



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 096 D.F. NORTE

“El juego reglado como recurso de aprendizaje significativo en niños de 3 a
4 años de edad”

López Trinidad María de los Ángeles

ASESORA: MAESTRA LETICIA RODRÍGUEZ SEGURA

MÉXICO, D.F. 2015



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 096 D.F. NORTE

El juego reglado como recurso de aprendizaje significativo en niños de 3 a
4 años de edad

López Trinidad María de los Ángeles

Proyecto de Intervención
para obtener el título de
Licenciada en Educación Preescolar

MÉXICO, D.F. 2015



**DICTAMEN DEL TRABAJO PARA
TITULACIÓN**

México, D.F., a 01 de diciembre de 2015

PROFRA. MARIA DE LOS ANGELES LOPEZ TRINIDAD.

P R E S E N T E

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado: “EL JUEGO REGLADO COMO RECURSO DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD”, opción **PROYECTO DE INTERVENCIÓN DOCENTE** a propuesta de la asesora **LETICIA RODRÍGUEZ SEGURA** manifiesto a usted que reúnen los requisitos académicos al respecto por la institución.

Por lo anterior, se dictamina favorable su trabajo y se autoriza a presentar su examen profesional.

ATENTAMENTE
“EDUCAR PARA TRANSFORMAR”



S.E.P.
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 096 D.F. NORTE

DR. HÉCTOR GASPAR DEL ÁNGEL
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN
DE LA UNIDAD 096 D.F. NORTE

Agradecimientos

A mis padres

Por haberme dado la vida; por enseñarme a luchar por mis ideales, por esa infancia feliz, por creer en mí.

A mi asesora

Maestra Leticia Rodríguez Segura por su paciencia, su ejemplo de perseverancia y acompañamiento para llegar a la meta.

A mi familia

Por su tiempo y apoyo.

A las maestras de la Unidad 096

Por su ejemplo de mujeres de lucha, con un espíritu de guerreras que inspiran a seguir adelante en este largo camino.

A los maestros de la Unidad 096

Por sus enseñanzas, su tiempo y su paciencia

A todas las personas que de una u otra forma contribuyeron a que hoy llegue a la meta propuesta...

Asher

Gracias por tu apoyo y tu tiempo que me dedicaste hijo te amo...

ÍNDICE

Introducción.....	8
Capítulo I. CONTEXTO SOCIOCULTURAL DEL CENDI INTEGRA	
1.1. Contexto sociocultural del CENDI Integra.....	14
1.2. Tipos de familias que integran el grupo de preescolar.....	17
1.3. Condiciones físicas de la comunidad que favorecen el juego.....	18
Capítulo II. EL JUEGO COMO EJE DEL DESARROLLO INFANTIL	
2.1 Características del juego.....	24
2.2 El juego significativo como aprendizaje y enseñanza.....	26
2.3 Tipos de juego.....	27
2.3.1 Juegos Creativos.....	27
2.3.2 Juegos tradicionales.....	27
2.4 Clasificación del juego.....	28
2.4.1 Juegos reglados.....	28
2.4.2 Juegos cognitivos.....	28
2.4.3 Juegos sociales.....	29
2.4.4 Juegos significativos.....	29
2.5 Teorías que aproximan a la comprensión del juego.....	29
2.5.1 Karl Groos: el juego como parte del ejercicio del niño (1861-1946).....	29
2.5.2 Jean Piaget: el juego para el intelecto (1896-1980).....	30
2.5.3 Lev Semyónovich Vigotsky: el juego para la convivencia (1896-1934).....	32
Capítulo III. Características de los niños de 3 a 4 años	
3.1 Sociales.....	33
3.2 Físicas.....	34
3.3 Biológicas.....	34
3.4 Psicológicas.....	35
3.5 El juego actual en los niños de edad preescolar en el aula.....	36
3.5.1 El juego actual en los niños de edad preescolar en casa.....	36
3.6 Metodología para aplicar el juego en preescolar.....	37
Capítulo IV. Propuesta Metodológica y Estrategia de aplicación	
4.1. Concepto de estrategia.....	38
4.2. ¿Para qué sirve la estrategia?.....	38
4.3. Estrategia propuesta.....	39
4.4. Actividades y juegos propuestos.....	40

Capítulo V. Evaluación y resultados

5.1	Definición de Evaluación.....	44
5.2	Instrumentos de evaluación.....	44
5.3	¿Para qué sirve la evaluación?.....	45
5.4	Procesos de evaluación.....	46
5.5	Evaluación de la estrategia aplicada.....	46
5.6	Resultados.....	49
	Conclusiones.....	54
	Referencias.....	57
	Anexos.....	61

INTRODUCCIÓN

El juego tiene su origen en Grecia fue reconocido después de ser expuesto por varios oráculos dentro de los grupos del auge social a partir de los juegos en la épica de Homero y Hesíodo, concebido como noción de poder físico, después fue reconocido por distintos psicólogos que mencionan el juego de los niños como fundamental en la vida del individuo.

El presente trabajo describe actividades que por medio de la estrategia del juego y de acuerdo a la problemática observada se aplicara en un mínimo de 4 meses a un máximo de 6 meses, en CENDI (Centro de Desarrollo Infantil) INTEGRA, con 212 niños, ubicado en el D.F, tomando como referencia autores como Karl Groos (1902), quien es el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad, así mismo Jean Piaget (1956), dice que el juego forma parte de la inteligencia del niño comprobado por medio de sus etapas, Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Sin embargo no sólo es en base al juego por el juego sino por precisar el proceso de aprendizaje por medio de este.

Los niños no deben ser privados del juego ya que está comprobado que obtienen aprendizajes complementarios de las experiencias de su vida cotidiana, volviéndose esto un aprendizaje significativo, el juego en el aula no debe ser el que ocupe un tiempo sino que sea un juego rescatable en cualquier momento facilitador de actividades de la vida cotidiana del individuo, así las docentes debemos cambiar la manera tradicionalista del trabajo en aula donde únicamente se utilizan las mesas y el alumno no es un participante activo sino pasivo.

Derivado de lo anterior el presente trabajo proporciona algunas actividades lúdicas complementadas con ejemplos de evaluación que servirán para identificar los aprendizajes obtenidos a través del juego reglado.

Las consecuencias negativas para el desarrollo del niño si nos aferramos en enseñarles los contenidos de una forma mecánica, se pueden producir tanto de forma inmediata o mucho tiempo después, presentando dificultades para

adaptarse a la nueva situación escolar, perdiendo interés en las tareas escolares, necesitando realizar un mayor esfuerzo para mantenerse, es por eso que es necesario que en la primera etapa se mantenga el juego como su actividad fundamental. Debemos permitir el juego tanto libre como dirigido en los pequeños para así favorecer sus aprendizajes naturales.

Planteamiento del problema

Desde el inicio de nuestras vidas los seres humanos nos enfrentamos a un mundo lleno de experiencias y sensaciones que nos asombran, nos inquietan y nos cautivan. Estamos constantemente sometidos a diversos estímulos, que influyen, en nuestros pensamientos, actitudes, formas de pensar, necesidades e inclinaciones. Lentamente, y conforme avanzamos en nuestro desarrollo, nuestras vivencias van adquiriendo gran importancia y llegan a ser influyentes en la formación de nuestra identidad, personalidad y proceso de socialización, dentro del cual el juego cobra especial relevancia.

Si durante toda la vida reflejamos en el juego lo que captamos de la realidad. El juego es aquella actividad con la que aprendemos, disfrutamos, interactuamos, y elaboramos conflictos, nos ayuda a dar a conocer al entorno, nuestros sentimientos y pensamientos, a mostrarnos tal cual somos, de una forma simbólica. En este sentido, podemos afirmar que el juego es un medio por el que comenzamos a entender cómo funciona el mundo y las formas en que podemos integrarnos en él, cumpliendo de este modo un rol fundamental en el crecimiento y desarrollo físico, emocional, intelectual y social de los sujetos.

Es decir, si somos capaces de darnos cuenta que el juego es una actividad que revela y, a la vez, permite satisfacer las necesidades que el niño o la niña no puede cumplir “en la vida real”, nos es posible comprender que éste evoluciona con nosotros, nos influye y, por ende, forma parte esencial del desarrollo de los sujetos. El hombre a través de su historia ha representado el juego de distintas formas y en ocasiones sin saber que lo que realizaba llevaba ese nombre.

El juego ha pasado de generación a generación dando un giro importante y cediendo en ocasiones paso a la tecnología, pues hace unos cuantos años recordamos que jugar en las calles a las canicas era común en diferentes partes del mundo y conocido con diferentes nombres, o bien las niñas jugaban a las muñecas de trapo. Entre los animales también existe el juego como principal indicio del cortejo. El juego permite la reflexión, la toma de decisiones, la búsqueda de alternativas para ganar, resolver problemas utilizando la imaginación en tanto, desarrollar su lenguaje enriquecer su vocabulario, su expresión oral, gestual y corporal entre otras cosas el niño logra poco a poco reconocer cuándo es un juego y cuándo ya no lo es.

Así mismo, a mí parecer, es importante considerar que entre juego y aprendizaje existe una estrecha relación en tanto jugando aprendemos y aprendemos jugando. Me refiero a que al jugar niños y niñas recrean situaciones de la vida real que les permiten expresar a través de este medio lo que verbalmente por miedo y diversas circunstancias no podrían. Esto, teniendo presente que el juego es también una actividad creativa, y en estas actividades los niños aprenden a pensar, se expresan, desarrollan habilidades, investigan, descubren, se vuelven más independientes

El juego les permite relacionarse con otros niños y niñas de su edad, aprenden a respetar, asumir reglas, esperar su turno y saber perder. El juego dentro del aula se convierte para los padres en ocasiones pérdida de tiempo y falta de conocimiento de las docentes, que sin saber los padres es un aprendizaje, que conlleva apoyo mutuo para lograr su objetivo.

Por lo anterior, y dada la significancia que tiene el juego para niños y niñas, decidí realizar mi investigación sobre **El juego reglado como recurso de aprendizaje significativo en niños de 3 a 4 años de edad.**

Considerando que es fundamental integrar al juego como parte de los procesos de enseñanza-aprendizaje de nuestros educandos como estrategia pedagógica eficaz y posible de implementar en un contexto educativo específico. Tomando como

punto medular el Programa de Estudios 2011 Guía para la Educadora, pues este nos marca que debemos trabajar con el niño de manera más libre que dirigida, el juego debe ser de acuerdo a la edad de cada individuo. Por lo tanto el objetivo de este documento es proponer actividades para favorecer el aprendizaje por medio del juego reglado como elemento fundamental. Por lo anterior cualquier área puede ser trabajada por medio del juego.

Por lo expuesto me planteo las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendizajes aporta el juego en la primera infancia?, ¿Las estrategias docentes en el aula son propiciadoras de aprendizaje o únicamente para entretener?

Debido a que observé que en el CENDI a trabajar no es utilizado el juego como recurso de aprendizaje sino que se trabaja de manera convencional no se le da la importancia que tiene y por lo que me pregunto si el juego es significativo para los niños, esto por la falta de preparación de las docentes, por desconocimiento de su importancia o sólo por comodidad en la forma de implementar sus actividades o por imposición de su directivo.

A partir de todo lo expuesto y basándome en inquietudes propias y en observaciones del contexto en que se inserta la institución educativa de las cual soy parte, me he planteado el siguiente tema de investigación:

El juego reglado como recurso de aprendizaje significativo en niños de 3 a 4 años de edad.

Justificación

Este documento muestra una forma divertida de aprender, organizar, conocer, analizar, participar entre otras conductas y habilidades favorables para el alumno en la vida cotidiana.

Durante la infancia el niño practica juegos que son meramente placenteros sin darse cuenta que está encontrando un sentido pedagógico.

La etapa que abarca, desde el nacimiento hasta los 6 años, es el período más significativo en la formación del ser humano. La infancia preescolar es donde el niño se enfrenta por vez primera a la realidad humana. En su actuación, ante todo en sus juegos ya sobrepasa la simple manipulación de objetos y aumenta la relación y comunicación con los adultos, siendo esta la actividad que predomina en estas edades, mediante la cual hace suyo ese mundo maravilloso que está comenzando para ellos.

Objetivo general

Proponer diferentes actividades de aprendizaje en mi práctica docente a través del juego reglado en la edad preescolar de 3 a 4 años.

Objetivos específicos

Identificar, desde mi experiencia los elementos del juego de niños y niñas de entre 3 y 4 años, que me permita elaborar una propuesta pedagógica.

Trabajar bajo competencias generales que permitan utilizar el juego como estrategia de aprendizaje.

Determinar el aprendizaje obtenido una vez aplicadas las actividades.

Limitaciones

Se analiza el problema en el CENDI Integra.

Se realiza una propuesta donde se pretende que sea trabajada la aceptación e implementación de la misma de parte de las autoridades competentes en la materia.

Es válida la investigación durante un periodo máximo de 6 meses en el cual se aplicaran los instrumentos de evaluación de las actividades propuestas.

A partir de lo anterior el presente trabajo se divide en los siguientes capítulos, el primero de ellos se dirige a dar contexto al CENDI donde trabajo y sus características principales a nivel socio-cultural y de desarrollo familiar, el capítulo

busca situar al lector en la comprensión de la situación en la cual se centra este trabajo.

El capítulo segundo por su parte hace referencia al juego y su importancia en el desarrollo infantil, se enfatiza sus características y los distintos tipos de juegos, el lector encontrara las clasificaciones así como algunos autores que enfocan sus estudios al juego, al lector le resultara interesante ver la comparación que entre autores se exhibe de la importancia del juego para la educación y en particular para las educadoras y el desarrollo de situaciones didácticas.

El capítulo tercero, hace referencia a las características de desarrollo de los niños de preescolar 1 los cuales oscilan entre 3 y a 4 años de edad, las características a las que hacemos referencia son sociales, físicas, biológicas y psicológicas; esto con el objetivo de que el lector entienda porque es importante el juego en esta edad.

El capítulo cuarto, es la propuesta metodológica y actividades de aplicación por lo que se considera importante hacer referencia al concepto de actividad y para qué sirven y cuál es el objetivo de plantearlas con la finalidad de que el lector se interese en poderlas replicar o retomar en su propio contexto educativo.

El capítulo quinto, nos habla de la importancia de la evaluación y lo que busca al establecerla, aparte de esto, se ofrece una revisión de los instrumentos que nos ayudan a ubicar los avances de los aprendizajes de los niños y la mejora que se puede tener a partir de los juegos.

