niños en las actividades diarias dentro del aula” se llevará a cabo para que mediante diferentes estrategias, podamos dar solución a dicho problema y de esta forma obtener un cambio e innovar nuestra práctica docente y con ello formar mejores alumnos.

Por ende las estrategias implementadas durante el proceso de investigación se realizarán con actividades donde se involucra el juego ya que *“es un elemento básico en el desarrollo cognoscitivo del niño”*<sup>22</sup> del cual podemos obtener más atención por parte de ellos y un aprendizaje significativo ya que el niño aprende jugando, pues este facilita la espontaneidad en las distintas actividades y desarrolla favorablemente las habilidades y actitudes para el aprendizaje.

Se eligió el problema antes mencionado porque creemos que es el de mayor importancia, pues si los niños no tienen interés por las actividades a realizar, no se puede llevar a cabo la jornada del día, ya que cada quien haría lo que quisiera y no avanzarían en el desarrollo de sus competencias.

---

<sup>22</sup> J Piaget, “*el juego*”, En: Antología Básica El juego, SEP-UPN, México, 1995, p101

La justificación es “*demostrar mediante razones o motivos convincentes que algo es adecuado o admisible*”<sup>23</sup>

## **Problematización**

En el jardín mencionado se ha observado que la mayor parte de los niños del grupo de 2B no muestran interés en las actividades a realizar durante la jornada del día. Por lo que han surgido unas preguntas.

¿Será que las actividades no parten de su interés?, ¿Qué se les intenta tener sentados todo el tiempo?, o ¿Qué los niños son muy distraídos?

¿Si implementara el juego? ¿Las actividades serían más interesantes para los niños?

Cuando se inició con la investigación se estaba laborando en el jardín de niños Benito Pablo Juárez García de la comunidad del ojo de agua Mich. Pero durante el proceso de investigación fue necesario cambiarse de institución en tres ocasiones, durante la estancia en cada jardín se comenzaba nuevamente, se volvía a realizar el diagnóstico, con la información obtenida nos pudimos percatar que el desinterés en los niños durante las actividades era uno de los problemas que más aqueja en los distintas instituciones.

De esta forma hemos podido detectar que los niños solo realizan las actividades por hacerlas, que en ocasiones nada más ven el trabajo y se levantan a tomar material o jugar con otro compañero, de igual forma hay niños que en dos o cinco minutos te regresan el trabajo y dicen que ya terminaron y se van a jugar debajo de la mesa o se salen del salón de clases o hay niños que simplemente no quieren trabajar la actividad.

Desde que se inició la investigación la observación participante y el diario de campo fueron de vital importancia ya que a través de dichas herramientas se pudo recopilar la información y de esta forma analizar, evaluar y jerarquizar los distintos problemas

---

<sup>23</sup> Diccionario del estudiante, sep., Mexico,2006,p825

que se presentaban de los cuales nos dimos a la tarea de buscar el de mayor relevancia. Entre los problemas que más sobresalían fueron:

- Los niños no comparten (pelean mucho por los mismos materiales “egocentrismo”).
- Los niños son muy distraídos por lo que no entienden las indicaciones y no saben cómo iniciar las actividades, no quieren estar sentados tanto tiempo.
- A la hora de realizar actividades es difícil mantener el interés y la atención de los niños.

De las problemáticas mencionadas la primera se descartó porque nos dimos cuenta que el no compartir es una etapa del niño que con el tiempo iba ir desapareciendo pues es parte del egocentrismo.

Y la segunda y la tercera se unieron para llegar al “desinterés de los niños en las actividades diarias dentro del aula”. Y que se consideró de mayor importancia pues es la que más aqueja en el desarrollo del niño y en el quehacer docente.

Los alumnos de 2B del jardín de niños Elsa Berenice Macedo García al momento que se va a realizar una actividad en su mayoría están parados, otros sentados en su lugar para trabajar y hay quienes están debajo de las mesas o sillas o quienes quieren estar saliendo al baño o a lavarse las manos.

Otro problema es que los niños le dedican poco tiempo a la actividad, tal pareciera que no les interesa ya que trazan unas líneas y regresan el trabajo, o colorean unos cuantos trazos y ya no lo quieren hacer.

Hay niños que en lugar de estar realizando su trabajo están peleando con el niño de a lado o se suben arriba de las mesas. Y hay quienes prefieren estarles rompiendo o rayándole el trabajo al compañero, pero lo que más hacen es tomar el material sin permiso y estar jugando con él, por todo el salón molestando a los demás compañeros. Es por ello que se consideró de vital importancia que los niños del 2B del preescolar Elsa Berenice se interesen por las actividades a realizar.

Problematizar según tecla “*significa precisar, delimitar el objeto de estudio en cuanto al tipo e importancia de las relaciones posibles entre cierto números de hechos y acontecimientos sociales.*”<sup>24</sup>

Para detectar el problema fue necesario echar mano de las siguientes herramientas.

La observación participante que permite describir el contexto social, intenta analizar directamente las acciones de las personas de estudio y da la oportunidad de conocer su propia realidad.

Por ello fue una de las herramientas adecuadas para esta investigación al igual que el diario de campo, ya que es un instrumento que se utiliza para hacer los registros de lo que acontece donde se esté realizando la investigación, pues se realiza una descripción de los hechos en forma detallada con la objetivo de que no pase desapercibido ningún dato significativo y de esta forma es como se pudo detectar la problemática.

El diario de campo es útil, de gran importancia y de apoyo para cualquier investigador durante la observación participante, porque es la herramienta para poder recopilar la información basada en la realidad, esa realidad que será vista e interpretada por el investigador.

## **Delimitación**

Ya realizado el diagnóstico se hizo la depuración y clasificación de la información obtenida durante el proceso del diagnóstico para delimitar el problema haciendo una jerarquización. La delimitación según rojas “*Es el proceso que permite concretar el objeto de estudio hasta llegar a precisarlo de acuerdo a los aspectos, relaciones y elementos del grupo o comunidad en que pretende indagarse, considerando su ubicación espacio temporal*”<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> ALBERTO Flores Martínez, “*interrogantes y concreciones*”, En: Antología Básica Hacia la innovación, SEP-UPN, México, 2009, p10

<sup>25</sup> ALBERTO Flores Martínez, “*interrogantes y concreciones*”, En: Antología Básica Hacia la innovación, SEP-UPN, México, 2009, pp11-12

Esto para saber qué es lo que se va a investigar y hasta donde se quiere llegar en la investigación, durante la depuración se logró identificar que varios de los problemas encontrados tenían relación con el que se eligió “El desinterés de los niños en las actividades diarias dentro del aula”, por ello es el que identificó con mayor importancia.

Al realizarse la jerarquización se consideró el ya mencionado problema, de gran importancia porque si a los alumnos no les interesan las actividades no se puede trabajar y mucho menos llegar o obtener el aprendizaje, por ello se consideró como el de mayor transcendencia.

Por lo tanto es fundamental saber qué es lo que se va a investigar y hasta qué punto.

En cuanto al desinterés que los niños muestran ante las actividades diarias dentro del aula se busca que las antes mencionadas sean interesantes para el niño para que de esta forma, se logre la realización de las mismas y llegar a un aprendizaje tomando el juego como el instrumento fundamental para el desarrollo de las mismas, pues este *“integra actividades de percepción, actividades sensoriomotoras, actividades verbales y actividades donde se relaciona el conocimiento del mundo de los objetos y de los seres vivos con un alto contenido de afectividad.”*<sup>26</sup>

Los aspectos que se tomaron para que los niños se interesen por las actividades son la edad, el interés de los niños, los tipos de juego y que el material de aprendizaje sea significativo. Esto se realizará con el grupo de tercero “B” del jardín de niños Elsa Berenice Macedo García” durante un tiempo de seis meses.

## **Planteamiento del problema**

Una vez que se realizó el diagnóstico y se recopiló y analizó la información, y nos pudimos dar cuenta que el problema que sobre salía fue “El desinterés de los niños en actividades diarias dentro del aula” nos preocupamos e iniciamos nuestro trabajo de investigación. Para Rojas el planteamiento del problema significa, *“exponer los*

---

<sup>26</sup> J Piaget, “el juego”, En: Antología Básica El juego, SEP-UPN, México, 1995, p101

*aspectos, elementos relaciones del problema que se estudia; los que la teoría y la práctica señalan como fundamentales para llegar a tener una comprensión más clara y precisa de las diversas condiciones y relaciones del problema con la totalidad concreta en la que se encuentra inmerso.”<sup>27</sup>*

Una de las principales causas del problema es que se les quiere tener sentados todo el tiempo, y esto provoca que los niños se enfaden, se salgan del salón, peleen y estén jugando con los demás, llevándonos al desinterés.

También se pudo identificar, que las actividades eran muy aburridas, pues se les da los trabajos en fotocopias lo cual hace que los niños dejen a los cinco o diez minutos el trabajo, argumentando que ya terminaron aunque se les pide que lo terminen no lo hacen, mejor optan por agarrar material para jugar, lo que da paso a que los demás hagan lo mismo, y al final solo unos cuantos son los que terminan la actividad en medio de pleitos y juegos, pues todo se volvía un caos.

Otro de los aspectos que logramos ver y que afectan de igual forma fue que al llegar al jardín de niños por las mañanas todos los alumnos del grupo se reúnen para jugar, tanto niños como niñas y cuando se toca el timbre para entrar al aula, continúan jugando dentro de esta, haciendo complicado iniciar con la actividad del día pues cuando se les pide que guarden el material que tomaron, no hacen caso y una vez que lo hacen, se les pide que se sienten y se inician, pero pareciera que no les gustara lo que se les pide que realicen, en todo momento buscan estar jugando, aunque estén sentados.

Por ello se llego al planteamiento de la siguiente forma:

¿Cómo lograr que los niños se interesen por las actividades diarias del aula?

¿Cómo lograr que los niños permanezcan y finalicen la actividad?

---

<sup>27</sup> ALBERTO Flores Martínez, “interrogantes y concreciones”, En: Antología Básica Hacia la innovación, SEP-UPN, México, 2009, p15

A través del juego pues según piaget “...*todo juego en cierto sentido es altamente ‘interesado’, puesto que el jugador con seguridad se preocupa del resultado de su actividad*”<sup>28</sup> por ello mediante el ya mencionado se buscará que las actividades sean atractivas para que los niños lleguen a interesarse, ya que nos percatamos que lo que más les gusta es jugar.

Una vez detectado el problema principal del aula es necesario conocer que es lo que nos dice el programa de educación preescolar 2004.

### **Programa de educación preescolar 2004**

El programa de educación preescolar reconoce que el niño y la niña poseen un conjunto de capacidades que desarrollan desde muy pequeños, y que esta etapa es elemental para un periodo de intenso aprendizaje y desarrollo, pues del tipo de experiencias en las que participen, dependen mucho de los aprendizajes fundamentales para su vida futura, entre las que destaca el juego.

Es por ello que para darle solución a nuestro problema “el desinterés de los niños en las actividades diarias dentro del aula” se tomara como alternativa de solución el juego ya que a través de este, desarrollan diferentes habilidades, actitudes, normas, y van adquiriendo nuevos conocimientos y lo más importante lo disfrutan.

El programa está basado en competencias, pero ¿qué es una competencia? “*es un conjunto de capacidades que incluyen conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas que una persona logra mediante procesos de aprendizaje y se manifiesta en su desempeño en situaciones y contextos diversos*”<sup>29</sup>, por lo contribuye a la formación integral de los niños, pero asume que para lograr este propósito el Jardín de Niños debe de garantizar a los pequeños su participación en experiencias educativas que les permitan desarrollar, de manera prioritaria, sus competencias afectivas, sociales y cognitivas.

---

<sup>28</sup> J Piaget, “*el juego*”, En: Antología Básica El juego, SEP-UPN, México, 1995, p101

<sup>29</sup> SEP, Programa de educación preescolar, SEP, México, 2004, p22

Por lo tanto la función de la educación preescolar consiste en promover el desarrollo y fortalecimiento de las competencias que posee cada niño, sin olvidar que una competencia no se adquiere de manera definitiva, se amplía y se enriquece en función de la experiencia.

Para el desarrollo de las competencias es necesario el diseño de situaciones didácticas, entendidas como un conjunto de actividades articuladas que implican relaciones entre los niños, los contenidos y la maestra, con la finalidad de construir aprendizajes.

Las características que posee el programa son las siguientes, es de carácter nacional ya que en todos los planteles públicos o privados debe implementarse, y es de carácter abierto porque la educadora busca la forma de trabajo que considere adecuado y eficaz de acuerdo a las condiciones y contexto del grupo.

Se establecen propósitos fundamentales para los tres grados los cuales están planteados para toda la educación preescolar, es decir, constituyen los rasgos del perfil de egreso que la educación preescolar debe promover. En cada grado se diseñarán actividades con niveles distintos de complejidad en las que habrán de considerarse los logros que cada niño ha conseguido y sus potencialidades de aprendizaje. Estos propósitos, como guía para el trabajo pedagógico, se favorecen mediante las actividades cotidianas.

- 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.
- 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.

- 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.
- Comprendan las principales funciones del lenguaje escrito y reconozcan algunas propiedades del sistema de escritura.
- 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).
- 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.
- 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.
- 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.

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.

Presenta los principios pedagógicos que tienen como fin ser el referente conceptual sobre algunas características de las niñas y niños y de su proceso de aprendizaje y destacar ciertas condiciones que favorecen la eficacia de la intervención educativa y una mejor organización del trabajo en el Jardín de Niños. Son un referente para reflexionar sobre la propia práctica y están agrupados en tres aspectos: características infantiles y procesos de aprendizaje, diversidad y equidad, y la intervención educativa.

El programa presenta seis campos formativos, organizados en dos o más aspectos, en cada uno se especifican las competencias a promover con la finalidad de identificar y dar seguimiento a los distintos procesos del desarrollo y aprendizaje infantil, y contribuir a la organización del trabajo docente.

Los campos formativos antes mencionados son los siguientes:

- Desarrollo personal y social.
- Lenguaje y comunicación.
- Pensamiento matemático.
- Exploración y conocimiento del mundo.
- Expresión y apreciación artística.

También nos explica claramente que aspectos se deben tomar en cuenta en una planificación, en el desarrollo y en la evaluación de estas.

# CAPÍTULO III

## ALTERNATIVA

## Alternativa de solución

La alternativa de solución es un conjunto de estrategias con las cuales se pretende dar solución a la problemática detectada, que es “El desinterés de los niños en las actividades diarias dentro del aula”. De esta manera la alternativa pedagógica del proyecto, *“es la opción de trabajo que construye el profesor..., para integrar el apartado propositivo del proyecto, a fin de darle respuesta al problema significativo de la docencia.”*<sup>30</sup>

Nuestro propósito es despertar el interés de los niños de preescolar en las actividades diarias dentro del aula para lograr un aprendizaje significativo, y para que el niño alcance eficazmente lo antes mencionado, tomaremos en cuenta la teoría psicogenética de Piaget, la cual divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: *“la etapa sensorio-motora, pre-operacional, operaciones concretas y operaciones formales”*<sup>31</sup> enfocándonos en la etapa pre operacional pero no en su totalidad ya que en ocasiones hay niños que se encuentran cronológicamente en cierta etapa y aun no la han logrado adquirir por completo.

Al hablar de despertar el interés de los niños en las actividades diarias nos estamos refiriendo a que haya motivación (la motivación está relacionada con la voluntad y el interés) a través de lo que a ellos les gusta (juego) ya que según piaget *“el juego es la construcción del conocimiento”*<sup>32</sup> y de esta manera estimularlos para que realicen las actividades y lleguen a la culminación de las mismas, para que de esta forma puedan llegar al aprendizaje significativo.

El aprendizaje significativo es aquel que se origina del interés del individuo, este es el resultado de la interacción de los conocimientos previos y la nueva información. El ser humano tiene la disposición de aprender -de verdad- sólo aquello a lo que le haya sentido o gusto. Pues tiende a oponerse a aquello a lo que no le encuentra

---

<sup>30</sup> MARCOS Daniel Arias, *“el proyecto pedagógico de acción docente”*, En: Antología Básica Hacia la innovación, SEP-UPN, México, 2009, p.73

<sup>31</sup> ORTEGA Gallego, José Luis (coordinador), *“desarrollo general infantil”*. En: Antología Básica El niño : desarrollo y proceso de construcción del conocimiento, SEP-UPN, México, 2007, p.133

<sup>32</sup> C. Kamii y R. DeVrie, *“el juego”*, En: Antología Básica El juego, SEP-UPN, México, 1995, p.154

sentido. El único auténtico aprendizaje es el aprendizaje significativo, el aprendizaje con sentido. De esta forma cualquier otro aprendizaje será únicamente mecánico, memorístico.

