



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

UNIDAD UPN 162

**LOGRAR LA ATENCIÓN DE LOS ALUMNOS EN EL DESARROLLO DE SUS
APRENDIZAJES POR MEDIO DE ACTIVIDADES LÚDICAS**

IRIS GUADALUPE CONTRERAS BRAVO

ZAMORA MICH. JUNIO DE 2012.



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

UNIDAD UPN 162

**LOGRAR LA ATENCIÓN DE LOS ALUMNOS EN EL DESARROLLO DE SUS
APRENDIZAJES POR MEDIO DE ACTIVIDADES LÚDICAS**

PROPUESTA DE INNOVACIÓN:

ACCIÓN DOCENTE

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

PRESENTA:

IRIS GUADALUPE CONTRERAS BRAVO

ZAMORA, MICH. JUNIO DE 2012

PRÓLOGO

El haber estado en la UPN, me dejó una experiencia muy bonita, porque supe cómo se trabaja mejor con los niños y niñas del Jardín de Niños; ahí conocí nuevos amigos con los cuales convivimos, nos divertimos, pasamos momentos buenos y malos... Reflexioné, valoré y transformé mi práctica docente mediante el análisis de distintos contenidos curriculares pero sobretodo, de las experiencias compartidas en grupo.

Aprecio y valoro esos momentos de discusión grupal donde, con las aportaciones de cada uno de nosotros y de nuestros asesores, incrementamos los inventarios de los saberes docentes; no cabe duda que esas discusiones, reflexiones y analogías nos terminaron de formar humana y profesionalmente.

Con este trabajo me queda claro que, como docentes, debemos siempre de convertirnos en investigadores de nuestras prácticas docentes, con el propósito fundamental de conocer qué sucede con ellas, qué debemos cambiar, qué debemos preservar, qué me hace falta por hacer y qué he hecho, no podemos ni debemos permanecer estáticos, pues la educación, como la tecnología, están siempre en constante transformación.

Quiero agradecer a mi familia por la oportunidad que me brindaron de realizarme profesionalmente, ya que muchas de las veces no todos tenemos esa oportunidad, no porque uno no quiera, sino porque no se tienen los recursos necesarios para poder hacerlo. Gracias a mi hermana Zita Zuleyma, a mi hermano Luis Enrique y a toda mi familia por la gran ayuda y esfuerzo que me proporcionaron durante el recorrido de mi formación académica, especialmente en todo el trayecto de esta carrera; gracias a ellos y al esfuerzo que hice, logré llegar a la culminación de esta Licenciatura en Educación Preescolar. Este proyecto lo dedico a mi hermana Zita Zuleyma desde donde esté y a toda mi familia. ¡Los quiero mucho!

Agradezco de antemano a todos y todas aquellas docentes que se tomen su tiempo para leer este trabajo de investigación, del que sé, que es una indagación inconclusa,

ya que, conforme la leemos y releemos nos vamos dando cuenta que aún falta mucho por hacer, investigar y proponer con respecto a lograr centrar la atención y los intereses de los niños de preescolar en las actividades de aprendizaje que se desarrollan dentro del aula, por lo tanto, los comentarios, opiniones y mejoras que se realicen en torno a él serán siempre bienvenidos y considerados para mejorar lo que hasta aquí se ha realizado.

Maestro, maestra, compañera, compañero, amigo, amiga, familia, Unidad UPN 162, subsede "El Ranchito", a todos ustedes un agradecimiento especial por el acompañamiento que hicieron a mi persona en este hermoso camino de profesionalización docente, sin ustedes definitivamente esto no hubiera sido posible, sin ustedes estos pensamientos permanecerían en silencio, olvidados y no formarían parte importante en mi andar por el ámbito educativo. ¡Gracias!

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	7
CAPÍTULO 1. DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA.....	10
Localización y detección del problema.....	10
Construcción.....	12
Problemática general.....	20
Delimitación.....	22
Justificación.....	27
CAPÍTULO 2. EL CONTEXTO.....	30
Aspecto geográfico.....	31
Aspecto histórico.....	31
Aspecto económico.....	31
Aspecto social.....	32
Aspecto cultural-educativo.....	32
Aspecto familiar.....	32
CAPÍTULO 3. LA METODOLOGÍA.....	34
Paradigmas.....	34
Positivista.....	35

Interpretativo.....	35
Paradigma crítico dialéctico.....	36
Elección del paradigma crítico dialéctico y la investigación acción.....	37
Teoría constructivista: Egon Guba.....	39
Proyecto pedagógico de acción docente.....	40
Proyecto de intervención pedagógica.....	41
Características de los proyectos de gestión escolar.....	43
CAPÍTULO 4. LA ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN.....	45
¿Cómo lograr centrar la atención de los alumnos de tercer grado de preescolar por medio de actividades lúdicas?.....	45
¿Qué hacer para que se logre la atención de los niños?.....	46
Propósitos.....	48
Vamos a aprender jugando.....	49
Sustento teórico.....	52
Evaluación.....	54
Estrategia N°1. El bebeleche.....	58
Estrategia N°2. Las sillas.....	61
Estrategia N°3. Los dados.....	64
Estrategia N°4. Cinco ratones y un cazador.....	67
El método de sistematización de la práctica.....	70
CONCLUSIONES.....	74
BIBLIOGRAFÍA.....	76
ANEXOS.....	7

INTRODUCCIÓN

Dentro de esta investigación se demuestran las diferentes actividades que se efectuaron con la finalidad de dar solución a un problema que se detectó en un grupo de alumnos de tercer grado en el Jardín de Niños “Jonas Salk”, que está ubicado en la población de Coahuayana de Hidalgo, en el estado de Michoacán.

La finalidad de esta investigación es presentar a los niños una serie de actividades funcionales, es decir, que para ellos sean significativas y sea una motivación para que se interesen en las actividades, así pues, esta investigación parte y se desarrolla dentro del contexto social en el que se desenvuelven los niños, asimismo, es importante mencionar que los conocimientos escolares son significativos cuando cubren las necesidades que los niños tienen.

En el primer capítulo se hace mención a la forma en la cual, por medio del diagnóstico se encontraron las diversas problemáticas que dañan al grupo de tercer grado del Jardín de Niños Jonas Salk.

Para el desarrollo de esta investigación fue muy importante realizar una delimitación, una conceptualización, una contextualización, una justificación, además de los propósitos de la misma.

En la delimitación se mencionan los límites y alcances del objeto de investigación. Dentro de la conceptualización se abordan los conceptos básicos, además de mencionar la forma en que fueron utilizados.

En el segundo capítulo se menciona la contextualización, en la cual se analizan los distintos ámbitos del contexto, tanto los positivos como los negativos, que inciden dentro de la práctica educativa entre los que destacan el histórico social, el económico y el familiar.

En el tercer capítulo se describe la metodología que fue utilizada para el desarrollo de la investigación sobre la problemática planteada, haciendo alusión a los paradigmas, así como a la forma mediante la cual se registraron los datos que se

obtuvieron al realizar la aplicación de la alternativa de solución; de igual forma, en este capítulo se presentan los tres tipos de proyectos de innovación y se hace la elección del paradigma crítico-dialéctico que marcó la pauta de la investigación realizada.

En este capítulo también se presenta la elección del proyecto de innovación, en una forma articulada con el paradigma elegido, con la metodología utilizada y con la alternativa de solución.

En el cuarto capítulo se maneja la aplicación de la alternativa de innovación que consta de un propósito general; cada una de las estrategias diseñadas cuenta con un título, un propósito específico, los materiales a utilizar y la respectiva fundamentación teórica; cada una de las estrategias cuenta con una explicación detallada de las actividades a desarrollar.

Se deben buscar formas o estrategias, con las cuales se les motive a los alumnos, por ejemplo: a los niños les gusta jugar, realizar actividades de juego, en los cuales contenga un aprendizaje o una enseñanza, ellos pueden tener un buen aprendizaje por medio del juego.

Es importante mencionar que en este último capítulo se presentan los resultados de las aplicaciones de cada una de las estrategias, debido a que en función de éstas se puede corroborar el avance de todos y de cada uno de los educandos con sus respectivas evidencias.

En este capítulo, también se habla del MSP “Método de Sistematización de la Práctica”, este método consta de 7 fases, en la fase uno, se recopila la información que se adquirió con las estrategias, en la fase dos, se analiza toda la información que se obtuvo, en la fase tres, se realiza y se relaciona la práctica con la teoría, proporcionándole un sustento a las estrategias, en la fase cuatro, se realiza la reconstrucción teórica de todos los elementos que se observaron, tematizados y desarrollados, en la fase cinco, se analizan todas las aportaciones de cada uno de los autores en relación al sustento teórico de esta investigación, en la fase seis, se

llega a las conclusiones a las que se llegó con las estrategias que se aplicaron con los educandos en esta investigación, y en la última fase, que es la número siete, se permite la aplicación de las estrategias con los niños y niñas donde se mostraba el problema.

En las conclusiones, se habla de la solución a la que se llegó para la resolución del problema de esta investigación que se presentó en el grupo de niños de tercer grado del Jardín de Niños.

En la bibliografía, se presentan los distintos libros con los cuales se adquirió información durante el trascurso de esta investigación.

También, en esta investigación se presentan los anexos con los cuales se comprueba que se llevó a cabo la investigación y se muestran las evidencias de que las estrategias fueron aplicadas a los educandos.

La finalidad de esta investigación, es lograr la resolución del problema que se encontró en el grupo de tercer grado del Preescolar, y por medio de las estrategias que se les apliquen a los niños, tratar de lograr que todos los alumnos estén atentos al momento de que se realicen.

CAPÍTULO 1.

DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA.

Localización y detección del problema.

Un diagnóstico se define como algo probado, sustenta que una evaluación se puede emplear no sólo en situaciones donde coexista un conflicto sino también a cualesquier situación donde no se tenga conciencia de que pudiera estar presente una problemática, la finalidad de esto es para realizar un análisis, para verificar qué problemas se encuentran en el aula escolar. Se debe tener siempre presente que al realizar una evaluación no siempre debe ser con la finalidad de explorar conflictos educativos en los sujetos, ni tampoco significa que el niño posee un conflicto y/o tiene una problemática educativa. Se admite pensar que el diagnóstico se puede aplicar en situaciones libres para poder llegar al conocimiento de una manera más profunda, tal y como lo menciona Raquel Amaya Martínez González *“Es admitido pensar que el diagnóstico puede aplicarse a cualquier situación libre de anomalías con el fin de identificar “sus rasgos distintivos”, sus peculiaridades y llegar a un conocimiento más profundo. Por tanto no siempre el acto de diagnosticar debe ser entendido como una búsqueda de anomalías, ni la situación sobre la que se diagnostica como portadora de las mismas”*¹.

En el grupo de tercer grado del jardín de niños “Jonas Salk”, ubicado en la población de Coahuayana de Hidalgo en el Estado de Michoacán, se presentan diversas dificultades que entorpecen la práctica educativa y por consiguiente los alumnos no logran un aprendizaje sólido y significativo que les permita desarrollarse dentro de cualquier medio social en que se desenvuelvan.

Antes de mencionar la información que arrojó el diagnóstico realizado en el grupo antes mencionado, será necesario reafirmar qué es un diagnóstico, éste se entiende como el análisis que se lleva a cabo para conocer determinadas dificultades que se

¹ MARTÍNEZ González, Raquel Amaya. *“Dimensión teórico-conceptual del diagnóstico pedagógico”*. Editorial. España, 1993. Pp. 23-24. Primera edición.

presentan en diferentes ámbitos, ya sean médicos, escolares, familiares o laborales, por tanto Marcos Daniel Arias define *“La palabra diagnóstico proviene de dos vocablos griegos día que significa a través y gnóstico conocer”*²

*Un análisis es la acción de separar las partes de un todo, hasta llegar a conocer sus elementos, con la finalidad de estudiarlo, para luego, en un proceso de síntesis, llegar a un completo conocimiento integral*³. Para poder detectar estas dificultades fue sumamente necesario realizar un análisis y una exploración para conocer más a fondo toda la información que nos arrojó el diagnóstico acerca de los tropiezos y dificultades que se presentan en el aula educativa. Para la realización del diagnóstico del problema específico fue necesario recurrir a la observación de la práctica docente, para que de esta forma se pudieran vislumbrar los diversos problemas que se presentan en el contexto escolar.

Una vez que se percibieron los problemas de la práctica educativa, se tuvo que centrar la atención en aquéllas que cobran mayor relevancia y significancia para tratar de buscar la solución más viable que en un momento dado brindará las herramientas teórico prácticas para resolver el problema que esté identificado.

Es importante mencionar que por medio de este análisis se pretende considerar la naturaleza de las problemáticas docentes. Así pues, el diagnóstico es solamente la iniciación de un largo proceso, en el que se analizarán los orígenes de una problemática determinada que se pretenda resolver, y que a la vez, dentro de ésta, se podrán percibir los conflictos, las dificultades y las concordancias en las que se verán involucrados tanto los docentes como los alumnos tal y como lo sustenta nuevamente Marcos Daniel Arias *“Se trata de seguir todo un proceso de investigación para analizar el origen, el desarrollo y la perspectiva de los conflictos, dificultades y contrariedades importantes que se dan en la práctica docente donde están involucrados los profesores y los alumnos”*.

² ARIAS Marcos Daniel “El diagnóstico pedagógico” En: Antología básica. Contexto y valoración de la práctica docente. UPN/SEP. México 1995.p40.

³ CONCEPTO de Análisis “Definición de análisis”. En: Google. Definición de análisis, concepto de definición ABC. 17/ago/2011.

Lo más importante del diagnóstico, es conocer las características de cada alumno:

- Qué es lo que saben hacer, cuáles son los conocimientos que cada uno de los niños y niñas tienen.
- Cuáles son sus condiciones de salud física, esto, para poder darnos cuenta si los educandos escuchan y si ven bien, entre otras. Esto se obtiene mediante los instrumentos que se utilizan en los Jardines de Niños.
- Qué rasgos caracterizan su ambiente familiar, qué es lo que hacen en casa, con quién se relacionan, cuáles son sus temores, etc.