Se concluye que debe darse la importancia al juego, pero para qué éste de mejores resultados se deben tomar en cuenta tanto las características de desarrollo del grupo que se va a atender, además de tomar en cuenta contexto sociocultural donde se encuentra el centro de trabajo.

CAPÍTULO I

En la práctica docente nos enfrentamos a diferentes situaciones que en algún momento afectan el desarrollo de las actividades que debemos de llevar a cabo con los alumnos.

Por ser una actividad social las instituciones educativas se encuentran inmersas en un contexto donde influyen todos los factores como los económicos sociales y culturales y esto conlleva a enfrentarse a diferentes problemáticas tantas como número de alumnos integran el grupo.

1.1 Contexto sociocultural del Centro de Desarrollo Infantil Integra (CENDI)

Haciendo referencia a la ubicación del CENDI nos podemos percatar que éste se encuentra en una zona económicamente activa con un estatus social medio alto, pero que sin embargo la población que se encuentra inscrita proviene de las diferentes colonias de la delegación y que en su mayoría son hijos de los empleados de la misma delegación y de trabajadores de Secretaría de Agricultura, Ganadería, Desarrollo Rural, Pesca y Alimentación (SAGARPA) y el resto hijos de locatarios del mercado Santa Cruz Atoyac, además de asistir hijos de empleadas domésticas.

Todo esto nos deja una diversidad en cuanto a la formación profesional de los padres de familia porque si bien es cierto es muy diversa pues mientras algunos apenas y tienen la primaria otros son profesionistas.

El CENDI Integra pertenece a la Delegación Benito Juárez y se encuentra ubicado en avenida Cuauhtémoc 1242 planta alta colonia Santa Cruz Atoyac, cuenta con todos los servicios públicos (luz, agua, drenaje, pavimentación y transporte público).

El edificio fue inaugurado el 15 de marzo del 2012 es de un nivel, ex profeso y está distribuido de la siguiente manera, dirección, subdirección, área de psicología, área de pedagogía, 6 salones de clases, tres aulas para actividades

El juego reglado como recurso de aprendizaje significativo en niños de 3 a 4 años de edad

extracurriculares, biblioteca, comedor, cocina dos baños con cinco sanitarios cada uno, dos áreas de lavabos, una bodega y una área de juegos.

El inmueble cuenta con circuito cerrado, buena ventilación e iluminación, con todos los señalamientos de seguridad, salida de emergencia y una rampa para desalojar.

La institución presta sus servicios como CENDI y ESTANCIA TEMPORAL a niños de 6 meses a 12 años, con un horario de 8:20 a 20:00 de lunes a viernes y los grupos están organizados de la siguiente manera.

Grupos	Alumnos	Docentes	Niños	Niñas	Edades
CENDI					
Lactante	18	3	9	9	6 a 18 meses
Maternal I	13	2	1	12	19 a 23 meses
Maternal II	24	2	9	15	2 años a 2.11
Preescolar I A	20	2	10	10	3 años a 3.6
Preescolar I B	20	2	12	8	3.7 años a 3.11
Preescolar II A	18	2	12	8	4 años a 4.11
Preescolar II B	20	2	13	11	4 años a 4.11
Preescolar III A	17	2	13	11	5 años a 5.11
Preescolar III B	19	1	11	10	5 años a 5.11
Estancia Temporal					
Grupo 1	2	1	1	1	6 a 18 meses
Grupo 2	2	1	1	1	19 a 35 meses
Grupo 3	6	1	2	4	3 años a 3.11
Grupo4	17	1	8	9	4 años a 5.11
Grupo5	7	1	3	4	6 a 8 años
Grupo 6	6	1	2	4	8 a 10 años
Grupo 7	3	1	1	2	10 a 12 años

Tabla 1. Muestra la distribución de los grupos y el servicio que se proporciona es de tipo pedagógico-asistencial. Fuente: elaboración propia ciclo escolar 2014-2015.

La matrícula es de 212 niños y niñas y la plantilla de personal está conformada de la siguiente manera 1 directivo, 1 administrativo 21 docentes, 2 enfermeras, 3 cocineras, 4 intendentes, apoyo de U.S.A.E.R. y equipo multidisciplinario (pedagoga, psicólogo, trabajadora social). 5 psicólogos educativos.

El perfil académico del personal docente es, 7 licenciadas en educación preescolar 6 Puericultistas, 5 pasantes de la licenciatura en educación preescolar 1 asistente educativo, 8 son personal de base y 24 son personal de honorarios, en las actividades extracurriculares, se cuenta con profesor de educación física, música, y artes, su asistencia al plantel es una vez por semana.

El ambiente familiar de los alumnos es variado, madres solteras, familias integradas por papá, mamá, hijos y abuelos, el 80% de los alumnos son hijos únicos, el 70% de la población escolar son hijos de trabajadores de la delegación, el 20% son hijos de empleados federales (SAGARPA) y el 10% son hijos de empleadas domésticas. (Cedula de inscripción ciclo escolar 2014-2015)

Al existir una población variada y donde ambos papás trabajan la asistencia promedio es del 85% evitándose en gran medida el ausentismo.

El CENDI tiene características peculiares en cuanto a la infraestructura, todos los espacios son amplios, donde se puede atender a la población sin ningún problema.

Cada uno de los salones está adaptado de acuerdo a la edad de los niños, el mobiliario y el material se encuentran en buen estado y permite que los niños hagan uso de él sin exponerse a ningún peligro.

Hay dos áreas específicas en las cuales se puede dar atención personalizada a los familiares: Trabajo social/Pedagogía y Psicología, lo que permite brindar un mejor servicio.

Es importante resaltar que se cuenta con equipo en caso de siniestros, como extintores distribuidos en todo el CENDI, alarmas, altavoz así como punto de reunión o zona segura, misma que se encuentra cerca de la salida de emergencia.

A partir de esta realidad nos podemos dar cuenta de que el centro de trabajo donde presto mis servicios se encuentra en condiciones adecuadas para atender a los infantes que asisten a él.

1.2. Tipos de familias que integran el grupo de preescolar 1

Reconocer los tipos de familias que integran a la comunidad escolar permite a la educadora darse cuenta de cuáles son las necesidades que estas presentan y el apoyo que recibiremos al llevar a cabo algún proyecto.

La clasificación de familias que se usa es porque permite saber cuáles son las características de las familias que integran al grupo de preescolar 1.

Familia nuclear: Compuesta por padre, madre e hijos fruto de la pareja en convivencia diaria. Se trataría del modelo predominante en las sociedades urbanas. Como novedad en los últimos años, se podría decir que este tipo de familia tiende a perpetuarse más en el tiempo debido a la tardanza en la independencia de los hijos a día de hoy.

Familias monoparentales: En las que solamente se cuenta con la presencia del padre o la madre, ya sea por viudedad, abandono o decisión personal (padres o madres solteros). En este tipo de familias pueden aparecer problemas debido a la sobrecarga o exceso de responsabilidad depositada solamente en una figura paterna. Sin embargo, se puede desarrollar igualmente un modelo del progenitor ausente por la identificación con otro familiar o persona cercana.

Familia ensamblada: fruto del agregado de dos familias. Suele provenir de parejas separadas que aportan, cada uno, sus hijos a la nueva convivencia.

Abuelos acogedores: Es un tipo de familia que se da cuando los abuelos se hacen cargo de los nietos asumiendo el rol de padres. Generalmente se produce por causas forzosas o negativas, como fallecimiento de los progenitores, ausencia o dificultades para asumir la responsabilidad de la paternidad. (Organización Mundial de la Familia 1988).

Con estas clasificaciones podemos entender que los niños del grupo de preescolar 1 son una población variada y con características diferentes por lo cual debemos de realizar las actividades adecuadas a esa población.

Así también este conocimiento ayuda a las educadoras a conocer los aprendizajes previos de los niños y de ahí partir. (Cedula de inscripción ciclo escolar 2014-2015)

1.3. Condiciones físicas de la comunidad que favorecen el juego

En este apartado se toma en cuenta el diagnóstico del grupo de preescolar 1 para saber las fortalezas y debilidades con las que ingresan los niños al inicio del ciclo.

De acuerdo a las actividades integradoras y diagnósticas se tiene lo siguiente:

El grupo de preescolar 1-A está conformada por 20 alumnos 10 niñas y 10 niños.

Diagnóstico por campos formativos de acuerdo al Programa de Estudios 2011

- Lenguaje y comunicación

La mayoría de los alumnos del grupo de preescolar 1-A puede decir su nombre de manera verbal aunque hay algunos que no se expresan con claridad sin embargo su habla es entendible.

Al plantearles preguntas responden con una palabra y algunos, otros con frases cortas, es decir, el habla es muy poco fluida.

Al tratar de explicar una situación que se presente se observa un vocabulario coherente sin embargo tratan de expresarse y comunicarse con sus propias palabras

Muestran interés y gusto en la narración de un cuento sin embargo se considera importante mencionar que sus periodos de atención aún son cortos por la etapa de desarrollo en que se encuentren.

- Pensamiento Matemático

La mayoría de los alumnos cuenta una serie del 1 al 5

Siguen indicaciones aunque requieren de apoyo verbal constante recordando la indicación

Construyen figuras con bloques

Algunos cuentan con ubicación espacial al diferenciar los términos arriba-abajo, adentro-fuera.

- Exploración y conocimiento del mundo

Algunos de los alumnos de preescolar 1-A nombran los animales que conocen argumentando que algunos los ven en cuentos, cuando salen con sus padres o en algunos programas de televisión.

La mayoría no logra iniciar con el proceso del cuidado del medio ambiente y del agua ya que, contantemente se les tiene que apoyar de manera verbal en el cuidado de la misma.

Algunos identifican el estado del tiempo, dicen si esta nublado, soleado y si hace frio o calor.

- Expresión y apreciación artística

En este campo formativo se pudo observar que les gusta escuchar canciones y música en ritmos variados, se observó también que les gusta acompañar la con movimientos ya sea que se los indique la maestra o alguno creado por ellos mismos, se considera importante mencionar que algunos niños no ejecutan los movimientos y solo observan tanto a las maestras como a sus compañeros.

Muestra gusto por participar en rondas y cantos que se hacen a manera de juego.

En cuanto a la expresión y apreciación plástica se observó que les gusta manipular distintos materiales por ejemplo masa, crayolas, papel, inventando sus propias creaciones.

- Desarrollo personal y social

Con respecto al desarrollo personal y social se pudo observar que en su mayoría los alumnos de preescolar 1-A reconocen sus pertenencias como por ejemplo su credencial, suéter, mochila, cepillo de dientes, peine, entre otras cosas.

La mayoría aún necesita que se les apoye en cuanto a ponerse y colgar su suéter, ponerse los zapatos y amarrar los que son de agujeta así como de abrochar los zapatos de las niñas.

Aunque en su mayoría los niños avisan para ir al baño aun requieren de supervisión y que se les acompañe al baño para verificar su correcto uso y apoyo de manera verbal para subirse la ropa y limpiarse, situación que aún no hacen del todo bien.

La mayoría del grupo se relaciona con facilidad entre compañeros. Sin embargo, en ocasiones les cuesta trabajo regular sus conducta y emociones.

Los alumnos pueden guardar el material cuando se les indica, aunque aún juntan varios materiales en una sola bandeja pro lo que se le tiene que supervisar y apoyar de manera verbal para su correcto acomodo.

Muestran interés y gusto por jugar con sus compañeros e incluso cuando tienen que trabajar en equipo.

Se les dificulta seguir indicaciones las cuales se les tiene que repetir contantemente así como también el que sigan turnos respeten las reglas del salón.

- Desarrollo físico y salud

En cuanto al campo formativo de desarrollo físico y salud se observa que a los niños de preescolar 1-A les gusta realizar movimientos de motricidad gruesa aunque no todos lo logran de manera adecuada si los intentan o bien ellos mismos buscan apoyo de las maestras tales movimientos son: saltar en dos pies,

saltar momentáneamente con un solo pie, mantenerse en un solo pie, correr libremente, gatear, subir escaleras, lanzar y atrapar una pelota.

Algunos arman rompecabezas sencillos de pocas piezas logran en su mayoría ensartar piezas, bloques o cadenas.

Al momento de trabajar se observa que la mayoría manipula de manera correcta la crayola y gises aunque algunos aun no la toman adecuadamente.

En el área de comedor se observa que la mayoría se come lo que le sirven, siendo muy pocos a los que se les tienen que reforzar y ayudar, también se puede decir que todos en su mayoría toman correctamente la cuchara.

Constantemente se les tiene que reforzar verbalmente a manera de recordatorio que no deben de correr en el salón de clases en el comedor, baños y pasillos, todo esto para la prevención de algún posible accidente.

Así como también se les tiene que reforzar de manera verbal en cuanto al cepillado de dientes lavado de manos aseo personal, actividades que se realizan de manera diaria.

Desarrollo personal y social

Con respecto al desarrollo personal y social se pudo observar que en su mayoría los alumnos reconocen sus pertenencias como por ejemplo su credencial, suéter, mochila, cepillo de dientes, peine, entre otras cosas.

Algunos necesitan que se les apoye en cuanto a ponerse y colgar su suéter, ponerse los zapatos amarrar y abrochar los que así lo requieran.

Aunque en su mayoría los niños avisan para ir al baño aun requieren de supervisión y que se les acompañe al baño para verificar su correcto uso y apoyo para darles indicaciones para subirse la ropa y limpiarse, situación que aún no hacen del todo bien.

La mayoría del grupo no se relaciona con facilidad entre compañeros, además de que en ocasiones les cuesta trabajo regular sus conducta y emociones.

No todos muestran interés y gusto por jugar con sus compañeros e incluso cuando tienen que trabajar en equipo.

Se les dificulta seguir indicaciones las cuales se les tiene que repetir constantemente así como también el que sigan turnos respeten las reglas del salón.