Según Ausubel (1970) el aprendizaje significativo:

*“es un proceso a través del cual una nueva información se relaciona con un aspecto relevante de la estructura del conocimiento del individuo. Este aprendizaje ocurre cuando la nueva información se enlaza con las ideas pertinentes de afianzamiento que ya existen en la estructura cognoscitiva del que aprende”<sup>33</sup>*

Por ello el aprendizaje significativo es un aprendizaje relacional. El sentido lo da la relación, la nueva información con los conocimientos anteriores, con situaciones cotidianas, y con situaciones reales.

PROPOSITO DEL PEP: Desarrollen un sentido positivo de sí mismo; 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.

ALTERNATIVA: “Juego, me intereso y aprendo”.

La alternativa surgió después de haber realizado el diagnóstico pues por medio de este nos percatamos, de que la mejor manera de dar una respuesta favorable al problema encontrado, será por medio del juego pues nos dimos cuenta de que los niños lo disfrutaban, se divertían, y al mismo tiempo aprenden.

Por tal motivo se consideró la forma más viable para que los niños, se interesen por las actividades que se desarrollan dentro del aula y de esta manera vayan construyendo sus propios conocimientos.

---

<sup>33</sup> <http://es.scribd.com/doc/7566230/Concepto-de-Aprendizaje-Significativo> 27/02/2011

Para su elaboración primero se pensó y analizó que tipos de juegos podrían ser los más adecuados para el diseño de las estrategias, y de acuerdo a los intereses y características de los niños decidimos que los juegos de reglas, de mesa y cooperativos, serían lo que nos ayudarían, como ya se mencionó a darle la mejor respuesta al problema.

Se diseñaron tres estrategias y dentro de cada una de las estrategias tres actividades que forman un total de nueve actividades, tres por cada una de las estrategias, las cuales se aplicaron de la siguiente forma. Las tres primeras actividades son los juegos de reglas de la estrategia número uno, posteriormente se aplicaron intercaladas por ejemplo: un juego de mesa luego un juego cooperativo, dicha aplicación se realizó en el jardín de niños "Elsa Berenice Macedo García".

Lo que tomamos en cuenta al diseñar las estrategias fue que las actividades a realizar, fueran diferentes a lo que normalmente se les presentaba, algo nuevo y de esta forma despertar su interés, tomando como punto de partida el juego, ya que piaget nos dice que el antes mencionado "*es la expresión y requisito del desarrollo del niño*"<sup>34</sup>

Por ello se consideró el juego como alternativa, ya que permite el crecimiento físico, emocional, social e intelectual. Y se desarrolla de forma gustosa y satisfactoria, pues el niño juega todo el tiempo según **Chateau** el juego acepta tres principios "*1. Jugar es gozar; 2. es llamada a lo nuevo, 3. es amor al orden*"<sup>35</sup>

Tomando en cuenta que el juego es elemental para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños ya que aprenden a conocer la vida jugando. A través de este los niños indagan, exploran, experimentan y descubren el mundo por sí mismos, siendo una herramienta eficaz para la educación. Es significativo en cualquier momento de la vida pero durante la infancia es fundamental pues es una forma de aprender para la vida adulta.

---

<sup>34</sup> J. Piaget, "el juego", En: Antología Básica El juego, SEP-UPN, México, 1995, p34

<sup>35</sup> Ma. Luisa Muñiz, "el juego en el niño de edad preescolar", Ceac, México D.F, 1980, p85

Los niños del preescolar Elsa Berenice del segundo grado son muy inquietos, distraídos, cambian de actividad constantemente, su concentración en las actividades es muy corta al igual que su atención e interés, se levantan constantemente y se salen del aula, discuten aun realizando las actividades, muestran cansancio o enfado esto lleva a que se presenten problemas de aprendizaje.

Considerando lo anterior el docente debe estimular o promover los juegos, ya que a veces los educadores se olvidan de la gran importancia que tiene para el desarrollo integral del niño y lo ven solo como algo para entretenerlos, para ello es fundamental un cambio en la mentalidad del profesor que le lleve a recuperar el valor formativo del juego.

El programa de educación preescolar 2004 nos dice que *“a través del juego los niños exploran y ejercitan sus competencias físicas, idean y reconstruyen situaciones de la vida social y familiar, en las cuales actúan e intercambian papeles. Ejercen también su capacidad imaginativa al dar a los objetos más comunes una realidad simbólica distinta y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética.”*<sup>36</sup>

Por tal motivo los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que colaboran para una forma diferente de lograr el aprendizaje, y aportan descanso y recreación al niño. Estos ayudan a orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica.

El juego es una actividad por medio de la cual el niño va conociéndose así mismo y a su entorno, el juego le da la oportunidad de descubrir el mundo que le rodea y su funcionamiento, además de relacionarse con más personas, por esta razón adquiere un valor educativo, **K. Groos** en su definición: *“Sostenía que el juego es un ejercicio preparatorio que constituye en la 1º edad de los humanos como en la de los*

---

<sup>36</sup> SEP, programa de educación preescolar , SEP, México,2004 p36

*animales, un procedimiento instintivo de adquisición de comportamientos adaptados a las situaciones que el adulto tendrá afrontar posteriormente.*<sup>37</sup>

Este forma para el niño, un lenguaje apropiado para la expresión de sus imaginaciones, de sus problemas, de sus sentimientos, de su modo de captar y transformar la realidad; sirve para abordar situaciones conflictivas no toleradas, situaciones que el sujeto transforma para convertirlas en adecuadas para él. Dicha actividad es esencial en el niño y la considera igual de importante y con la misma seriedad que el adulto a sus actividades.

Por tanto se considera que el juego es una parte fundamental en el crecimiento del niño, por medio de este construye sus vivencias emocionales y actúa los roles que realizara en su vida futura. A través de este el niño obtiene placer, expresa su personalidad, toma conciencia de lo real.

Hoy en día se le debe dar mucha importancia al juego ya que los medios masivos de comunicación están acaparando más la atención de los niños, así como los videos juegos, pues en los hogares el niño pasa el mayor tiempo sentado frente al televisor. Y es a través de las actividades escolares donde el docente debe propiciar el juego.

Al tomar el juego como una herramienta para desarrollar las actividades diarias de los niños se les va formando la idea que aprender es fácil y divertido y de esta manera se va generando cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender, cumplir reglas, actuar con más seguridad y comunicase mejor, es decir, expresar su pensamiento sin dificultades.

Por ello para desarrollar las estrategias se tomara en cuenta el juego de regla, el juego de mesa y juego cooperativo, ya que por medio de ellos los niños van adquieren la capacidad de relacionarse, respetar, ayudar e ir formando su

---

<sup>37</sup> <http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/2300/2313.asp> 23/06/2011

personalidad y lo más importante serán la herramienta para motivarlos y para que se interesen por las actividades y puedan llevarlas a cabo.

### **Estrategia 1, estrategia 2, estrategia 3**

Estrategia 1: Los juegos de reglas: *“son aquellos en los que existe una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto.”*<sup>38</sup> En esta clase de juegos los niños deben aprender a ser pacientes y tolerantes ante situaciones que se les presenten.

Los juegos de reglas incorporan actividades sensoriomotoras y simbólicas a la vez que introduce la existencia de normas para lograr el encanto que mueve el juego.

Estrategia 2: Los juegos de mesa *“requieren una mesa para jugarse o un soporte similar y que es jugado generalmente por un grupo de personas alrededor de él.”*<sup>39</sup>

En este tipo de juegos la mayor parte del tiempo el jugador permanece alrededor de la mesa aunque no son juegos con actividad física en ocasiones puede haber encomiendas de algún tipo dependiendo de las reglas del juego los cuales no se limitan solo a la mesa

Estrategia 3: El juego cooperativo *“es un juego en el cual dos o más jugadores no compiten, sino más bien se esfuerzan por conseguir el mismo objetivo y por lo tanto ganan o pierden como un grupo.”*<sup>40</sup> En este tipo de juego los niños aprenden a compartir, a relacionarse con los otros, a preocuparse por los sentimientos de los demás y a trabajar juntos por un mismo fin, se apoyan unos a los otros cuando uno de ellos termina con su participación ayuda al compañero

El juego cooperativo resta la competencia y ponen significado en la participación de todos, prevalece el valor de la unión y el esfuerzo colectivo.

---

<sup>38</sup> <http://mami-logopeda.blogspot.com/2008/01/tipos-de-juego.html> 1/09/2011

<sup>39</sup> [http://es.wikipedia.org/wiki/Juego\\_de\\_mesa](http://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_mesa) 1/09/2011

<sup>40</sup> [http://es.wikipedia.org/wiki/Juego\\_cooperativo](http://es.wikipedia.org/wiki/Juego_cooperativo) 1/09/2011

Por lo anterior el juego es considerado como un elemento fundamental para facilitar el aprendizaje del alumno, motivándolo y despertando su interés pues el ya mencionado establece una serie de actividades interesantes, divertidas, que ayudan el fortalecimiento de conocimientos de manera significativa.

Una vez diseñadas y aplicadas las estrategias es necesario realizar un análisis de las diferentes actividades esto a través de la evaluación para darnos cuenta de los resultados obtenidos y con ello saber si se logro lo que se quería, los objetivos planteados ya que según Wheeler *“la evaluación nos permite comparar las conductas reales con las conductas esperadas (u objetivos), y llegar a ciertas conclusiones sobre esta comparación con vistas a la acción futura”*<sup>41</sup>

## **Evaluación**

Se consideró indispensable utilizar la evaluación por ser un aspecto fundamental para la práctica educativa, que tiene como fin obtener información para fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje.

También busca saber de alguna forma los logros y las dificultades que los alumnos tuvieron durante el desarrollo de cada una de las actividades, juntar todas las evidencias posibles de manera objetiva y con ello reflexionar y poder tomar decisiones de acuerdo con lo que se está evaluando.

La evaluación es un proceso continuo de recopilación e interpretación de información para valorar las decisiones tomadas, no es algo que se hace al final de un curso solamente. Si no que empieza antes de que inicie cualquier actividad y sigue hasta el final de esta. Dicho proceso nos va a permitir darnos cuenta con lo datos obtenidos en qué nivel de conocimiento se encuentra cada uno de los alumnos, sus dificultades y que están en proceso de aprender, por ello debe realizarse de forma permanente.

---

<sup>41</sup> WHEELER, *“la evaluación”* En: Antología Básica Aplicación de la alternativa de innovación, SEP-UPN, México, 2010, p22

Por lo tanto la evaluación busca valorar o medir de alguna forma el dominio que un alumno pueda tener sobre algún tema en específico, esto con ayuda de diferentes instrumentos como pueden ser, la observación, escalas, exámenes entre otros.

Para comprender un poco más la evaluación dentro de un concepto *“significa recoger y analizar sistemáticamente una información que nos permita determinar el valor y/o merito de lo que se hace.”*<sup>42</sup>

Por ende la evaluación la podemos entender como el proceso mediante el cual se obtiene información, para tomar decisiones enfocados a la mejora, pues lo que pretende la evaluación es identificar los aspectos que necesitan ser mejorados, ya que se evalúa para mejorar el aprendizaje.

Pero ¿Qué es la evaluación en educación preescolar? *“es un proceso que consiste en comparar o valorar lo que los niños conocen y saben... y tiene una función esencial y exclusivamente formativa”* <sup>43</sup>por lo que la entendemos como la recopilación de información de manera continua para darnos cuenta de cómo están los niños, de sus logros y dificultades, dicha información es obtenida de las observaciones realizadas a los niños mientras se desarrollan las actividades.

El diario de la educadora es uno de los instrumentos, que permiten realizar la evaluación, ya que en él se registran la jornada de trabajo, la organización y la actitud de los niños, así como las dificultades que se presentaron, el uso de los materiales, el desarrollo en general de las actividades.

Para la evaluación de las estrategias propuestas se tomaran en cuenta las siguientes escalas:

#### Cualitativas

- L= Logrado

---

<sup>42</sup> CEMBRANOS Fernando, H. David et.al, *“la evaluación”* En: Antología Básica Aplicación de la alternativa de innovación, SEP-UPN, México, 2010, p33

<sup>43</sup> SEP. Programa de educación preescolar. SEP. México, 2004, p 131

- EP= En Proceso
- NL= No Logrado

Las cuales nos van a servir para saber el nivel de recurrencia de las acciones en la estrategias y esta forma darnos cuenta de los alcances logrados.

### **Estrategias con las cuales se pretende dar solución al problema.**

Problema: El desinterés de los niños en las actividades diarias dentro del aula	
Alternativa: <b>Juego me intereso y aprendo</b>	
Propósito general: Lograr despertar el interés de los niños de preescolar en las actividades diarias dentro del aula para lograr un aprendizaje significativo.	
<p>Estrategias:</p> <p><b>Juego de reglas 1</b></p> <p><b>Juego de mesa 2</b></p> <p><b>Juego cooperativo 3</b></p>	<p>Jugando a identificar mi nombre</p> <p>Jugando a imitar a los animales que tenemos en casa</p> <p>Juego y descubro mis sentidos</p> <p>Jugando a la lotería</p> <p>Jugando con dados</p> <p>Jugando memoria</p> <p>Juego y clasifico</p> <p>Jugando con figuras geométricas</p> <p>Juguemos a la tiendita</p>

## ESTRATEGIA 1: JUEGO DE REGLAS

En la estrategia uno se diseñó tres actividades. Y en la actividad uno se pretende que los niños se motiven y se interesen por su realización y que participen, e identifiquen su nombre para que después logren formarlo.

### **ACTIVIDAD 1 “Jugando a identificar mi nombre”**

Campo formativo: Lenguaje y comunicación

Aspecto: Lenguaje escrito.

Competencia: Identifica algunas características del sistema escritura.

Materiales: Figuras de fomi, tarjetas con los nombres de los niños, letras, hojas blancas, y resistol.

Tiempo: 2 días.

Situación didáctica.

Inicio: Se les preguntará a los niños si conocen su nombre y se les pedirá algunas participaciones, una vez terminado el cuestionamiento se les estimulará a demostrar que saben su nombre mediante un juego e invitarlos a jugar.

Desarrollo: Se les explicará el juego, después se organizarán de pie distribuidos por el espacio del aula. Previamente, se escribió el nombre de cada niño en tarjetas, y se colocaran revueltas por todo el piso, de manera que al dar la indicación, los alumnos busquen y junten su nombre.

Cierre: Ya que cada niño haya logrado identificar su nombre, se les pedirá que formen un círculo, donde se pondrá material (letras), con las cuales formarán su nombre.

## **Informe de la estrategia1 - actividad 1**

Actividad “Jugando a identificar mi nombre” (ANEXO 3) antes de iniciar la actividad, empecé a colocar el material (una niña y un niño hechos de fomi) con el que se trabajó, sin decirles a los niños que se iba hacer, simplemente me puse a pegarlo. Cuando lo estaba pegando los niños mostraban curiosidad, hacían preguntas como, ¿para qué es?, ¿Qué vamos hacer?, en ese momento solo les dije que trabajaríamos con él, ya que terminé de colocarlo sobre la pared les dije que era para un juego.

Al momento de decirles juego se motivaron, decían ¡vamos a jugar!, para iniciar con el juego les pregunte si conocían su nombre algunos contestaron que si como Omar, Alexis, América, Sandra, Eduardo y otros que no, entre ellos Ángel, David, Montserrat, les dije que jugaríamos a encontrar nuestro nombre.

Con ayuda de los niños se colocaron a las orillas del aula las mesas y las sillas para tener el espacio libre y poder jugar en ese momento se dispersaron las tarjetas de colores con los nombres de los niños, una vez colocadas por todo el salón, empezó el juego. Cada niño tenía que buscar e identificar su nombre, al estar buscando su nombre algunos niños como Alexis, Eduardo, Erick, me dijeron maestra este juego esta chido. Y continuaban con la actividad, participando con mucho entusiasmo e interés.