El diagnóstico se realiza mientras se desarrollan las actividades de la jornada durante las primeras semanas del ciclo escolar. Su diferencia con el trabajo del resto del año es que las situaciones didácticas se seleccionan o preparan con el fin de observar y registrar rasgos de las acciones de los niños; es decir, la educadora pone en marcha una serie de actividades en las cuales explora los niveles de dominio de las competencias que corresponden a los distintos campos formativos.

Es necesario realizar un diagnóstico al inicio del ciclo escolar para tratar de conocer las características de cada uno de los niños y niñas y para darnos cuenta si hay algún motivo por el cual no están poniendo la atención que se requiere en el aula escolar y esa sea la razón por la que los alumnos están distraídos durante las actividades que se realizan en el preescolar.

Construcción.

Para poder llevar a cabo un diagnóstico pedagógico que incluya la intervención es necesario diferenciar los cambios de tratamiento desde los cambios paradigmáticos tal y como lo define Richard Mari Molla.

“El diagnóstico pedagógico incluye la intervención: desde una consideración tradicional, tal y como lo ha desplazado desde la perspectiva evaluadora, el diagnóstico se reduce a una actividad descriptiva, diferenciándose del tratamiento, pero desde los cambios paradigmáticos sugerido en el Diagnóstico Pedagógico toda acción diagnóstica incluye una intervención”⁴.

El proceso diagnóstico no se puede considerar, simplemente, como una exploración explicativa de un hecho, sino que pretende establecer presupuestos de futuro y el instaurar actividades de intervención junto con un seguimiento y control de las mismas para comprobar si las mejoras previsibles se van alcanzando, la actividad diagnóstica sigue un proceso metodológico riguroso y sistemático que la convierte en una actividad científico-profesional.

Desde esta posición podemos afirmar que el Diagnóstico Pedagógico implica un proceso de investigación formado por los componentes metodológicos fundamentales de cualquier proceso de investigación, incluida la investigación evaluativa, se resume en la siguiente guía de procedimiento:

1. Recogida de información.
2. Análisis de la información.
3. Valoración de la información (como fiable/válida) para la toma de decisiones.
4. La intervención mediante la adecuada adaptación curricular.
5. La evolución del proceso diagnóstico.

El Diagnóstico Pedagógico es una actividad sostenida por bases científicas y vinculadas a la práctica, aunque sin confundirse con ella. Ello nos lleva a concluir que se trata de un proceso de investigación que está vinculado a la Investigación Evaluativa.

Dentro de mi labor educativa se presentan diversas dificultades que en momentos determinados perjudican el aprendizaje de los alumnos debido a que provocan

⁴ MARI Molla Richard, “Diagnóstico pedagógico: un modelo para la intervención psicopedagógica”, en: Antología UPN. Contexto y valoración de la práctica docente propia, México, 2009, p. 108.

problemas en las aulas escolares que son inducidos incluso, por los mismos padres de familia, esto como consecuencia de que relegan toda la responsabilidad de la enseñanza-aprendizaje a los profesores, refiriéndome a que muchas veces ni siquiera mandan a sus hijos regularmente a la escuela, esto, provocando un retroceso en el aprovechamiento de los niños.

Para poder seleccionar la problemática, primeramente se debe observar a los niños para poder darnos cuenta qué es lo que los afecta en su aprendizaje, en este caso, no se logra centrar la atención de todos los alumnos cuando realizan una actividad, ya que, son sólo algunos los que ponen atención, y los otros optan por estar jugando, toman cosas que la maestra guarda en botes (crayones, plastilina, diamantina, juguetes, etc.), hacen cosas pero sin ninguna razón.

También en algunas ocasiones los niños que no ponen atención, se quedan sentados ahí en su lugar, sin hacer nada, mientras que otros alumnos buscan libros del librero y se ponen a observar los animales que tiene cada página y eso los motiva a ver a los animales que traen los libros. Se debe buscar la manera de que los alumnos se motiven cuando hacen una actividad, que se les vea el interés por realizarla.

Otra problemática que afecta a los niños y niñas en su aprendizaje es que les digan que trabajen a cambio de darles un dulce u otra cosa a cambio, porque si no, los educandos crecerán con esa mentalidad, de que si trabajan les darán algo a cambio y tal vez los alumnos, cuando ya entren a la primaria, no harán los trabajos que los profesores les indiquen, porque pedirán a cambio su dulce o alguna otra cosa que quieran.

A los niños y niñas debemos motivarlos a que trabajen para que aprendan a realizar las cosas, para que sus padres se sientan orgullosos de ellos. Muchas veces, el que los educandos no quieran aprender es por culpa de los mismos padres, porque luego les dicen “si no trabajas no te voy a comprar el juguete que me dijiste que te comprara, o no te voy a comprar lo que me dijiste que querías” y así sucesivamente.

Los padres no deben llevar a sus hijos a esa mentalidad y uno como docente no debería decirles que si no trabajan no les dará dulce, lo mejor es motivarlos a que trabajen y realicen las actividades con gusto y no para que las realicen a cambio de algún obsequio.

Ningún niño se resiste al juego, y si uno como educador los motiva por medio del juego, ellos no crecerán con esa mentalidad de que quieren algo a cambio, sino que aprenderán por medio de lo que a ellos les gusta realizar.

Otro problema que considero relevante es la incapacidad del maestro para lograr mantener enfocada la atención de los alumnos por un tiempo prolongado, debido a que los niños empiezan a distraerse, a molestar a sus compañeros o simplemente empiezan a bostezar y todo esto provoca un descontrol en el desarrollo de las actividades programadas o diseñadas para la clase.

Otra situación importante que perjudica notablemente la práctica educativa es el que los padres de familia no le dan la importancia que tiene el que los niños asistan a cursar el nivel preescolar, puesto que en el centro educativo el ver, observar y admirar a otros compañeros sirve de gran motivación en determinadas actividades y aprendizajes. Así pues, en este sentido, todos somos conscientes de las posibilidades que nos ofrece la imitación (control de esfínteres, comida, aspectos motrices, etc.) a estas edades.

Al asistir los alumnos regularmente a la escuela logran la capacidad de que a través del juego, los educadores facilitarán los medios para favorecer el desarrollo del niño, generando en este sentido de afecto, amistad, compañerismo, ternura y, en general, contribuirán a una mayor sensibilidad con los otros, lo cual es facultad para otra serie de actividades, como la observación, captación, comprensión de estímulos, etc., que crean en ellos una mayor independencia y autonomía.

Otra problemática que considero significativa y que cobra mayor relevancia en la práctica docente es que **en ocasiones no se puede lograr que todo el grupo centre su atención ante una actividad determinada, sobre todo de manera**

constante, ya que no son capaces de motivar a los niños puesto que las actividades no suscitan el interés y participación hacia los contenidos a trabajar y, a la vez, no funcionan para recoger información sobre los intereses, conocimientos previos y nivel de desarrollo alcanzado por los mismos.

Asimismo, se eligió la problemática de **“lograr centrar la atención de los alumnos por medio de actividades lúdicas”** , porque se considera que es la más significativa y que cobra una mayor relevancia en la práctica docente, ya que, muchas veces uno como profesor no es capaz de motivar a los educandos, puesto que las actividades no suscitan el interés y participación hacia los contenidos a trabajar y a la vez no funciona para recoger información sobre los intereses, contenidos previos y nivel de desarrollo alcanzado por los mismos.

Así pues, se considera prudente elegir la problemática **“lograr centrar la atención de los alumnos por medio de actividades lúdicas”** para llevarla a cabo como investigación, ya que dentro de ésta los objetivos o propósitos de las actividades de desarrollo no son capaces de que el niño descubra, organice y relacione la información que se le da para que, en función de sus peculiares necesidades, consolide aprendizajes significativos.

Otra problemática radica principalmente en **las formas de cuestionar a los niños, ya que la finalidad de esto es propiciar la reflexión de los educandos ante cualquier problemática que se presente en el diario convivir, ya sea en el jardín, con sus padres o con otros adultos**, puesto que se requiere ir formando alumnos que sean capaces de analizar las informaciones que se les transmiten, puesto que el niño es el centro del aprendizaje y se presenta como el principal elemento de socialización, el meollo del problema se suscita en que al no propiciar la reflexión los niños son incapaces de aprender a compartir, a esperar y a respetar; hecho que adquiere una gran relevancia, ya que se presenta como la estructura intermedia entre la propia familia e integración del educando en las demás clases sociales.

Por otra parte, al propiciar la reflexión se posibilitará a que el profesor, con ayuda de los padres de familia, pueda seguir paso a paso el proceso de aprendizaje y

maduración de cada niño. Así, se podrán detectar los posibles desequilibrios, desajustes o déficit que se vayan produciendo.

Esta posibilidad de actuación preventiva va a ser determinante y fundamental para el desarrollo de los niños debido a que la enseñanza está concebida en función de las necesidades de los educandos.

Ocasionalmente, en las prácticas educativas, se ponen de manifiesto diversas situaciones que entorpecen la labor docente y por lo tanto no se puede lograr que todo el grupo centre su atención ante una actividad determinada, sobre todo de manera constante, ya que los niños no se encuentran motivados durante el transcurso de la clase, puesto que las actividades no suscitan el interés y participación hacia los contenidos a trabajar.

Esto se debe en gran medida a que los alumnos solamente están atentos por un corto tiempo y así les diga que pongan atención no lo hacen, o de lo contrario empiezan a hacer berrinches, se salen del salón o se ponen a llorar.

Para seleccionar este problema hay la necesidad de tomar en cuenta algunos aspectos o factores, por ejemplo: pudiera ser que los profesores no vayan lo suficientemente preparados o que no lleven material atractivo para los educandos, que el tema no sea de interés, que no establezca la disciplina necesaria, es decir, que sea tolerante de más, provocando que los niños se la pasen jugando, se salgan del salón, se peleen, no obedezcan, etc.

Todos estos aspectos mencionados son de gran relevancia porque a partir de la información que arrojen éstos, se podrá tener un panorama más amplio de cuáles pudieran ser las situaciones que entorpecen la labor educativa, para posteriormente establecer la solución más viable para resolver el problema.

Para tratar de solucionar esta problemática se utilizará el paradigma crítico-dialéctico porque este es el que se relaciona ampliamente con la investigación que estoy realizando para tratar de lograr un avance en el desarrollo intelectual de mis alumnos.

Con este método se podrá realizar un análisis más a fondo acerca de las personas a las que se dirige, así como también tomar como punto de partida las principales necesidades de los educandos.

La información que se necesitará para la investigación pudiera ser la siguiente: ¿qué elementos debe contener un material que sea atractivo para los alumnos?, ¿cuáles son los temas de más interés?

Para poder desarrollar el problema a investigar se debe partir también desde la idea central que se tiene acerca de la dificultad en el aula escolar, esto se menciona porque dentro de la misma se presentan situaciones que entorpecen la labor docente y, por lo tanto, no se puede conseguir que los alumnos del grupo centren su atención ante algunos temas o contenidos determinados, sobre todo de manera prolongada, y por consiguiente se hace casi imposible que los niños adquieran aprendizajes significativos. Las palabras claves que se utilizarán para el proceso de esta investigación serán las siguientes: enseñanza, aprendizaje y aprendizaje significativo.

ENSEÑANZA: La intención de la enseñanza es emitir información por medio de la comunicación ya sea directa o llevada por medios auxiliares, tal y como lo menciona el autor anónimo *“El propósito esencial de la enseñanza es la transmisión de información mediante la comunicación directa o soportada en medios auxiliares, que presentan un mayor o menor grado de complejidad y costo. Como resultado de su acción, debe quedar una huella en el individuo, un reflejo de la realidad objetiva, del mundo circundante que, en forma de conocimiento, habilidades y capacidades, le permitan enfrentarse a situaciones nuevas con una actitud creadora, adaptativa y de apropiación”*⁵

APRENDIZAJE: El aprendizaje es un proceso de naturaleza extremadamente complejo, cuya esencia es la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad, tal y como se expresa en la siguiente definición *“El aprendizaje es el*

⁵ ANÓNIMO “Propósito esencial de la enseñanza”, en: Google. [Elementos conceptuales básicos del proceso de enseñanza-aprendizaje](#). 17/ago/2011

*proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación*⁶. Para que dicho proceso pueda considerarse realmente como aprendizaje, en lugar de una simple huella o retención pasajera, debe poder manifestarse en un tiempo futuro y contribuir, además, a la solución de problemas concretos, incluso diferentes en su esencia a los que motivaron inicialmente el desarrollo del conocimiento, habilidad o capacidad.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO: Este aprendizaje ocasiona una interacción con las ideas principales de lo que es la estructura concedora, tal y como se señala en Aprendizaje Significativo *“La característica más importante del aprendizaje significativo es que, produce una interacción entre los conocimientos más relevantes de la estructura cognitiva y las nuevas informaciones (no es una simple asociación), de tal modo que éstas adquieren un significado y son integradas en la estructura cognitiva de manera no arbitraria y sustancial, favoreciendo la diferenciación, evolución y estabilidad de los alumnos”*⁷.

Después de llevar a cabo un ordenamiento y una jerarquización de las palabras claves para esta investigación, quedarán en el siguiente orden: enseñanza, aprendizaje, y aprendizaje significativo.

De la misma forma cabe mencionar que los antecedentes de esta problemática se deben en gran medida a que los niños solamente están atentos por un corto tiempo y así se les diga que pongan atención no lo hacen, o de lo contrario empiezan a hacer berrinches, se salen del aula o se ponen a llorar y todo esto provoca un descontrol total de todo el grupo escolar.

De acuerdo a la información que se ha obtenido en el transcurso de esta investigación cabe mencionar que este problema pudiera ubicarse en que la

⁶ DEFINICIÓN de Aprendizaje “Qué significa aprendizaje”, en: Google. [Definición de aprendizaje- qué es, significado y concepto](#). 17/ago/2011

⁷ APRENDIZAJE Significativo “Característica más importante del aprendizaje significativo”, en: Google. [Aprendizaje significativo](#). 19/ago/2011.

planeación escolar no cuenta con la suficiente fundamentación para hacer que la clase sea amena y atractiva para los educandos.

Los niños y las niñas no ponen atención porque tal vez las actividades que se realizan día con día no tienen el interés y la motivación que los educandos quieren y necesitan, se deben aplicar preguntas a los alumnos con las cuales darnos cuenta de lo que les interesa y por medio de ello mejorar las actividades y así todos pongan la atención que se requiere.