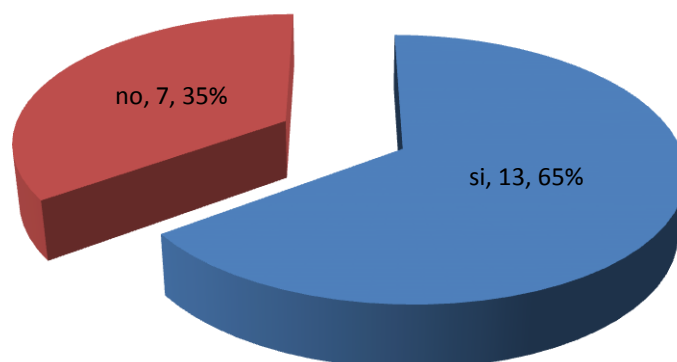
Para sustentar la información mencionada hablare de la Teoría del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget donde habla de la asimilación y acomodación. Asimilación, es cuando los seres humanos perciben y se adaptan a la nueva información. Es el proceso de tomar el propio entorno y la nueva información y ajustarlo en esquemas cognitivos preexistentes. La asimilación ocurre cuando los seres humanos se enfrentan con información nueva o desconocida, y se refieren a la información previamente aprendida con el fin de hacer sentido de ella. A diferencia de asimilación, la acomodación es el proceso de tomar la nueva información en un entorno y alterar los esquemas preexistentes con el fin de adaptarse a la nueva información. (Zapata 2002)

Dicho en otras palabras es cuando el niño construye su propio conocimiento del ambiente.

Es importante señalar que factores como el ambiente, el crecimiento y desarrollo del niño, así como las características estructurales y formales de la escuela y la familia, influyen no solo en el ritmo con el que los niños progresan a través de sus etapas de desenvolvimiento en el juego. (Cabrera1995)

En la siguiente gráfica se puede apreciar uno de los motivos por los cuales los niños tienen dificultad al socializar con sus pares.

Gráfica 1
Conoce los parques cercanos a su casa



Se identifica en la gráfica que 13 de los niños conocen los parques cercanos a su domicilio esto equivale al 65%, pero no solo es conocerlos sino que también deben de aprender a socializar. El resto no conocen los parques cercanos a su casa y por lo tanto ese 35% tampoco interactúan con otros niños fuera de la escuela esta parte se destaca pues es importante que los niños socialicen con sus pares para tener un desarrollo integral y puedan tener mejores resultados en sus aprendizajes.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). (Zapata 2002)

CAPÍTULO II

EL JUEGO COMO EJE DE DESARROLLO INFANTIL

El juego es una actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo, aunque, en el último tiempo, los juegos también han sido utilizados con fines didácticos como herramienta educativa.

El hombre ha usado al juego como un recurso para procurarse distracción y diversión, existen una infinidad de juegos, diferenciándose entre sí porque algunos requieren de un compromiso estrictamente mental, otros de una participación primordial del cuerpo o físico y otros que requieren de ambos. (Bejarano 2009)

2.1. Características del juego

El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego. El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia. El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.

El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía. El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su propia práctica. Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio. El juego crea orden, es orden, la desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.

El juego oprime y libera, arrebató, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.

El juego es una tendencia de la resolución, porque se “ponen en juego” las facultades del niño. El juego es una lucha por algo o una representación de algo.

El juego es el vehículo más importante mediante el cual los niños aprenden y desarrollan ideas sobre el mundo. Jugar les ayuda a desarrollar las habilidades necesarias para el pensamiento crítico y el liderazgo, y es la forma en la que aprenden a resolver problemas y a sentirse bien con su capacidad de aprender.

Simular situaciones a través del juego ayuda a los niños a aprender a pensar desde forma abstracta y a mirar las cosas desde otra perspectiva. Los juegos de simulación están asimismo relacionados con el aprendizaje de la lectura y la escritura, el pensamiento matemático y la resolución de problemas. Desarrollan conceptos y aptitudes de forma conjunta.

Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres

Como adultos tendemos a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.

El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados.

2.2 El juego significativo como aprendizaje y enseñanza

El juego es el vehículo más importante mediante el cual los niños aprenden y desarrollan ideas sobre el mundo. Jugar les ayuda a desarrollar las habilidades necesarias para el pensamiento crítico y el liderazgo, y es la forma en la que aprenden a resolver problemas y a sentirse bien con su capacidad de aprender.

Simular situaciones a través del juego ayuda a los niños a aprender a pensar desde forma abstracta y a mirar las cosas desde otra perspectiva. Los juegos de simulación están asimismo relacionados con el aprendizaje de la lectura y la escritura, el pensamiento matemático y la resolución de problemas.

Desarrollan conceptos y aptitudes de forma conjunta.

Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres

Como adultos tendemos a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.

El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida

de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados.

2.3 Tipos de juego

El conocer los diferentes tipos de juego nos permiten tener una variedad de ellos y saber que favorecen en el niño y como educadoras saber aplicarlos.

2.3.1 Juegos creativos

Uno de los tipos más importantes para los niños es el juego creativo. El cual se expresa cuando los niños utilizan materiales familiares en nuevas maneras o de formas poco usual, y cuando los niños interpretan papeles y los juegos imaginativos. Nada da refuerzos al espíritu creativo y alimenta el alma de un niño como darle bloques grandes de tiempo durante el día para juegos espontáneos, inventados por los niños mismos. Pero muchos padres subestiman el valor del juego en las vidas de niños, olvidándose de que los juegos fomentan el desarrollo físico, el mental y el social. Los juegos también ayudan a los niños expresarse, y enfrentar a sus sentimientos. También ayudan a desarrollar la perspectiva única y estilo individual la expresión creativa de cada niño. Además, los juegos son una oportunidad excelente para integrar e incluir a niños con inhabilidades.

2.3.2 Juegos tradicionales

Son aquellos que se ejecutan a base de folclore, son la identidad de un pueblo. Ejemplos: la rayuela, rondas cebollitas etc. El juego tradicional toma un papel fundamental dentro de cada una de las comunidades que le permiten al niño descubrir cada una de sus costumbres y tradiciones de un pueblo o un lugar determinado de su patria esto hace que el niño descubra nuevas tendencias de diversión y aprendizaje dentro del ámbito psicomotriz o psicomotor que le ayudara en su normal desplazamiento dentro de su entorno. Es una de las manera en que el niño se reencuentra con las costumbres de sus antecesores y desarrolla sus capacidades psicomotrices y laterales dentro de su espacio, es hacia que logra un adecuado conocimiento concreto de lo que el desconoce de una costumbre.

2.4 Clasificación del juego

Tipo de juego	Características
Juego simbólico Periodo Preoperacional.	Se caracteriza por la imitación. Es cuando el niño realiza una reproducción de escenas de la vida real. Es donde los objetos cualesquiera que sean se transforman en lo que el niño desea.
Juego reglado Periodo de las operaciones concretas y formales.	Es de carácter social, se realiza utilizando reglas que todos deben respetar, por lo que es necesaria la cooperación de los participantes para que este se lleve a cabo.

Tabla 2. Muestra la relación que guarda el tipo de juego con las características de desarrollo infantil. **Fuente:** elaboración propia.

2.4.1 Juegos reglados

Piaget señala que los juegos reglados son juegos de combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamiento de canicas, o bolas, etc. o intelectuales (cartas, damas, etc.) con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados.

2.4.2 Juegos Cognitivos

Hay diferentes tipos de juegos que principalmente ayudan el desarrollo cognitivo del individuo. Entre ellos se pueden encontrar los siguientes:

Los juegos manipulativos, entre los cuales se encuentra el juego de construcción.

El juego exploratorio o de descubrimiento.

Otros juegos que ayudan al desarrollo de las capacidades cognitivas son los de atención y memoria, los juegos imaginativos y los juegos lingüísticos.

Este tipo de juegos se usa para estimular el desarrollo mental de los niños, además de que ayuda en el desarrollo del lenguaje.

Contribuyen a que el niño mantenga una mayor atención y estimulan su razonamiento.

2.4.3 Juegos Sociales

La mayoría de las actividades lúdicas que se realizan en grupo facilitan que los niños se relacionen con otros niños, lo que ayuda a la socialización y al proceso de aceptación dentro del grupo social. Así, los juegos simbólicos o de ficción, los de reglas y los cooperativos por sus características internas son necesarios en el proceso de socialización del niño.

Este tipo de juegos se usa para que los niños logren una integración en el grupo y puedan seguir las reglas que este dicte.

Contribuyen a que el niño desarrolle su capacidad intelectual, su destreza, creatividad e ingenio.

2.4.4 Juegos Significativos

Lograr que el juego resulte significativo en niños tan pequeños es un verdadero reto pues hay que enseñarles primero las reglas para que ellos logren organizarse por sí solos y resuelvan situaciones dentro y fuera del aula.

2.5 Teorías que aproximan a la comprensión del juego

Las teorías del juego ayudan a la educadora para comprender por qué se deben de aplicar los diferentes juegos en cada una de las etapas de desarrollo de los niños.

2.5.1 Karl Groos: el juego como parte del ejercicio del niño (1861-1946)

Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

Este teórico, estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebés reales, hace el “como si” con sus muñecos).

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande. (Blanco 2012)

2.5.2 Jean Piaget el juego para el intelecto: (1896-1980)

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior, Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas:

Etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), La característica principal de esta etapa es en ella que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Etapa pre operativa (de los dos a los seis años), el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

Etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once), el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas

Etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo). A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. (Blanco 2012)

2.5.3 Lev Semyónovich Vigotsky: el juego para la convivencia (1896-1934)

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño. (Blanco 2012)

CAPÍTULO III

CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS

Al reconocer la diversidad social, lingüística y cultural que caracteriza a nuestro país, así como las características individuales de las niñas y los niños, durante su tránsito por la educación preescolar en cualquier modalidad –general, indígena o comunitaria-se espera que vivan experiencias que contribuyan a sus procesos de desarrollo y aprendizaje. (SEP 2011 p. 17)

Es por eso que a continuación se presentan las características que de acuerdo a la edad de los niños de preescolar 1 deberían de presentar, pero estamos de acuerdo que esto dice la teoría, pero que no todos los niños presentan las mismas características de desarrollo a la misma edad.

3.1 Sociales

El lenguaje constituye la más distintiva de las características humanas y, virtualmente, todo niño logra su dominio alrededor de los 5 o 6 años. El lenguaje está constituido por un sistema de sonidos capaces de combinarse entre sí. Es el vehículo por excelencia de la comunicación. El niño está en la etapa del monólogo colectivo que consiste en que un grupo de niños realicen un monólogo individual en forma colectiva. Por ejemplo cuando encontramos a un grupo de niños de alrededor de 3 años pensamos que están conversando por que hablan entre ellos, pero la verdad es que hablan todos, pero cada uno de temas distintos que solamente él entiende y no le interesa que el otro le entienda.

El juego es una liberación del yo, liberación de conflictos personales y responde a dinámica propia infantil. Los niños de esta edad están en la etapa de juegos de combinaciones simbólicas simples, combinando acciones simbólicas uniendo varias a la vez. Por ejemplo cuando las niñas juegan a las muñecas representando distintas acciones: toma té, tiene la muñeca y a la vez baila y canta.

Combinaciones simbólicas compensadoras: distorsiona la realidad. Por ejemplo cuando no le compran un helado, pero hace como que está tomando.

Combinaciones simbólicas catárticas o liberadoras a través de las cuales reproducen escenas que no se atreven a hacer realmente. Por ejemplo, cuando juegan al doctor le dice que no tenga miedo. (Hurlok 1982)

3.2 Físicas

A los 3 años se ponen zapatos, aunque a veces no en el pie correcto; desprenden los botones de la parte de adelante de sus ropas, usan las dos manos para construir una torre, copia un círculo con un lápiz, cierra el puño y mueve el pulgar, edifica cosas sencillas con bloques, puede usar una esponja o toalla para la cara y colgarla en su lugar después de usarla.

Existe una buena coordinación de manos y dedos, puede mover los dedos independientemente uno de otro. En cuanto al tomar a los 3 años el equilibrio sedente es bueno, pero se halla torpemente combinado con la actividad de toma. El niño se inclina a partir de las nalgas, sin doblar ni la cintura ni el cuello. Persiste, sin embargo, una marcada flexión del tronco y de la cabeza hacia un lado.

Su control postural está bien desarrollado que puede dar pasos de marcha o de carrera sobre la punta de los pies, puede caminar en línea recta, caminar hacia atrás largas distancias y es lo bastante osado para tratar de pasar la barra de 6 cm. Puede saltar de una altura de 20 cm. Y saltar sobre el piso verticalmente con los pies juntos. También puede tomar una pelota grande con los brazos tiesos, extendidos hacia delante y arrojarla, sin perder el equilibrio.

Coordinación motriz gruesa:

Se pasea solo, corre, pateo la pelota, sube y baja escaleras alternando los pies, se mantiene en un solo pie, utiliza las tijeras con dificultad, se viste y se desviste solo, camina en puntas de pie. (Hurlok1982)

3.3 Biológicas

En esta etapa aparece la percepción que involucra un esquema que tiene fuentes sensorias tanto en la modalidad táctil como en la kinestésica. El niño siente

curiosidad por tocar las cosas activamente involucra la excitación de esquemas nuevos y cambiantes en la piel. El ser tocado involucra una excitación de receptores en la piel y sus tejidos subyacentes. El niño en esta edad manipula los elementos, es capaz de agruparlos, es capaz de discriminar texturas, por ejemplo con el juego de la bolsa mágica el niño puede decir si lo que está tocando es suave o áspero, es capaz de imaginar contrastes como frío y calor, por ejemplo cuando por las mañanas el siente frío lo dice "tía tengo frío, o tengo las manos heladas", o viceversa cuando sienten calor.

Adquiere el control de esfínteres nocturno. (Hurlok 1982)

3.4 Psicológicas

El desarrollo de la clasificación se da en etapas y los niños de 3 a 4 años se encuentran en la etapa "gráfica" ya que el niño es incapaz de clasificar porque no tiene la estructura mental de clasificación y esto se ve reflejado en que su acción carece de un plan.

El niño en esta etapa juega con los elementos y los agrupa haciendo colecciones figúrales, no es capaz de mantener un criterio, tampoco utiliza todos los elementos y sólo la extensión se haya determinado por las exigencias de su representación. El niño al descubrir un arreglo espacial de los elementos que son clasificados es incapaz de abstraerse de la clasificación espacial. Un ejemplo de esto puede ser cuando un niño hace una colección de lápices rojos los que arregla en forma de tren o casa y luego sigue jugando. El niño es capaz de formar colecciones de objetos por similitud, al pedirle que los vuelva a agrupar de otra manera el niño en vez de buscar otro criterio cambia la posición en el espacio de su colección sin variarlas.