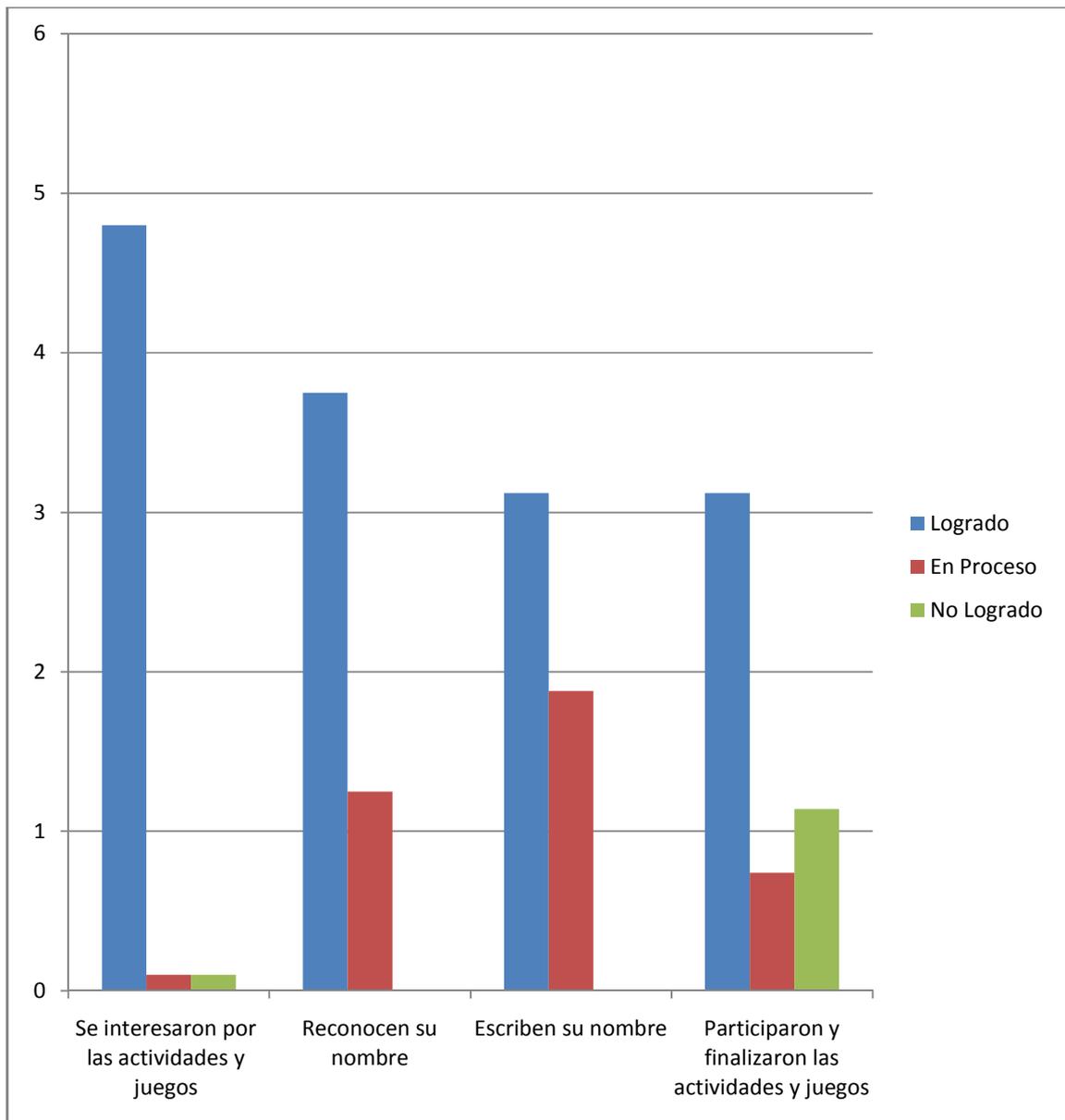
Cuando un niño encontraba su nombre iba y lo pegaba donde correspondía si era niña lo pegaba donde estaba la niña de fomi que estaba en la pared y si era niño en el niño. Cuando terminaron de colocar sus nombres, se formo un círculo donde había material (letras) para que ellos identificaran cuales letras conformaban su nombre, todos se pusieron en circulo para tomar las letras, las cuales tenían que agarrar para pegarlas en una hoja. Empezaron a agarrar las letras y como no todos saben identificar su nombre Omar que ya idéntica hasta los de sus compañeros estuvo ayudando al igual que América, pero norma, David, Ángel, y Fernando querían que solo estuvieran las letras de su nombre porque no sabían cuales agarrar por lo que no terminaron la actividad porque decían que no podían.

Instrumento de evaluación de la estrategia 1(juego de reglas)

<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD 1: “Jugando a identificar mi nombre”</b>				
ESCALAS DE EVALUACIÓN: L=Logrado    EP= En Proceso    NL= No Logrado				
Aspectos a evaluar				
Nombre del alumno	Se interesó por las actividades y juegos	Reconoce su nombre	Escribe su nombre	Participó y finalizó las actividades y juegos
Aguilar Macedo Didia	L	L	L	L
Aguilar Olivares Karewi Yunuen	L	L	L	L
Aguilar Rodríguez Erick Josué	L	L	L	L
Andrés Sebastián Betzy coraima	L	L	L	EP
Anguiano Ortiz José Omar	L	L	L	L
Bernardino coronel Saira Natali	L	L	L	L
Cárdenas Mercado David Alejandro	L	EP	EP	NL
Carrillo Primavera José Candelario	L	L	EP	L
Carrillo Tapia José Eduardo	L	L	L	EP
García Zaragoza Evelyn Janeth	L	L	L	L
Girón serrano Norma Jennifer	NL	EP	EP	NL
Gómez Salgado Yuleni Montserrat	L	EP	EP	L
Hernández Núñez itsel Guadalupe	L	L	EP	L
Martínez Flores América Nathalie	L	L	L	L
Ojeda Martínez Fernando Isaac	EP	EP	EP	NL
Quiroz Gudiño Sandra Elizabeth	L	L	L	L
Rodríguez Cervantes Ana Jocelin	L	L	L	L
Romero Celestino Ángel Gabriel	L	L	EP	NL
Torres Vargas Juan Ángel	L	L	L	L
Valdovinos Jaimes Brittney Lizeth	L	L	L	EP
Villalobos Ramírez Alexis David	L	L	L	L

## Gráfica de la evaluación

### ACTIVIDAD 1: Jugando a identificar mi nombre (juego de reglas)



## ESTRATEGIA 1: JUEGO DE REGLAS

Con la actividad dos se intenta que los niños respeten los turnos, participen, se interesen y desarrollen habilidades de movimiento y sonido para identificar a los animales.

### **ACTIVIDAD 2 “Jugando a imitar a los animales que tenemos en casa”**

Campo formativo: Exploración y conocimiento del mundo.

Aspecto: El mundo natural.

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

Materiales: Proyector, globos de colores, imágenes de diferente animales, música, hojas blancas y crayolas.

Tiempo: 2 días.

#### Situación didáctica.

Inicio: Se les preguntará a los niños cuales son los animales que podríamos tener en nuestra casa, una vez conociendo sus ideas, se hará más extensa la información, se proyectarán algunas imágenes para poder iniciar a jugar, el juego consistirá en imitar a los animales que podemos tener en nuestra casa, para ello se les va a dar a cada niño un globo y adentro tendrá la imagen de un animal, cada niño tendrá que inflar su globo y amarrarlo.

Desarrollo: Cuando todos tengan su globo inflado se les explicará que va a ver música y cuando la música se escuche todos jugarán con su globo como quieran pero cuando la música se detenga, se dirá un color y los que traigan el globo de ese color tendrán que sentarse arriba de él para que se reviente y vean a que animal van a imitar en movimiento y sonido.

Cierre: se le dará a cada niño una hoja blanca y deberán dibujar el animal que les haya tocado imitar.

## **Informe de la estrategia 1 – actividad 2**

Actividad “jugando a imitar a los animales que tenemos en casa” (ANEXO 4) Al iniciar con la actividad, se les preguntó a los niños que animales eran los que podíamos tener en nuestra casa, todos levantaban la mano y mencionaban un animal como América dijo un gato, Itzel grito una gallina, Omar dijo un perro y así cada uno mencionaba diferentes animales.

La pregunta se hizo una plática y todos comenzaron a decir que animal tenían en sus casas. Al término de esta se les proyectó algunas imágenes de los animales que ellos mencionaron, y los sonidos de los mismos, todos los niños estaban atentos a los videos, solo Omar no, que se puso acomodar las mesas y las sillas, sin que nadie se lo pidiera y aunque se le pidió que se integrara, no quiso, posteriormente les dije que jugaríamos entonces Omar rápido dejó lo que estaba haciendo para jugar.

Saqué el material sin decirles todavía a que jugaríamos cuando vieron el material, que fueron globos todos los niños se motivaron, unos saltaban de gusto, y se me amontonaron pero les dije que primero les tenía que explicar cómo era el juego, todos los niños estaban a mi alrededor y les empecé a explicar, estuvieron atentos a lo que se les decía.

Se inició con el juego y todos los niños participaron, con mucha alegría, divertidos incluso niños como Evelyn que es muy tímida estuvo participando y muy contenta, Itzel es una niña muy rebelde y caprichosa y si algo no le gusta no lo hace y todo el tiempo estuvo interesada en el juego.

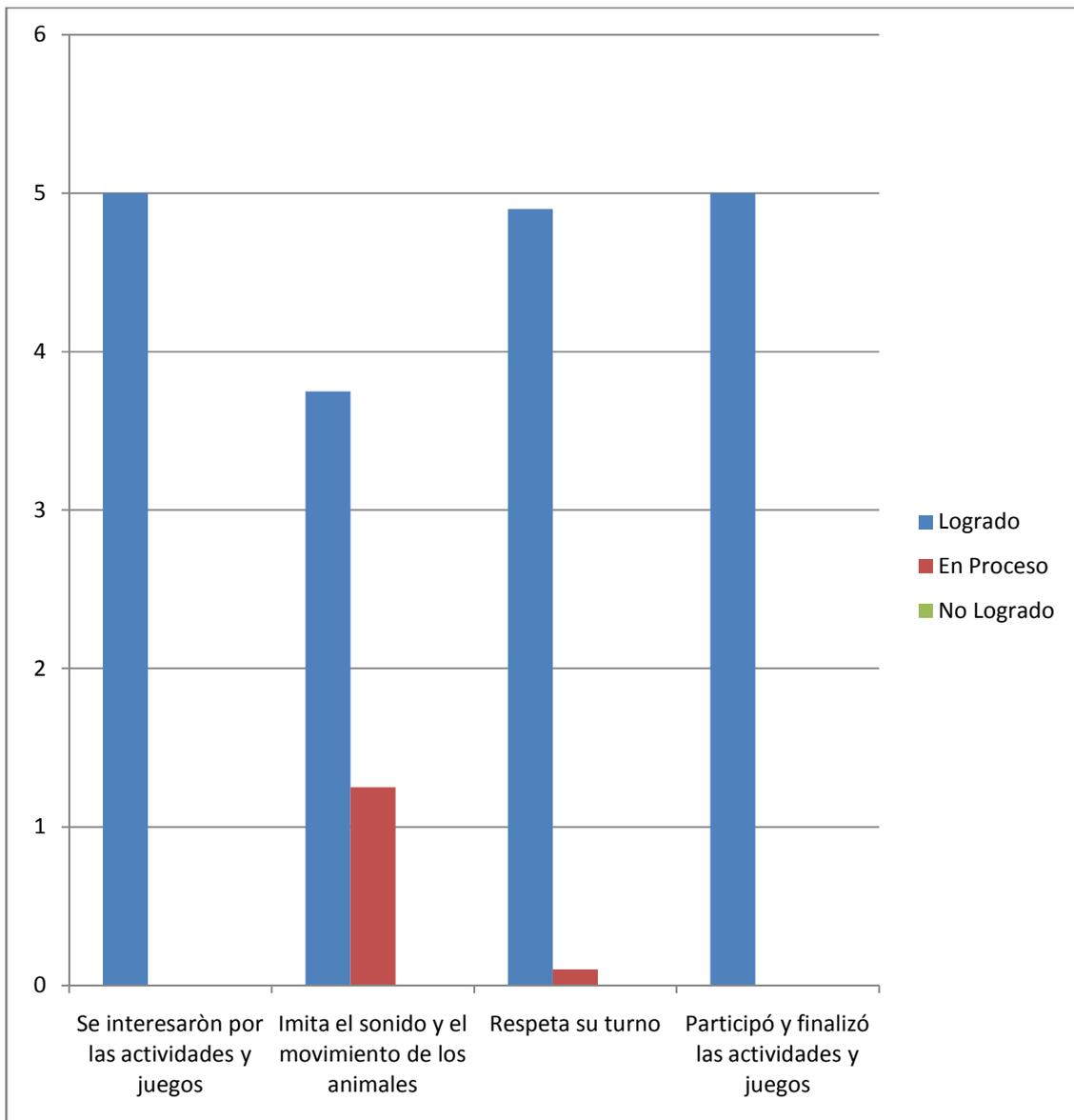
La actitud de los niños era muy buena pues todos sin excepción alguna estuvieron participando e interesados en el juego, en las ocasiones que tocaba sentarse en el globo para que tronara todos estaban con la curiosidad de encontrar y de ver donde estaba el papelito para saber a qué animal imitarían.

Instrumento de evaluación de la estrategia 1 (juego de reglas)

<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD 2: “Jugando a imitar a los animales que tenemos en casa”</b>				
<b>ESCALAS DE EVALUACIÓN: L=Logrado EP= En Proceso NL= No Logrado</b>				
Aspectos a evaluar				
Nombre del alumno	Se interesó por las actividades y juegos	Imita el sonido y movimiento de los animales	Respetó su turno	Participó y finalizó las actividades y juegos
Aguilar Macedo Didia	L	L	L	L
Aguilar Olivares Karewi Yunuen	L	L	L	L
Aguilar Rodríguez Erick Josué	L	L	L	L
Andrés Sebastián Betzy coraima	L	L	L	L
Anguiano Ortiz José Omar	L	L	L	L
Bernardino coronel Saira Natali	L	L	L	L
Cárdenas Mercado David Alejandro	L	EP	EP	L
Carrillo Primavera José Candelario	L	EP	L	L
Carrillo Tapia José Eduardo	L	L	L	L
García Zaragoza Evelyn Janeth	L	EP	L	L
Girón serrano Norma Jennifer	L	EP	L	L
Gómez Salgado Yuleni Montserrat	L	L	L	L
Hernández Núñez itsel Guadalupe	L	L	L	L
Martínez Flores América Nathalie	L	L	L	L
Ojeda Martínez Fernando Isaac	L	EP	L	L
Quiroz Gudiño Sandra Elizabeth	L	L	L	L
Rodríguez Cervantes Ana Jocelin	L	L	L	L
Romero Celestino Ángel Gabriel	L	L	L	L
Torres Vargas Juan Ángel	L	L	L	L
Valdovinos Jaimes Brittney Lizeth	L	L	L	L
Villalobos Ramírez Alexis David	L	L	L	L

### Gráfica de la evaluación

#### ACTIVIDAD 2: Jugando a imitar a los animales que tenemos en casa (juego de reglas)



## ESTRATEGIA 1: JUEGO DE REGLAS

Con el desarrollo de la actividad tres se quiere que los niños se interesen, jueguen, exploren y manipulen para que descubran sus sentidos.

### **ACTIVIDAD 3 “Juego y descubro mis sentidos”**

Campo formativo: Desarrollo físico y salud.

Aspecto: Coordinación, fuerza y equilibrio

Competencia: Utiliza objetos e instrumentos de trabajo que le permitan resolver problemas y realizar actividades diversas.

Materiales: carteles con imágenes de los cinco sentidos, bolsa negra, pañuelo, objetos de diferentes texturas, alimentos (manzana, plátano, piña, pera, limón, sal, azúcar), música.

Tiempo: 5 días

Situación didáctica.

Inicio: Conocer sus conocimientos previos, en base sus conocimientos ampliar la información, se les mostrarán las imágenes, y se les pedirá a los niños que formen un círculo, porque vamos a jugar a descubrir nuestros sentidos.

Desarrollo: Tacto (manos) objetos de texturas diferentes. Se utilizará una bolsa negra donde se colocarán los objetos, para que los puedan tocar sin verlos. Y los niños deberán descubrirlos por ellos mismos. En el sentido de la vista (ojos). Se les pedirá a los niños que formen un círculo y se colocarán en el centro del círculo varios objetos, de los objetos colocados en el centro del círculo se toman cinco, los jugadores cierran los ojos y se retira un objeto, los niños deberán abrir los ojos y decir que objeto falta. En el sentido del olfato (nariz) alimentos, colonias, etc. En el sentido del gusto (lengua) sabores dulce, salado, agrio. Deberán probar y compartir su experiencia. Y el oído sonido a través de las manos, música.

Cierre: Se cuestionará sobre cada uno de los sentidos ¿Qué sintieron? ¿Algún día habían experimentado las diferentes situaciones? ¿Les gusto?

### **Informe de la estrategia 1 – actividad 3**

Actividad “Juego y descubro mis sentido” (ANEXO 5) Para dar inicio con la actividad se cuestionó a los niños si conocían algo de nuestros cinco sentidos para que comprendieran un poco más el concepto les pregunte si sabían para que nos servía la mano, entre sus respuestas mencionaron, para agarrar dijo América, Itsel dijo para tentar, Omar dijo para tocar, y así hubo varias participaciones, cada niño decía algo.

Una vez que comentaron lo que ellos pensaban se les mostró algunas imágenes para que ellos pudieran identificar que la mano era el medio por el cual, podían sentir diferentes objetos, texturas y que a esto se le llamaba tacto. Para que los niños pudieran desarrollar este sentido se realizó un juego donde un niño tendría una bolsa negra en sus manos con distintos objetos y otro tendría que meter la mano, y mediante el tacto decir si lo que estaba tocando era suave o duro y que objetos creían que estaban dentro ya que ellos no podían ver qué tipo de objetos había en la bolsa negra.