En las clases, sólo son algunos los que sí están atentos a ellas, porque otros están jugando y no ponen atención, casi no se utiliza el material didáctico con los alumnos, casi siempre colorean un dibujo, después dan el timbre para que salgan al recreo, y al regresar se les canta una canción de despedida y esa fue toda la clase que se les impartió a los niños y niñas.

Por medio de mis observaciones, encontré las causas que están originando el problema y son “el desinterés de los niños en las clases”, “la poca planeación por parte de la educadora” y “la falta de utilización de material didáctico”, por lo que se diseñaron las siguientes preguntas para llegar al fondo de dicho problema y poder darle una solución:

1. ¿Por qué los niños no aprenden y no ponen atención?
2. ¿Por qué no tienen aprendizajes significativos?
3. ¿Por qué la educadora no ha podido solucionar ese problema?
4. ¿Qué se puede hacer para poder solucionar este problema?

Problemática general.

Se considera que uno como docente debe preservar de su práctica docente aquellos aspectos que logren desarrollar aptitudes y habilidades en los educandos, por

ejemplo: que los niños y niñas hagan sus trabajos no importando que estén mal, pero que los hagan, y lo más importante, que el alumno crea que su trabajo está bien hecho y con esto, despertar en ellos interés al realizar las actividades que uno como docente les asigne; el profesor debe hablarles con buen modo siempre, aún y cuando el niño esté peleando; hablarle bien para que no se sienta mal; también debe motivarlos para que día con día tengan un gran interés por ir al Jardín de Niños, que ellos tengan la seguridad y la confianza necesaria para poder realizar sus trabajos por sí mismos, y para que tengan conocimiento concreto sobre el mundo que les rodea.

Uno como profesor debe renovar su práctica docente (lo que no hace), por ejemplo: debe hacer que los niños y niñas entiendan su identidad personal (que sepan su nombre, sus apellidos, quiénes son sus padres, etc.), que aprendan un lenguaje sano (que no hablen palabras vulgares), que tengan experiencias educativas interesantes que representen retos para ellos y que tengan capacidades de acción en situaciones diversas, además de que tengan una buena relación con sus compañeros.

El docente debe renovar aquella enseñanza que no contenga los principios básicos de la educación preescolar, los propósitos fundamentales son:

- Que los educandos desarrollen un sentido positivo en sí mismos, que sepan expresar sus sentimientos.
- Que adquieran confianza para que puedan expresarse.
- Que amplíen su vocabulario y enriquezcan su lenguaje oral con buenas palabras.
- Que construyan nociones matemáticas, que demanden el uso de sus conocimientos y capacidades.
- Que desarrollen la capacidad de aprender de forma creativa, mediante juegos.
- Que se interesen en la observación de fenómenos naturales y participen en experimentos para que aprendan cosas nuevas.
- Que sepan los valores y principios necesarios, para que ellos actúen con respeto a los derechos de los demás.

- Que puedan desarrollar la sensibilidad, la iniciativa y la imaginación.
- Que puedan conocer como es su cuerpo, que actúen y se comuniquen mediante la expresión y mejoren sus habilidades en actividades de juegos libres, organizado y de ejercicio físico.
- Que puedan comprender que su cuerpo experimenta cambios cuando está en actividad y durante el crecimiento.

Así pues, se optó por la elección de la problemática acerca de **“cómo lograr centrar la atención de los alumnos por medio de actividades lúdicas”** ya que es uno de los problemas que se presentan en la labor educativa y que se observa, cobran mayor relevancia en lo que concierne al aprendizaje de los niños y niñas, esto puede ser a consecuencia de que a algunos alumnos los tienen muy mimados y les cumplen todos sus caprichos y esto marca la pauta para pensar que hay muchos conflictos por los que algunos alumnos no aprenden.

Delimitación.

Al momento que se realizó una observación de la práctica docente se pudo concebir que dentro de ésta se presentan diversas dificultades que entorpecen la labor educativa.

De tal forma, que para poder detectar estas dificultades fue sumamente necesario realizar un análisis y una exploración acerca de los tropiezos y dificultades que se presentan dentro del aula, como podía ser la dificultad en la asimilación de los temas de comprensión del medio social y cultural, el problema “la educadora no logra centrar la atención de todos los niños”, una vez realizado este análisis, siguió una categorización y una jerarquización de los problemas, para posteriormente identificar aquél que entorpecía y cobraba mayor relevancia.

Dentro del problema que se pretende solucionar, se encuentran inmiscuidos el 45% de los niños y niñas, debido a que no ponen la atención necesaria en las actividades

diarias, es necesario que pongan el interés y la motivación en las clases para que tengan mejores conocimientos y mejoren su aprendizaje.

Los límites de esta investigación pretenden favorecer y fortalecer el interés de las actividades en los educandos con las que interactúen día con día, esto tiene la finalidad de que se motiven con las actividades y adquieran y tengan mejores aprendizajes que les serán de gran ayuda para el día de mañana.

De la misma forma, es importante tomar en cuenta los diferentes factores que inciden dentro de las prácticas educativas, así como en la comunidad misma, todo esto con la finalidad de poder definir el objeto de estudio que marcará la pauta de la investigación, tal y como lo define Alberto Flores al citar a Rojas *“La delimitación del tema es el proceso que permite concretar el objeto de estudio hasta llegar a precisarlo de acuerdo con los aspectos, relaciones y elementos del grupo o comunidad en que pretenden indagarse”*⁸.

Por lo tanto, el problema se encuentra localizado en el grupo de tercer año en el Jardín de Niños Jonas Salk del Municipio de Coahuayana de Hidalgo, y para poder solucionar esta problemática se recurrirá al PEP, debido a que éste es el programa que rige la educación preescolar, ya que los niños, en sus primeros años, empiezan a desarrollar lo que es su identidad, logran capacidades y aprenden cómo integrarse a lo que es la vida social, tal y como lo señala el PEP *“Los primeros años de vida ejercen una influencia muy importante en el desenvolvimiento personal y social de todos los niños; en ese periodo desarrollan su identidad personal, adquieren capacidades fundamentales y aprenden las pautas básicas para integrarse a la vida social”*⁹.

El PEP es una herramienta muy útil para los docentes, ya que presenta competencias, con las cuales los niños y niñas aprenden de una manera más

⁸ FLORES Martínez Alberto “interrogantes y concretantes”, en: Antología básica UPN. Hacia la innovación. SEP. México 1994.p. 11-12.

⁹ SEP. “Programa de educación preescolar”. México. 2004. p. 11.

fácilmente y mejoran más ampliamente sus conocimientos que ya tienen y los que van a aprender por primera vez.

El PEP consta de 12 propósitos pedagógicos, que definen el trabajo de la educación preescolar y con ello, se expresan los logros que se espera que los niños tengan, tal y como lo menciona nuevamente el PEP “*Los propósitos fundamentales definen en conjunto, la misión de la educación preescolar y expresan los logros que se espera que tengan los niños y niñas que la cursan*”¹⁰. Y son los siguientes:

- *Desarrollen un sentido positivo de sí mismos.*
- *Sean capaces de asumir roles distintos en el juego y en otras actividades.*
- *Adquieran confianza para expresarse, dialogar y conversar en su lengua materna.*
- *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).*
- *Construyan nociones matemáticas a partir de situaciones que demanden el uso de sus conocimientos.*
- *Desarrollen la capacidad para resolver problemas de forma creativa.*
- *Se interesen en la observación de fenómenos naturales.*
- *Se apropien de los valores y principios necesarios para la vida en comunidad.*
- *Desarrollen la sensibilidad, la iniciativa, la imaginación y la creatividad para expresarse a través de los lenguajes artísticos.*

¹⁰ Ibidem. p. 27.

- *Conozcan mejor su cuerpo, actúen y se comuniquen mediante la expresión corporal.*
- *Comprendan que su cuerpo experimenta cambios cuando está en actividad y durante el crecimiento.*

El problema se encuentra relacionado con el propósito 1 y 2, porque los niños y niñas deben desarrollar un sentido positivo de sí mismos, en donde les guste participar durante las clases y estar motivados, así como que se interesen cada día más por las actividades y por asistir al preescolar.

Este programa también cuenta con los principios pedagógicos, que se separan en tres características, y son las siguientes:

A) Características infantiles y procesos de aprendizaje.

Todos los niños cuando ingresan a la escuela tienen conocimientos, creencias y suposiciones sobre todo de lo que les rodea, sobre las relaciones entre las personas y sobre el comportamiento que se espera de ellos, desarrollan competencias para su desenvolvimiento en la vida escolar.

B) Diversidad y equidad.

Una elevada proporción de las niñas y los niños mexicanos pertenecen a las familias que tienen bajos niveles de ingresos y que no tienen acceso a los servicios públicos en sus comunidades, sus padres sólo son empleados precarios y viven en desfavorables condiciones en sus hogares.

C) Intervención educativa.

El ambiente debe proporcionar seguridad y estímulo, en el cual los alumnos puedan adquirir las actitudes y las percepciones sobre sí mismos y sobre el sentido del trabajo escolar que se encuentran en la base de todo aprendizaje valioso.

Una competencia es poner en práctica los conocimientos de cada uno de los niños y niñas. Para el PEP una competencia es el conjunto de conocimientos, destrezas y

habilidades que cada uno de los educandos va adquiriendo, tal y como lo señala Francisco Javier Vázquez Valerio *“Las competencias son un conjunto articulado y dinámico de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que toman parte activa en el desempeño responsable y eficaz de las actividades cotidianas dentro de un contexto determinado”*¹¹.

El problema se encuentra relacionado con el primer principio pedagógico porque cuando los niños ingresan al Jardín de Niños cuentan con conocimientos sobre lo que les rodea, cuando los alumnos no se interesan por las clases es por sus creencias o por problemas en sus familias o simplemente porque no les interesan las clases que los docentes imparten y no se motivan, se les debe preguntar a los alumnos qué cosas son las que les gustan para que los profesores, partan de esas ideas y planeen sus actividades docentes de una forma más interesante para los niños y niñas.

El Programa de Educación Preescolar, cuenta con seis campos formativos, cada uno de ellos se organiza de dos o más aspectos, en los cuales se especifican las competencias a promover en los educandos. El agrupamiento de competencias en los campos formativos facilita la identificación de propósitos claros, evitando la ambigüedad y la inseguridad. Los campos formativos son los siguientes:

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

El problema está relacionado con todos los campos formativos de este programa, ya que, por medio de distintas actividades se les enseña a los niños y se planean las

¹¹ VÁZQUEZ Valerio Francisco Javier. “Concepto de Competencia para el PEP”. En: Google. Competencia (aprendizaje) – Wikipedia, la enciclopedia libre. 23/mar/2011.

clases con cada campo formativo para que los alumnos aprendan y adquieran conocimientos de todos.

Cada uno de los campos formativos, consta de competencias y aspectos que son útiles para que los educandos aprendan nuevas cosas y desarrollen mejor sus capacidades de aprendizaje.

Justificación.

Para el desarrollo de esta investigación se tomaron en cuenta los diversos problemas que aquejan la práctica docente y, que por ende, provocan un retroceso en el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje. En un principio se llevaba a cabo la enseñanza de las actividades en una forma mecanizada, pues sólo se abordaban los temas que el profesor ya traía planeados para la clase.

Los niños y niñas aprenden más fácilmente por medio de las actividades de juego, ellos juegan por diversión y al mismo tiempo aprenden y con algo que les gusta realizar, que es “el juego”.

Se tomó la determinación de poner a prueba una forma de enseñanza mediante la cual los alumnos pudieran realizar actividades que sean placenteras para ellos. Se trata de poner en marcha un proceso de innovación en la enseñanza-aprendizaje de lo que realmente les motiva a los niños, que es “jugar”.

Dentro de los contenidos de juego, el educador debe provocar en los alumnos una motivación con la cual los educandos se interesen por las actividades y las realicen con gusto y cada día tengan esa motivación y ese interés por asistir al Jardín de Niños.

El docente, al permanecer en la escuela, debe apoyar y alentar a sus alumnos para que puedan comprender y asimilar el entorno que los rodea, como en la realidad misma, tal y como lo menciona Dorothy H. Cohen *“La escuela debe ser un lugar donde los niños no sólo participen en un trabajo responsable, sino en que se les*

*aliente y ayude a comprender y ordenar su mundo mediante el uso pleno de sus sentidos, sentimientos e intelectos*¹².

Por lo antes descrito, se justifica la realización de esta investigación, con la finalidad de fomentar en los niños la adquisición de aprendizajes significativos y funcionales en lo que respecta al cómo centrar la atención de los niños, a través de actividades lúdicas, en las actividades de aprendizaje.

Los alumnos, a través del juego libre y exploratorio, experimentan y aprenden sobre situaciones, sobre personas, las actitudes y respuestas así como también se aprende cuando se trabaja con materiales de diversas texturas y diversos atributos visuales por medio de actividades de juego libre ya que con este tipo de actividades los alumnos serán capaces de promover, enriquecer y manifestar un aprendizaje significativo logrando de manera natural que centren la atención a la clase que imparte el docente, tal y como lo menciona Óscar Incarbone *“con el juego se propone otra dimensión y una gama más amplia de posibilidades que se entienden hasta un relativo dominio dentro de esa área o actividad. Mediante posteriores y más amplias actividades de juego libre, es probable que los alumnos sean capaces de promover, enriquecer y manifestar un aprendizaje significativo”*¹³

Pocas actividades están tan identificadas con lo humano como lo es el juego. Los especialistas de la mente coinciden en que el juego es una actividad universal que promueve el desarrollo de los individuos. Los juegos que activan las habilidades corporales, los juegos dramáticos en los que se asume roles y se pretende una realidad referencial, juegos de palabras y juegos con reglas, benefician al lenguaje, las habilidades interpersonales, las capacidades cognoscitivas y las aptitudes.

Al implementar el juego en el aula escolar se logra centrar la atención de los niños, ya que éste es un recurso con el que se pueden favorecer los aprendizajes en el

¹² H. COHEN Dorothy, “Las escuelas deben hacer que los niños participen plenamente como individuos”, en: Cómo aprenden los niños. Biblioteca para la actualización del maestro. FCE, México. 2001, p 52.