El niño de esta edad se encuentra en la primera etapa debido a que no tiene la capacidad de ordenar los elementos en forma creciente de acuerdo a las relaciones entre los objetos. El niño lo que hace a esta edad es hacer parejas o tríos, no tiene noción de transitividad, que es lo que permite hacer una seriación

completa, tampoco pensamiento reversible que le permita ir buscando el más grande de los elementos o el más pequeño respectivamente. (Hurlok 1982)

3.5 El juego actual en los niños de edad preescolar en el aula

Al hacer un consenso entre las docentes que participamos en este proyecto llegamos a la conclusión de que el juego como medio de aprendizaje es de suma importancia ya que nos va a permitir favorecer los aprendizajes esperados en los niños de preescolar ya que:

Las actividades Lúdicas son un elemento activo que desata la potencialidad excesiva de todas sus formas. Es una actividad que potencia el desarrollo de todos los sentidos: vista, olfato, tacto, audición, quienes necesitan de una estimulación y ejercitación para su desarrollo.

La escuela como institución ha visto disminuir su necesidad de una formación intelectual, introduciendo métodos de disciplina manual e industrial, que capaciten al niño y niña en lo que anteriormente tenía en su casa y en la vida social. Es así como la teoría pedagógica de hoy enfatiza la necesidad de utilizar más intensamente las actividades lúdicas, los juguetes y la ludoteca como elementos básicos para el desarrollo del proceso educativo formal a nivel preescolar como institución encargada del mismo.

3.5.1 El juego actual en los niños de edad preescolar en casa

El juego en casa a cambiado mucho antes los niños corrían, saltaban la cuerda, jugaban con la pelota por hablar de juegos motrices, jugaban serpientes y escaleras, memorama, lotería, con muñecas, con carritos, ahora debido a la situación actual en que ambos padres trabajan, o donde solo hay una madre de familia y los tiempos de los adultos son muy saturados todos estos juegos han cambiado. Por programas de televisión, por juegos de video, por computadoras y tablets, sin que los padres se den cuenta que con estos juegos el niño se vuelve sedentario, no sale de casa deja de utilizar su creatividad, imaginación y se vuelve

más solitario por lo que al llegar al salón de clases le cuesta más trabajo integrarse con sus pares.

Por supuesto, no todos los padres caen en esta rutina hay quienes se interesan por darle a sus hijos momentos de calidad y buscan juegos en los que los niños desarrollen sus habilidades, introduciéndolos de una manera sencilla y comprensible a las matemáticas y la ciencia utilizando la tecnología a su favor.

3.6 Metodología para aplicar el juego en preescolar

Didácticamente resulta muy útil contar con algunas normas y principios organizativos a fin de aprovechar este importante medio para la enseñanza por medio del juego:

- 1.- Crear las condiciones necesarias para la actividad del juego.
- 2.- Orienta a los niños para iniciar los juegos (conversa previamente con ellos, los estimula a seleccionar un juego, los materiales, a jugar con otros niños.).
- 3.- Dirigir la actividad participando con los niños en el juego.
- 4.- Preparar las condiciones para concluir el juego, propicia el desarrollo de hábitos positivos (recoger los materiales, ordenar el lugar, etc.)
- 5.- Lograr mantener el interés de los niños – niñas durante todo el curso de la actividad.
- 6.- Atender los conflictos que surgen durante el curso de juego. (Si se presenta alguno).
- 7.- Propiciar relaciones armónicas en el curso del juego.
- 8.- Propiciar la utilización de objetos sustitutos y/o imaginarios para realizar las acciones lúdicas.
- 9.- Propiciar la realización de acciones consecutivas que permitan la continuidad del juego.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA METODOLÓGICA Y ESTRATEGIA DE APLICACIÓN

La acción de la educadora es un factor clave porque establece el ambiente, plantea las situaciones didácticas y busca motivos diversos para despertar el interés de los alumnos e involucrarlos en actividades que les permitan avanzar en el desarrollo de sus competencias. (SEP 2011 p.12)

4.1. Concepto de estrategia

Con el desarrollo del paradigma cognitivo, así como del constructivismo, el concepto de estrategia ha sido transferido, por supuesto creativamente al ámbito de la educación en el marco de las propuestas de enseñar a pensar y de aprender a aprender. Una estrategia diseñada por un docente para que el alumno aprenda a aprender y a desempeñarse integralmente como persona, no puede ser una técnica ni una actividad, ni un método, ni un ejercicio, es algo más complejo, mas organizado y bien apoyado en la teoría, pero que debe ser operativo y congruente con los nuevos paradigmas de este siglo.

La estrategia es el proceso seleccionado a través del cual se prevé alcanzar objetivos propuestos.

4.2 ¿Para qué sirve la estrategia?

Para facilitar el aprendizaje del alumno, es decir, para hacer más representativo los momentos de enseñanza. La estrategia les sirven a los maestros para dar apoyo, pues no todos los alumnos aprenden de la misma manera, por eso es bueno que utilicen diferentes estrategias para el manejo de la información de los temas.

Dirigir y mantener la atención de los alumnos. Favorecer la retención de la información Permitir integrar en un todo, información que de otra forma quedaría fragmentada.

Permite tender un puente entre lo que el sujeto ya conoce y lo que necesita conocer para aprender significativamente los nuevos contenidos, de manera expedita, precisa y ágil.

Incrementan la efectividad de la comunicación. Preparan al alumno para experiencias abstractas, favorecen el aprendizaje significativo, y mejoran la comprensión de contenidos complejos y abstractos.

4.3. Estrategia propuesta

El juego reglado como estrategia de aprendizaje significativo en niños de 3 a 4 años de edad; por lo que este constituye un elemento básico en la vida del niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Pero ¿por qué es importante y qué les aporta? Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando.

Mediante el juego, el niño adquiere diversos aprendizajes, por ser una actividad divertida y atractiva, les ayuda a expresarse de manera libre a desarrollar sus destrezas, hábitos, valores y pensamiento.

Como educadoras hemos empleado el juego de manera indiscriminada sin darnos cuenta que también sirve como estrategia para llevar a cabo el proceso enseñanza –aprendizaje. Por ser una estrategia que se puede utilizar en las diferentes materias debido a su versatilidad.

Es por eso que se desarrollaron los siguientes juegos y actividades basándose, en el Programa de Estudio 2011, utilizando los diferentes campos formativos como son: Lenguaje y Comunicación, Pensamiento Matemático, Exploración y Conocimiento del Mundo, Desarrollo Físico y Salud, Desarrollo Personal y social, Expresión y Apreciación Artísticas; para favorecer su motricidad, su atención y memoria, expresión oral y escrita entre otras.

4.4 Actividades y juegos propuestos

Se desarrollaron en total 20 actividades con el objeto de tener más herramientas para evaluar la participación de los niños y el logro de los aprendizajes esperados.

Las cuales se enumeran y se describen brevemente.

La actividad 1 consiste en remarca las figuras geométricas observadas con colores diferentes al ritmo de la música. (ver anexo Actividad 1.1)

Actividad 2 consiste en colocar un plato en el centro de todos los jugadores. Cada jugador toma cinco botones. Se acuerda el número de rondas que se van a jugar. El jugador que se queda sin botones continúa jugando: puede recibir de otro jugador en cualquier momento.

Al finalizar las rondas acordadas se cuentan los botones de cada jugador. Gana el que tiene más botones. (ver anexo Actividad 1.1)

Actividad 3 consiste en dibujar con gis o con cinta adhesiva un camino en el piso, con dos bordes, que a los pocos pasos se habrá para dividirse en dos, al final de cada una de las bifurcaciones colocar un juguete o un libro. (ver anexo Actividad 1.1)

Actividad 4 consiste en hacer dos franjas verdes en el piso con foami de un extremo a otro, esto para simular el pasto y en esas franjas verdes los niños pisaran ya que de lo contrario el cocodrilo se lo comerá, no podrán hacer demasiado ruido, ni moverse mucho para no llamar la atención del cocodrilo. (ver anexo Actividad 1.1)

Actividad 5 consiste en pedirles a los niños que realicen una rueda. Después se les indica que jugaremos a que estamos en una carrera de caballos, tendrán que poner atención a la canción y seguir instrucciones. (ver anexo Actividad 1.1)

Actividad 6 consiste en dividir al grupo en dos equipos colocándolos en círculo, así como repartirles los instrumentos y que ellos empiecen a cantar diferentes canciones en un tiempo record de 60 segundos se irán contando las canciones y

no se hará valido si se repite alguna; luego cambia al otro equipo y les pide que realicen lo mismo. (ver anexo Actividad 1.1)

Actividad 7 consiste en que los niños escojan la imagen de la fruta que más les guste. Se formarán dos grupos, uno de ellos realizara un círculo con sus sillas y los otros de pie se pondrán dentro de él. (ver anexo Actividad 1.1)

Actividad 8 consiste en formar dos equipos de 6 a 8 participantes, hará una fila cada equipo y se les pedirá que habrán los pies y así los mantengan durante el juego, se colocaran las pelotas a una distancia considerable. (ver anexo Actividad 1.1)

Actividad 9 consiste en iniciar con una conversación acerca de los accidentes más comunes que ocurren. Pedir a los niños que recuerden y comenten sobre accidentes que hayan visto o vivido. Sobre las causas y el cómo se pudieron haber evitado. (ver anexo Actividad 1.1)

Elaborar señales de peligro con dibujos o letras que la educadora agregue o ponga de modelo, realizar un recorrido por la escuela.

Actividad 10 consiste en que la docente hable acerca de la creatividad, haciendo énfasis en que todos somos creativos y por lo tanto somos capaces de crear. Hablaremos acerca del respeto hacia nuestros compañeros, y respetar turnos y decisiones. (ver anexo Actividad 1.1)

Actividad 11 consiste en mostrarles varios cuentos para que los observen cuento, lo observarán para ponerse de acuerdo y crear su títere, tienen que formar un equipo por cada cuento. Y se harán tres equipos de 4 integrantes. (ver anexo Actividad 1.1)

Actividad 12 consiste en cantar una canción que todos sepan, acompañándola con los instrumentos ya dados, posteriormente se le pedirá a cada equipo que invente una canción. (ver anexo Actividad 1.1)

Actividad 13 consiste en crear el ambiente de una panadería. Posteriormente elaboraron la receta que habían elegido y la colocaron en el pizarrón. Se solicitó la presencia de las madres de familia y un niño explicó lo que harían. (ver anexo Actividad 1.1)

Actividad 14 consiste en platicar con los niños de los diferentes personajes que existen por ejemplo las sirenas que son mujeres cola de pescado que existen en el mar y cantan bonito y que ellos realicen sus máscaras. (ver anexo Actividad 1.1)

Actividad 15 consiste en que los niños se expresen libremente con diferentes materiales propiciando la participación de todos para que expliquen sus producciones o las representen según sea el caso. (ver anexo Actividad 1.1)

Actividad 16 consiste en que el niño represente corporalmente imágenes mentales de objetos de uso común que encontramos en el hogar, pues desde edades muy tempranas los niños y niñas juegan con su cuerpo tomando esto como parte de sus experiencias. Con esto también incentivamos a los pequeños a integrarse y acceder a la interacción donde aprenderá a respetar turnos y al trabajo colaborativo, la organización y así lograr la evolución de su lenguaje. (ver anexo Actividad 1.1)

Actividad 17 consiste en que los pequeños se sienten en el piso formando un círculo para escuchar un cuento de un pirata que olvido las partes de su cuerpo y con una canción las recuerda. (ver anexo Actividad 1.1)

Actividad 1.18 consiste en hacer que dos niños hagan un puente con los brazos los cuales se llaman melón y sandía y el resto hará una fila y pasara por abajo del puente y con los brazos los atraparan. Al final del juego, contaremos cuantos niños quedaron con melón o sandía y el que tenga la cantidad mayor será el equipo ganador. (ver anexo Actividad 1.1)

Actividad 19 consiste en dar a los niños y las niñas la oportunidad de encontrar un número en la serie del 1 al 10. Los números estarán anotados en pequeños

cartoncillos que irán tomando y el resto del grupo tendrá que adivinar qué número tomo. Ganará el niño que haya adivinado más tarjetas. (ver anexo Actividad 1.1)

Actividad 20 consiste en favorecer la noción de espacio, así como la psicomotricidad gruesa además de generar un proceso de socialización.

Los participantes formaran parejas y se ponen en filas para recoger una hoja grande de periódico y bailaran sobre esta al ritmo de la música.

Se pueden ir eliminando las parejas que se salgan del periódico, o se les anotan puntos y gana la que al final tiene menos puntos. (ver anexo Actividad 1.1)

Cabe destacar que cada una de las actividades planteadas es acorde a la edad y características de desarrollo de los niños de preescolar 1.

CAPÍTULO V

Evaluación y resultados

En este apartado resulta importante resaltar porqué la evaluación debido a que si no se realiza no sabremos si la estrategia propuesta fue la correcta para la comunidad atendida.

Si bien es cierto que a lo largo de nuestra práctica docente realizamos diferentes estrategias no todas las sabemos aplicar adecuadamente es por eso que es imprescindible la evaluación.

5.1 Definición de Evaluación

La evaluación es un proceso fundamentalmente de carácter cualitativo está centrado en identificar los avances y dificultades que tienen los niños en sus procesos de aprendizaje (SEP 2011p.181).

Laura Frade dice que la evaluación es hacer un balance entre las metas propuestas y lo que se ha realizado para alcanzarlas y esto nos lleva a tomar decisiones para mejorar o sea que se debe de evaluar el proceso y el resultado.

José Moya nos dice que para la evaluación por competencias debemos de conocer fuentes de información que aportan datos sobre la resolución de problemas y criterios de evaluación de los diseños curriculares.

Por lo que debemos relacionar los criterios de evaluación con las competencias básicas.

Es un Proceso sistemático, diseñado, para la recogida de información, que se debe valorar mediante la aplicación de criterios y referencias y que sirve de base para la toma de decisiones de mejora

5.2 Instrumentos de evaluación

Son recursos que se emplean para recolectar y registrar información acerca del aprendizaje de los alumnos y la propia práctica docente.

Son el conjunto de herramientas y prácticas diseñadas para que los profesores puedan obtener información precisa sobre la calidad del aprendizaje de sus estudiantes.

También se emplean para facilitar el diálogo entre los estudiantes y el profesor referente al proceso de aprendizaje y cómo mejorarlo.