Durante el desarrollo de la actividad los niños estuvieron muy atentos, ansiosos, porque todos querían pasar al mismo tiempo, cuando se les preguntaba quién sería el siguiente todos levantaban la mano, cuando paso Itsel, estuvo muy emocionada mencionando que era lo que estaba tocando, estuvo participando todo el tiempo.

Cuando se realizó la actividad para el sentido de la vista se hizo lo mismo al inicio se cuestionó para que nos servían los ojos, se mostraron imágenes y se llevó a cabo el juego para que pudieran poner en práctica el sentido de la vista. Se formó un círculo y en el centro se pusieron varios objetos que ellos utilizan a diario dentro del aula, todos los niños vieron cuantos y que tipos de objetos habían, para iniciar el juego se le tapo los ojos a un niño y se retiraron dos objetos cuando se descubría los ojos tenía que decir si había más, igual o menos objetos, sin que los demás dijeran nada.

Hubo mucha participación, quienes ya habían pasado querían hacerlo otra vez, incluso hubo un niño Eduardo quien se enojo porque él quería pasar a cada rato y

como se le dijo que le diera oportunidad a otro, se enojo, y ya no quiso seguir, se sentó y dejó de participar, los demás siguieron con el juego

En el sentido del olfato lo que cambió fue el juego, para realizar se colocaron en una mesa platos con diferente fruta tapados con papel aluminio, con tenedor se les hizo algunos orificios se les pidió a todos los niños que se pusieron alrededor de la mesa y los olieran. Al momento de estar oliendo los niños decían lo que ellos pensaban que era, hubo mucha controversia algunos decían que era una cosa otros decían otra pero todos estuvieron participando, queriendo descubrir que era lo que había dentro. Sin embargo Brittney no se quiso levantar de su lugar, no realizó el juego estaban sentada sin querer hacer nada

Para el sentido del gusto lo que cambió también fue el juego y aquí se les puso en la mesa fruta, azúcar, sal, limón, para que los niños pusieran a trabajar el sentido del gusto. Para ello se les explicó el juego, se les dijo que se le cubriría los ojos a un niño y otro tendría que darle probar, el de los ojos tapados debería adivinar que era lo que estaba comiendo. Cuando se pedía la participación de otro niño todos se me dejaban ir y me decían yo maestra!, yo!, ahora yo! Así durante todo el juego.

Y para cerrar la actividad fue el sentido del oído también se les cuestionó sobre para nos servía y se mostraron imágenes lo que cambió fue el juego. Se les puso música para que pusieran en práctica el sentido, empezaron a bailar y de pronto la apague, en ese momento se detuvieron y me dijeron maestra súbale. La volví a prender y volvieron bailar le baje, y Erick me dijo maestra no se oye.

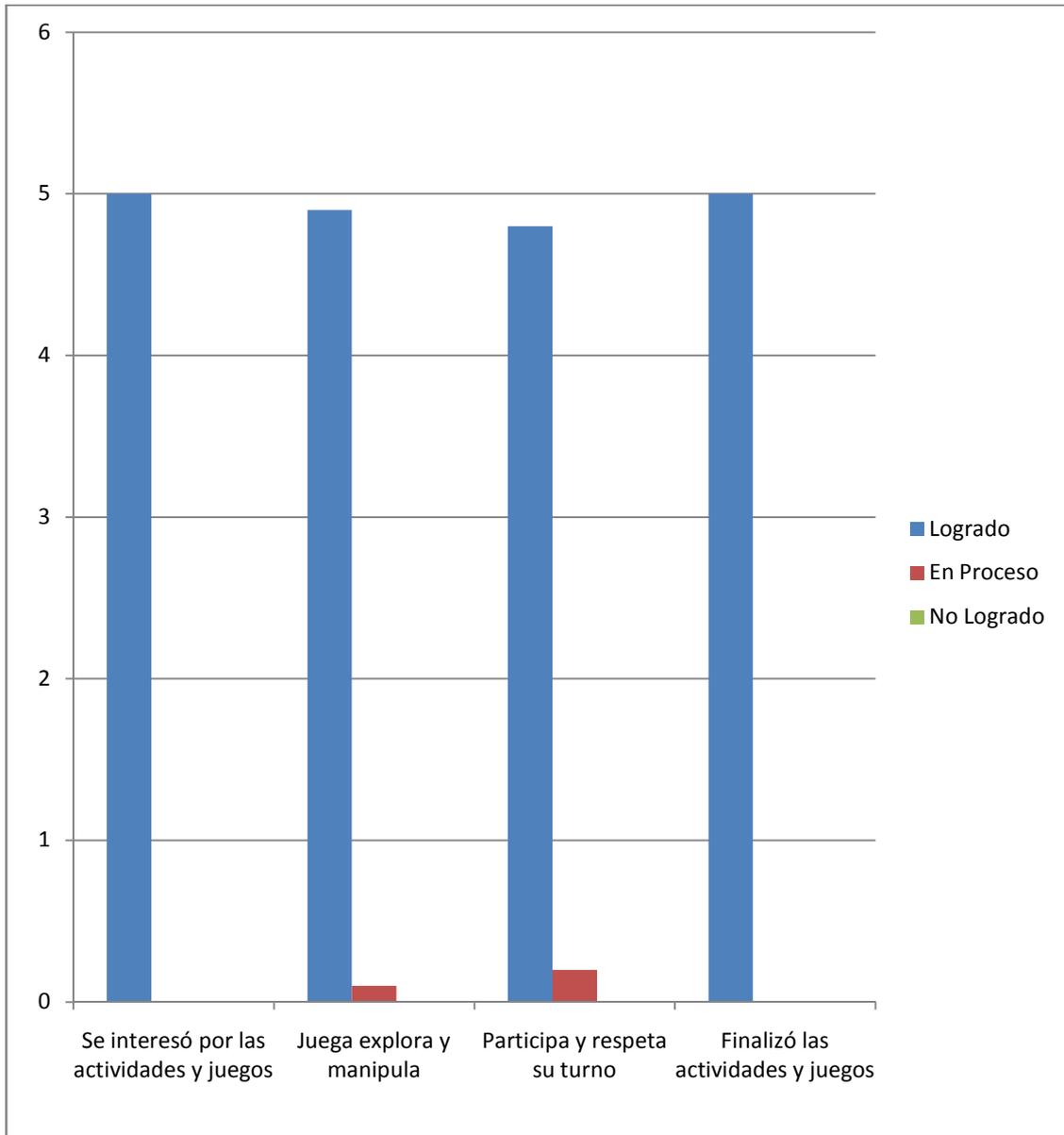
Fue una actividad muy interesante porque todos los niños estuvieron atentos en cada uno de los juegos y participativos

Instrumento de evaluación de la estrategia 1(juego de reglas)

<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD 3: “Juego y descubro mis sentidos”</b>				
ESCALAS DE EVALUACIÓN: L=Logrado    EP= En Proceso    NL= No Logrado				
Aspectos a evaluar				
Nombre del alumno	Se interesó por las actividades y juegos	Juega explora y manipula	Participó y Respeta su turno	Finalizó las actividades y juegos
Aguilar Macedo Didia	L	L	L	L
Aguilar Olivares Karewi Yunuen	L	L	L	L
Aguilar Rodríguez Erick Josué	L	L	L	L
Andrés Sebastián Betzy coraima	L	L	L	L
Anguiano Ortiz José Omar	L	L	L	L
Bernardino coronel Saira Natali	L	L	L	L
Cárdenas Mercado David Alejandro	L	L	EP	L
Carrillo Primavera José Candelario	L	L	L	L
Carrillo Tapia José Eduardo	L	L	EP	L
García Zaragoza Evelyn Janeth	L	L	L	L
Girón serrano Norma Jennifer	L	L	L	L
Gómez Salgado Yuleni Montserrat	L	L	L	L
Hernández Núñez itsel Guadalupe	L	L	L	L
Martínez Flores América Nathalie	L	L	L	L
Ojeda Martínez Fernando Isaac	L	L	L	L
Quiroz Gudiño Sandra Elizabeth	L	L	L	L
Rodríguez Cervantes Ana Jocelin	L	EP	L	L
Romero Celestino Ángel Gabriel	L	L	L	L
Torres Vargas Juan Ángel	L	L	L	L
Valdovinos Jaimés Brittney Lizeth	L	L	L	L
Villalobos Ramírez Alexis David	L	L	L	L

### Gráfica de la evaluación

#### ACTIVIDAD 3: Juego y descubro mis sentidos (juego de reglas)



## ESTRATEGIA 2: JUEGO DE MESA

En la actividad cuatro inicia la estrategia dos y de igual forma se diseñaron tres actividades. En la actividad cuatro se pretende que los niños mantengan su atención, se interesen y participen durante su realización y al mismo tiempo descubran la forma de nacimiento de los animales.

### **ACTIVIDAD 4 “Jugando a la lotería”**

Campo formativo: Exploración y conocimiento del mundo.

Aspecto: El mundo natural.

Competencia: Elabora inferencias y predicciones a partir de lo que sabe y supone del medio natural, y de lo que hace para conocerlo.

Materiales: Proyector, lotería, libros, tijeras.

Tiempo: 2 días.

#### Situación didáctica:

Inicio: Se les cuestionará a los niños si saben que hay animales que nacen del huevo y animales que nacen de la panza de la mamá, una vez conociendo sus saberes previos se amplía la información proyectándoles algunas imágenes y videos.

Desarrollo: Se les invitará jugar a la lotería la cual contiene animales ovíparos y vivíparos, y se les repartirá una carta por niño. Después se tomará un acuerdo para ver quien dirá las cartas para el juego. Cada vez que vaya saliendo una carta los niños deberán ir poniendo o quitando según como ellos quiera una piedra en la imagen de su carta. Ganara quien primero llene su carta.

Cierre: se invitará a los niños a buscar algunos animales de los que vimos en libros para recortar.

## **Informe de la estrategia 2 – actividad 4**

Actividad “Jugando a la lotería” (ANEXO 6) se cuestionó a los niños si habían visto o escuchado sobre cómo nacen los animales, haciendo hincapié en los que nacen del huevo y posteriormente los que nacen de la panza de la madre, algunos niños dijeron que si sabían, otros que no, América dijo que las tortugas nacen del huevo, y que los pollos también, Omar comento que la gallina salía del huevo.

Una vez que se termino el cuestionamiento se les proyecto algunos videos para hacer más extensa la información. Al inicio de la proyección, hubo niños que preguntaban ¿maestra como se llama ese animal?, por tal motivo durante el transcurso de los videos se les iba contestando las dudas y también se les cuestionaba sobre ello, de igual forma se hizo la descripción de las imágenes.

Se motivaron al ver los animales y en coro decían ¡ira que bonito!, y cada vez que salía una imagen nueva, realizan la misma exclamación. Al terminar la proyección Ángel pregunta ¿maestra de donde nace la iguana?, Omar le contesta pues de un huevo, por lo que los demás también estuvieron participando y mencionado diferentes animales por lo que se aprovechó para cuestionarlos sobre, la forma de nacimiento.

Fui a tomar una lotería de animales y cuando la vieron en mis manos preguntaban ¿maestra que es?, les dije es una lotería, ¿les gustaría jugar? Todos gritaron si!, por lo que se les preguntó ¿saben jugar a la lotería?, volvieron a gritar si! Pero ya queremos jugar, por lo que tomaron una carta cada uno. De inmediato Omar dice maestra yo la doy, yo digo las cartas! Y Omar empezó a decir las cartas, todos los niños estaban atentos en su carta para ver si tenían el animal que Omar iba diciendo, termino Omar y antes de preguntar quien quería ser el siguiente que dijera las cartas todos empezaron a decir ahora yo maestra, yo!.

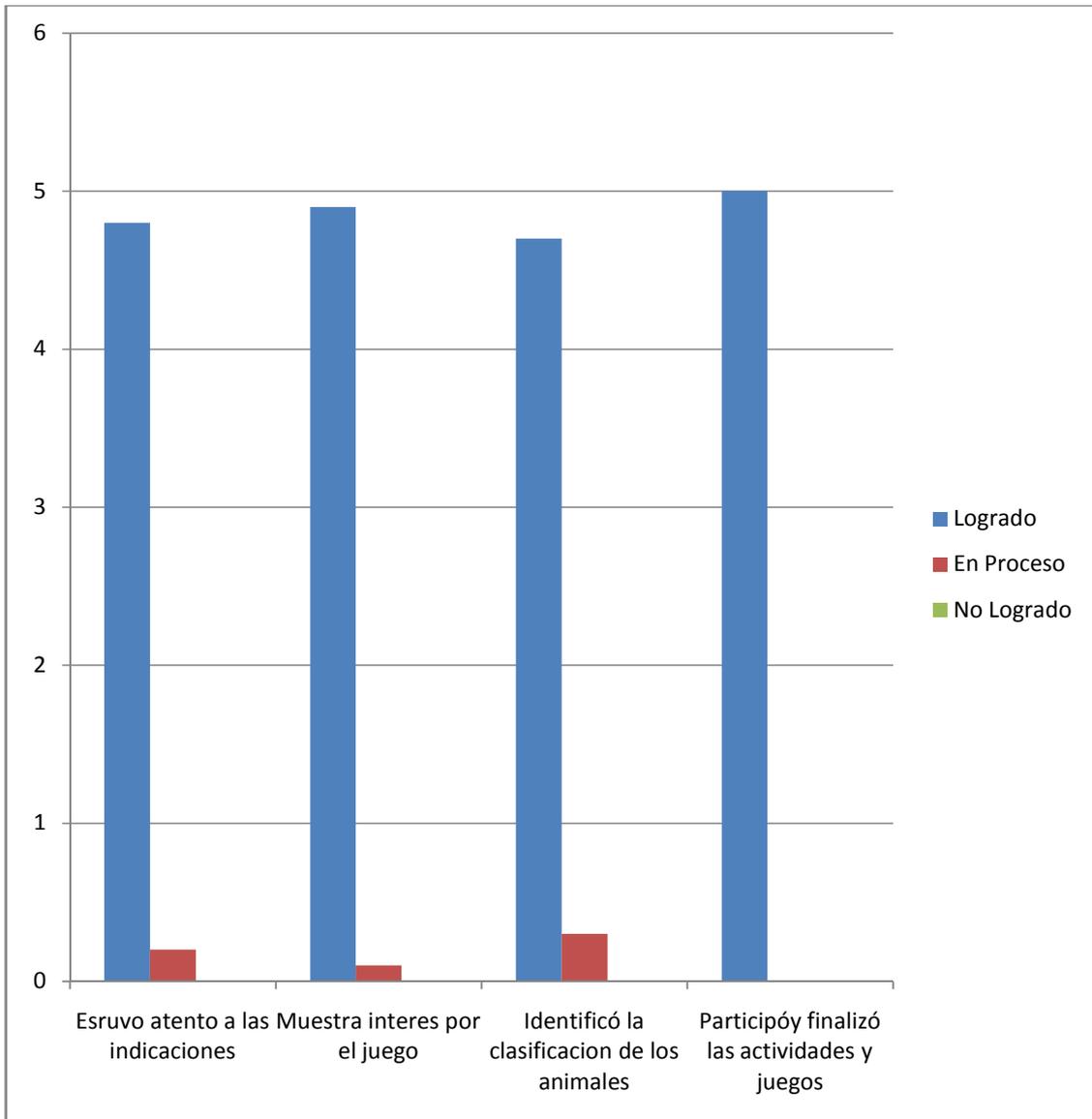
Niñas como Brittney que nunca quiere realizar actividades estuvo interesada y muy atenta en el juego. Ningún niño estuvo molestándose entre sí, ni parándose de su lugar de juego.