¹³ INCARBONE Oscar. “El juego y la actividad física en la educación inicial”, en: Juguemos en el jardín. Editorial Stadium. segunda edición. Buenos Aires. p. 109. 2009.

aula, así como lo es el proceso de enseñanza aprendizaje y en el que los alumnos se involucran en situaciones imaginarias, como lo son: los juegos de simulación (dramatizaciones, disfraces y teatro), tal y como lo sustenta Andy Golstein *“En el contexto escolar se suele introducir al juego como un mero recurso didáctico, con el fin de facilitar la adquisición de determinados contenidos curriculares. También como recurso didáctico es aceptado un tipo de juego que involucra a los alumnos en situaciones imaginarias, ya sea para entrar en un juego de simulación (disfraces, dramatizaciones o representaciones teatrales) para plantearles situaciones problemáticas o dilemas que tienen que resolver.”*¹⁴

Dentro de la Licenciatura en educación preescolar de la Universidad Pedagógica Nacional se pretende que los profesores cambien la forma de enseñanza para con sus alumnos mediante una planeación que vaya acorde a las necesidades de los alumnos y que las actividades diseñadas sean capaces de despertar y acaparar la atención de los educandos, esto con la finalidad de que los párvulos logren un aprendizaje significativo y permanente.

¹⁴ GOLDSTEIN Andy. *“Creatividad y aprendizaje”* Narcea. España, 2009. p.54.

CAPÍTULO 2.

EL CONTEXTO.

El contexto es todo lo que nos rodea, religión, política, lo físico, etc. Considero de gran importancia que el maestro conozca el contexto histórico social de la escuela en la que se desempeña, ya que por medio del contexto, el docente sabrá cómo se trabaja en la institución, qué cosas no están permitidas, o qué cosas no deben hacer los educandos, que conozca cómo son los padres de familia de los niños, además de que el profesor conozca los reglamentos vigentes y que los pueda llevar a la práctica junto con los niños.

Contexto Histórico y Social, consiste en investigar los antepasados de las familias de los niños, para conocer acerca de las tradiciones, costumbres que ahí realizan, las que se han perdido porque de esta forma de están acercando a un conocimiento histórico y cultural. También, consiste en observar todo lo que nos rodea. Y obviamente relacionado con lo social y natural en el mundo del que somos parte.

El problema que pretendo desarrollar y a la vez resolver dentro de mi investigación hace referencia a “lograr la atención de los alumnos en el desarrollo de sus aprendizajes por medio de actividades lúdicas”. Los aspectos que considero más relevantes y que cobran mayor importancia en la investigación que pretendo desarrollar, son los siguientes:

- Aspecto geográfico.
- Aspecto histórico.
- Aspecto económico
- Aspecto social
- Aspecto cultural-educativo.
- Aspecto familiar.

Aspecto Geográfico.- El autor Adriano Ortega Sánchez menciona que Coahuayana de Hgo, *“cuenta con 11,632 habitantes y es un municipio localizado en la región sureste de Michoacán, colinda al norte con el municipio de Chinicuila, al sur con Aquila y el océano pacífico y al oeste y noroeste con el estado de Colima. El nombre de Coahuayana proviene del Náhuatl y significa “Lugar donde los árboles y las calabazas abundan”. Árbol “planta leñosa de por lo menos 5 metros de altura”, calabazas “fruto comestible de gran tamaño y forma redonda, de pulpa carnosa de color amarillo o naranja con muchas semillas en su interior”*¹⁵. En Coahuayana de Hgo. se cuenta con dos jardines de niños, uno es Gustavo Vázquez que se encuentra ubicado en la colonia La Unidad y el otro es el Jonas Salk el cual se encuentra ubicado en la parte céntrica, en este jardín es donde se llevó a cabo esta investigación, los padres de familia optan más por llevar a sus hijos a este jardín (Jonas Salk), porque es el que se les hace de mayor prestigio para que asistan sus hijos a clases y además está ubicado en un lugar céntrico, ya que se encuentra ubicado entre las calles Av. Rayón s/n y Corregidora.

Aspecto Histórico.- Primeramente considero que es conveniente estudiar el aspecto histórico de cada uno de los niños y niñas del aula, ya que por medio de las investigaciones, nos damos cuenta si los padres tienen o no problemas en sus hogares y si en un momento dado ese factor puede ser el problema del por qué los educandos no ponen atención en clase y no se motivan, o qué tipo de religión o creencias profesan, ya que esto también puede influir mucho en el aprendizaje. Por medio de las investigaciones que se realizaron, de acuerdo al contexto histórico de los alumnos, y por medio de ello, obtengo las herramientas necesarias para planear actividades que me permitan solucionar el problema al cual me enfrento.

Aspecto Económico.- En muchas ocasiones los padres de familia tienen gran culpa en que los niños y niñas no pongan atención en las actividades, esto se debe a que sus padres, la mayoría de las veces, les dicen que si no traban no les van a comprar nada de juguetes ni les cumplirán sus caprichos, ya que por medio de eso, considero

¹⁵ ORTEGA Sánchez Adriano. *“Juntos para construir Coahuayana”*. Coahuayana de Hidalgo, Michoacán. ABRIL 2010.

que no ponen atención, porque en ocasiones es mentira lo que sus padres les dicen, que les van a comprar juguetes y no es así; o también porque están mimados; otro acontecimiento es que tal vez no ponen atención porque uno como profesor no logra hacer que las actividades les interesen a los alumnos o porque los padres tienen problemas y los primeros afectados son sus hijos.

Aspecto Social.- Dentro de este factor considero que la familia tiene que ver con qué a los educandos no les interesen las actividades que se realizan, ya que puede ocurrir que en el seno familiar haya pleitos, discusiones, gritos e incluso hasta golpes y sus hijos los observan con miedo y pueden llegar a tener problemas psicológicos.

Aspecto Cultural-Educativo.- Muchas veces en las familias de los niños no se inculcan los valores que los niños deben tener o en ocasiones también tiene que ver el que los niños no aprendan por el tipo de religión que la familia tiene, eso influye en el aprendizaje de los educandos y también en que no pongan atención en clase.

En mi práctica docente se observa si se logra o no motivar a los alumnos con las actividades que se realizan, y si no es así, uno como educador debe buscar nuevas estrategias para centrar la atención de todos los niños y niñas y así se podrá lograr un buen aprendizaje en los educandos y se obtendrá un resultado favorable.

Aspecto familiar.- El docente debe saber el tipo de contexto familiar que cada uno de los niños tiene, puede ser que no se logre centrar la atención de todos, porque a algunos de ellos los regañan en sus casas sin que tengan la culpa, o también que a veces los regañen porque el papá o la mamá tienen problemas en su trabajo o en otro lugar, y descarguen su enojo en sus hijos, ya que eso suele suceder, o que el papá meta mujeres a la casa cuando la mamá no está, o que sus padres se peleen, griten o que haya maltrato, tanto psicológico como físico, y eso los llene de miedo, o que también observen cosas extrañas que sus padres hacen en su casa o que vean que el papá le pega a la mamá y eso afecte al niño tanto en él mismo, como en su aprendizaje.

Todas las cosas anormales que los educandos observan en su casa, todo los afecta o los daña, ya que ese es el principal motivo de que no pongan atención en las actividades que se realizan.

Por eso, se considera que cuando un profesor llega por primera vez a un grupo o a una escuela, debe investigar el contexto familiar de los alumnos para poder darse cuenta si todo está bien o hay problemas en las familias de los niños y ver qué medidas se pueden tomar.

O también, el docente puede hacer una entrevista a los padres de familia o tutores para saber cómo está el ambiente en casa y en la familia, y saber si el niño tiene problemas o si en dado caso hay problemas con la familia y que los cuales los están afectando en su aprendizaje y en centrarse en las actividades que se realizan día con día.

CAPÍTULO 3.

LA METODOLOGÍA.

Paradigmas.

El paradigma se define desde la epistemología, la ciencia del conocimiento, como aquel gran conjunto de creencias que permiten ver y comprender la realidad de determinada manera. Dichas creencias incluyen también ciertas pre-concepciones y creencias filosóficas, que en un determinado momento comparte la comunidad científica. Un paradigma es el conjunto de cosas que asumimos y creemos, lo que sirve como base o filtro para nuestra percepción e interpretación de la realidad.

El concepto de paradigma viene del griego “paradeigma” y es un “ejemplo o modelo”, de cómo las cosas se trabajan en el mundo. Toda investigación educativa que tenga como finalidad el mejoramiento de los aprendizajes y de la enseñanza en las aulas docentes, se debe regir por un paradigma o por una metodología que tiene la característica primordial de fungir como un modelo a seguir, pero claro, situándose en la realidad docente.

El paradigma tiene como propósito renovar el aprendizaje en las aulas escolares, además, indica que éstas se deben realizar por medio de un paradigma y que su característica principal ponga de manifiesto un modelo a seguir, con el objetivo de darle solución a los problemas que se presentan en las aulas escolares. No tiene como objetivo lograr grandes cambios sino llevar a cabo una mejoría en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que a los niños les permita adquirir conocimientos, que les permitan interactuar de una manera armoniosa con el entorno que los rodea.

Así pues, dentro de las investigaciones educativas se pueden tomar en cuenta 3 tipos de paradigmas, todos estos encaminados a favorecer el desarrollo del problema que se pretende solucionar. También, es de gran importancia mencionar las características esenciales de estos paradigmas de investigación para después seleccionar el que irá de acuerdo con el desarrollo de la misma.

Positivista.

Dentro de este paradigma se hace alusión ampliamente a las diferentes experiencias con las que interactúan los individuos para poder adquirir los conocimientos, por lo tanto, en este paradigma queda obsoleto cualquier tipo de conocimiento que no se dé por medio de los sentidos tal y como lo sostiene Wilfred Carr al citar a Comte en donde en donde señala que *“Ningún tipo de experiencia aprehendida por vía no sensorial pudiera servir de base a un conocimiento válido”*¹⁶

Este tipo de paradigma actúa en una forma crítica y únicamente se dedica a atacar de una manera hiriente a la investigación, este tipo de paradigma ha quedado desprovisto de cualquier validez y significado comúnmente aceptado y normativo.

Interpretativo.

En este paradigma se aborda de una manera peculiar el proceso de la investigación educativa, en este paradigma se toma como punto de partida lo que es subjetivo de la realidad, es decir, la investigación se realiza desde lo que se piensa y no de lo que en realidad es.

Este paradigma permite al investigador realizar, como su nombre lo dice, una interpretación de la realidad, que en la mayoría de los casos, está fuera de todo contexto debido a que el investigador puede abordar la problemática desde otra perspectiva, creyendo que es un problema cuando no lo es, a todo esto se menciona un ejemplo muy palpable de lo que se acaba de mencionar a lo que Wilfred Carr cita a J. Ayer en donde hace alusión a que el paradigma interpretativo es *“como el acto de levantar una copa de vino y bebérsela... puede ser... Una falta de respeto, una expresión de cortesía, una manifestación de lealtad, un gesto de desesperación, un intento de suicidio, etc.”*¹⁷.

¹⁶ CARR Wilfred y Kemmis Stephen “Los paradigmas de la investigación educativa”, en: Antología básica UPN Investigación de la práctica docente propia. SEP, México. 1994. p.18.

¹⁷ Ibidem. p.24.

Este paradigma muestra que no todas las dificultades que se presentan en el aula realmente lo son, sino que el investigador debe estar muy atento para identificar aquélla que cobra mayor relevancia y que realmente entorpece la práctica docente.

La ciencia interpretativa tiene como objetivo descifrar los significados subjetivos para posteriormente poder hacer inteligible la acción.

Se sustituyen los ideales teóricos de explicación, predicción y control por los de comprensión, significado y acción. Su finalidad no es buscar explicaciones casuales o funcionales de la vida social y humana, sino profundizar nuestro conocimiento y comprensión de por qué la vida social se percibe y experimenta tal como ocurre.

Paradigma crítico-dialéctico.

El paradigma crítico dialéctico es uno de los modelos que más se adaptan a las exigencias de un proyecto educativo de investigación, debido a que, este paradigma tiene como finalidad realizar una transformación educativa dentro de las realidades de los docentes, con la finalidad de poder detectar una problemática educativa, para posteriormente poder presentar una solución a dicho problema. Wilfred Carr menciona *“Una teoría crítica surge de los problemas de la vida cotidiana se construye siempre en la mira de cómo solucionarlos”*¹⁸

Con este tipo de paradigma se pretende realizar una transformación de la realidad docente, con la finalidad de superar dificultades que se presenten en el aula escolar. Este tipo de paradigma ofrece una perspectiva acerca de la problemática seleccionada, con este modelo se podrá realizar un análisis y una observación de la práctica para poder comprender de una forma mejor la realidad que se vive en el salón de clases.

¹⁸ Ibidem. p.27

Elección del paradigma crítico-dialéctico y la investigación acción.

En el desarrollo de esta investigación se utilizó el paradigma crítico-dialéctico porque éste es el que se relacionó ampliamente con la investigación que se está realizando, de tal forma que, por medio de este modelo se podrá realizar una transformación de la práctica docente y por ende lograr un avance en el desarrollo intelectual de los educandos.

Este paradigma se considera importante, ya que es el más conveniente para utilizarlo en esta investigación, el cual es poder resolver “la dificultad para que los niños centren su atención de manera persistente en sus actividades”, ya que este paradigma, conserva una epistemología subjetivista, y está ligado a los valores del investigador y es el que considero más significativo y preciso para poder terminar con éxito esta investigación.

Así pues, con la elección de este tipo de paradigma se conseguirá mejorar los aprendizajes y la enseñanza en las aulas docentes, para que los educandos tengan mejores conocimientos. Igualmente con el transcurso de la investigación se podrá realizar un análisis más a fondo acerca de las personas a las que se dirige, así como también se tomarán como punto de partida las principales necesidades de los niños y niñas, al respecto Stephen Kemmis señala:

“La ciencia social crítica arraiga claramente en la experiencia social concreta, puesto que ha sido explícitamente concebida con la intención de superar una insatisfacción sentida. Por consiguiente designa a las personas a las quienes se dirige y analiza sus sufrimientos”¹⁹

Otro aspecto esencial de gran importancia para el desarrollo de esta investigación mediante este paradigma, es el hecho, de que por medio de esta ciencia crítica se inmiscuyen ampliamente los sujetos por los cuales se realiza la investigación, esto en función de que se registra un amplio margen de participación, así como también se

¹⁹ Ibidem. p.27

logra una colaboración de los integrantes en la forma en que van a tomar decisiones para la transformación de las situaciones.