Los instrumentos de evaluación son formatos de registro de información que poseen características propias. - Sirven para recoger la información que se requiere en función de las características del aprendizaje que se pretende evaluar y de las condiciones en que habrá de aplicarse.

5.3 ¿Para qué sirve la evaluación?

La evaluación es un proceso que sirve para dar seguimiento a los logros y dificultades enfrentados a lo largo de un plan o periodo de actividades que nos permite hacer un alto y reflexionar acerca de los resultados obtenidos y cambiar estrategias o en su caso modificar la planeación o hacerle adecuaciones curriculares.

La evaluación es importante para conocer mejor a los niños y las niñas y sus necesidades y para que las docentes puedan reflexionar sobre su quehacer y tomar decisiones informadas que permitan mejorar la calidad de los servicios que ofrecen.

Es por eso que es considerada como una herramienta que le permite al docente valorar los procesos de la escuela para tener una mejor calidad educativa. Además la evaluación es entendida como el proceso a través del cual tenemos una referencia de las competencias logradas por los alumnos, sus procesos, avances, debilidades y fortalezas.

Se evalúa observando las diferentes actividades que el alumno realiza y tomando notas en el diario de la educadora; además de utilizar listas de cotejo para saber si lograron los aprendizajes esperados.

Si en el plan de trabajo el profesor diseña diferentes objetivos se deben medir los aprendizajes logrados en cada uno de ellos por medio de la técnica que le corresponda. Todo esfuerzo realizado por el alumno durante el curso como resultado de las actividades de aprendizaje debe ser parte de la evaluación.

5.4 Procesos de evaluación

La evaluación inicial en la educación preescolar, tiene como propósito hacer un diagnóstico general que nos permita contar con un panorama amplio de los conocimientos previos de los alumnos, los contextos en los que interactúa y sobre la propia práctica y saber de dónde debemos partir para realizar planes estratégicos con diferentes metodologías que propicien en análisis, investigación y creación de propios conceptos para la adquisición de nuevos saberes y se cumplan los objetivos planteados en la currícula vigente

La evaluación formativa su finalidad es dar cuenta de los procesos de aprendizaje de cada estudiante durante la enseñanza- aprendizaje tomando en cuenta el desarrollo y procesos de cada alumno ya que cada uno son diferentes por consiguiente sus procesos son más rápidos o lentos según sea el caso.

La evaluación sumativa es la que habitualmente es utilizada por las docentes y es utilizada al final de cada periodo con evaluaciones elaboradas donde el esquema es el mismo para todos sin dar oportunidad a tomar en cuenta los procesos de cada alumno.

5.5 Evaluación de las actividades aplicadas

Para las actividades presentadas se consideraron los siguientes instrumentos: Diario de la educadora.

Los instrumentos de evaluación son formatos de registro de información que poseen características propias.

Sirven para recoger la información que se requiere en función de las características del aprendizaje que se pretende evaluar y de las condiciones en que habrá de aplicarse

En el diario se recoge lo sucedido en el aula desde el punto de vista del docente. Considerar que el Diario de la Educadora, (imagen 1) es una reflexión de lo que la docente ha logrado dentro o fuera del aula al llevar a la práctica la situación didáctica.

Tomando en cuenta que cuando escribimos, no solo es para nosotros, sino, más bien para que personas ajenas (autoridades inmediatas), comprendan lo que está registrado en el diario.



Imagen 1. Muestra el diario de la educadora usado para el registro diario.

Lista de cotejo (imagen 2)

Consiste en un listado de aspectos a evaluar (contenidos, habilidades, capacidades, conductas) al lado de las cuales se puede calificar (“O”, o por ejemplo una “X” si la conducta no es lograda) un puntaje, una nota o un concepto.

Permite intervenir durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que puede graficar estados de avance o tareas pendientes.

Este instrumento se refiere a la presencia o ausencia de una determinada característica o conducta en el evaluado.

Es una serie de reactivos que evalúa un producto; va enfocada a una muestra física que puede recibir muchas denominaciones como maqueta, ensayo, resumen, comentario, reporte de lectura o práctica.

Aspectos a evaluar	SI	NO
Muestra colaboración e interés por realizar la actividad.	X	
Mantiene intercambios de ideas con sus compañeros.		X
Representa gráficamente imágenes por su propia iniciativa sobre los temas tratados.	X	
Relata cómo fue su experiencia al realizar la actividad		X
Les resultado innovador la actividad que realizaron.	X	

Imagen 2. Muestra una lista de cotejo utilizada para evaluar aprendizajes esperados.

Rúbrica (imagen 3)

Es un instrumento cuyo objetivo es calificar el desempeño del estudiante en diversas materias, temas o actividades como proyectos, de manera precisa y objetiva. Un listado de criterios específicos que permiten valorar el aprendizaje, los conocimientos y/o las competencias, logrados por el estudiante en un trabajo o materia particular.

La utilidad que tiene es establecer niveles o grados de desempeño a ser valorados, en relación a una competencia o a un elemento o componente de competencia, de acuerdo con un objetivo, dentro de un proceso de aprendizaje.

El juego reglado como recurso de aprendizaje significativo en niños de 3 a 4 años de edad

ESCUELA: CENDI INTEGRA			
NOMBRE DEL NIÑO: 6		GRADO: 1°	NIVEL: PREESCOLAR
	NIVEL 3	NIVEL 2	NIVEL 1
Se involucra y compromete con actividades individuales y colectivas que son acordadas en el grupo, o que él mismo propone.	Realiza actividades individuales y colectivas que son acordadas en el grupo, o que él mismo propone.	Realiza actividades individuales que son acordadas en el grupo, o que él mismo propone.	No realiza actividades individuales y colectivas
Muestra interés, emoción y motivación ante situaciones retadoras y accesibles a sus posibilidades.	Se interesa y emociona ante diferentes situaciones	Se interesa ante diferentes situaciones	No se interesa y emociona ante diferentes situaciones
Acepta gradualmente las normas de relación y comportamiento basadas en la equidad y el respeto y las pone en práctica.	Pone en práctica las normas de equidad y respeto que se le indican	Pone en práctica las normas que se le indican	No pone en práctica las normas que se le indican

Imagen 3. Muestra una rúbrica donde aparece el nivel que presentan los niños de los aprendizajes esperados.

5.6 Resultados

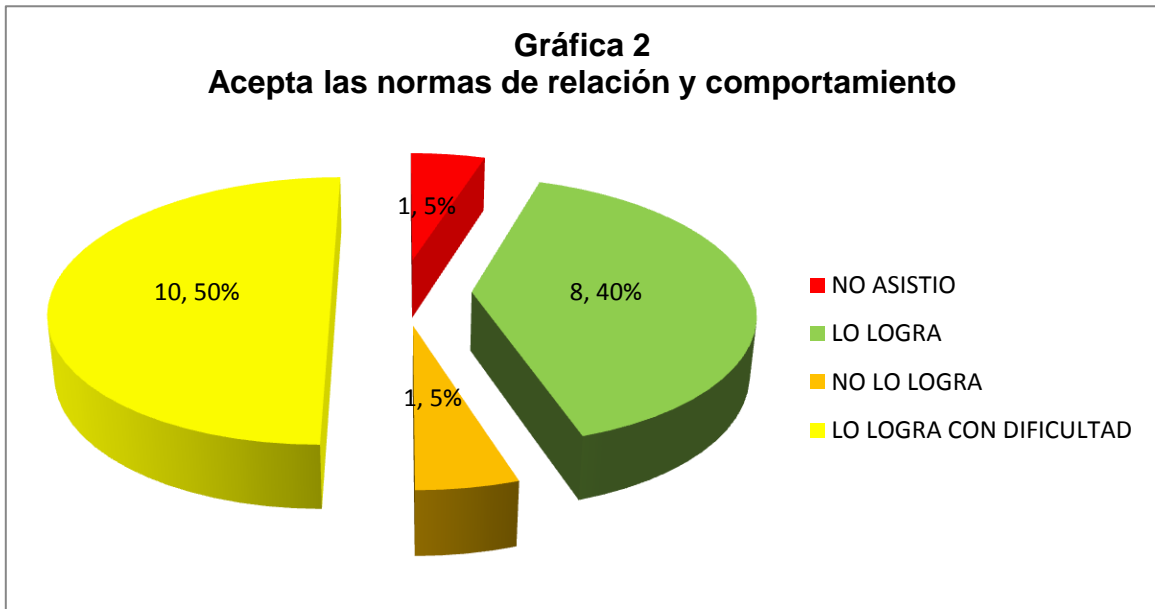
Para la evaluación de las actividades presentadas se utilizó el diario de la educadora, lista de cotejo y rúbrica los cuales dieron como resultado la siguiente matriz de información la cual refleja los aprendizajes esperados del Campo Formativo Desarrollo Personal y Social de los niños del grupo de preescolar 1-A.

El juego reglado como recurso de aprendizaje significativo en niños de 3 a 4 años de edad

CENDI INTEGRAL											
Grupo: Preescolar 1-A											
	Aprendizajes esperados	Se involucra y compromete	Conoce algunos usos de los números	Comprende problemas numéricos	Muestra interés	Experimenta con materiales	Observa e interpreta las creaciones artísticas	Acepta gradualmente las normas	Elige y usa el objeto, instrumento	Experimenta con herramientas	Representa una obra sencilla
1		1	1	2	3	1	1	0	1	1	1
2		3	1	3	0	1	3	2	3	1	1
3		1	3	3	1	3	1	3	0	1	2
4		2	2	3	0	2	3	1	1	1	3
5		1	3	1	3	3	1	3	1	1	2
6		3	1	3	1	1	1	3	1	3	1
7		1	1	3	2	2	3	1	1	1	3
8		3	3	1	1	3	1	3	1	2	3
9		2	3	1	2	3	0	1	1	2	1
10		1	2	1	3	2	2	1	3	0	3
11		3	1	3	1	1	1	3	1	1	3
12		0	3	3	2	3	1	3	1	2	1
13		1	2	1	1	3	3	1	3	1	0
14		2	1	3	3	1	3	1	3	0	1
15		3	1	1	1	3	1	3	0	1	3
16		1	2	1	2	3	1	1	3	2	3
17		3	1	1	3	1	3	3	1	3	1
18		1	1	2	0	1	2	3	1	2	3
19		1	1	1	3	1	1	3	1	0	1
20		3	1	1	1	3	1	1	3	1	3
Nomenclatura.											
0	NO ASISTIO	1	0	0	3	0	1	1	2	3	1
1	LO LOGRA	9	11	10	7	8	11	8	12	10	8
2	NO LO LOGRA	3	4	2	4	3	2	1	0	5	2
3	LO LOGRA CON DIFICULTAD	7	5	8	6	9	6	10	6	2	9

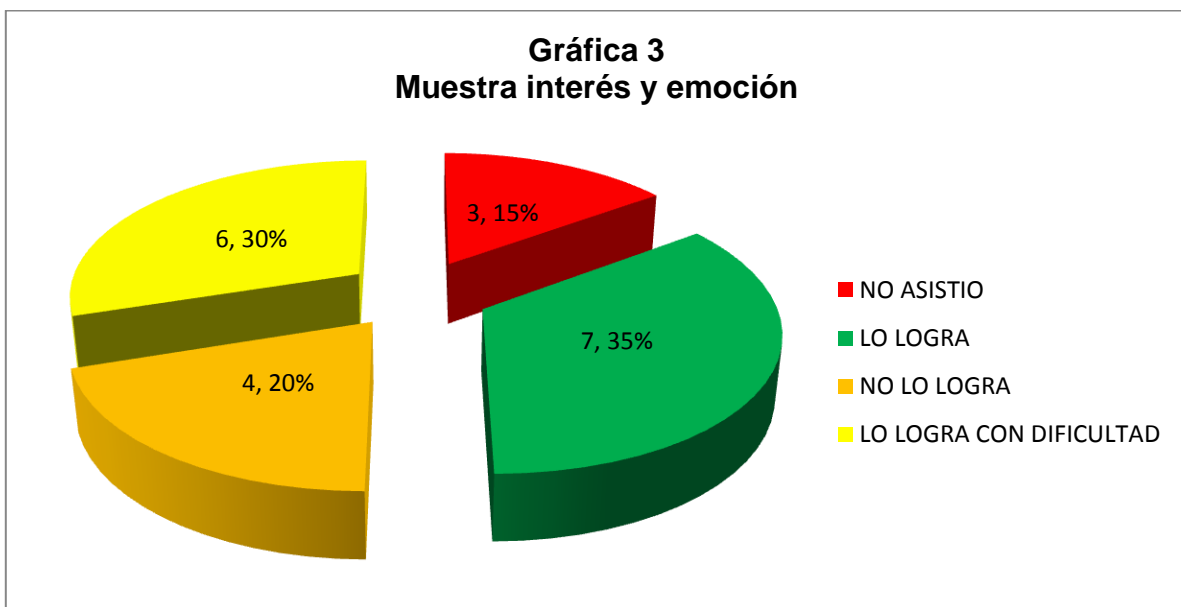
Tabla 1. Matriz de información de los aprendizajes esperados.

Después de haber realizado las actividades y en el momento de realizar el análisis del campo formativo Desarrollo Personal y Social concluyo que la mayor problemática que tiene mi grupo es la dificultad para interactuar con sus pares lo cual se muestra en las siguientes gráficas donde se aprecian los resultados que se obtuvieron.



En la gráfica se puede apreciar que la mayoría del grupo no se relaciona con facilidad entre compañeros, además de que en ocasiones les cuesta trabajo regular sus conducta y emociones.