Instrumento de evaluación de la estrategia 2(juego de mesa)

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD 4: “Jugando a la lotería”				
ESCALAS DE EVALUACIÓN: L=Logrado EP= En Proceso NL= No Logrado				
Aspectos a evaluar				
Nombre del alumno	Estuvo atento a las indicaciones	Muestra interés por el juego	Identificó la clasificación de los animales	Participó y finalizó las actividades y juegos
Aguilar Macedo Didia	L	L	L	L
Aguilar Olivares Karewi Yunuen	L	L	L	L
Aguilar Rodríguez Erick Josué	L	L	L	L
Andrés Sebastián Betzy coraima	L	L	L	L
Anguiano Ortiz José Omar	L	L	L	L
Bernardino coronel Saira Natali	L	L	L	L
Cárdenas Mercado David Alejandro	L	L	EP	L
Carrillo Primavera José Candelario	EP	L	L	L
Carrillo Tapia José Eduardo	L	L	L	L
García Zaragoza Evelyn Janeth	L	L	L	L
Girón serrano Norma Jennifer	EP	L	L	L
Gómez Salgado Yuleni Montserrat	L	L	L	L
Hernández Núñez itsel Guadalupe	L	L	L	L
Martínez Flores América Nathalie	L	L	L	L
Ojeda Martínez Fernando Isaac	L	L	L	L
Quiroz Gudiño Sandra Elizabeth	L	L	L	L
Rodríguez Cervantes Ana Jocelin	L	L	L	L
Romero Celestino Ángel Gabriel	L	L	L	L
Torres Vargas Juan Ángel	L	L	EP	L
Valdovinos Jaimes Brittney Lizeth	L	EP	EP	L
Villalobos Ramírez Alexis David	L	L	L	L

### Gráfica de la evaluación

#### ACTIVIDAD 4: Jugando a la lotería (juego de mesa)



## ESTRATEGIA 3: JUEGO COOPERATIVO

En la estrategia tres también se diseñaron tres actividades y para su aplicación se intercalarán con las actividades de la estrategia dos. En la actividad cinco se quiere que los niños se interesen, participen y jueguen en cooperación con sus compañeros para que logren clasificar de acuerdo al tipo de animales.

### **ACTIVIDAD 5 “Juego y clasifico”**

Campo formativo: Exploración y conocimiento del mundo.

Aspecto: El mundo natural.

Competencia: Elabora inferencias y predicciones a partir de lo que sabe y supone del medio natural, y de lo que hace para conocerlo.

Materiales: Papel bond, tijeras, libro para recortar y crayolas.

Tiempo: 2 días.

#### Situación didáctica

Inicio: Se realizará un recordatorio de los que se vió de los animales vivíparos y ovíparos, una vez que se realizó el recordatorio y para poder iniciar el juego, se les pide a los niños que recorten diferentes animales, en el pizarrón se colocarán dos pliegos de papel bon, uno que diga animales que nacen del huevo y otro animales que nacen de la panza de la mamá. Ya que todos los niños tengan los dibujos de los animales recortados, se les explicará el juego.

Desarrollo: El juego consistirá en que cada niño deberá colocar el dibujo del animal que tenga, en el pliego que corresponda, por ejemplo si el niño trae el dibujo de un perro deberá colocarlo en el pliego que diga animales que nacen de la panza de la mamá, Si algún niño no sabe o no está seguro a cuál de los dos tipos de animales corresponde los demás niños del grupo lo ayudarán, hasta que logren entre todos la clasificación de los animales ovíparos y vivíparos.

Cierre: Al final se cuestionará a los niños: ¿Qué les pareció la actividad? ¿Les gusto? ¿Se divirtieron?

### **Informe de la estrategia 3 – actividad 5**

Actividad “Juego y clasifico” (ANEXO 7) Durante el recordatorio de la información sobre los animales los niños estuvieron participando, norma preguntaba, ángel también, sin necesidad de cuestionarlos.

Luego se les invitó a jugar cosa que les motivó, para ello se colocó papel bon en el pizarrón y cada niño recorto diferentes animales y los colorearon, se les explicó el juego cada niño deberá colocar los dibujos en el papel bon de acuerdo con la clasificación los que nacen del huevo y los que nacen de la panza de la mamá.

Cuando todos los niños estuvieron listos con sus recortes se dio inicio al juego, fueron pasando de a uno por uno, para poder iniciar se les preguntó quien quería ser el primero, la mayoría levanto su mano, y empezó David, todos estaban atentos para ver donde lo iba a poner, cuando norma le tocó su turno preguntó que donde iba, y Omar le ayuda le dijo donde debería colocarlo.

En ocasiones pasaba más de un niño ya que todos querían pasar al mismo tiempo, aunque se les dijo que pasarían de a uno por uno, pasaba uno y en seguida se iba otro atrás del que ya había pasado, el único que no quiso pasar fui Fernando dijo que no sabía, si recorto y coloreo, pero estuvo todo el tiempo sentado en su lugar. Itsel a cada momento decía maestra yo, ahora yo.

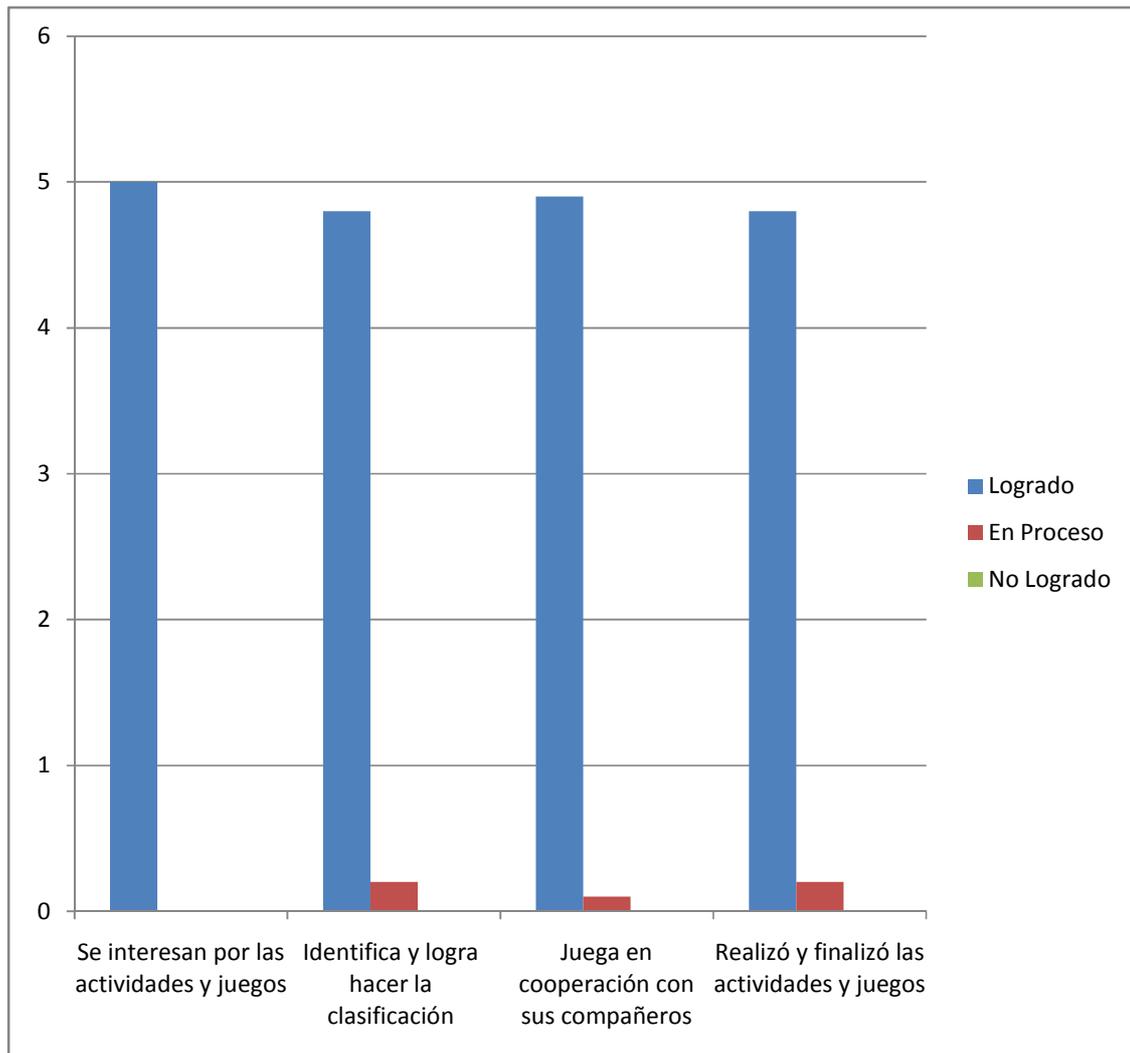
Y así entre todos los niños lograron hacer la clasificación de los animales, hubo quienes se equivocaron, pero estuvieron atentos a lo que se estaba realizando, había quienes decían que querían seguir recortando para pegarlos como Omar, Alexis, América, Erick.

Instrumento de evaluación de la estrategia 3(juego cooperativo)

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD 5: "Juego y clasifico"				
ESCALAS DE EVALUACIÓN: L=Logrado EP= En Proceso NL= No Logrado				
Aspectos a evaluar				
Nombre del alumno	Se interesa por las actividades y juegos	Identifica y logra hacer la clasificación	Juega en cooperación con sus compañeros	Realizó y finalizó las actividades y juegos
Aguilar Macedo Didia	L	L	L	L
Aguilar Olivares Karewi Yunuen	L	L	L	L
Aguilar Rodríguez Erick Josué	L	L	L	L
Andrés Sebastián Betzy coraima	L	L	L	L
Anguiano Ortiz José Omar	L	L	L	L
Bernardino coronel Saira Natali	L	L	L	L
Cárdenas Mercado David Alejandro	L	L	EP	L
Carrillo Primavera José Candelario	L	L	L	L
Carrillo Tapia José Eduardo	L	L	L	L
García Zaragoza Evelyn Janeth	L	L	L	L
Girón serrano Norma Jennifer	L	EP	L	L
Gómez Salgado Yuleni Montserrat	L	L	L	L
Hernández Núñez itsel Guadalupe	L	L	L	L
Martínez Flores América Nathalie	L	L	L	EP
Ojeda Martínez Fernando Isaac	L	L	L	L
Quiroz Gudiño Sandra Elizabeth	L	L	L	L
Rodríguez Cervantes Ana Jocelin	L	L	L	L
Romero Celestino Ángel Gabriel	L	L	L	L
Torres Vargas Juan Ángel	L	L	L	L
Valdovinos Jaimes Brittney Lizeth	L	EP	L	EP
Villalobos Ramírez Alexis David	L	L	L	L

## Gráfica de la evaluación

### ACTIVIDAD 5: Juego y clasifico (juego cooperativo)



## ESTRATEGIA 2: JUEGO DE MESA

Con la actividad seis se intenta que los niños muestren interés para llevarla a cabo y logren identificar los números y realizar conteos, respetando turnos.

### **ACTIVIDAD 6 “Jugando con dados”**

Campo formativo: pensamiento matemático.

Aspecto: numero.

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

Materiales: Tabla numérica, dados, fichas.

Tiempo: 1 día.

Situación didáctica:

Inicio: Invitar a los niños a que por medio del juego con dados, lleguemos a la tiendita, se les explicará el juego.

Desarrollo: En cada mesa se entregará una tabla con varias casillas, iniciando del uno que es la salida hasta llegar a la meta que dirá bienvenidos has llegado a la tiendita. También se les dará un dado y una ficha, cada niño deberá aventar el dado y dependiendo del número que caiga deberá poner la ficha en la casilla correspondiente para avanzar y así hasta llegar a la meta.

Cierre: Se cuestionará a los niños: ¿se les hizo divertido? ¿Les gustaría volver a jugar?

## **Informe de la estrategia 2 – actividad 6**

Actividad “jugando con dados” (ANEXO 8) Se cuestiono a los niños, si alguna vez habían jugado con dados, América, Omar. Saira, Eduardo, Itsel, Betzy, contestaron que si, por lo que se les pregunto si les gustaría jugar. Todos respondieron que sí. Pero primero con una tarjetas con dibujos estuvimos viendo los números para que los identificarán, se fue mostrando cada una de la tarjetas con diferente numero y cada uno iba diciendo que dibujo era y que numero tenia, Sandra, Betzy, Karewi, Omar, Juan Ángel, América, Itsel y Brittney cada vez que se les mostraba una carta están atentos para decir que numero tenia.

Cuando se presentó él, material para el juego Itsel, Brittney, y Juan Ángel preguntaban con curiosidad, ¿qué vamos hacer?, ¿para qué es?, por lo que se les contesto que íbamos a jugar, y cuestionaron ¿a qué?, por ello se les explicó el juego, Omar se ofreció a repartir las tablas en cada una de las mesas, Eduardo los dados y Juan Ángel las fichas.

Ya que cada una de las mesas tenía el material, se inicio el juego. América estaba muy interesada en el juego, no perdía detalle en los turnos, y de ver cuántos puntitos caían en el dado para avanzar, Erick se mostro atento en cuanto quien iba más adelante, en su mesa.

Juan Ángel, Norma, Karewi, Sandra, Itsel, Evelyn, Brittney y Omar todo el tiempo estuvieron en el juego, participando sin levantarse de su mesa, aunque a veces se confundían y no sabían cuantas casillas avanzar.

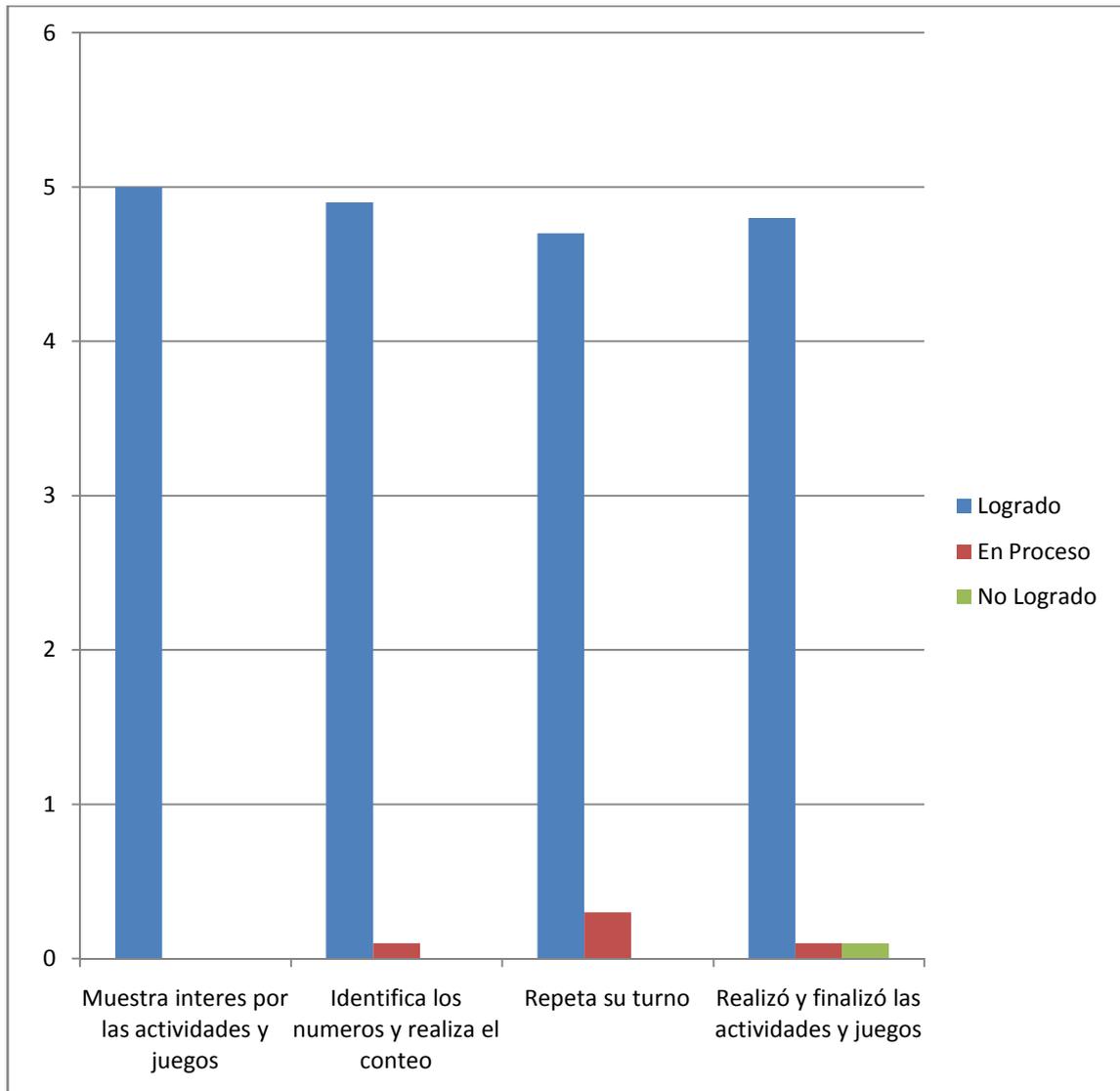
Montserrat en un par de ocasiones se cambió de mesa, Fernando aunque permaneció sentado no terminó el juego.