Por otra parte, esta investigación se desarrollará mediante la investigación acción, porque dentro de ésta los profesores pueden realizar diagnósticos acerca de las dificultades que entrañan en las prácticas docentes, para posteriormente realizar una estrategia didáctica acerca del problema que se pretende resolver.

Una vez que se identifica el problema se pondrán en práctica los elementos teóricos mediante métodos y estrategias que están encaminados a la resolución del problema, esto, con la finalidad de mejorar las prácticas escolares que generen conocimientos, tal y como lo menciona John Elliot *“El objetivo fundamental de la investigación acción consiste en mejorar la práctica educativa en vez de generar conocimientos. La producción y utilización del conocimiento se subordina a este objetivo fundamental y está condicionado por él”*²⁰

Los instrumentos que se utilizarán para el desarrollo de esta investigación, serán el diario de campo, porque éste proporciona los elementos necesarios para la recolección de la información que se obtendrá para después realizar la aplicación de estrategias que comprende la alternativa de innovación.

Por medio del diario de campo es el cuaderno donde se registra todo aquello que tiene mayor importancia en el proceso de investigación en el aula, es una herramienta que se utiliza como registro de información necesaria para la elaboración y análisis de resultados que se obtienen mediante una observación. Observar y registrar es el punto clave en el desarrollo de un proceso de investigación en el aula, debido a que en el momento de la aplicación de las estrategias se pueden utilizar palabras claves para recordar lo que sucede, para posteriormente elaborar con tranquilidad el diario de campo, puesto que es bien sabido, que este tipo de instrumento es para el investigador una herramienta de gran apoyo, por la cual por medio de lo observado se podrá percibir si las estrategias se aplicaron de forma

²⁰ ELLIOT John “Las características fundamentales de la investigación acción” En: Antología básica UPN Investigación de la práctica docente propia. SEP, México, 1994, p.35.

satisfactoria o no, esto encaminado a resolver la, o las dificultades o problemáticas de la práctica docente.

Por tanto, es importante mencionar que el diario de campo es un elemento fundamental para la recopilación de la información, porque éste permite analizar la información que se haya obtenido con la aplicación de las estrategias mediante la observación del contexto escolar.

Teoría constructivista: Egon Guba.

Esta teoría intenta explicar la naturaleza del conocimiento humano, y se entiende como una corriente que afirma que el conocimiento de todas las cosas es un proceso mental de las personas. Les entrega herramientas a los alumnos las cuales les permiten crear sus procedimientos para la resolución de un problema, tal y como lo menciona la enciclopedia Wikipedia *“El conocimiento es una corriente de la didáctica que se basa en la teoría del conocimiento constructivista. Postula la necesidad de entregar al alumno herramientas que le permitan crear sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo cual implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo”*²¹.

No intenta controlar, predecir y transformar el mundo “real” pero sí reconstruir el “mundo” solamente en la medida en que éste existe en la mente de los constructores. El constructivista responde que las realidades que existen en la forma de construcciones mentales múltiples, basadas socialmente y en la experiencia, específicas y locales que son dependientes en su forma y contenido de las personas que las sostienen.

Los constructivistas toman una posición subjetivista donde el investigador y el investigado son funcionados dentro de una sola entidad. Los hallazgos son creaciones del proceso de interacción entre los dos. Si las realidades existen

²¹ ENCICLOPEDIA Wikipedia “teoría constructivista”. en: Google. [Constructivismo \(pedagogía\) – wikipedia, la enciclopedia libre.](#) 19/ago/2011.

solamente en la mente de los respondientes, las interacciones subjetivas parecen ser la única forma de acceso a éstas. El constructivismo considera, que las construcciones individuales son derivadas y refinadas hermenéuticamente y son comparadas y contrastadas dialécticamente, con la meta de generar una (o pocas) construcciones sobre las cuales hay un consenso substancial.

Según esta teoría, el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano, esta construcción se realiza con los conocimientos previos que ya posee, o sea, con lo que ya construyó en su medio. Esta teoría centra su desarrollo en las personas, en sus prácticas previas de las que realiza construcciones mentales, tal y como lo menciona Egon Guba *“Centra su desarrollo en la persona, en sus experiencias previas de las que realiza nuevas construcciones mentales, que luego van a producir más razonamientos intelectuales”*²².

Proyecto pedagógico de acción docente.

Un proyecto es un conjunto de acciones que se planifican a fin de conseguir una meta previamente establecida. El proyecto sirve para ayudar al investigador a definir claramente el problema de investigación y a organizar el estudio de forma factible y eficaz, lo cual aumenta las probabilidades de encontrar una solución correcta al problema planteado.

El proyecto ofrece una alternativa al problema que es significativo para los alumnos, los docentes y la comunidad escolar. Para que este proyecto se desarrolle, los profesores y los educandos, deben estar involucrados en el problema, porque solo ellos son los que conocen y saben cuáles son los recursos y posibilidades para poder darle solución a dicho problema.

Los docentes-alumnos entienden a este proyecto como la herramienta de lo que es la teoría y la práctica y forma parte como un contenido de las ideas que son innovadoras, pretende favorecer con su desarrollo la información de los niños. Busca

²² Idem.

una buena educación en el vínculo de la relación de las personas que se encuentran involucradas en el problemática del aula.

El proyecto de acción docente, permite pasar del problema a realizar a una nueva alternativa para poder ofrecer la posible solución a dicho problema localizado.

El proyecto de acción docente ofrece una alternativa al problema significativo que se encuentra en los niños, en los docentes y en la comunidad escolar.

Este proyecto, surge de la práctica y es para la práctica, con este proyecto se requiere de que se desarrolle una alternativa, para poder solucionar los tropiezos que a veces nos encontramos en la práctica educativa.

Este proyecto se inicia, se promueve y se desarrolla por los docentes-alumnos, se construye mediante una investigación teórico-práctico y modifica la práctica antes de iniciar el proyecto y requiere de creatividad y de una buena imaginación.

Para que este proyecto se pueda llevar a cabo, los profesores-alumnos deben de estar involucrados en el problema, tal y como lo sustenta Marcos Daniel Arias *“porque son los que mejor lo conocen y saben los recursos y posibilidades que tienen para resolverlo”*²³

Los docentes cuentan con este proyecto para poder problematizar las actividades que realizan, para poder comprender la práctica, para plantear las alternativas de solución y ponerlas en práctica para poder resolver los conflictos que se les presentan en la escuela.

Proyecto de intervención pedagógica.

Cuando se tenga como finalidad el resolver un problema determinado, ya sea en el ámbito comercial o educativo, se debe de realizar un proyecto, que no es otra cosa que un plan de trabajo que se realiza antes de poner en marcha la actividad.

²³ ARIAS Marcos Daniel “Elección del proyecto de innovación docente” En: Antología básica UPN. Hacia la innovación. SEP, México. 2009. p. 65.

El objetivo de este proyecto, va encaminado a favorecer las prácticas de los docentes para que se rijan por actividades creativas que fomenten en los niños y niñas un aprendizaje significativo que vaya de acuerdo al proceso de construcción del conocimiento de los mismos, ésto con la finalidad de motivar en ellos la creatividad y en los docentes un cambio en cómo se lleva a cabo la enseñanza; Rafael Oropeza nos cometa que el profesor debe:

“Favorecer que el niño y el joven desarrollen su capacidad de ser creativo de acuerdo a su propio ritmo de avance. Requiere precisamente de profesores creativos, en primera instancia, que estén dispuestos a cambiar el enfoque tradicional de la enseñanza y a promover el espíritu creativo de los alumnos”²⁴

Se destacan las relaciones que se establecen en la formación del docente y la posibilidad de construir un proyecto que contribuya a superar los problemas que se presentan en su práctica docente.

La intervención es un sinónimo de pensamiento, de buenos oficios, de ayuda, de apoyo y de cooperación, se les atribuye también el uso de las ideas de operación y de tratamiento. Se presenta como el acto de un tercero que sobreviene en relación con un estado preexistente.

Su objetivo es el conocimiento de los problemas delimitados y conceptualizados. Se inicia con la identificación de un problema que se encuentre en la práctica docente, que se refiere a los procesos de enseñanza y aprendizaje de los contenidos escolares.

Todo proyecto tiene la posibilidad de transformar a la práctica docente, al profesor se le conceptualiza como un formador, donde forma a cada educando con los conocimientos que les proporciona y no sólo como un hacedor.

El objetivo de este proyecto de intervención pedagógica, es el de que, uno como docente debe de tener bien presente cuáles son los problemas que aquejan en su

²⁴ OROPEZA Monterrubio Rafael “Los obstáculos al pensamiento creativo”, en: Antología básica. Hacia la innovación. SEP/UPN México, 1995, p.53.

práctica docente y los debe conceptualizar, también debe observar muy bien acerca de la actuación de los alumnos y ver los cambios que podrían resultar.

Este proyecto se inicia detectando problemas que se encuentren en la práctica docente, que estén relacionados con lo que es el proceso de la enseñanza-aprendizaje de lo que se aborda en la escuela.

La propuesta de este proyecto de intervención pedagógica, parte de los resultados que se hayan obtenido a partir de la aplicación de la alternativa y se deben sistematizar por medio de una conclusión.

Características de los proyectos: de gestión escolar.

El de gestión escolar se refiere a una propuesta de intervención, teórica y práctica dirigida a mejorar la calidad de la educación. Este proyecto parte de dos condiciones fundamentales:

1. El orden institucional y las prácticas institucionales que impactan significativamente la calidad del servicio educativo que ofrece las escuelas.
2. Es posible gestionar un orden institucional más apropiado para un buen servicio que sea de calidad.

El proyecto de gestión escolar, permite la potencialización de las capacidades para poder lograr la formación que uno como docente se ha propuesto para poder llevarla a cabo y poder realizarla.

Para que el profesor-alumno pueda elaborar la alternativa debe señalar qué hacer, para qué, dónde, cuándo, cómo, con quién y quiénes y elaborar el plan para implementar la estrategia.

Plan de implementación de la estrategia: qué se va a hacer para lograr los objetivos y metas planteados, cómo se va a hacer, qué recursos son los que se requieren,

quiénes son las personas que se van a involucrar, en qué tiempo se pretende cubrir cada etapa y cómo se pretende evaluar los resultados.

Este proyecto se constituye por una estrategia para poder modificar las prácticas escolares; primero, uno como docente debe de tener presente el problema al que se le quiere dar una solución y qué prácticas desea modificar, para que pueda lograr lo que se ha propuesto.

El **proyecto pedagógico de acción docente** es el que considero mejor para mi problemática, ya que, para poder resolver mi problema (lograr la atención de los alumnos en el desarrollo de sus aprendizajes por medio de actividades lúdicas) se necesitan ideas innovadoras con las cuales los alumnos logren la motivación en las actividades que se realizan cotidianamente y para que puedan tener una buena enseñanza y un buen aprendizaje que sea significativo para ellos y que les sirva, para que el día de mañana que ya sean adultos sean mejores personas socialmente adaptadas y aceptadas y caminen, hasta donde su vida les permita por los senderos de la educación, del bien común, del cuidado y respeto por su entorno, por su persona y por los demás.

CAPÍTULO 4.

LA ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN.

Para iniciar con la búsqueda de una solución al problema detectado, se convierte en una necesidad el retomar el planteamiento de la problemática propuesto en el capítulo I, que a la letra dice: **¿Cómo lograr centrar la atención de los alumnos de tercer grado de preescolar por medio de actividades lúdicas?**

También, para poder darle respuesta a este problema se deben buscar estrategias con las cuales se les brinde a los educandos esa motivación y que al mismo tiempo tengan mejores aprendizajes. Así pues, se deberán buscar estrategias lúdicas, porque éstas son actividades interactivas que se utilizan para la diversión y el disfrute de los participantes, incluso como herramienta educativa, éstas se deben realizar por medio de lo que a los alumnos les gusta hacer. Para que se pueda realizar lo antes descrito se deberá llevar a cabo lo siguiente:

- Mejorar las planeaciones.
- Realizar actividades por medio del juego y que lleve un propósito donde los niños y niñas se diviertan y, lo más importante, que “aprendan”.

De la misma manera se deben llevar a cabo una serie de diarios, entrevistas y pláticas con los padres de familia, esto con la finalidad de poder percibir si los niños ponen atención o no ante la actividad que se les presenta, si tienen algunos problemas en sus hogares o simplemente no ponen la atención que se requiere porque las actividades que les presentan en las clases no son de su agrado.

Las pláticas con los padres de familia se llevarán a cabo para poder detectar si hay algún problema intrafamiliar con ellos o si todo está bien en sus casas y a la vez poder entender por qué son tímidos, o simplemente que los educandos no aprenden porque realmente no se logran motivar.

Asimismo, se debe crear un espacio de armonía y convivencia a través de actividades lúdicas, saber si algún niño no participa porque es tímido o porque no se motiva y platicar con ellos sobre la importancia que uno tiene como docente en su vida y en su desarrollo personal.

El ambiente en el aula tiene que ser por naturaleza, agradable, y esto se logra a través de un aprendizaje ameno y significativo, donde la lúdica, el lenguaje y la comunicación jueguen un papel importante.

¿Qué hacer para que se logre la atención de los niños?

Se deben buscar formas o estrategias, con las cuales se les motive a los alumnos, por ejemplo: a los niños les gusta jugar, se pueden realizar actividades de juego, las cuales contengan una enseñanza o un aprendizaje significativo, los niños pueden tener un buen aprendizaje por medio del juego, si se utiliza de una forma correcta.

O también, se les puede preguntar a los niños sobre lo que a ellos les gusta y los motiva, y por medio de ello, buscar formas para que aprendan jugando sobre las cosas que a ellos los motivan y que sean de gran interés para ellos.

Por ejemplo: a los niños les gustan los animales (caballos, vacas, chivos, etc.), se puede basar por medio de ello, para trabajar diversos temas por medio del juego y así ellos aprenderán, se debe buscar la manera de cómo se puede centrar la atención del grupo. Porque si unos niños ponen atención y los otros están jugando, no habrá un buen control, porque no todos aprenderán a la vez, sino que unos estarán más avanzados que otros.