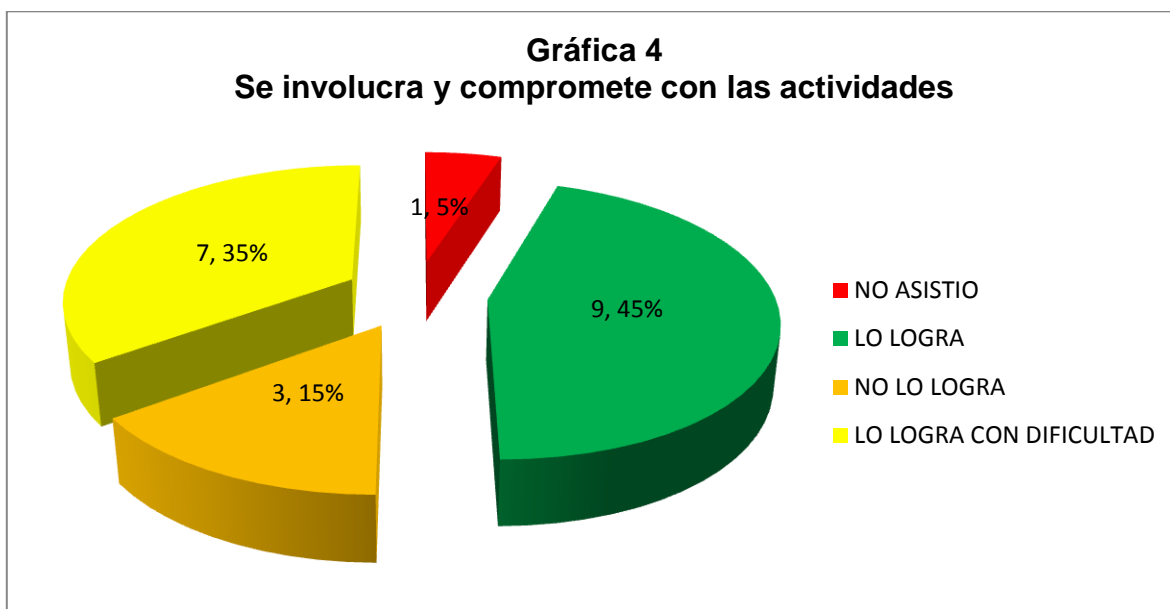
El 40% de los niños acepta las normas de relación y comportamiento cuando se llevan a cabo las actividades.



La grafica muestra que no todos tienen interés y gusto por jugar con sus compañeros e incluso cuando tienen que trabajar en equipo.

El 35% de los niños muestra interés y emoción durante la realización de las actividades.

Se les dificulta seguir indicaciones las cuales se les tiene que repetir constantemente así como también el que sigan turnos respeten las reglas del salón.

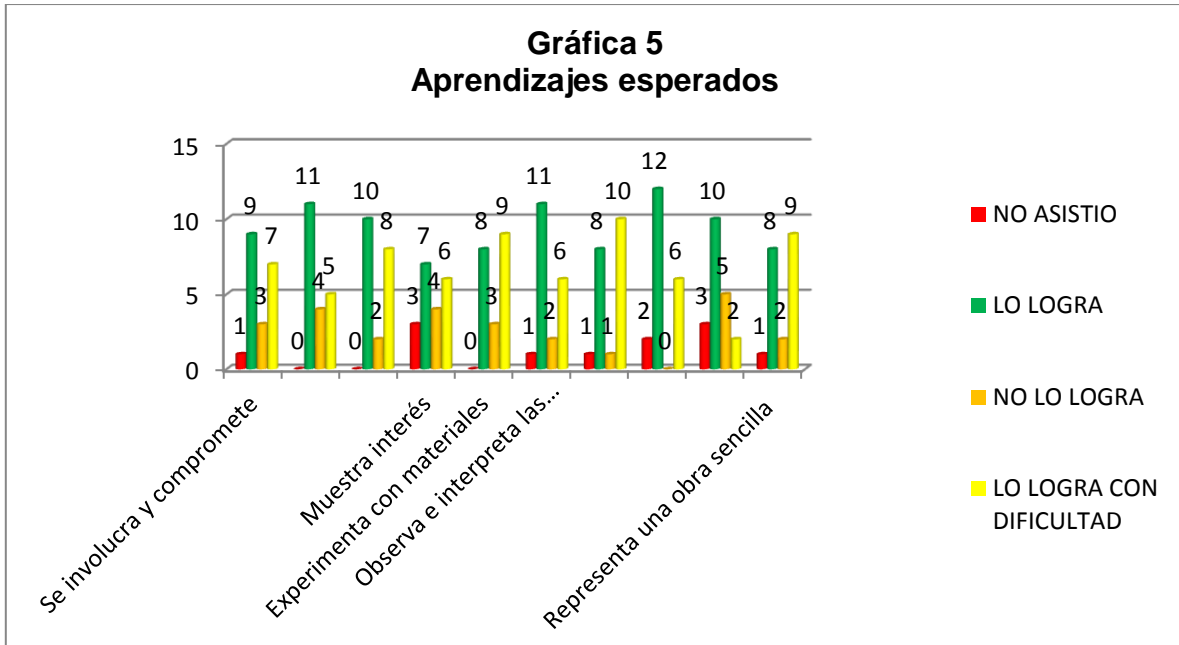


El 45% de los niños logra involucrarse en las actividades planteadas.

El 35% de los niños lo logra con dificultad.

El 15% no lo logra.

Se puede observar que los niños manifiestan mayor interés en las actividades y esto puede permitir una mayor integración del grupo.



Gráfica 5. Muestra los resultados de los aprendizajes esperados.

En la presente gráfica se aprecia que entre 1 y 4 niños no logran los aprendizajes esperados y de 6 a 10 niños lo logran con dificultad los aprendizajes esperados Del Campo Formativo Desarrollo Personal y Social que se trabajaron en las actividades planteadas.

CONCLUSIONES

A lo largo de esta investigación me pude percatar que el juego es una herramienta fundamental en el desempeño profesional de una educadora siempre y cuando se utilice con objetivos pedagógicos y no como un medio para entretener a los infantes.

Durante la aplicación de las actividades y juegos me pude percatar que los alumnos modificaban actitudes esto en aquellas donde se debería de trabajar en equipos, considero que es por tener que llegar a acuerdos con sus pares para lograr el objetivo planteado.

Por lo que considero que el juego es un medio educativo para favorecer el aprendizaje, además de fortalecer el desarrollo físico, cognitivo y socio-afectivo, donde el niño logra desarrollar habilidades o destrezas y es capaz de innovar y descubrir.

El juego reglado como estrategia de aprendizaje significativo permite a los docentes conocer en realidad los intereses de los alumnos, a su vez facilita el trabajo del aula donde todos participan de manera activa, saliendo de la manera rutinaria y poco creativa con un propósito pedagógico por medio del Programa de Estudios 2011, ajustándose a intereses, necesidades y ritmo de cada alumno, este documento no puede quedarse como propuesta ya que se ha demostrado que los alumnos que tienen una integración activa en el aula aprenden de manera significativa, desde esta perspectiva, lo importante es querer hacerlo, y demostrar que el juego reglado cumple con lo anterior y ya investigado.

Un juego planificado cumple con la integración de aprendizajes, lo importante es que la docente tenga presente lo que se propone y actúe. Por lo tanto, considero que el juego incluido en las actividades diarias demuestra que aprender es más fácil, generando cualidades y habilidades entre otros aspectos, cada grado merece su respectiva complejidad del juego para incrementar estas habilidades.

El juego espontáneo e individual se enriquece con las aportaciones y experiencias que aporta el juego colectivo. Por tanto, el maestro debe estructurar y organizar el tiempo para cada tipo de juego que utilice en su clase.

El juego es una actividad que a todos nos gusta y que no realizamos constantemente, evitemos que se pierda pues actualmente con muchos video juegos la socialización del niño se crea de manera personal, así bien tampoco podemos culpar a la tecnología de igual manera podemos encontrar juegos que favorecen el aprendizaje del menor, pero esto debe ser de manera mesurada y controlada.

Puntualizo que el juego es una estrategia para favorecer la madurez física, psíquica, constituyéndose, además, como un elemento clave en el desarrollo de la vida social.

Por lo tanto, el juego, como actividad fundamental en la edad preescolar, constituye un medio idóneo para el logro de los objetivos de la Educación Preescolar en estas edades; razones que la educación no puede desaprovechar, no sólo para satisfacer la necesidad de actividad de los pequeños, para alegrarlos, entretenerlos y hacerlos que vivan intensamente su infancia, sino, para utilizarla como una vía fundamental de influencia educativa, para la estimulación a su desarrollo integral.

Los recursos humanos y materias fueron imprescindibles en la realización de las diferentes actividades y juegos para una adecuada organización y planeación y poder obtener los aprendizajes esperados.

Es por eso que al realizar las diferentes actividades logré despertar su interés y esto me permitirá llevar a cabo diferentes propuestas de interés para los niños; además de lograr que ellos logren integrarse adecuadamente con sus pares.

Al escuchar sus comentarios me doy cuenta que el trabajo realizado rindió frutos pues ahora ellos piden los juegos para las actividades diarias.

El juego reglado como recurso de aprendizaje significativo en niños de 3 a 4 años de edad

Considero que logre mi objetivo planteado con mis educandos, ya que ellos están interesados en seguir esta dinámica.

Referencias

Batllo, J. y Escandell, V. (2009) 150 juegos para la estimulación adecuada de 0 a 3 años. Editorial Parramón., www.parramon.com

Bejarano, F. (2009) El juego infantil, eje metodológico de la intervención en 0-6 años. Revista educación y desarrollo vol. 1, núm. 3, revisado en <http://www.eumed.net/rev/ced/03/fbg.htm>, consultado el 15 de Febrero de 2015

Blanco V. (2012) Teoría de los juegos, Piaget, Vigostky, Gross. Panamá <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/> Consultado el día 21 de Enero del 2015

Bordignon, N. (2005) El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. El diagrama epigenético del adulto. Revista Lasallista de Investigación, vol. 2, Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal Sistema de Información Científica núm. 2, julio-diciembre, pp. 50-63, Corporación Universitaria Lasallista Colombia. En <http://www.redalyc.org/pdf/695/69520210.pdf> consultado el 13 de noviembre de 2014

Cabrera, A. (1995) El juego en educación preescolar. Desarrollo social y cognitivo del niño. UPN.

Esteban, A y Vecina, M. (2007) Efectos psicosociales de los juegos de rol en el desarrollo social y cognitivo de los menores. Revista Madrileña de Psicología en <http://dreamers.com/defensadelrol/articulos/psicologos.htm>, consultado el 22 de enero de 2015

Estudios y documentos de educación (1980) El niño y el juego Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. UNESCO

Evaluación - principales instrumentos - Habilidades docentes. en hadoc.azc.uam.mx/evaluación/principales.htm, consultado el 27 de noviembre de 2014.

García, M. y Rubio, A. (2012) El juego y las relaciones sociales en niños de preescolar pp.125 en <http://www.bibliotecavirtual.dgb.umich.mx:8083/.../>, consultado el 10 de enero de 2015

Guerra, J. (2011) La Importancia Del Juego Simbólico En El Desarrollo Infantil Revista de psicología revisado en <http://www.articuloz.com/psicologia-articulos/la-importancia-del-juego-simbolico-en-el-desarrollo-infantil-4142353.html>, consultado el 20 de noviembre de 2014

Hurlok, E. (1982) “Desarrollo del Niño” México Mc Graw Hill.

Mussen, P., et al (1990) “Aspectos esenciales del desarrollo de Personalidad en el niño” México, Trillas.

Organización Mundial de la Familia (1988). Vuelve la Familia. Congreso Internacional de la Familia. Encuentro. ISBN 9788474902105.

<http://books.google.com/books?id=FfyanubjPmQC&hl=es>. Consultado el 7 de enero de 2015

Ortega, R. y et al. Un Proyecto Educativo para la Escuela Infantil basado en el Juego Consejería de Educación y Ciencia. Andalucía

Red Nacional de Centros de Evaluación COMPECER, SC Organismo Certificador (2010) "Curso: Cuidado de las niñas y los niños en centros de atención infantil", alineado al EC: EC0024.

SEP (2011) Programa de estudio 2011 Guía para la educadora Educación Básica Preescolar Primera edición, 2012 Secretaria de Educación Pública, 2011, México. 239 pp.

SEP (2015) Cédula de inscripción, Documento interno de la institución, 3 p.

Santana, G. en <http://www.zona33preescolar.com/situaciones-de-aprendizaje/>, consultado el 17 de diciembre del 2014

Torres, Carmen. (2007) Tesis: El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Perú, Universidad de los Andes, en www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen_torres.pdf. Consultado el día 20 de Enero del 2015

Valiño, G. (2006) Ponencia y debate: El juego en la infancia y en el nivel inicial Encuentro regional de educación inicial. Intercambio para el fortalecimiento de políticas en educación inicial”. Buenos Aires en http://www.gerza.com/articulos/aprendizaje/todos_articulos/20_juegos_infantiles.html, consultado el 26 de febrero de 2015

Zapata Oscar A. (2002) Juego y Aprendizaje Escolar. Perspectiva psicogenética. Edit. Pax. México. Sexta reimpresión. 156 pp.

ANEXOS

Actividad 1.1 Veo, veo

Edad Recomendada: 3 y 4 años.

Materiales: hojas con dibujos, colores de madera

Número de Participantes: Ilimitado

Tiempo aproximado: de 5 a 10 minutos

Campo formativo: Lenguaje y comunicación

Aspecto: Lenguaje oral,

Competencia: Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral.

Aprendizaje Esperado: Evoca y explica las actividades que ha realizado durante una experiencia concreta, así como sucesos o eventos, haciendo referencias espaciales y temporales cada vez más precisas.

Propósito: que desarrolle capacidades cognitivas donde logre expresar sus ideas gruesas mediante juegos guiados

Introducción:

El desafío cognitivo en el preescolar es una herramienta básica del pensamiento, de modo que los niños y las niñas favorecen este aspecto, a partir de las situaciones de aprendizaje que se planean en el aula muy independientes de las que ellos logran en su entorno. Por lo tanto las actividades matemáticas alientan al alumno a la comprensión de nociones elementales que le servirán para la vida diaria.

Desarrollo

La educadora invitará a los alumnos a pasar al espacio de aprendizaje de pensamiento matemático, donde proporcionará a cada uno hojas con el dibujo de figuras y números dando la siguiente instrucción: remarca las figuras geométricas que observes con colores diferentes, a partir de que inicie la música y cuando la maestra la detenga dejarás de remarcar.

Nota: Esta actividad también se puede realizar con otros dibujos como son frutas, números, animales, etc.

Posteriormente se realizarán preguntas detonadoras como las siguientes:

¿Qué figuras encontraste?

¿Qué diferencias encuentras entre las figuras?

¿Qué otros dibujos observas?

Actividad 1.2 Los Botones

Edad Recomendada: 3 años en adelante.

Materiales: Botones de colores y de diferentes tamaños, Un dado, Un plato También se pueden sustituir por piedritas, fichas, tapa roscas, etc.

Participantes: 4 a 8 niños.

Tiempo Aproximado: de 20 a 30 minutos.

Campo Formativo: Pensamiento Matemático

Aspecto: Número.