Instrumento de evaluación de la estrategia 2(juego de mesa)

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD 6: “Jugando con dados”				
ESCALAS DE EVALUACIÓN: L=Logrado EP= En Proceso NL= No Logrado				
Aspectos a evaluar				
Nombre del alumno	Muestra interés por las actividades y juegos	Identifica los números y realiza conteo	Respeto su turno	Realizó y finalizó las actividades y juegos
Aguilar Macedo Didia	L	L	L	L
Aguilar Olivares Karewi Yunuen	L	L	L	L
Aguilar Rodríguez Erick Josué	L	L	L	L
Andrés Sebastián Betzy coraima	L	L	L	L
Anguiano Ortiz José Omar	L	L	L	L
Bernardino coronel Saira natali	L	L	L	L
Cárdenas Mercado David Alejandro	L	EP	EP	EP
Carrillo Primavera José Candelario	L	L	L	L
Carrillo Tapia José Eduardo	L	L	L	L
García Zaragoza Evelyn Janeth	L	L	L	L
Girón serrano Norma Jennifer	L	L	L	L
Gómez Salgado Yuleni Montserrat	L	L	EP	L
Hernández Núñez itsel Guadalupe	L	L	L	L
Martínez Flores América Nathalie	L	L	L	L
Ojeda Martínez Fernando Isaac	L	L	EP	NL
Quiroz Gudiño Sandra Elizabeth	L	L	L	L
Rodríguez Cervantes Ana Jocelin	L	L	L	L
Romero Celestino Ángel Gabriel	L	L	L	L
Torres Vargas Juan Ángel	L	L	L	L
Valdovinos Jaimes Brittney Lizeth	L	L	L	L
Villalobos Ramírez Alexis David	L	L	L	L

### Gráfica de la evaluación

#### ACTIVIDAD 6: Jugando con dados (juego de mesa)



### ESTRATEGIA 3: JUEGO COOPERATIVO

Con la realización de la actividad siete se busca que los niños se interesen, jueguen en cooperación con sus compañeros, observen, identifiquen y dibujen las figuras geométricas

#### **ACTIVIDAD 7 “Jugando con figuras geométricas”**

Campo formativo: Pensamiento matemático.

Aspecto: Forma, espacio y medida.

Competencia: Reconoce y nombra características de objetos, figuras y cuerpos geométricos.

Materiales: Proyector, fomi, tijeras, papel bon y cinta.

Tiempo: 2 días.

Situación didáctica.

Inicio: Se les cuestionará a los niños sobre las figuras geométricas para conocer sus saberes previos, después se les proyectarán algunas imágenes y videos para ampliar la información. Se motivará a los niños para que busquen por toda el aula alguna figura geométrica.

Desarrollo: Una vez que hayan logrado identificar algunas de las figuras, con ayuda los niños realizarán diferentes figuras geométricas de fomi, y las recortarán.

Ya que estén todas recortadas se colocarán en el centro de una mesa, y se les invitará a jugar. En el pizarrón se pondrán dibujos realizados con las diferentes figuras geométricas, por lo tanto el juego consistirá en que cada niño deberá encontrar la figura que se diga y deberá ponerla sobre el dibujo, hasta que entre todos lo formen con las figuras de fomi.

Cierre: Se recoge el material y se felicita a los niños por sus logros.

### **Informe de la estrategia 3 – actividad 7**

Actividad “jugando con figuras geométricas”, (ANEXO 9) se inicio cuestionando a los niños sobre las figuras geométricas para saber que tanto sabían de ellos y si lograban identificarlas, cuando se les preguntó al mismo tiempo se les mostraban las figuras hechas de fomi y todos niños decían que figura era y de qué color. Estuvieron atentos en cual figura era la siguiente para decir su nombre.

Después se les proyectaron algunos videos sobre el tema, para motivarlos un poco más y ampliar la información, al momento de estarlos proyectando, estuvieron cantando, pues las imágenes iban de la mano de una canción las cual les gustó mucho ya que el cuadrado cantaba al igual que el circulo, el rectángulo, y el triangulo. América decía maestra ese es el circulo, Saira ahí está el cuadrado, Erick el rectángulo, había en ocasiones en que todos hablaban al mismo tiempo y que no se entendía nada, ya que unos mencionaban una figura y otros mencionaban otra, les gustó mucho el video y fue tal su interés que Juan Ángel, Betzy, Sandra, América, y Montserrat, pidieron que lo pusiera otra vez

Posteriormente se les preguntó en donde podríamos encontrar o ver las figuras, al principio nadie lograba identificar donde pero de pronto Alexis dijo maestra en el pizarrón, se le cuestionó porque y él respondió tiene figura de un rectángulo, entonces América menciona la ventana es un cuadrado, así empezaron a identificar, karewi maestra la cartuchera se parece a un rectángulo, Itsel la mesa es como un cuadrado.

Se realizaron figuras en fomi y se les explicó a los niños que jugaríamos con ellas, cuando se estaba colocando el papel bond para realizar el juego, decían maestra ese es un niño, una casa, ahí está un semáforo, Eduardo dijo maestra hay muchos triángulos, pero unos son grandes y también hay chiquitos. Se termino de colocar el material y se les invito a jugar.

Eduardo fue el primero en pasar y buscar donde debería pegar la figura, y así cada niño fue pasando, a veces dos o tres niños estaban buscando el lugar donde debería

ir y si no sabían preguntaban y otro niño le ayudaba, como Norma quitaba una figura y luego la colocaba en otro lugar y decía que no sabía.

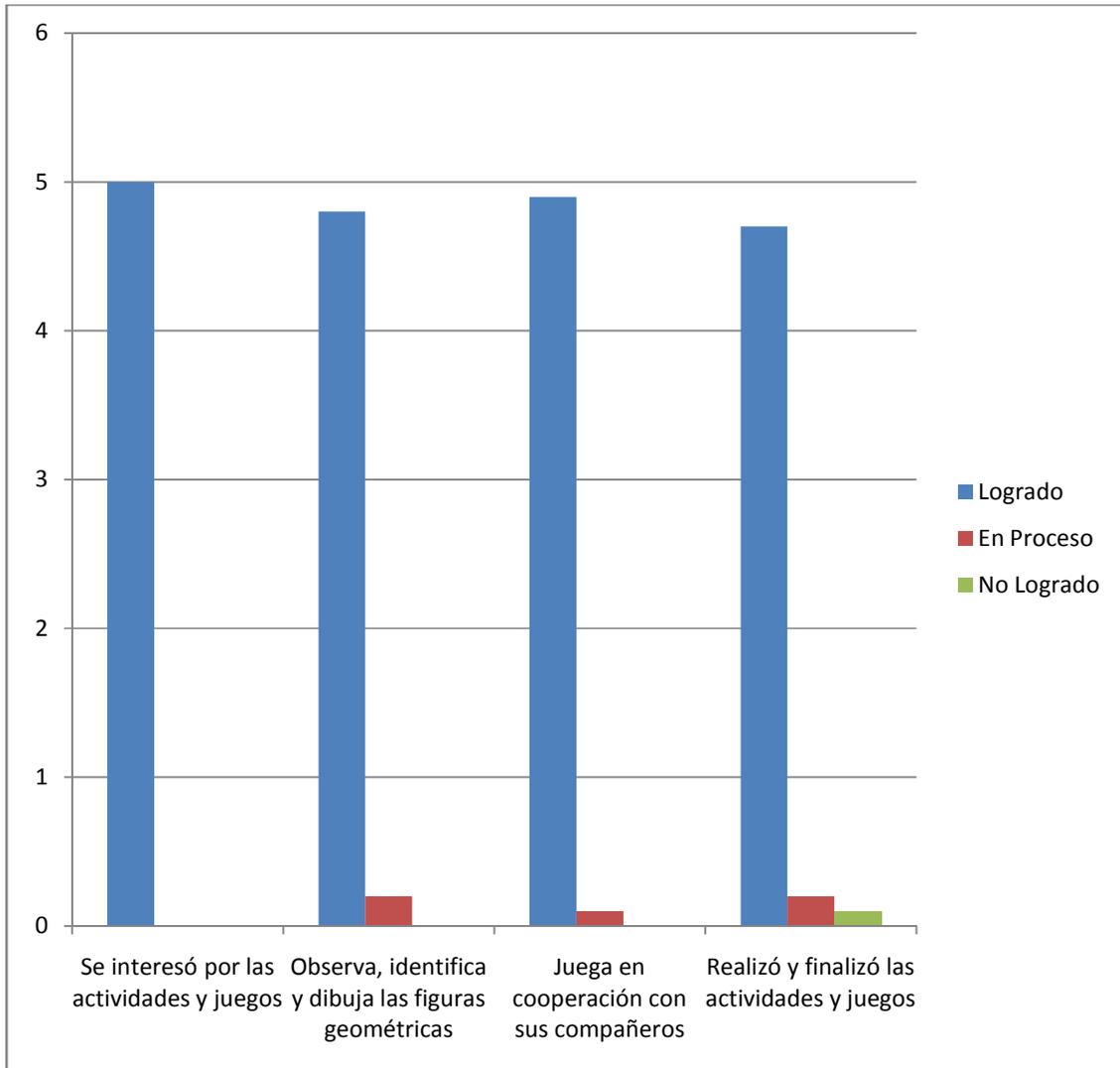
Norma no encontraba donde colocar su figura pero pidió que la ayudaran, sin embargo, Didia al no poder prefirió no continuar porque ella quería que no movieran las figuras había niños como David que las quitaba y las ponía en otro lugar, América estuvo emocionada por encontrar donde pegaría su figura.

Instrumento de evaluación de la estrategia 3(juego cooperativo)

<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD 7: “Jugando con figura geométricas”</b>				
ESCALAS DE EVALUACIÓN: L=Logrado EP= En Proceso NL= No Logrado				
Aspectos a evaluar				
Nombre del alumno	Se interesó por las actividades y juegos	Observa identifica y dibuja las figuras geométricas	Juega en cooperación con sus compañeros	Realizó y finalizó las actividades y juegos
Aguilar Macedo Didia	L	L	L	NL
Aguilar Olivares Karewi Yunuen	L	L	L	L
Aguilar Rodríguez Erick Josué	L	L	L	L
Andrés Sebastián Betzy coraima	L	L	L	L
Anguiano Ortiz José Omar	L	L	L	L
Bernardino coronel Saira natali	L	L	L	L
Cárdenas Mercado David Alejandro	L	L	L	L
Carrillo Primavera José Candelario	L	L	L	L
Carrillo Tapia José Eduardo	L	L	L	L
García Zaragoza Evelyn Janeth	L	L	L	L
Girón serrano Norma Jennifer	L	EP	L	L
Gómez Salgado Yuleni Montserrat	L	EP	L	L
Hernández Núñez itsel Guadalupe	L	L	EP	L
Martínez Flores América Nathalie	L	L	L	L
Ojeda Martínez Fernando Isaac	L	L	L	EP
Quiroz Gudiño Sandra Elizabeth	L	L	L	L
Rodríguez Cervantes Ana Jocelin	L	L	L	L
Romero Celestino Ángel Gabriel	L	L	L	L
Torres Vargas Juan Ángel	L	L	L	EP
Valdovinos Jaimes Brittney Lizeth	L	L	L	L
Villalobos Ramírez Alexis David	L	L	L	L

### Gráfica de la evaluación

#### ACTIVIDAD 7: Jugando con figuras geométricas (juego cooperativo)



## ESTRATEGIA 2: JUEGO DE MESA

Con la actividad ocho se busca que los niños se motiven, participen y logren identificar y nombrar las figuras geométricas.

### **ACTIVIDAD 8 “Jugando memoria”**

Campo formativo: Pensamiento matemático.

Aspecto: Forma, espacio y medida.

Competencia: Reconoce y nombra características de objetos, figuras y cuerpos geométricos.

Tiempo: 2 días.

Materiales: Juego de memoria

#### Situación Didáctica

Inicio: Se retomará la información de las figuras geométricas, antes de iniciar a jugar se les preguntará a los niños si conocen el juego y si alguna vez lo han jugado.

Desarrollo: Se formarán equipos para el juego y se les explicará en qué consiste el juego y luego se les invitará a jugar (el tema del juego son las figuras geométricas).

-Para desarrollar el juego se repartirá en cada mesa las cartas con las figuras geométricas dibujadas hechas de fomi.

Cierre: se preguntará ¿les gustó el juego? ¿Jugarían otra vez?

## **Informe de la estrategia 2 – actividad 8**

Actividad “jugando memoria” (ANEXO 10) se retomó la información sobre las figuras geométricas, ya que es el tema que se trabajaría con el juego, un vez que se realizó un recordatorio, se les cuestionó a los niños si sabían cómo se jugaba al memoria, porque lo jugaríamos América dijo que sí, al igual Sandra, Evelyn, Alexis, pero también algunos más dijeron que no, por eso al momento de repartir el juego en cada mesa se les fue explicando en qué consistía el juego.

Una vez que cada mesa contaba con el material y ya se les había explicado empezaron a jugar, América desde el primer momento estuvo muy interesada, cada vez que ganaba el juego se levantaba de la silla para festejar. Evelyn que estaba en la misma mesa también estaba motivada al ver el interés de su compañera América.

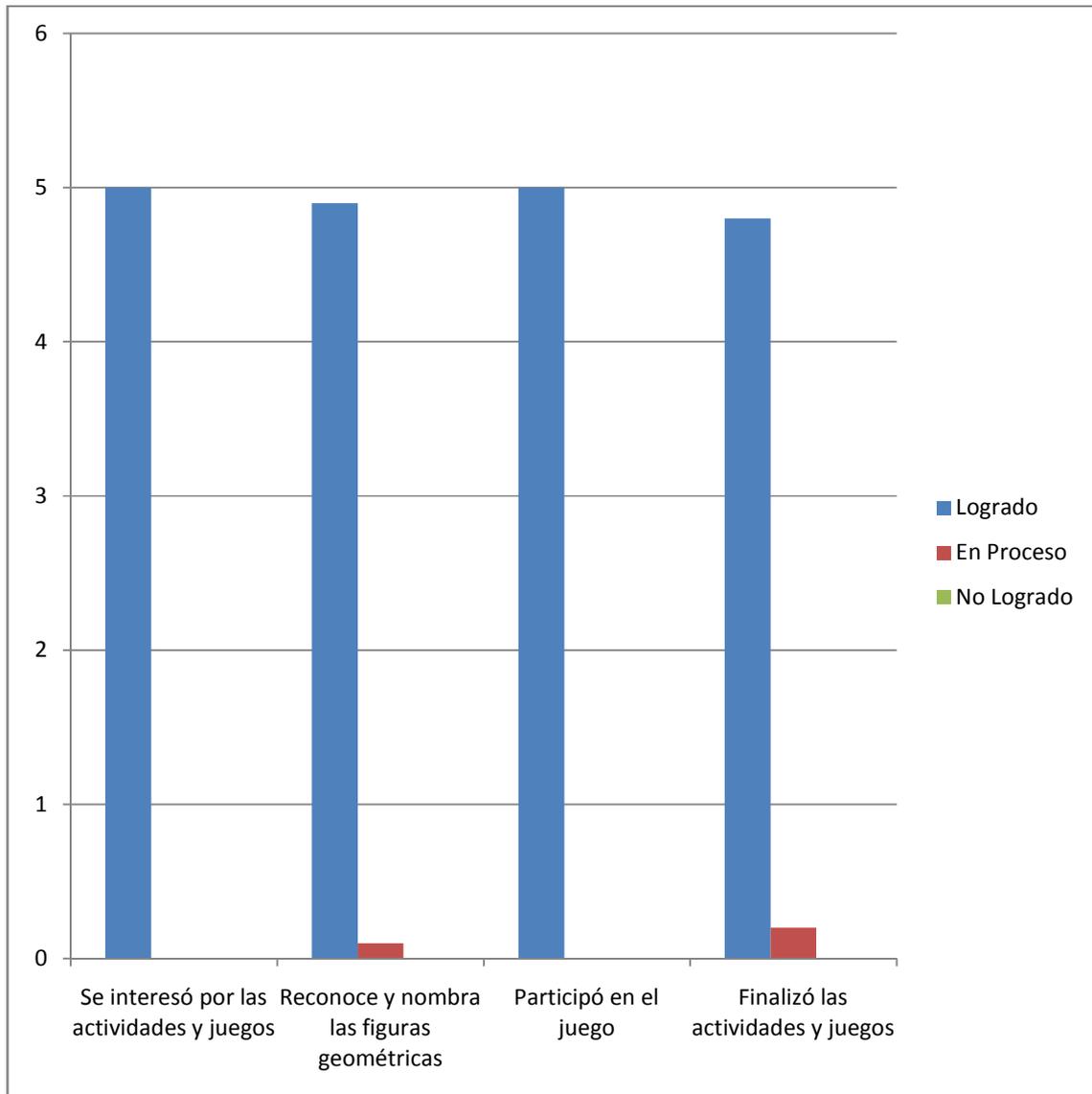
Juan Ángel y Erick también estuvieron todo el tiempo en el juego sin pararse de su silla, y aunque algunos niños como David, Brittney no lograban dominar el juego también estuvieron participativos. Itsel estaba en una mesa con cuatro niños más y ella todo el tiempo estuvo llevando el juego era la que daba los turnos en su mesa, y los demás niños estaban muy interesados jugando sin importar que su compañera estuviera guiando el juego.