Y así mismo, si se logra que todo el grupo ponga atención, aprendan de igual forma y todos tendrán al mismo tiempo un buen aprendizaje.

También, para uno como docente, es muy importante conocer qué tipo de cultura tiene cada alumno, ya que cada uno de ellos consta de una diferente, ya sea la que tiene en su familia o en la comunidad en la que viven.

Por ejemplo: en algunas familias no hacen altares de muertos, no celebran la navidad, no hacen posadas, o que en algunas familias hacen rituales, o diversas costumbres que las personas realizan por sus antepasados y conforme pasa el tiempo las realizan.

También muchas personas realizan las costumbres porque en esa comunidad o en esa ciudad ya es una tradición realizarla.

Cuando el profesor observe que los niños no se motivan con las actividades que se realizan o que algo anda mal en sus educandos, tiene la obligación de platicar con ellos y saber si algo les pasa en sus hogares o sólo es que no se motivan con las actividades y buscar nuevas herramientas con las cuales pueda resolver el problema que se está presentando en el aula.

A continuación se presentan las siguientes estrategias, las cuales se pueden utilizar para ayudar a mejorar el problema que se presenta en el aula, el cual es “lograr la atención de los alumnos en el desarrollo de sus aprendizajes por medio de actividades lúdicas”.

Entrevista.- Cuando los niños no ponen atención en alguna actividad, puede ser que sea porque tienen problemas en su casa o porque uno como docente no tiene la capacidad para motivar a los educandos en las actividades que realiza con ellos. Si los niños tienen problemas en su casa, uno como educador debe buscar la forma para investigar qué es lo que pasa, por medio de una entrevista que les sea aplicada a los padres de familia o a los tutores, y si todo está bien en la familia de los mismos, entonces uno como profesor debe mejorar las actividades para que logre centrar la atención del grupo.

Motivación.- Uno como docente debe buscar diversas actividades o juegos en los cuales a los educandos les parezca interesantes y así se pueda lograr el interés que tiene porque sus alumnos le pongan atención en sus actividades y para qué día con día aprendan cosas nuevas, las cuales irán aprendiendo por medio de actividades y juegos que a los niños los motivan.

Juego.- Por medio del juego, se puede motivar a los niños y niñas y pueden ir aprendiendo nuevos conocimientos e ir teniendo un mejor aprendizaje y los educandos al mismo tiempo se divierten, y sobre todo, con algo que les gusta hacer, que es el “juego”. Para esto, se requiere de la reflexión contante de uno como docente, de las formas en que se realizan las actividades con los niños.

Para guiar su reflexión uno como profesor puede preguntarse, por ejemplo: ¿Qué tipo de actividades realiza con mayor frecuencia?, ¿Qué estrategias o actividades han funcionado adecuadamente?, ¿Qué acciones no han resultado eficaces?, ¿Qué factores dificultan el logro de los propósitos fundamentales?, etc.

Propósitos.

El término “propósito” proviene del latín **propositum**, y es la intención o el ánimo de hacer o dejar de hacer algo. Con el propósito se sabe lo que uno quiere lograr, que en este caso, es la resolución del problema, para que los niños vayan con más interés cada día al Jardín de Niños, para que se motiven con las clases, las realicen con gusto y mejoren más sus aprendizajes

El propósito general de esta investigación, es, que mediante el uso de actividades lúdicas los educandos centren la atención por medio de juegos y estrategias, las cuales sean para ellos de mayor interés y para qué adquieran los conocimientos necesarios para poder mejorar sus aprendizajes, para que el día de mañana tengan una mejor preparación y sean unos buenos y mejores profesionistas.

Por otra parte es necesario mencionar que el propósito de esta investigación es que mediante el uso de actividades lúdicas los alumnos sean capaces de centrar la atención al desarrollo de la clase por parte del profesor. De la misma forma es necesario recalcar que en cada uno de los propósitos se mencione de manera inmersa el qué se pretende lograr, cómo se va a lograr y para qué se pretende lograr,

esto con el propósito de fijar el rumbo de la investigación y no desviar la atención hacia situaciones carentes de importancia.

Los propósitos que se pretenden lograr son los siguientes:

1. Despertar en los niños el interés y el gusto al participar en actividades cotidianas dentro del aula escolar, por medio de actividades lúdicas, para que sean capaces de adquirir nuevos conocimientos.
2. Lograr que los alumnos sean capaces de centrar la atención a la clase del docente, por medio de actividades bien planeadas y diseñadas a través de dinámicas y juegos que favorezcan el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los propósitos arriba descritos pretenden cumplir con la aplicación de una serie de estrategias que conforman una alternativa en la que con la participación activa del docente y de los alumnos que a la vez podrán inmiscuirse en una serie de actividades que indudablemente coadyuvarán a realizar una transformación de la práctica educativa.

Vamos a aprender jugando.

Las alternativas pedagógicas tienen como propósito el brindar al profesor una opción que venga a fortalecer el trabajo educativo que se lleva a cabo en su campo de acción, así como presentar las herramientas teóricas y prácticas para resolver algún problema en su colectivo escolar, tal y como lo sustenta Marcos Daniel Arias *“la alternativa pedagógica del proyecto, es la acción del trabajo que construye a los profesores-alumnos de la licenciatura con su colectivo escolar”*²⁵

²⁵ ARIAS Marcos Daniel. “El proyecto pedagógico de acción docente”, en: Antología básica UPN, Hacia la innovación, SEP/UPN, México, 1994, p.73.

La alternativa presenta la acción para resolver un problema determinado en el aula escolar y tiene como objetivo el presentar herramientas teóricas y prácticas para elaborarla por medio de una propuesta de innovación, y que sin lugar a dudas debe poner de manifiesto la creatividad y la innovación de los estudiantes educadores, esta propuesta debe estar encaminada a la resolución del problema que se encuentra en la práctica docente, tal y como lo define nuevamente Marcos Daniel Arias *“otro elemento importante para el proyecto es que el profesor-alumno proponga una propuesta imaginativa y de calidad al problema planteado, con las perspectivas de superar la dificultad”*.²⁶

Las estrategias se consideran como una herramienta esencial que pone de manifiesto la experiencia y creatividad del docente, así mismo son consideradas como el instrumento pedagógico con el cual se resolverán los problemas que se encuentran en las aulas escolares y que, mientras mejor funcionen estas soluciones, más rápido se convertirán en algo instituido y aceptadas como un hecho y como la enseñanza misma, por lo que Andy Hargreaves sustenta *“las estrategias que se usan para manejar situaciones son no solamente constructivas sino también adaptativas. Son soluciones creativas a los problemas cotidianos recurrentes. Mientras mejor funcionen estas soluciones, más rápido se convierten en el instituido, rutinario y en consecuencia abiertamente aceptado como un hecho y como la enseñanza misma”*²⁷

La alternativa brinda al docente una opción para poder mejorar el trabajo educativo y presenta herramientas para resolver el problema que se está presentando en el aula escolar y se elabora por medio de propuestas de innovación.

La alternativa, el paradigma y el proyecto, tienen una amplia relación, porque cada uno de ellos está encaminado a la resolución de los problemas que se presentan en el colectivo escolar, por medio de las alternativas que cada uno de ellos ofrece.

La idea más innovadora es aquélla que pretende romper los esquemas del tradicionalismo, es decir, que vendrá a cambiar la forma en la que se lleva a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, con la finalidad de que los educandos adquieran

²⁶ Idem.

²⁷ HARGREAVES Andy. “El significado de las estrategias docentes”, en: Antología básica UPN, Planeación, evaluación y comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, SEP, México, 1994, p 79.

un aprendizaje más sólido, que les permita contar con las herramientas necesarias para desenvolverse en cualquier contexto en que se encuentre, **las características** deben crear un espacio de armonía y convivencia a través de sus actividades para que los niños y niñas participen, dejen de ser tímidos y que comprendan la importancia de la educación en el transcurso de su vida. Asimismo, el ambiente en el aula deberá ser por naturaleza agradable y el aprendizaje deberá ser significativo y ameno con la finalidad de despertar el interés de los alumnos por las actividades que realizan.

La alternativa de “vamos a aprender jugando”, se les aplicará a los alumnos de tercer grado del Jardín de Niños Jonas Salk, en el trascurso de 2 a 3 meses siempre y cuando no falten a clases para que se puedan aplicar las estrategias con las cuales se pretende resolver el problema.

Una estrategia, es el proceso seleccionado a través del cual se prevé alcanzar un cierto estado a futuro, es decir, son la guía que se debe seguir para realizar bien las actividades, tal y como lo menciona Nisbet y Shucksmith “*se considera como una guía de las acciones que hay que seguir, y que, obviamente, es anterior a la elección de cualquier otro procedimiento para actuar*”²⁸.

Uno como docente debe de evaluar a sus alumnos, ya que por medio de la evaluación le permite al profesor calificar qué tantos conocimientos y aptitudes han adquirido sus educandos durante las clases, tal y como lo señala Rosa María iglesias “*sirve para comprobar hasta qué punto las actividades de aprendizaje, tal como se han organizado y desarrollado, han producido los resultados propuestos como deseables, determinando de este modo los aspectos positivos y negativos del programa*”²⁹.

²⁸ NISBET Y Shucksmith “Las estrategias de aprendizaje como una toma de decisiones en condiciones específicas”, en: Antología básica, Metodología didáctica y práctica docente en preescolar. SEP/UPN, México, 2007, p. 279.

²⁹ IGLESIAS, Rosa María “Planificación perspectiva por competencias”, en: Antología básica, Metodología didáctica y práctica docente en preescolar. SEP/UPN, México, 2007. p. 241.

Uno como educador, debe evaluar el grado de desarrollo de sus educandos y los logros que adquieren en la realización de una actividad, el Programa de Educación Preescolar se refiere a la evaluación como una actividad cotidiana en la práctica educativa, formando parte del proceso de enseñanza-aprendizaje, para detectar no sólo el grado de desarrollo de los alumnos, también los logros, deficiencias y el propio desarrollo del docente y principalmente, retroalimentando la planeación.

Sustento teórico.

A continuación, los siguientes autores hablan de la gran importancia que el juego tiene para los niños, ya que, por medio del juego, se pretende darle la resolución a este problema que es “centrar la atención de los niños por medio del juego”,

El juego, nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez". La vida de los niños es jugar y jugar, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal. *El juego constituye un modo representativo de interacción del niño con su medio, que es específicamente distinto al del adulto*³⁰.

Jean Piaget, al referirse a la inteligencia, dice que es una forma de adaptación al entorno y el juego es básicamente una relación entre el niño y el entorno, en un modo de conocerlo, aceptarlo y de construirlo.

También dice que el juego es como un entretenimiento que suaviza las asperezas y las dificultades de la vida, elimina el estrés y favorece el descanso, y el juego en el aula fortalece la honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, apoyo con sus compañeros y respeto por los demás.

El juego simbólico para Piaget, es cuando el niño posee imágenes mentales (cuando tiene amigos imaginarios) porque ha interiorizado la imitación y para Freud es

³⁰ EL Juego “nunca deja de ser una ocupación”, en: Google. [Importancia del juego en primaria](#). 28/abril/2011.

cuando el niño juega y crea un mundo propio donde inserta los objetos que le agradan, que son placenteros y amados para él, es decir, que el juego es simbólico porque le permite hacer realidad los deseos que el niño tiene. El niño recurre al juego porque no le agrada la realidad, porque hay cosas que en lo que es la realidad no puede hacerlo y sin embargo por medio del juego lo puede realizar. Es una actividad que el niño produce.

Vigotsky, comenta que el niño necesita jugar, ya sea solo o con otras personas, con o sin juguetes, pero JUGAR. Para él, el juego tiene una doble función: por un lado de aprendizaje y, por otro, terapéutica. Mediante el juego el niño aprende a conocer el mundo de los objetos, a sí mismo y a los demás.

Ambos autores argumentan que el juego es muy importante para los niños, porque al momento de jugar están conociendo más acerca de el mundo que les rodea y aprenden cosas nuevas.

Al principio es individualista y, más tarde, se transforma en aprendizaje de la convivencia y la sociabilidad, preparándolo para la vida en comunidad. A través del juego el niño se pone a prueba a sí mismo, a sus facultades y capacidades en su desarrollo, instruye nuevas experiencias. El juego permite que el niño se sienta superior, ya que por medio de él puede conquistar su libertad, imaginarse todo lo que desee y expresa sus necesidades y deseos; revela quejas, temores y estados de ánimo que por alguna razón no puede comunicar a los demás directamente; descarga ansiedades y tensiones que no le resultan posibles de exteriorizar de otro modo; maneja y controla situaciones negativas y dolorosas que ha sufrido en silencio y sin poder defenderse, transformándose en sujeto activo de hechos que ha vivido pasivamente; metaboliza acontecimientos cotidianos que para él son difíciles de aceptar y asimilar; y elabora situaciones y experiencias traumáticas.

El niño necesita jugar para aprender. Pero así como aprende jugando, también tiene que aprender a jugar y es el adulto quien debe hacérselo posible.

El juego es muy importante en la etapa infantil, porque por medio de él, los niños mejoran su aprendizaje cuando están jugando, y para ellos, es algo favorito e indispensable para su crecimiento, y para que se relacione mejor con las personas, tal y como lo menciona Sigrid Loos y Karim Metref *“el juego es un instrumento privilegiado para el aprendizaje del niño porque ayuda a mejorar su percepción sensorial, desarrolla su capacidad de relación y estimula su fantasía y creatividad”*³¹

Evaluación.

La evaluación, es la acción y efecto de ver si los alumnos acreditan o no las actividades escolares.

La evaluación cumple fundamentalmente el papel del auxiliar en la tarea administrativa de las instituciones educativas, es decir, en la certificación de conocimiento a través de la asignación de calificaciones. La evaluación es un proceso didáctico, se concibe como una actividad que, puede intervenir a vigilar y mejorar la calidad de toda práctica pedagógica.

La evaluación es un proceso que permite reflexionar al participante de un curso sobre su propio proceso de aprender, a la vez que permite confrontar este proceso con el proceso seguido por los demás miembros del grupo. La evaluación apunta a estudiar el proceso de aprendizaje en su totalidad, abarcando todos los factores que se interponen en su desarrollo para favorecerlo u obstaculizarlo.