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

Aprendizaje Esperado: Comprende problemas numéricos que se le plantean, estima sus resultados y los representa utilizando dibujos, símbolos y /o números

Propósito: estimular la reflexión para resolver problemas de aspecto numérico dando respuesta coherente a sus ideas

Desarrollo:

Los jugadores se sientan en círculo (puede ser en el aula o en el patio), y se coloca un plato en el centro de todos. Cada jugador toma cinco botones. Se acuerda el número de rondas que se van a jugar.

1.-Por turnos, cada jugador lanza el dado.

- a) si sale 1, deja un botón en el plato
- b) si sale un 2, entrega un botón al vecino de la derecha
- c) si sale un 3, da un botón al vecino de la izquierda.
- d) si sale un 4, no pasa nada.
- e) si sale un 5, deja dos botones en el plato
- f) si sale un 6, recoge todos los botones que hay en el plato.

2.-El jugador que se queda sin botones continúa jugando: puede recibir de otro jugador en cualquier momento.

3.-Al finalizar las rondas acordadas se cuentan los botones de cada jugador. Gana el que tiene más botones.

1.3 Tomar caminos

Edad: De 3 años en adelante.

Materiales: Gis, cinta adhesiva, juguetes y libros.

Duración: 30 minutos

Campo formativo: Desarrollo físico y salud

Desarrollo personal y social

Objetivo: Promover la toma de decisiones.

Desarrollo:

En el piso dibujar con gis o con cinta adhesiva un camino, con dos bordes, que a los pocos pasos se habrá para dividirse en dos, al final de cada una de las bifurcaciones colocar un juguete o un libro.

A los niños se les explica que cada uno por turno, tomará el camino y dependiendo de lo que desee, escogerá que dirección tomar; haciendo hincapié de que deben de tomar solo uno de los objetos, por lo que debe decidir antes de partir a dónde quieren llegar.

Posteriormente cada niño podrá permanecer con el objeto elegido para jugar con él.

Actividad 1.4 Los Cocodrilos

Edad Recomendada: a partir de 3 a 6 años.

Materiales: fomi, piedras de papel, gises, cocodrilos.

Equipos: de 6 o más.

Tiempo Aproximado: de 30 a 40 minutos.

Campo Formativo: Exploración y Conocimiento del Mundo

Aspecto: Mundo Natural

Competencia: Observa características relevantes de elementos del medio y de fenómenos que ocurren en la naturaleza, distingue semejanzas y diferencias y las describe con sus propias palabras.

Aprendizaje Esperado: Describe las características de los seres vivos (partes que conforman una planta o un animal) y el color, tamaño, textura y consistencia de elementos no vivos.

Propósito: describe las características de elementos y de los seres vivos (color, tamaño, textura, consistencia), partes que forman un animal o una planta

Desarrollo:

Algunos niños podrán ser los cocodrilos simulando ser uno.

Hacer dos franjas verdes en el piso con foami de un extremo a otro, esto para simular el pasto y en esas franjas verdes los niños pisaran ya que de lo contrario el cocodrilo se lo comerá, no podrán hacer demasiado ruido, ni moverse mucho para no llamar la atención del cocodrilo.

Se pondrán círculos en el piso simulando que son piedras, los niños tendrán que pasar por las piedras para llegar a l otro extremo del pasto, tendrán que poner mucha atención ya que de lo contrario el cocodrilo se los comerá.

Actividad 1.5 La carrera del caballo rojito

Edad Recomendada: de 3 años en adelante.

Materiales: Música, Patio.

Participantes: a partir de uno en adelante.

Tiempo Aproximado: de 20 a 25 minutos.

Campo Formativo: Desarrollo Físico y Salud, lenguaje y comunicación.

Competencia: Mantiene el control de movimientos que implican fuerza, velocidad y flexibilidad en juegos y actividades de ejercicio físico.

Aspecto: Coordinación, fuerza y equilibrio.

Aprendizaje esperado: Participa en juegos que implican control del movimiento del cuerpo durante un tiempo determinado.

Propósito: Desarrollar sus movimientos corporales en un tiempo determinado

Desarrollo:

Salimos al patio.

Se les pide a los niños que realicen una rueda. Previo a su aprendizaje se les pregunta si conocen a los caballos y como "caminan".

Después se les indica que jugaremos a que estamos en una carrera de caballos, tendrán que poner atención a la canción y seguir instrucciones.

Cuando diga al paso: se darán dos pasos marchando

Cuando diga al trote: tres pasos marchando

Cuando diga al galope: se darán cuatro pasos marchando más rápido

En toda la canción se va a marchar en lapsos lento y en otros lapsos rápido.

Actividad 1.6 Vamos a cantar

Edad Recomendada: de 3 años en adelante

Recursos: instrumentos musicales, patio, cronometro.

Tiempo aproximado: 20 Minutos.

Campo formativo: Expresión y apreciación artísticas

Aspecto: Expresión y apreciación musical.

Competencia: Expresa su sensibilidad, imaginación e inventiva al interpretar o crear canciones y melodías.

Propósito: Que el niño reconozca, recuerde canciones que en aula se han cantado, con la ayuda de instrumentos musicales siguiendo al compás de la música.

INICIO: La educadora les va a pedir que hagan 2 equipos, se les facilitara algún instrumento musical, los que no alcancen realizaran sonidos con las manos; ya sea aplaudiendo o chascando. Posteriormente se les preguntará ¿Qué si saben cantar?, ¿Qué si se saben muchas canciones?, entonces tendrán 60 segundos para cantar varias melodías.

DESARROLLO. La educadora divide al grupo en dos equipos colocándolos en círculo, así como repartirles los instrumentos y que ellos empiecen a cantar diferentes canciones en un tiempo record de 60 segundos se irán contando las canciones y no se hará valido si se repite alguna; luego cambia al otro equipo y les pide que realicen lo mismo.

CIERRE: se cuentan las canciones de cada equipo, gana el equipo que cante más canciones sin repetir alguna.

Al termino se comenta con los niños ¿Cómo hicieron para acordarse de las canciones?, ¿Qué les gusto más y que no?

Actividad 1.7 Ensalada de frutas

Edad recomendada: de 3 años en adelante.

Materiales: Imágenes de diferentes frutas, sillas.

Participantes: de 6 o más.

Tiempo Aproximado: de 20 a 25 minutos.

CAMPO FORMATIVO: Desarrollo físico y salud

Aspecto: Promoción de la salud.

Competencia: Practica medidas básicas preventivas y de seguridad para preservar su salud, así como para evitar accidentes y riesgos en la escuela y fuera de ella.

Aprendizaje Esperado: Aplica medidas de higiene que están a su alcance en relación con el consumo de alimentos.

Propósito: identificar alimentos que ayudan a una sana alimentación

Desarrollo:

Los niños escogerán la imagen de la fruta que más les guste.

Se formarán dos grupos, uno de ellos realizara un círculo con sus sillas y los otros de pie se pondrán dentro de él.

Uno de los niños que está de pie y en medio del círculo dice el nombre de una de las frutas. Todos los participantes que llevan ese nombre deberán cambiar de asiento ¡sin excepciones! Los niños que están en medio también tratarán de sentarse, y deberá lograrlo ya que tiene menos distancia que cruzar que los demás.

Los niños que queden en medio, debe repetir el proceso llamando otra fruta. Cuando alguien diga "ensalada de frutas", todas las frutas deben cambiar de sillas.

Actividad 1.8 Pasando la Pelota

Edad Recomendada: de 3 a 6 años.

Materiales: 2 pelotas medianas.

Formar Equipos: de 6 a 8

Tiempo aproximado: de 15 a 20 minutos.

Campo Formativo: Desarrollo Físico y Salud

Aspecto: Coordinación Fuerza y equilibrio.

Competencia: Mantiene el control de movimientos que implican fuerza, velocidad y flexibilidad en juegos y actividades de ejercicio físico.

Aprendizaje Esperado: Participa en juegos que implican habilidades básicas, como gatear, reptar, caminar, correr, saltar, lanzar, atrapar, golpear, trepar, patear, en espacios amplios, al aire libre o en espacios cerrados.

Propósito: desarrollar sus habilidades motrices mediante el juego

Desarrollo:

Se formaran dos equipos de 6 a 8 participantes, hará una fila cada equipo y se les pedirá que habrán los pies y así los mantengan durante el juego, se colocaran las pelotas a una distancia considerable.

La primera participante correrá hasta llegar a la pelota, para tomarla y llevarla a su compañera que estaba atrás de ella y a la compañera que se la dio la pasara a la de atrás y a su otra compañera igual, hasta llegar a la última la cual tendrá que ir corriendo a dejar la pelota a su lugar de inicio. Y así sucesivamente pasarán todos.

Si la primera participante que inicio el juego de los 2 equipos llega al inicio o través será el equipo ganador.

Actividad 1.9 Donde está el peligro

Edad Recomendada: de 3 a 6 años.

Materiales: hojas, colores o crayolas.

Número de Participantes: Ilimitado.

Tiempo aproximado: de 30 minutos.

Campo Formativo: Desarrollo Físico y Salud

Aspecto: Promoción de la salud

Competencia: Práctica medidas básicas preventivas y de seguridad para preservar su salud, así como para evitar accidentes y riesgos en la escuela y fuera de ella.

Aprendizaje Esperado: Atiende reglas de seguridad y evita ponerse en peligro o poner en riesgo a los otros al jugar o realizar algunas actividades en la escuela.

Propósito: fomentar el autocuidado ante diversos riesgos a su salud

Desarrollo:

Iniciar con una conversación acerca de los accidentes más comunes que ocurren.

Pedir a los niños que recuerden y comenten sobre accidentes que hayan visto o vivido. Sobre las causas y el cómo se pudieron haber evitado.

Elaborar señales de peligro con dibujos o letras que la educadora agregue o ponga de modelo, realizar un recorrido por la escuela.

Cuando lleguen a un lugar que pueda suponer un riesgo para los niños, se detendrán y la educadora preguntará ¿Qué es o qué lugar es? ¿Es peligroso? ¿Por qué? ¿Cómo debemos comportarlos para evitar el peligro? Si es un lugar que puede conllevar riesgos, pondrán una de las señales de precaución, para que los niños tengan cuidado cuando la vean. Por ejemplo: ¡cuidado con las escaleras!, ¡Cuidado con las puertas!, ¡Cuidado con los enchufes! etc.

Concluir resaltando la importancia de lo que se hizo y de tener precaución ante situaciones peligrosas o de algún riesgo.

Actividad 1.10 Yo dibujo

Edad Recomendada: 3 años en adelante.

Materiales: hojas blancas, lápices, colores, plumones o crayolas.

Número de Participantes: Ilimitado.

Tiempo Aproximado: de 15 a 20 minutos.

Campo Formativo: Desarrollo Personal y Social

Aspecto: Identidad personal.

Competencia: Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdos con criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.

Aprendizaje Esperado: Participa en juegos respetando las reglas establecidas y las normas de convivencia.

Propósito: respeta reglas e instrucciones por medio de diversas actividades

Desarrollo:

La docente hablara acerca de la creatividad, haciendo énfasis en que todos somos creativos y por lo tanto somos capaces de crear. Hablaremos acerca del respeto hacia nuestros compañeros, y respetar turnos y decisiones.

Se les pedirá que se pongan de acuerdo para nombrar un representante que pasara a repartir las hojas, y las crayolas o plumones. Después de que hayan repartido las hojas se les pedirá que hagan un garabato, cada quien en su hoja.

En donde después crearan un dibujo con el garabato que hicieron. Cuando hayan acabado todos de realizar su dibujo, se les pedirá que hablen acerca de su dibujo ante sus compañeros, participando todos.

Actividad 1.11 Títeres de Plato

Edad Recomendada: de 3 a 5 años.

Materiales: Pinturas, pinceles, palitos, platos y silicón frío.

Número de Participantes: Ilimitado.

Tiempo Aproximado: 15 a 20 min.

Campo Formativo: Expresión y apreciación artísticas.

Aspecto: Expresión y apreciación visual.

Competencia: Expresa ideas, sentimientos y fantasías mediante la creación de representaciones visuales usando técnicas y materiales variados.

Aprendizaje Esperado: Selecciona materiales, herramientas y técnicas que prefiere cuando va a crear una obra.

Propósito: estimular sus expresiones creadoras mediante materiales diversos

Desarrollo:

Se les mostrarán varios cuentos para que los observen y se les hará preguntas detonadoras como: ¿Saben que es un títere? ¿Cómo podemos hacer un títere con un plato? , la actividad que realizaremos se llama "títeres de plato" para ella nos organizaremos en equipos de acuerdo a los personajes del cuento, ya elegidos los personajes crearán su títere con el plato, primero elegirán el cuento, lo observarán para ponerse de acuerdo y crear su títere, tienen que formar un equipo por cada cuento. Y se harán tres equipos de 4 integrantes.

Los niños para poder realizar la actividad observarán el cuento y dialogarán para llegar a los acuerdos, mientras tanto la educadora cuestionará a los equipos sobre decirles que se fijen bien en sus personajes.

Al finalizar mostraran los títeres que realizaron mencionando cual hicieron. Y de igual manera se les harán preguntas como: ¿cómo realizaste tu títere? ¿Tuviste alguna dificultad? ¿De qué otra forma podemos hacer títeres?

Actividad 1.12 Inventen su Canción

Edad Recomendada: de 3 años en adelante.

Materiales: Instrumentos musicales, patio y cronometro.

Formar Equipos: de 6 a 8 integrantes.

Tiempo Aproximado: 20 minutos.

Campo Formativo: Expresión y Apreciación Artísticas,

Aspecto: Expresión y apreciación musical.

Competencia: Expresa su sensibilidad, imaginación e inventa al interpretar o crear canciones y melodías.

Aprendizaje Esperado: Inventa e interpreta pequeñas canciones acompañándolas con ritmos.

Propósito: estimular su lenguaje y expresión corporal mediante diferentes sonidos musicales

Desarrollo:

La docente les pedirá que hagan dos equipos y les dará algún instrumento musical, y otros harán sonidos con sus manos, boca, dedos, etc.

Se cantará una canción que todos sepan, acompañándola con los instrumentos ya dados, posteriormente se le pedirá a cada equipo que invente una canción, por lo cual se tendrán que poner de acuerdo y se les dará, un tiempo que determine la docente. Y al finalizar la tendrán que cantar, utilizando sus instrumentos musicales según los que les haya tocado.

Y al finalizar los dos equipos todos nos daremos un fuerte aplauso.