Instrumento de evaluación de la estrategia 2(juego de mesa)

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD 8: “Jugando memoria”				
ESCALAS DE EVALUACIÓN: L=Logrado EP= En Proceso NL= No Logrado				
Aspectos a evaluar				
Nombre del alumno	Se interesó por las actividades y juegos	Reconoce y nombra las figuras geométricas	Participó en el juego	finalizó las actividades y juegos
Aguilar Macedo Didia	L	L	L	L
Aguilar Olivares Karewi Yunuen	L	L	L	L
Aguilar Rodríguez Erick Josué	L	L	L	L
Andrés Sebastián Betzy coraima	L	L	L	L
Anguiano Ortiz José Omar	L	L	L	L
Bernardino coronel Saira Natali	L	L	L	L
Cárdenas Mercado David Alejandro	L	EP	L	L
Carrillo Primavera José Candelario	L	L	L	L
Carrillo Tapia José Eduardo	L	L	L	L
García Zaragoza Evelyn Janeth	L	L	L	L
Girón serrano Norma Jennifer	L	L	L	EP
Gómez Salgado Yuleni Montserrat	L	L	L	L
Hernández Núñez itsel Guadalupe	L	L	L	L
Martínez Flores América Nathalie	L	L	L	L
Ojeda Martínez Fernando Isaac	L	L	L	L
Quiroz Gudiño Sandra Elizabeth	L	L	L	L
Rodríguez Cervantes Ana Jocelin	L	L	L	L
Romero Celestino Ángel Gabriel	L	L	L	L
Torres Vargas Juan Ángel	L	L	L	EP
Valdovinos Jaimes Brittney Lizeth	L	L	L	L
Villalobos Ramírez Alexis David	L	L	L	L

### Gráfica de la evaluación

#### ACTIVIDAD 8: Jugando memoria (juego de mesa)



### ESTRATEGIA 3: JUEGO COOPERATIVO

Con la actividad nueve se intenta que los niños se interesen, participen, reconozcan el valor de las monedas y sus usos jugando en cooperación con sus compañeros.

#### **ACTIVIDAD 9 “Juguemos a la tiendita”**

Campo formativo: pensamiento matemático.

Aspecto: número.

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

Materiales: Envases, cajas, cartulina, tijeras, hojas de colores, lápiz y crayolas.

Tiempo: 2 días.

#### Situación didáctica:

Inicio: Invitar a los niños a jugar a la tiendita y proponer como organizarla, escuchar sus conocimientos previos y anotar en el pizarrón sus aportaciones. Tomar acuerdos para organizar los envases de acuerdo con la clase de alimento a lo que pertenece y los coloque en un estante, contando y clasificando los envases de acuerdo al tipo y tamaño de alimento. Luego promover que los niños aporten ideas e iniciativas para arreglar la tienda, de la manera que ellos decidan, elaborando una lista. Cuestionar a los niños sobre cómo podemos hacer billetes y monedas.

Desarrollo: Poner al alcance de los niños diversos materiales para la elaboración de los billetes y monedas. Se tomarán acuerdos sobre los precios de los productos y se elaborará una lista de precios y después etiquetar los mismos. Se dialogará con los niños sobre cómo vamos a cobrar. Preparar con ayuda de los niños, la caja registradora. Tomar acuerdos sobre ¿Quién va hacer el vendedor, y quienes los compradores? , empecemos a Jugar a la tiendita.

Cierre: Se cuestionará a los niños si les gusto la actividad

### **Informe de la estrategia 3 – actividad 9**

Actividad “juguemos a la tiendita” (ANEXO 11) aunque ya estaba planeado como se desarrollaría la actividad, no se llevo de la manera planeada, porque al momento de llegar al aula con el material, los niños empezaron a cuestionar, que para que era dicho material, se les contestó que jugaríamos a la tiendita y se cuestiono sobre que podrimos hacer con las cajas grandes si jugaríamos a la tiendita, Evelyn dijo una computadora, América inmediatamente dijo una caja registradora.

Por lo que se les invitó a realizar la caja registradora, todos hicieron algo para decorarla, entonces se les preguntó que como le haríamos para poder hacer nosotros los billetes y las monedas para poder pagar en nuestra tiendita, Alexis dijo que con papel, Sandra dijo que con un lápiz los dibujaba, América dijo que con papel y crayolas, Evelyn también comentó con papel maestra, por lo que se les facilito diversos materiales como cartulina, hojas, lápiz, crayolas, tijeras para que ellos mismo hicieran sus monedas y billetes.

Una vez que habían realizado sus billetes y monedas se les preguntó qué de que manera podríamos acomodar nuestra tiendita, Erick dijo que en las mesas se pusiera lo que se vendería, itsel también lo apoyó, y así más niños dijeron que se colocarían en las mesas, entonces empezaron a acomodar los productos que se venderían en las mesas. Itsel con mucho entusiasmo y todos los demás niños estuvieron colocando y acomodando. Una vez que los productos estaban acomodados los niños les pusieron los precios, los etiquetaron.

Se decidió quien cobraría, al principio fue difícil pues todos quería cobrar, el que cobraría estaría en otra mesa retirado de los productos y se procedió a jugar a la tiendita, y todos los niños motivados fueron a tomar cosas para ir a pagar, algo curioso fue que ellos dijeron que las sillas serían los carritos donde echarían las cosa pues ellos habían montado su tienda de auto servicio el que estaba cobrando que fué Omar les dijo que se formarían y espontáneamente también querían bolsas para que hubiera un empacador de los productos que se estuvieron vendiendo

Se nombró a otro cobrador pues todos los niños querían participar, Omar se puso de empacador y lo demás niños seguían con sus sillas para ir a tomar los productos, las sillas las tomaban del respaldo y las empujaban hacia adelante para avanzar, después de un rato Saira e fue ayudar a itsel a cobrar, pues había mucha filo en la caja.

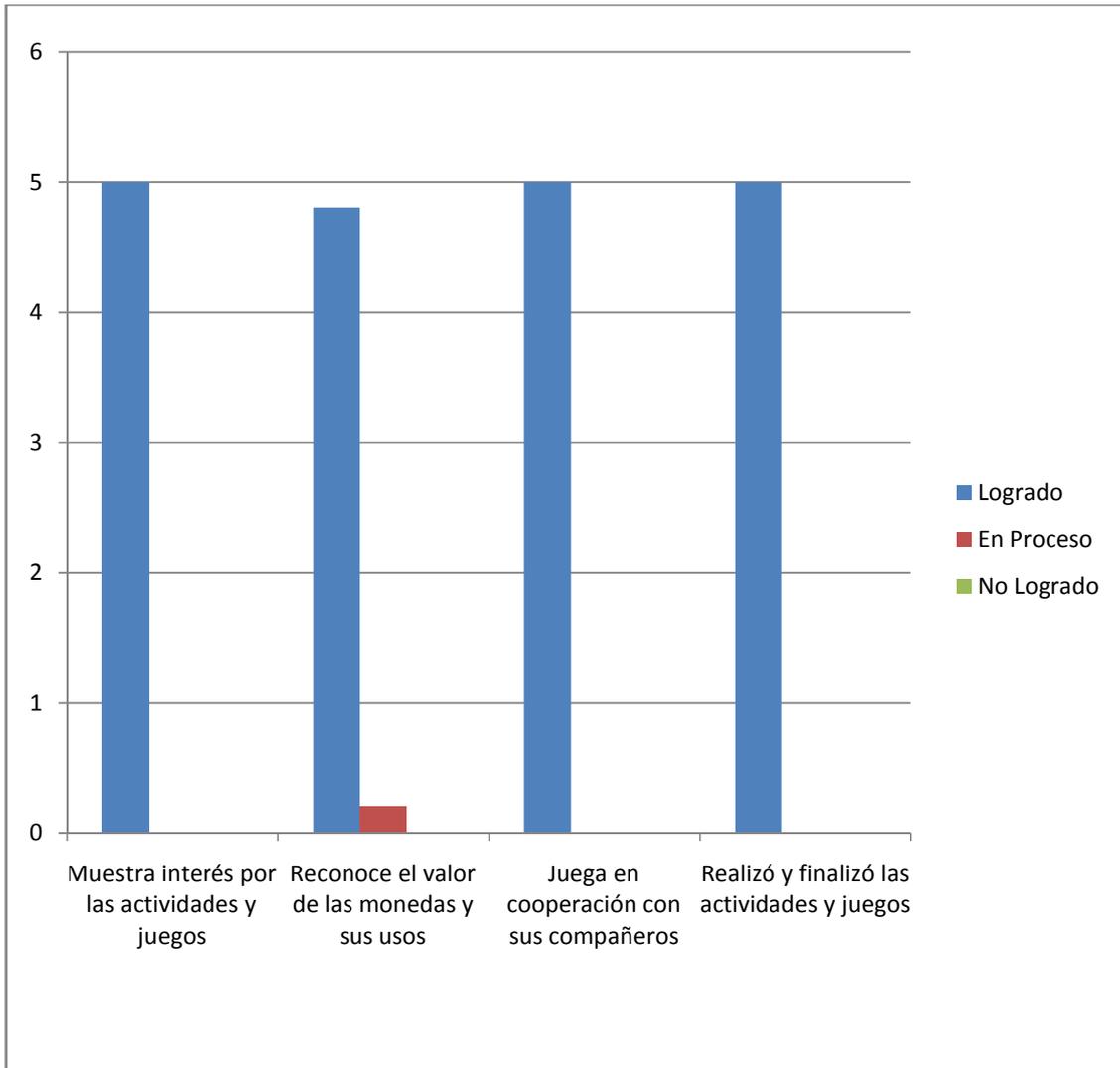
En un momento dado se les dijo a los niños que era momento de terminar la actividad pero ellos no quisieron, dijeron que querían seguir jugando, por lo que se continuó. En ese momento América pidió ser la nueva cobradora, y los niños seguían comprando.

Instrumento de evaluación de la estrategia 3(juego cooperativo)

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD 9: “Juguemos a la tiendita”				
ESCALAS DE EVALUACIÓN: L=Logrado EP= En Proceso NL= No Logrado				
Aspectos a evaluar				
Nombre del alumno	Muestra interés por las actividades y juegos	Reconoce el valor de las monedas y sus usos	Juega en cooperación con sus compañeros	Realizó y finalizó las actividades y juegos
Aguilar Macedo Didia	L	L	L	L
Aguilar Olivares Karewi Yunuen	L	L	L	L
Aguilar Rodríguez Erick Josué	L	L	L	L
Andrés Sebastián Betzy coraima	L	L	L	L
Anguiano Ortiz José Omar	L	L	L	L
Bernardino coronel Saira Natali	L	L	L	L
Cárdenas Mercado David Alejandro	L	L	L	L
Carrillo Primavera José Candelario	L	L	L	L
Carrillo Tapia José Eduardo	L	L	L	L
García Zaragoza Evelyn Janeth	L	L	L	L
Girón serrano Norma Jennifer	L	EP	L	L
Gómez Salgado Yuleni Montserrat	L	L	L	L
Hernández Núñez itsel Guadalupe	L	L	L	L
Martínez Flores América Nathalie	L	L	L	L
Ojeda Martínez Fernando Isaac	L	EP	L	L
Quiroz Gudiño Sandra Elizabeth	L	L	L	L
Rodríguez Cervantes Ana Jocelin	L	L	L	L
Romero Celestino Ángel Gabriel	L	L	L	L
Torres Vargas Juan Ángel	L	L	L	L
Valdovinos Jaimes Brittney Lizeth	L	L	L	L
Villalobos Ramírez Alexis David	L	L	L	L

## Gráfica de la evaluación

### ACTIVIDAD 9: Jugemos a la tiendita (juego cooperativo)



Una vez evaluadas las estrategias es necesario realizar la sistematización para tener una comprensión más profunda de las experiencias que realizamos con el fin de entender y mejorar nuestra propia práctica.

## **Sistematización**

La sistematización es una forma de conocer nuestras realidades contextuales y nuestra realidad a partir de nuestras propias experiencias, por lo que Mercedes Gagnete hace mención y conceptualiza el MSP (método de sistematización de la práctica) como *“el proceso por medio del cual se hace la conversión de la práctica a teoría, y toma como marco general el método dialéctico”*<sup>44</sup> y de esta manera lo entendemos como un proceso de conocimiento que no sólo reconstruye y ordena la experiencia en forma integradora, sino que también la interpreta. Por lo tanto nos permite rescatar, descubrir, ordenar, jerarquizar, interpretar y entender lo que estamos haciendo y reflexionar sobre ello.

El MSP está estructurado en siete fases, la primera fase es la reconstrucción de la práctica, en esta fase se realiza una descripción de la realidad vivida. Es decir un relato descriptivo de que se hace, es el factor principal sobre el que se apoyan las demás fases.

El análisis es la segunda fase, y ¿Qué es analizar? Es entender el todo a través del conocimiento y comprensión de las partes, en esta fase se realiza la descomposición y el estudio de todos los elementos que forman la práctica.

La tercera fase es la interpretación que implica un esfuerzo de síntesis, de composición a partir de lo que previamente fue desarticulado. Nos lleva a investigar las contradicciones propias de nuestra tarea y llevar a cabo un esfuerzo por superarlas.

La conceptualización se realiza en la cuarta fase, pero ¿Qué es la conceptualización? *“es unir las más diversas interpretaciones surgidas de la práctica, en un todo coherente.”* En esta fase nos lleva a construir conceptos a partir

---

<sup>44</sup> GAGNETEN, Mercedes, *“análisis”*, En: Antología Básica La innovación, SEP-UPN, México, 2007, p.31

de las situaciones reconstruidas, analizadas e interpretadas. Es la etapa de confrontación teórico – práctica.

La quinta fase es la generalización la cual implica confrontar los hallazgos conceptuales ubicados, con otros espacios que comparten las mismas determinaciones sociales. Y la sexta fase es la conclusión en la cual se re-direcciona se evalúa y finalmente la séptima fase es la propuesta.

De las fases ya mencionadas la que se utilizarán para la sistematización de esta investigación son las cuatro primeras que son la reconstrucción, el análisis, la interpretación y la conceptualización.

A continuación se presentan las categorías de análisis

Categorías de análisis positivas	Resultados
curiosidad	<p>Cuando estaba pegando el material en la actividad jugando a identificar mi nombre los niños mostraban curiosidad, hacían preguntas como, ¿para qué es?, ¿Qué vamos hacer?, en ese momento solo les dije que trabajaríamos con él, ya que termine de colocarlo sobre la pared les dije que era para un juego. (juego de reglas)</p> <p>Cuando les tocaba sentarse en el globo para que tronara todos estaban con la curiosidad de encontrar y de ver donde estaba el papelito para saber a qué animal imitarían.(juego de reglas)</p> <p>Cuando se presentó el material para el juego con dados Itsel, Brittney, y Juan Ángel preguntaban con curiosidad, ¿qué vamos hacer?, ¿para qué es? (juego de mesa)</p>

<p>Motivación</p>	<p>Al momento de decirles juego se motivaron, decían ¡vamos a jugar!, para iniciar con el juego les pregunte si conocían su nombre algunos contestaron que si como Omar, Alexis, América, Sandra, Eduardo y otros que no, entre ellos Ángel, David, Montserrat, les dije que jugaríamos a encontrar nuestro nombre. (juego de reglas)</p> <p>Saque el material sin decirles todavía a que jugaríamos cuando vieron el material, que fueron globos todos los niños se motivaron, unos saltaban de gusto, y se me amontonaron pero les dije que primero les tenía que explicar cómo era el juego, todos los niños estaban a mi alrededor y les empecé a explicar, estuvieron atentos a lo que se les decía. (juego de reglas)</p> <p>Se motivaron al ver los animales y en coro decían ¡ira que bonito!, y cada vez que salía una imagen nueva, realizan la misma exclamación. (juego de mesa)</p> <p>Luego se les invito a jugar cosa que les motivó, para ello se coloco papel bond en el pizarrón y cada niño recortó diferentes animales y los colorearon, se les explicó el juego cada niño deberá colocar los dibujos en el papel bon de acuerdo con la clasificación los que nacen del huevo y los que nacen de la panza de la mamá. (juego cooperativo)</p> <p>Después se les proyectaron algunos videos sobre el tema, para motivarlos un poco mas y ampliar la información, al momento de estarlos proyectando, estuvieron cantando, pues las imágenes iban de la mano de una canción.</p>
-------------------	--