Por medio de la evaluación, los profesores se dan cuenta qué tanto han avanzado en el aprendizaje sus educandos, si han hecho un buen trabajo con lo que les ha enseñado y si están adquiriendo nuevos conocimientos; cuando el docente realiza la evaluación se adquiere la información necesaria para que, se analice si sus alumnos están o no aprendiendo, tal y como lo sustenta Fernando Cembranos, al mencionar

³¹ LOOS Sigrid y Metref Karim “Jugando se aprende mucho” En: El juego, Google. Narcea, España. 2007.

que la evaluación significa *“recoger y analizar sistemáticamente una información que nos permita determinar el valor y/o mérito de lo que se hace”*³²

La evaluación se resume en tres aspectos, según los autores Fernando Cembranos, David H. Montesinos y María Bustelo y son los siguientes:

La evaluación debe estar presente en todo el proceso educativo: *“La evaluación como parte de un proceso metodológico de animación socio-cultural, de todo lo que es la realidad, la programación, la intervención y la evaluación.*

Evaluación como instrumento de maduración en los procesos de grupo. Para darse cuenta si con las actividades que uno como docente trabaja con sus alumnos y saber si realmente están aprendiendo.

*Evaluación como medición del grado de cumplimiento de los objetivos propuestos. Evaluar si se ha logrado todo lo que el profesor se propuso lograr con sus alumnos durante el periodo de clases”*³³.

Por tanto, se van a evaluar los avances que se obtuvieron con la aplicación de estas estrategias y se les evaluará a los educandos, si están atentos durante las clases, que no estén haciendo otras cosas durante esas actividades, que su atención sea duradera y permanente, de igual forma, se llevarán registros de los resultados que se obtuvieron durante la aplicación de las estrategias.

Al final de cada estrategia se presenta un cuadro, en los que se observa si se logró o no, lo que se pretendía lograr con la aplicación de cada una de las estrategias. El PEP, define la evaluación como un *“proceso que consiste en comparar o valorar lo que los niños conocen y saben hacer, sus competencias, respecto a su situación al comenzar un ciclo escolar, un periodo de trabajo o una secuencia de actividades y*

³² CEMBRANOS Fernando “La evaluación” En: Antología básica UPN. Aplicación de la alternativa de innovación. SEP. México. 2010. p. 33

³³CEMBRANOS Fernando, H. Montesinos David y Bustelo María, “La evaluación” En: Antología básica UPN. Aplicación de la alternativa de innovación. SEP. México. 2010, pp. 35-36.

*respecto a las metas y propósitos establecidos en el programa educativo de cada nivel*³⁴.

En preescolar, la evaluación no se utiliza para establecer si un alumno pasa al siguiente grado o reprueba, sino que se utiliza para que uno como docente vea el mejoramiento que han obtenido sus alumnos.

Enseguida, se hará alusión de las estrategias que se van a desarrollar en el grupo de tercer grado de preescolar del Jardín de Niños Jonas Salk, que está ubicado en Coahuayana de Hidalgo, Mich.

La palabra estrategia proviene de “strategos” que en griego significa “general” y se define como *“la adaptación de los recursos y habilidades de la organización al entorno cambiante, aprovechando sus oportunidades y evaluando los riesgos en función de objetivos y metas”*³⁵.

Para poder diseñar las estrategias se debe tener presente el qué, el cómo, el para qué y qué se quiere lograr con éstas, de tal forma que el propósito de esta alternativa presente, es que los educandos participen y se motiven más por las actividades diarias dentro del salón de clases, que el educador les enseñe por medio de actividades con las cuales los niños y niñas tengan cada día más interés por asistir al Jardín de Niños, que planee clases las cuales sean creativas e interesantes para sus alumnos, para que se logre que todos ellos, centren su atención en las actividades, por medio de las estrategias que en seguida se presentarán.

Las estrategias que conforman la alternativa “vamos a aprender jugando” quedaron de la siguiente forma:

³⁴ SEP. “Programa de educación preescolar”. México. 2004, p. 131.

³⁵ SCRIBD “qué es una estrategia”. En: Google. Qué es una estrategia y cómo se elabora. 25/may/2011.



ESTRATEGIA N°1. EL BEBELECHE.

CAMPO FORMATIVO.- Pensamiento matemático.

ASPECTO.- Número.

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

MATERIALES.-

- Gis.
- Hojas.
- Marcadores.
- 2 Dados.

ACTIVIDADES.-

Primeramente se dibuja en el piso un “Bebeleche”, y en medio de cada uno de los cuadros se pone el número del 1 al 9 en orden, enseguida un niño se para al frente y avienta 2 dados, suma lo que le tocó y brinca hasta el cuadro donde está el número que le tocó y después de eso, en una mesa se encuentran unas hojas con los números del 1 al 9 cada una con su grafía y ese mismo número va y lo busca en las hojas, para que logre identificar los números, ya sea, en número o en grafía (anexo 1,2,3). Esta actividad dura de 30 a 40 minutos.

Evaluación.

NOMBRE	LOGRADO, atento 	NO LOGRADO 	EN PROCESO 
GRETTEL			
VALERIA			
YURIDIA			
KARINA			
ANDREA			
VIRIDIANA			
MONSERRAT			
MAITÉ			
MARIBEL			
ROBERTO			
IVÁN			
ALBERTO			
JOHANAN			
FERNANDO			
EMMANUEL			
GABRIEL			

BENJAMIN	☺		
CARLOS	☺		

Informe de la estrategia aplicada:

En esta actividad, cada uno de los niños que iban participando aventaban los dados, a uno de los alumnos le salió el número 7, y tenía que brincar el bebeleche hasta llegar a donde estaba ese número, y después de que llegaba al número que le correspondía, debía ir a buscar en unas hojas que estaban en una mesa, donde cada una de las hojas contenía una cantidad con su respectivo numeral, y se divertieron mucho, todos la realizaron de manera correcta, contaron los puntos de los dados e identificaron el numeral, excepto dos niñas “Yuridia y Karina”, que les tuve que ayudar, pero si se logró que la realizaran, todos los alumnos participaron; a todos los niños y niñas les gustó mucho cuando salimos al patio a realizar esa actividad, todos querían participar y se logró que todos los educandos pusieran la atención necesaria. Cuando les estaba dando las instrucciones a los alumnos, a algunos les daba pena conmigo y no me ponían la atención que necesitaba, pero empecé a platicar con ellos y a darles confianza para que no estuvieran intimidados y poder realizar la actividad que se traía planeada, pero al final logré que ya no se sintieran intimidados conmigo, y se logró que todos los alumnos realizaran la actividad de forma satisfactoria y la cual fue divertida para ellos.

ESTRATEGIA N°2. LAS SILLAS.

CAMPO FORMATIVO.- Expresión y apreciación artística.

ASPECTO.- Expresión y apreciación musical.

COMPETENCIA.- Interpreta canciones, las crea y las acompaña con instrumentos musicales convencionales o hechos por él.

MATERIALES.-

- **Sillas.**
- **1 Marcador.**
- **Hojas.**
- **Una canción.**

ACTIVIDADES.-

Se colocan la cantidad de sillas que se necesiten (cada una de las sillas se deben colocar de manera inversa una de frente, una de espalda y así sucesivamente) sólo un niño se queda sin silla y se para al frente de todos los que tienen silla (anexo 4), y cada uno de los niños y niñas que están sentados se les da una tarjeta con un dibujo, ya sea de fruta o de verdura, y el niño que se encuentra de pie debe decir "iba caminando por el parque y me encontré un árbol de fresas, etc., y todos los niños que tengan la tarjeta con el dibujo de la fresa, se deben levantar y correr alrededor de las sillas (incluyendo el niño que estaba de pie), se les pone la canción mientras están dando vueltas y hasta que pare la canción, se deben sentar (anexo 5), y el niño o niña que quede de pie, es el que se para al frente de todos y vuelve a repetir lo que dijo el primer niño (iba caminando por el parque y me encontré un árbol de manzana, mango, etc.), con la finalidad de que los niños se diviertan y para darnos cuenta si tienen la capacidad de escuchar y saber en qué momento deben correr. Esta actividad dura el tiempo que sea necesario.

Evaluación.

NOMBRE	LOGRADO 	NO LOGRADO 	EN PROCESO 
GRETTEL			
VALERIA			
YURIDIA			
KARINA			
ANDREA			
VIRIDIANA			
MONSERRAT			
MAITÉ			
MARIBEL			
ROBERTO			
IVÁN			
ALBERTO			
JOHANAN			
FERNANDO			
EMMANUEL			
GABRIEL			

BENJAMIN	☺		
CARLOS	☺		

Informe de la estrategia aplicada:

Son 18 alumnos en el aula y para el juego sólo se colocaron 17 sillas, porque un niño se quedó al frente de todos, a los 17 niños se les repartió una tarjeta con una fruta y verdura diferente, unas se repetían porque así es el juego, el niño que se quedó de pie frente a todos los demás educandos decía **“iba caminando por el parque y me encontré un árbol de manzanas”**, al momento de que el niño decía eso, él tenía que correr junto con los demás niños que tenían esa fruta para que alcanzara un lugar y no volviera a quedar de pie, al momento de que los niños corrían, la educadora y yo aplaudíamos en lo que todos los niños corrían alrededor de las sillas y al momento de que dejábamos de aplaudir, los alumnos tenían que correr a alcanzar un lugar en la silla que ganaran, al principio no entendían muy bien como era el juego y qué era lo que tenían que hacer, porque la primera vez que el niño que estaba al frente dijo **“iba caminando por el parque y me encontré una planta de fresas”** todos los niños corrieron porque no habían entendido cómo era ese juego, pero al final todos le entendieron al juego y les gustó mucho, todos los alumnos lograron hacer esta actividad con entusiasmo y con agrado, todos los alumnos estuvieron muy contentos durante las actividades y mantuvieron su atención centrada en cada una de las actividades que se realizaron.

ESTRATEGIA N°3. LOS DADOS.

CAMPO FORMATIVO.- Pensamiento matemático.

ASPECTO.- Número.

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

MATERIALES.-

- **3 Dados.**
- **Hojas.**
- **1 Marcador.**

ACTIVIDADES.-

Cada uno de los niños avienta los dados, después de que caen los dados, el niño debe de contar cada uno de los puntos que le salieron (anexo 6 y 7), y después debe decir a sus compañeros cuántos puntos son en los 3 dados y en seguida de que diga cuántos puntos son, todos los alumnos cuentan esos puntos para ver si realmente son los puntos que el niño les indicó. Tiempo de esta actividad 30 minutos.

Evaluación.

NOMBRE	LOGRADO 	NO LOGRADO 	EN PROCESO 
GRETTEL			
VALERIA			
YURIDIA			
KARINA			
ANDREA			
VIRIDIANA			
MONSERRAT			
MAITÉ			
MARIBEL			
ROBERTO			
IVÁN			
ALBERTO			
JOHANAN			
FERNANDO			
EMMANUEL			
GABRIEL			

BENJAMIN	☺		
CARLOS	☺		

Informe de la estrategia aplicada:

Primeramente participó Karina, cuando aventó los dados le dije que contara cuántos puntos le habían salido y los contó y le dijo a sus compañeros que eran 7 puntos, los niños se pusieron a contar y sí, dijeron que Karina estaba en lo correcto, después le di los dados a Alexis, los aventó y le dije que cuántos puntos eran los que habían salido en los dados y los empezó a contar, cuando terminó de contar le dijo a sus compañeros que eran 11 puntos, y nuevamente sus compañeros contaron los puntos para corroborar si realmente eran los puntos que Alexis les había dicho y efectivamente sí eran los puntos correctos, después le presté los dados a otra niña, los aventó y le dije que contara los puntos que le salieron y al principio me contaba mal, y le ayudé, pero al final me contó los 13 puntos que le salieron en los dados. Todos los niños y niñas participaron, y contaron los puntos que les tocaban de cada dado, excepto a una niña que en los dados le tocaron 9 puntos y no me pudo contar y le tuve que ayudar para que lo hiciera, pero en el juego todos los niños participaron y se logró que todos participaran y que estuviesen atentos a la clase que se estaba realizando, al principio pensé que los niños no sabían sumar y que lamentablemente esa clase no se iba a lograr, pero la verdad los niños me sorprendieron mucho, de tal forma que no me imagine que contaran así de bien como lo realizaron.

ESTRATEGIA N°4. CINCO RATONES Y UN CAZADOR.

CAMPO FORMATIVO.- Pensamiento matemático.

ASPECTO.- Número.

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

ACTIVIDADES.-

El juego se llama cinco ratones y un cazador, pero no necesariamente deben de ser cinco, puede ser cualesquier número de ratones. Primeramente, se elige a un niño o niña para que sea el cazador o cazadora, después se le dice que debe atrapar cierta cantidad de ratones y los debe llevar a su escondite (anexo 8,9,10 y 11), por ejemplo: debe atrapar a 5 ratones, entonces, el cazador o cazadora debe estar pendiente para cuando sean los 5 ratones, dejar de agarrar, esto, con la finalidad de que los niños se diviertan y al mismo tiempo, uno darse cuenta si realmente están contando la cantidad de ratones que se le dijo al cazador que atrapara y para saber si sabe hasta dónde debe parar.

Evaluación.

NOMBRE	LOGRADO 	NO LOGRADO 	EN PROCESO 
GRETTEL			
VALERIA			
YURIDIA			
KARINA			
ANDREA			
VIRIDIANA			
MONSERRAT			
MAITÉ			
MARIBEL			
ROBERTO			
IVÁN			
ALBERTO			
JOHANAN			
FERNANDO			
EMMANUEL			
GABRIEL			

BENJAMIN	☺		
CARLOS	☺		

Informe de la estrategia aplicada.

Primeramente se les dijo a los niños y niñas que el juego se llamaba “Cinco ratones y un cazador”, se les preguntó que quién de ellos quería ser el cazador o cazadora, todos querían ser el cazador y al final, le pedí a Andrea que ella fuese la cazadora, le expliqué que sólo tenía que atrapar a 5 ratones, pero cada que atrapara a uno de los ratones, lo tenía que traer a su guarida, y empezó el juego, cuando atrapó a los 5 ratones me dijo “ya atrapé a los 5 ratones”, y efectivamente, eran sólo los 5 ratones que yo le había pedido; en el segundo juego, le pedí a Alberto que él fuese el cazador, y que debía de atrapar a 6 ratones y que también cada ratón que cazara lo iba a traer a su guarida e inició nuevamente el juego, el niño trajo a todos los ratones que le pedí que trajera, todos los niños participaron, se logró la participación de todos los alumnos del grupo de tercer grado de un modo satisfactorio, en este juego se divertieron mucho los niños y las niñas, todos jugaron y todos querían ser el cazador, los niños que hicieron al cazador y cazadora, lograron traer al lugar acordado la cantidad de ratones que se les pedía que cazaran y lo hicieron de una manera placentera.