	<p>América desde el primer momento estuvo muy interesada, cada vez que ganaba el juego se levantaba de la silla para festejar. Evelyn que estaba en la misma mesa también estaba motivada al ver el interés de su compañera América. (juego de mesa)</p> <p>Se procedió a jugar a la tiendita, y todos los niños motivados fueron a tomar cosas para ir a pagar, algo curioso fue que ellos dijeron que las sillas serían los carritos donde echarían las cosas pues ellos habían montado su tienda de auto servicio. (juego cooperativo)</p>
Participación	<p>Hubo mucha participación, quienes ya habían pasado querían hacerlo otra vez, incluso hubo un niño Eduardo quien se enojó porque él quería pasar a cada rato y como se le dijo que le diera oportunidad a otro, se enojó, y ya no quiso seguir, se sentó y dejó de participar, los demás siguieron con el juego. (juego de reglas)</p> <p>Al momento de estar oliendo los niños decían lo que ellos pensaban que era, hubo muchas controversia algunos decían que era una cosa otros decían otra pero todos estuvieron participando, queriendo descubrir que era lo que había dentro. Sin embargo Brittney no se quiso levantar de su lugar, no realizó el juego estaban sentada sin querer hacer nada. (juego de reglas)</p> <p>Juan Ángel, Norma, Karewi, Sandra, Itsel, Evelyn, Brittney y Omar todo el tiempo estuvieron en el juego, participando sin levantarse de su mesa, aunque a veces se confundían y no</p>

	<p>sabían cuantas casillas avanzar. (juego de mesa)</p> <p>Juan Ángel y Erick también estuvieron todo el tiempo en el juego sin pararse de su silla, y aunque algunos niños como David, Brittney no lograban dominar el juego también estuvieron participativos. (juego de mesa)</p>
Atención	<p>Durante el desarrollo de la actividad los niños estuvieron muy atentos, ansiosos, porque todos querían pasar al mismo tiempo, cuando se les preguntaba quién sería el siguiente todos levantaban la mano, cuando paso Itsel, estuvo muy emocionada mencionando que era lo que estaba tocando, estuvo participando todo el tiempo. (juego de reglas)</p> <p>Los niños lograron hacer la clasificación de los animales, hubo quienes se equivocaron, pero estuvieron atentos a lo que se estaba realizando, había quienes decían que querían seguir recortando para pegarlos como Omar, Alexis, América, Erick. (juego cooperativo)</p> <p>Sandra, Betzy, Karewi, Omar, Juan Ángel, América, Itsel y Brittney cada vez que se les mostraba una carta están atentos para decir que número tenía. (juego de mesa)</p>
Interés	<p>Se inició con el juego y todos los niños participaron, con mucha alegría, divertidos incluso niños como Evelyn que es muy tímida estuvo participando y muy contenta, Itsel es una niña muy rebelde y caprichosa y si algo no le gusta no lo hace y todo el tiempo estuvo interesada en el juego. (juego de reglas)</p> <p>Niñas como Brittney que nunca quiere realizar actividades</p>

	<p>estuvo interesada y muy atenta en el juego. Ningún niño estuvo molestándose entre sí, ni parándose de su lugar de juego. (juego de mesa)</p> <p>Les gusto mucho el video y fue tal su interés que Juan Ángel, Betzy, Sandra, América, y Montserrat, pidieron que lo pusiera otra vez</p> <p>América desde el primer momento estuvo muy interesada, cada vez que ganaba el juego se levantaba de la silla para festejar. (juego de mesa)</p> <p>Itsel estaba en una mesa con cuatro niños mas y ella todo el tiempo estuvo llevando el juego era la que daba los turnos en su mesa, y los demás niños estaban muy interesados jugando sin importar que su compañera estuviera guiando el juego. (Juego de mesa)</p>
--	---

## **Informe general de la experiencia vivida en la aplicación de la alternativa**

La alternativa se desarrollo en un grupo de 21 alumnos, formado por 12 niñas y 9 niños, misma que se trabajó, durante el ciclo escolar 2011-2012, en el jardín de niños Elsa Berenice Macedo García, en el grupo de tercero B.

Las situaciones didácticas fueron diseñadas tomando en cuenta, las necesidades de los niños, el programa de educación preescolar y el contexto donde se desarrollan los niños para saber que temáticas serian las más apropiadas, y la herramienta fundamental para emplearlas el juego.

Durante el periodo planeado para el desarrollo de la aplicación utilizamos los juegos de reglas, juego de mesa y lo juegos cooperativos, y logramos detectar que los

resultados fueron favorables, pues cuando empezamos a aplicar las actividades, nos dimos cuenta de que los niños se divertían y lo disfrutaban, que despertaba su curiosidad, los motivaba y había participación, atención e interés logrando nuevas experiencias y de esta forma nuevos conocimientos, aun a pesar de que son niños que en sus hogares no les dedican mucho tiempo, por ello es importante que los docentes busquemos formas de compensar las carencias y dificultades que los niños tienen en el contexto que se desarrollan.

Nos dimos cuenta que la curiosidad se presentaba por los materiales, los cuales fueron importantes porque al mismo tiempo los motivaba, ya que hacían preguntas como: ¿para qué es?, ¿Qué vamos hacer? Otra cosa que les provocaba la motivación era el hecho de decirles vamos a jugar.

Una vez motivados realizan las actividades, participaban en su desarrollo, aunque en cuanto a los resultados, es cierto que no todos los niños alcanzan los mismos procesos, hay niños que sobresalen por los avances que van obteniendo y hay quienes no lo hacen porque no todos avanzan de la misma manera ya que cada niño aprende de acuerdo a su ritmo, pero a pesar de esto podemos decir, que todos los niños se llevan algo nuevo, algo diferente, un nuevo conocimiento, ya que este nunca llega a su fin y nunca será completo.

La atención se vio reflejada en las situaciones de saber que pasaría durante el desarrollo del juego, cuando sería el turno de participación. Y el interés se presentó en todo momento de los juegos, como en las actividades complementarias, como proyección de videos y logramos darnos cuenta en su comportamiento, y actitudes al ver como se divertían, pues niños muy callados o tímidos participaban con seguridad, también niños rebeldes, que la mayoría de las ocasiones no querían realizar las actividades, lograron llevarlas a cabo e incluso podían llevar el control de un juego.

Por todo lo antes mencionado podemos decir que el juego es un recurso natural que debe ser tomado en cuenta en las actividades de los niños de preescolar y por qué no de otros niveles ya que es una actividad que en cualquier edad se disfruta, y debemos considerarlo como una actividad importante dentro del aula de clases, ya

que aporta una forma diferente de adquirir el aprendizaje, logrando el interés del participante. Por tal motivo lo vemos como un medio que sirve para mejorar las clases saliéndose de las actividades rutinarias.

Por lo que el docente debe tomar iniciativa para diseñar juegos que se acoplen a los intereses, necesidades, edad y ritmo de aprendizaje de los niños. Cuando tomemos el juego como herramienta para el desarrollo de las actividades diarias de los niños, ellos se formarán la idea de que aprender es fácil y divertido porque es algo que hacen por placer.

En el aula los niños necesitan actividades que los motiven, y creemos que también es de gran importancia que todo docente se interese por actualizarse para que el desarrollo de sus actividades sean innovadoras, ya que a veces nos esforzamos porque los niños estén sentados trabajando, sin reflexionar sobre el tipo de actividad que se está desarrollando, provocando que los alumnos no les interesen las actividades, pues a los niños no les gusta estar tanto tiempo sentados realizando la misma cosa por periodos largos.

Creemos que todos los juegos que aplicamos nos aportaron algo positivo y en este sentido podemos decir que nuestro propósito de lograr despertar el interés de los niños de preescolar en las actividades diarias dentro del aula para lograr un aprendizaje significativo se logró en un ochenta por ciento aproximadamente.

## CONCLUSIONES

Durante el proceso investigativo conocimos los diferentes métodos existentes para llevar a cabo una investigación, e identificamos el más adecuado para la realización de la ya mencionada. Nos dimos cuenta que son muchos los autores que hablan de los métodos pero que cada uno tiene sus ideas y puntos de vista.

Una vez conocida la metodología logramos tomar las herramientas necesarias para el desarrollo de la investigación, ya que a través de estas conseguimos detectar varios problemas, de los cuales se eligió el de mayor importancia, de esta forma se conoció el contexto el cual permitió que identificáramos los factores que estaban interviniendo en el problema.

Por ello con base en la investigación realizada, en conjunto análisis, reflexión, observación, entre otras varias entes, y una vez descrito el problema de estudio que fue “el desinterés de los niños en las actividades diarias del dentro aula” nos pudimos dar cuenta que son muchos los factores que pueden influir en el desinterés de los niños como: el contexto familiar, social, y escolar, pero que el docente debe buscar estrategias para compensar dichos factores dentro del aula.

Cuando llevamos a la práctica el problema ya mencionado nos percatamos de que los padres de familia no estaban al pendiente de sus hijos, ya que la mayoría de los niños son cuidados por familiares cercanos como la abuela, tía, primas y en últimos de los casos hasta por vecinas o hermanos, pues la mayor parte de su tiempo lo dedican a trabajar, provocando esto que no tengan espacio para dedicarles un momento del día y mucho menos tiempo para jugar.

De esta manera fuimos ideando la forma mediante la cual lograríamos darle respuesta y solución al problema, buscando la mejor alternativa, una vez analizada la información obtenida en el diagnóstico decidimos que el juego sería la mejor alternativa de solución, esto porque nos percatamos que entre sus actividades no se les presentaba el juego, y los niños buscaban cualquier oportunidad para jugar.

En el proceso de la aplicación de las estrategias logramos darnos cuenta que los niños jugaban y se divertían y con algo tan natural para ellos estaban desarrollando sus competencias, pues el simple hecho de hacer mención del juego en el aula, los niños ya estaban dispuestos para llevar a cabo su realización.

Por ello podemos decir que el juego fué un recurso importante en esta investigación ya que por medio de este logramos equilibrar los factores externos al aula pero parte del desarrollo del niño, que provocaban el desinterés en los alumnos para realizar las actividades.

Tomar el juego como medio educativo es importante ya que se puede utilizar en cualquier nivel educativo pero sin dejar de lado los intereses de los niños, no nada más jugar por jugar, solo para entretener a los niños, pues durante la aplicación de los juegos e interpretación de los resultados, nos pudimos percatar que cuando los materiales y los juegos son interesantes y llamativos para los niños, podemos llevar a cabo las actividades, pues podemos despertar curiosidad y por consiguiente su interés llevándonos esto a una buena atención.

Sin embargo es tarea de todo docente buscar estrategias que favorezcan el desarrollo de las actividades dentro del aula y quitarnos esos miedos de salir de lo tradicional y rutinario.

## **BIBLIOGRAFÍA**

ACONCAGUA EDICIONES Y PUBLICACIONES. Educación preescolar métodos, técnicas y organización. Ceac, México D.F, 1980

Diccionario del estudiante, sep., México, 2006

SEP/UPN. Aplicación de la alternativa de innovación. SEP/UPN. México, 2010

SEP/UPN. Contexto y valoración de la práctica docente propia. SEP/UPN. México, 2008

SEP/UPN. El niño: desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. SEP/UPN. México, 2007

SEP/UPN. El juego. SEP/UPN. México, 1995

SEP/UPN. Hacia la innovación- SEP/UPN. México, 2009

SEP/UPN. Investigación de la práctica docente propia. SEP/UPN. México, 2007

SEP/UPN. La innovación. SEP/UPN. México, 2007

SEP. Programa de educación preescolar. SEP. México, 2004

## **CONSULTAS DE INTERNET**

<http://mayeuticaeducativa.idoneos.com/index.php/348497>

[http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/08145172066869039710046/007786\\_3.pdf](http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/08145172066869039710046/007786_3.pdf)

[http://www.zona-bajio.com/DPyS\\_Anexo1.pdf](http://www.zona-bajio.com/DPyS_Anexo1.pdf)

<http://apatiadelalumno.blogspot.com/2007/10/qu-es-el-desinters.html>

<http://es.thefreedictionary.com/actividad>

<http://es.scribd.com/doc/7566230/Concepto-de-Aprendizaje-Significativo>

<http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/2300/2313.asp>

<http://mami-logopeda.blogspot.com/2008/01/tipos-de-juego.html>

[http://es.wikipedia.org/wiki/Juego\\_de\\_mesa](http://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_mesa)

# ANEXOS

## ANEXO 1 Diario de campo

Miércoles 9 de Marzo del 2011

Se llega y se saluda a los niños, se les muestra una hoja con dibujo, donde se ve las partes del cuerpo, se les pide a los niños que tomen sus crayolas y pasen a su lugar, se les da un lápiz y una hoja con el dibujo de una cabeza que solo tenía orejas, las demás partes se les dijo a los niños que ellos se las tenían que dibujar no tenía ojos, nariz, boca, cejas, pestañas, Sandra logra dibujarlos, también Américo sacra, pero britney no hace nada dice que no sabe, Juan Angel no quiere trabajar avento el lápiz de la hoja se sienta en el suelo para poder agarrar el material, Eric solo raya la hoja al igual que la mayoría de los niños después dejan el trabajo y empiezan a levantarse Erick se pone una caja de crayolas en el brazo y dice que es un super heroe al ver Juan Angel y Eduardo, hacen lo mismo se salen del salón sin permiso y corren por toda la escuela se regresan al aula porque se les llama la atención pero siguen jugando adentro.

## ANEXO 2 Diario de campo

Jueves 7 de Abril del 2011'

Se inicia la jornada y para iniciar las actividades se prepara el material, durante ese tiempo los niños juegan, están parados otros sentados, otros apoyan con el material.

Se les mostraron unas imágenes sobre los estados del agua, sólido, líquido, y gaseoso, eran láminas con dibujos animados, pero la mayoría de los niños no ponían atención. Juan Angel un niño que hace tres días fue dado de alta en el jardín, no entro al salón.

Se realizaron cuestionamientos sobre el tema, Erick, Omar, Eduardo, están jugando aunque se les llama la atención, no hacen caso.

Al terminar el cuestionamiento, se les dio a cada uno de los niños una hoja con algunas imágenes para colorear durante la actividad hubo niños que se salieron del salón, otros estaban bajando material para jugar, aunque en varias ocasiones se les había dicho que no podían agarrarlo sin permiso, hubo niños que si colorearon todas las imágenes como America y Saira, pero otros como Itzel, Sandra, David solo colorearon una parte y se levantan de su lugar dejando su trabajo, después de un rato lo buscaban pero ya estaba en el suelo, pisado.

Se llegó la hora del recreo y se les pide que guarden el material.

### ANEXO 3



Los niños jugando a buscar su nombre



Los niños buscando las letras



Algunos trabajos realizados por los niños después del juego

## ANEXO 4



Los niños jugando a imitar a los animales que tenemos en casa



Los niños tronando los globos para descubrir el animal que imitaran



Trabajos de los niños después del juego

## ANEXO 5



Jugando a descubrir el sentido del tacto



Jugando a descubrir el sentido de la vista



Jugando a descubrir el sentido del olfato



Jugando a descubrir el sentido del gusto



Jugando a descubrir el sentido del oído

ANEXO 6



Los niños jugando a la lotería



## ANEXO 7



Jugando a clasificar los animales vivíparos y ovíparos



ANEXO 8



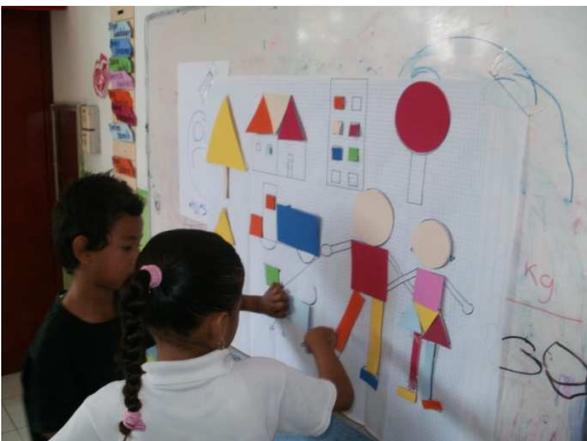
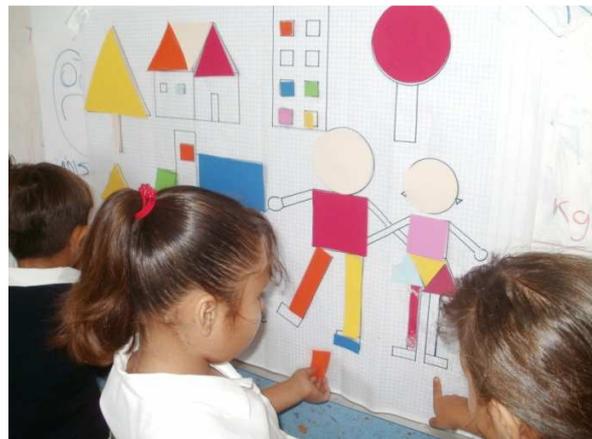
Los niños jugando con dados



ANEXO 9



Jugando con figuras geometricas



ANEXO 10



Jugando memoria



## ANEXO 11



Elaborando la caja registradora



Los niños haciendo las monedas y billetes



Los niños acomodando la tiendita



Jugando a la tiendita