En todas las actividades que se realizaron con el grupo de tercer grado de preescolar se logró que todo el grupo centrara la atención que se requería durante las clases, se lograron con gran agrado y de una forma satisfactoriamente y se lograron los propósitos que se tenían presente durante todo el transcurso de este proyecto de innovación.

El Método de Sistematización de la Práctica.

El MSP es el método de sistematización de la práctica, y sirve para reconstruir, analizar e interpretar la información que se obtiene de cada una de las estrategias que fueron aplicadas en el jardín de niños; en seguida se mencionan y se desarrollan cada uno de los pasos que se llevaron a cabo para la realización de todos los informes que se obtuvieron con la aplicación de las estrategias.

El Método de Sistematización de la Práctica, (MSP), cuenta con un conjunto de formas que permiten el logro de un determinado fin, este método se define como *“el proceso por medio del cual se hace la conversión de la práctica a la teoría, y toma como marco general el método dialéctico³⁶”*. Por medio de este método, se dará la pauta para la presentación de los resultados de la aplicación de las estrategias y de toda la investigación, y cuenta con 7 fases que a continuación se describen: Reconstrucción, análisis, interpretación, conceptualización, generalización, conclusiones y propuesta. Cada una de estas fases se describirán a lo largo de este escrito.

En la primera fase, la **reconstrucción**, en este punto se llevó a cabo la recopilación de la información, llevando el diario de campo como instrumento con el cual se realizó el informe y el resultado de cada una de las estrategias que se les aplicó a los niños y niñas.

En la fase dos, es el **análisis**, se deben distinguir, separar y comprender las partes de toda la información hasta llegar a conocerlo ampliamente a través del conocimiento y de la comprensión de la misma. Analizar se entiende como el *“comprender el todo a través del conocimiento y comprensión de las partes³⁷”*. Aquí se observan las categorías de análisis en las que se trabajaron las estrategias para la resolución del problema, las cuales son: actividades de juego, de habilidad, que fueron individual y grupal, todas las actividades son de juego, pero en algunas se

³⁶ GAGNETEN, Mercedes. “El análisis e interpretación, fundamentos metodológicos para su realización y los proyectos de innovación análisis e interpretación”. En: Antología básica. UPN. La innovación. SEP. México 2007.p.31

³⁷ *Ibíd.* P.31.

participaba por individual y en otras todos juntos y relación maestro-alumno; el juego, es lo que más

les gusta realizar a los educandos y aprenden de una forma mejor y al mismo tiempo se divierten.

En la fase tres, es la **interpretación**, consiste en *“delimitar causas mediatas e inmediatas a partir de una confrontación entre lo realizado en una realidad determinada y la teoría seleccionada o a construir en su defecto”*. En esta fase se realiza y se relaciona la práctica con la teoría, dándole un sustento a las estrategias. Se optó por la realización de estrategias de juego, porque cuando se aplicó el diagnóstico, se observó que no todos los niños ponían la atención necesaria en las actividades, unos niños mejor se ponían a jugar y no ponían atención. Se llevaron a cabo estrategias de juego las cuales contienen aprendizajes significativos para los educandos porque unos niños solo querían estar jugando. *“El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido”*³⁸. El juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia.

En las estrategias, se eligió el trabajar por medio de lo que son las actividades lúdicas, porque durante la aplicación del diagnóstico se observó en el grupo de tercer año del Jardín de Niños Jonas Salk, que sólo algunos niños ponían atención durante las clases y otros sólo estaban jugando, por ello, se tomó el juego como estrategia para darle la resolución al problema de “centrar la atención de los niños”, ya que a los alumnos sólo les interesa estar jugando durante las clases.

En la fase cuatro, es la **conceptualización**, se define como *“unir las más diversas interpretaciones surgidas de la práctica, en un todo coherente”*³⁹. En esta fase IV, se realiza la reconstrucción teórica de todos los elementos que se percibieron, tematizados e interpretados. En los informes anteriores, se observa que los

³⁸ MOYLES, J.R. “Juego y trabajo”. En: *el juego*. Antología básica UPN/SEP. México 2007. p. 294

³⁹ GAGNETEN, Mercedes. “El análisis e interpretación fundamentos metodológicos para su realización y los proyectos de innovación análisis e interpretación”. En: Antología básica. UPN. *La innovación*. SEP. México 2007. p.39

educandos, se integran a las actividades de juego, todos los niños y niñas participaron muy bien en todas las actividades y les gustaron mucho, sólo que en la estrategia número dos, al principio, no le entendían muy bien cómo se realizaba el juego, pero después los alumnos le fueron entendiendo y las realizaron de una manera satisfactoria. Solo hubo dos niñas que en la estrategia número uno y número tres, no pude hacer que participaran, porque les daba pena que yo las viera, pero en las demás estrategias todos los alumnos participaron satisfactoriamente.

En la fase cinco, es la **generalización**, es “*observar de las particularidades específicas conceptualizadas en fase cuatro, sólo aquellas que son reiteradas en diferentes espacios, en un tiempo posible de confrontarse*”⁴⁰. Se analizan las aportaciones de cada uno de los autores en relación al sustento teórico de esta investigación.

En la fase seis, son las **conclusiones**, se definen como “*establecer una relación objetiva texto (práctica de una realidad) contexto (sociedad global), de la cual surjan o se fundamenten acciones deseables hacia el futuro a partir del curso probable de acontecimientos, basados todos ellos en las anteriores fases metodológicas explícitas*”⁴¹.

Se llega a la conclusión de que en la aplicación de las estrategias que llevan por nombre “**vamos a aprender jugando**”, los educandos se integraron satisfactoriamente a las actividades que se llevaron a cabo, ya que, el juego es lo que más les interesa realizar y por medio de estas actividades se divirtieron mucho y al mismo tiempo aprendieron.

Fase siete, **la propuesta**, este punto permite la aplicación de las estrategias con los niños y niñas donde se mostraba el problema. Se proponen actividades de juego que vayan encaminadas hacia aprendizajes esperados o al logro de competencias específicas, actividades de gran interés para los educandos, con las cuales se diviertan y al mismo tiempo aprendan y adquieran nuevos conocimientos. Por medio

⁴⁰ Ibidem. P. 43

⁴¹ Ibidem p. 46

de las estrategias que se aplicaron con los niños y niñas del Jardín de Niños, se logró la motivación de todos los niños y se logró que todos los niños participaran en todas las actividades, por medio de la alternativa de solución que se les presentó anteriormente, se le dio la solución al problema que se presentaba en el aula escolar.

Se propone al docente que al momento de aplicar sus actividades planeadas, observe si sus alumnos se interesan por sus clases que realiza, y que si observa que no les interesa y que en lugar de poner atención están jugando o haciendo otra cosa que busque estrategias que sean interesantes para los niños y niñas, aplicando sus mismas clases pero de una forma interesante con la cual logre la atención de todos sus alumnos y se motiven al hacerla. Por medio del diagnóstico que se llevó a cabo en esta investigación, se observó que no todos los niños ponían atención durante las clases, porque unos niños se interesaban más por estar jugando y por eso, se aplicaron estrategias de juego con los alumnos y por medio de ellas, se logró que todos los niños centraran su atención durante el transcurso de esas actividades y se divirtieron mucho.

CONCLUSIONES

El proyecto que se realizó ha contribuido de manera muy importante para identificar cuáles son los problemas que aquejan al grupo de tercer año del jardín de niños “Jonas Salk”, en el cual se pudo observar que los niños sólo juegan y no ponen atención durante sus clases.

A todos los niños por naturaleza les encanta el juego, es lo que a ellos les divierte más, el “jugar” se puede llamar el pasatiempo que cada uno de los niños tiene. Cuando hay alumnos en el jardín de niños que casi no ponen la atención necesaria en las actividades que se llevan a cabo día con día, se deben buscar nuevas herramientas con las cuales se pueda lograr que todos los niños estén poniendo atención.

En esta propuesta de innovación que se realizó con los niños y niñas de tercer grado, se observó que sólo querían estar jugando y no ponían la atención que se requería en las actividades, lo que se tuvo que hacer primeramente fue buscar la manera de cómo hacer para que todos los niños estuvieran atentos a las actividades y poder resolver ese problema que aquejaba a ese grupo.

Para los infantes, el juego es una etapa muy importante, ya que, por medio de ello, desarrollan más rápidamente sus capacidades y conocimientos, con el juego, los niños se divierten de una manera muy sana, y el “jugar” los hace que sean más creativos e imaginativos, y les sirve mucho durante la etapa de su desarrollo.

Cuando los niños juegan, incrementan más su potencial, se hacen más inteligentes y al mismo tiempo van adquiriendo y aprendiendo nuevas cosas, que les van a ayudar mucho para su desarrollo.

A la conclusión que se llegó, fue que se debían buscar estrategias que vayan encaminadas al juego, hacia aprendizajes esperados, que sean interesantes para los niños y niñas, con las cuales se diviertan y a la vez aprendan con algo que les gusta

hacer, y al mismo tiempo, que estén aprendiendo nuevos conocimientos; los niños por medio del juego, estimulan sus sentidos, su fantasía, su creatividad, mejoran su aprendizaje y su inteligencia.

Los profesores deben buscar estrategias que vayan encaminadas a juegos que contengan aprendizajes significativos para los educandos, donde al mismo tiempo se diviertan y enriquezcan más sus conocimientos, que planeen actividades que sean interesantes para los niños y que estén motivados al momento de realizarlas.

BIBLIOGRAFÍA.

ARIAS Marcos Daniel “El diagnóstico pedagógico”. LE ´94, UPN/ SEP. México. 1995.

ARIAS Marcos Daniel “Elección del proyecto de innovación docente”. LEP ´07. UPN /SEP. México. 2009.

ARIAS Marcos Daniel “El proyecto pedagógico de acción docente”. LE ´94. UPN /SEP. México. 1994.

CARR Wilfred y Kemmis Stephen “Los paradigmas de la investigación educativa”. LE ´94. UPN /SEP. México. 1994.

CEMBRANOS Fernando “La evaluación”. LEP ´07. UPN /SEP. México. 2010.

CEMBRANOS Fernando, H. Montesinos David y Bustelo María “La evaluación”. LEP ´07. UPN /SEP. México. 2010.

ELLIOT John “Las características fundamentales de la investigación acción”. LE ´94. UPN/SEP. MÉXICO. 1994.

FLORES Martínez Alberto “Interrogantes y concretantes”. LE ´94. UPN/SEP. México. 1994.

GAGNETEN Mercedes “El análisis e interpretación, fundamentos metodológicos para su relación y los proyectos de innovación, análisis e interpretación”. LEP ´07. UPN /SEP. México. 2007.

GOLDSTEIN Andy. “Creatividad y aprendizaje”. Narcea. España 2009.

HARGREAVES Andy “El significado de las estrategias docentes”. LE ´94. UPN /SEP. México. 1994.

H. COHEN Dorothy “Las escuelas deben hacer que los niños participen plenamente como individuos”. FCE. México. 2001.

IGLESIAS Rosa María "Planificación perspectiva por competencias". LEP '07. UPN /SEP. México. 2007.

INCARBONE Oscar "El juego y la actividad física en la educación inicial". Editorial Stadium. Buenos Aires. 2009.

LOOS Sigrid y Metref Karim "El juego". Editorial Narcea. Madrid. España. 2009.

MARI Molla Richard "Diagnóstico pedagógico: un modelo para la intervención psicopedagógica". LEP '07, UPN/SEP. México. 2009.

MARTÍNEZ González Raquel Amaya. "Dimensión teórico-conceptual del diagnóstico pedagógico". Servicio de publicaciones. España, primera edición, 1993.

MOYLES J. R. "Juego y trabajo". LEP '07. UPN /SEP. México. 2007.

NISBET Y SHUCKSMITH "Las estrategias de aprendizaje como una toma de decisiones en condiciones específicas". LEP '07. UPN /SEP. México. 2007.

OROPEZA Monterrubio Rafael "Los obstáculos al pensamiento creativo". LE '94 UPN /SEP. México. 1995.

ORTEGA Sánchez Adriano "Juntos para construir Coahuayana". Coahuayana de Hidalgo Michoacán. Abril. 2010.

SEP "Programa de Educación Preescolar". México. 2004.

Consultas en internet.

ANÓNIMO "Propósito esencial de la enseñanza". Google. 17/ago/2011.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO "Característica más importante del aprendizaje significativo". Google. 19/ago/2011.

CONCEPTO de análisis "Definición de análisis". Google. 17/ago/2011.

DEFINICIÓN de aprendizaje "Qué significa aprendizaje". Google. 17/ago/2011.

EL JUEGO “Nunca deja de ser una ocupación”. Google. 28/abril/2011.

ENCICLOPEDIA Wikipedia “Teoría constructivista”. Google. 19/ago/2011.

SCRIBD “Qué es una estrategia”. Google. 25/may/2011.

VAZQUEZ Valerio Francisco “Concepto de competencia para el PEP”. Google. 23/mar/2011.

ANEXOS

Anexo 1



Las niñas, esperando que les toque el turno de participar en el bebeleche.

Anexo 2



Roberto aventando los dados.

Anexo 3



Roberto, observando hasta qué número deberá brincar.

Anexo 4



Organizando a los niños para el juego de “Las sillas”.

Anexo 5



Los niños que tenían la tarjeta con la fruta indicada empiezan a correr alrededor de sus compañeros.

Anexo 6



Karina, contando los puntos que le salieron en los dados.

Anexo 7



Alexis, contando los puntos que le salieron en los dados.

Anexo 8



Los niños corriendo para que no los atrape el cazador.

Anexo 9



Andrea (cazadora) atrapando a Benjamín.

Anexo 10



Andrea (cazadora), en su escondite con sus cinco ratones que cazó.

Anexo 11



Alberto, en su escondite, con sus siete ratones.