A continuación se presentaran algunos instrumentos con los que se podrán evaluar estas actividades, así como la definición del significante de instrumentos de evaluación.

Actividad 1.13 Haciendo galletas con mamá

Edad Recomendada: de 3 años en adelante.

Materiales: Mesas, charolas, azúcar, harina, horno, colorantes, palos, cucharas.

Tiempo estimado: 90 minutos

Campos formativos: Desarrollo personal y social y Pensamiento matemático

Aspectos: Identidad personal Número

Competencias: Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo con criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.

Utiliza los números en situaciones variadas que implica poner en juego los principios de conteo

Resuelve problemas que le son familiares y que implican agregar, quitar, reunir, igualar, comparar y repartir objetos.

Aprendizajes esperados: Se involucra y compromete con actividades individuales y colectivas que son acordadas en el grupo, o que él mismo propone.

Conoce algunos usos de los números en la vida cotidiana

Comprende problemas numéricos que se le plantean estima resultados y los representa usando dibujos, símbolos y/o números.

Propósito: Que el niño interactúe con su mamá para favorecer la relación entre ambos y desarrolle su creatividad.

Para realizar la actividad se cuestionó a los niños que les gustaría preparar con mamá, ¿Por qué?, ¿Cómo?, sus respuestas fueron espontaneas, galletas, les pregunte que se requería para elaborarlas y dijeron que una receta, los cuestioné, ¿qué es una receta? y contestaron es para ver cómo se hacen las galletas pregunte ¿solo las galletas? y algunos contestaron que no que muchas cosas.

Posteriormente acordamos investigar recetas de galletas, postres y traerlas al salón de clase para escoger una. Las recetas se llevaron al salón y entre todos eligieron la que más les agrado.

Para crear el ambiente del salón les pregunte si hacíamos una pastelería o panadería y dijeron que si y comenzamos a crear el ambiente de una panadería.

Posteriormente elaboraron la receta que habían elegido y la colocaron en el pizarrón.

El juego reglado como recurso de aprendizaje significativo en niños de 3 a 4 años de edad

Se solicitó la presencia de las madres de familia y un niño les explicó lo que harían.

Se colocaron mesas distribuidas en todo el salón, las cuales tenían todos los materiales para elaborar galletas se formaron equipos con los niños y se invitó a las mamás a que pasaran al salón.

Se organizaron para preparar la masa, un niño fue el encargado de dirigir la actividad, decir como agregar los ingredientes y comenzaron su elaboración al terminar se les proporcionaron cortadores de galletas de diferentes formas y empezaron a cortar la masa y colocar las galletas en las charolas, al terminar una mamá fue la responsable de llevarlas al horno.

Mientras las galletas se horneaban se preguntó a las madres de familia que les había parecido la actividad, una mamá lloro y dijo que nunca había hecho algo similar con su hijo, porque trabaja todo el día, otras que fue muy bonito que lo volviéramos a repetir y algunas abrazaron a sus hijos y les dieron un beso.

Se agradeció su asistencia y comenté que se dieran la oportunidad de disfrutar a sus hijos y crear sus propias recetas o juegos juntos.

Actividad 1.14 Máscaras y animales fantásticos

Edad Recomendada: de 3 años en adelante.

Materiales: Confeti, recortes de papel de colores, tiras de estambre, bolitas de papel.

Tiempo estimado: 90 minutos

Campos formativos: Desarrollo personal y social y Expresión y apreciación artística

Aspectos: Identidad personal Expresión y apreciación visual.

Competencias: Reconoce sus cualidades y capacidades y desarrolla su sensibilidad hacia las cualidades y necesidades de otros.

Expresa ideas, sentimientos y fantasías mediante la creación de representaciones visuales, usando técnicas y materiales variados.

Aprendizajes esperados: Muestra interés, emoción y motivación ante situaciones retadoras y accesibles a sus posibilidades.

Experimenta con materiales, herramientas y técnicas de la expresión plástica, como acuarela, pintura dactilar, acrílica, collage, crayones de cera.

Observa e interpreta las creaciones artísticas de sus compañeros y encuentra semejanzas y diferencias con las propias producciones cuando éstas se hacen a partir de una misma situación.

Propósito: Que los niños puedan realizar sus propias creaciones y las compartan con sus compañeros.

Desarrollo

Para la realización de la actividad primero les platique a los niños de los diferentes personajes que existen por ejemplo las sirenas que son mujeres cola de pescado que existen en el mar y cantan bonito; el unicornio que es como un caballo con un cuerno de marfil al frente. Y se les dijo a los niños que cada quien podría crear su propio ser fantástico.

Se colocó en el centro de las mesas charolas con diferentes materiales y se dejó que cada niño tomara lo que necesitara para realizar su máscara.

Se realizó un desfile por la estancia haciendo ruidos y explicando cuál era su creación.

Actividad 1.15 Expresemos lo que pensamos y sentimientos

Edad Recomendada: de 3 años en adelante.

Materiales: Papel craft, Resistol, tijeras, papel picado, grabadora C.D., pinturas y gises, crayolas, acuarelas, papel crepe, cuadernillos, lápices, palanganas con agua, pinceles, lego y herramientas.

Tiempo estimado: 120 minutos

Campos formativos: Desarrollo personal y social. Desarrollo físico y salud. Expresión y apreciación artísticas.

Aspectos: Relaciones interpersonales. Coordinación fuerza y equilibrio. Expresión y apreciación visual. Expresión dramática y apreciación teatral.

Competencia: Establece relaciones positivas con otros, basadas en el entendimiento, la aceptación y la empatía.

Utiliza objetos e instrumentos de trabajo que le permiten resolver problemas y realizar actividades diversas.

Expresa ideas, sentimientos y fantasías mediante la creación de representaciones visuales, usando técnicas y materiales variados.

Expresa mediante el lenguaje oral, gestual y corporal, situaciones reales o imaginarias en representaciones teatrales sencillas.

Propósito: Lograr que los niños interactúen se comuniquen y respeten las reglas establecidas para una mejor convivencia.

Aprendizajes esperados: Acepta gradualmente las normas de relación y comportamiento basadas en la equidad y el respeto y las pone en práctica.

Elige y usa el objeto, instrumento o herramienta adecuada para realizar una tarea asignada o de su propia creación (un pincel para pintar, tijeras para recortar, destornillador, etcétera.).

Experimenta con materiales, herramientas y técnicas de la expresión plástica, como acuarela, pintura dactilar, acrílica, collage, crayones de cera.

Representa una obra sencilla empleando sombras o títeres elaborados con diferentes técnicas

INICIO:

En el salón de usos múltiples en el área de dramatización se cubrirá con papel craft un muro, una parte del piso y en el centro del mismo se colocaran materiales diversos como, pinturas, gises, crayolas, acuarelas, papel picado, resistol, tijeras, cuadernillos, lápices, grabadora, tiras de papel crepe palanganas con agua y pinceles, un lego y herramientas.

Llevar a los niños al salón de usos múltiples y platicar con ellos sobre la actividad a realizar.

El trabajo será libre y podrán utilizar el material que requieran para trabajar a partir de su propia creatividad.

DESARROLLO:

Pondré música suave mientras los niños se colocan, en el lugar que cada uno elija y utilizarán todos los materiales que requieran, se expresaran libremente mientras observo lo que hacen y les hare cuestionamientos como:

¿Qué es? ¿Para quién es tu dibujo? ¿Te agrada lo que estás haciendo?, ¿Por qué lo hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Te costó trabajo? ¿Podrías comentar al grupo lo que hiciste? Aplaudiré sus logros, los motivaré, para que expresen lo que hicieron.

Escucharemos con atención respetando la participación de cada uno.

CIERRE:

Para cerrar la actividad propiciare la participación de todos para que expliquen sus producciones o las representen según sea el caso, aplaudiré sus logros y los motivaré para que venzan sus dificultades y miedos favoreciendo su seguridad y autonomía.

Actividad 1.16 Los muebles

Edad Recomendada: de 3 años en adelante.

Tiempo aproximado: de 5 a 10 minutos

Campo formativo: Lenguaje y comunicación, Expresión y apreciación artística, Desarrollo personal y social.

Aspecto: Lenguaje oral, Expresión y apreciación dramática y apreciación teatral, Relaciones interpersonales.

Introducción

Este juego es conocido por la facilidad que tiene el niño para representar corporalmente imágenes mentales de objetos de uso común que encontramos en el hogar, pues desde edades muy tempranas los niños y niñas juegan con su cuerpo tomando esto como parte de sus experiencias. Con esto también incentivamos a los pequeños a integrarse y acceder a la interacción donde aprenderá a respetar turnos y al trabajo colaborativo, la organización y así lograr la evolución de su lenguaje.

Desarrollo

La educadora invitará a los niños a jugar a los muebles de lo cual lanzará preguntas detonadoras como son:

¿Qué muebles conocen de su casa?

¿Dónde están localizados?

¿Para qué sirven?

¿Tienen sonido y cuál es?

Pedir a los alumnos que se sienten en círculo en el centro del salón para decidir entre ellos quién será el comprador y quién vendedor así como los muebles que van a representar en el espacio que destine la educadora para la tienda y el acomodo de los objetos. Se darán propuestas de los objetos como licuadora, mesa, computadora, cama, o los que los niños propongan.

El vendedor ofrecerá sus productos sin decir que tienen un defecto por ejemplo que se caen o se mueven, el comprador comprobará su uso para llevarlo, donde emplearán un diálogo que la maestra modelará (cortesía).

Actividad 1.17 Cuando un pirata baila

Edad Recomendada: de 3 años en adelante.

Material: Pañoleta

Tiempo: 10 min.

Campo formativo: Desarrollo físico y salud, desarrollo personal y social, expresión y apreciación artística

Propósito: Identificar y mover las diferentes partes del cuerpo reforzando la psicomotricidad gruesa. (Respetar reglas así como a nuestros compañeros)

Desarrollo:

Los pequeños se sentaran en el piso formando un círculo, la docente iniciara con una pequeño cuento llamado el pobre pirata el cual empieza “había una vez un pirata que navegaba en su barco por todo el mundo acompañado de su amigo Yango, un día de fuerte oleaje el pirata perdió el control de su barco en un intento de tomar el timón zas se golpeó la cabeza olvidando las diferentes partes del cuerpo así que su amigo Yango le escribió una canción que jamás olvidaría.

Cuando un pirata baila, baila, baila, bai, baila

Pie, pie, pie, pie, pie

Cuando un pirata baila, baila, baila, ba, baila

Rodilla, rodilla, rodilla, rodilla, rodilla

Pie, pie, pie, pie, pie

Cuando un pirata baila, baila, baila, ba, baila

Cadera, cadera, cadera, cadera, cadera

Rodilla, rodilla, rodilla, rodilla, rodilla

Pie, pie, pie, pie, pie

Cuando un pirata baila, baila, baila, ba, baila

Pechito, pechito, pechito, pechito, pechito

Cadera, cadera, cadera, cadera, cadera

El juego reglado como recurso de aprendizaje significativo en niños de 3 a 4 años de edad

Rodilla, rodilla, rodilla, rodilla, rodilla

Pie, pie, pie, pie, pie

Cuando un pirata baila, baila, baila, ba, baila

Cabeza, cabeza, cabeza, cabeza, cabeza

Pechito, pechito, pechito, pechito, pechito

Cadera, cadera, cadera, cadera, cadera

Rodilla, rodilla, rodilla, rodilla, rodilla

Pie, pie, pie, pie, pie

Cuando un pirata baila, baila, baila, ba, baila

El cuerpo, el cuerpo, el cuerpo, el cuerpo, el cuerpo

Cabeza, cabeza, cabeza, cabeza, cabeza

Pechito, pechito, pechito, pechito, pechito

Cadera, cadera, cadera, cadera, cadera

Rodilla, rodilla, rodilla, rodilla, rodilla

Pie, pie, pie, pie, pie

Actividad 1.18 La víbora de la mar

Edad Recomendada: de 3 años en adelante.

Materiales: Solamente contar con un espacio seguro y de preferencia amplio.

Número de participantes: Ilimitados.

Campos Formativos: Desarrollo personal y social, Lenguaje y comunicación, Desarrollo físico y salud, Pensamiento matemático.

Propósito:

Recuperar el valor social de los juegos tradicionales mexicanos.

Instrucciones:

- 1.) Para este juego los niños deberán formarse en una fila
- 2.) Además de los niños de la fila; deberá haber dos niños más (los más altos) o la maestra con el niño más alto.
- 3.) Estos dos niños deberán elegir un nombre, uno de los dos niños deberá llamarse melón y el otro sandía.
- 4.) Estos dos niños altos, unirán sus manos en lo alto formando un puente.
- 5.) El resto de los niños (los que están en fila, alineados) pasarán por debajo del puente y empezarán a cantar la canción.
- 6.) Cuando el resto de los niños alineados vayan caminando, en zigzag (similar a los movimientos de la víbora o culebra) podrán recorrer todo el salón de clases o el patio, pasando por debajo del puente dos o tres veces.
- 7.) La canción se repite dos o tres veces.
- 8.) Al momento en que casi termina la canción. Cuando dice: día, día, día, repentinamente los niños del puente deberán bajar sus manos y atrapar al niño que en ese momento esté pasando por debajo del puente.
- 9.) Los dos niños del puente, le preguntarán al niño atrapado ¿Con quién te vas con melón o con sandía?
- 10.) El niño atrapado deberá elegir.
- 11.) Si el niño atrapado, decide que se va con sandía deberá poner sus manos en los hombros del niño que lleva ese nombre.
- 12.) Y así formarán otro puente y será más divertido para los niños de la fila, pasar pie debajo de dos o más puentes.

La canción que se canta durante el juego es:

A la víbora, víbora de la mar, de la mar

El juego reglado como recurso de aprendizaje significativo en niños de 3 a 4 años de edad

Por aquí pueden pasar

Los de adelante corren mucho y los de atrás se quedarán

Tras, tras, tras.

Una mexicana que fruta vendía

Ciruela, chabacano, melón y sandía

Verbena, verbena, jardín de matatena

Verbena, verbena, jardín de matatena.

Campanita de oro déjame pasar

Con todos mis hijos, menos el de atrás

Tras, tras, tras, tras, tras

Será melón, será sandía,

Será la vieja del otro día, día, día.

Al final del juego, contaremos cuantos niños quedaron con melón o sandía y el que tenga la cantidad mayor será el equipo ganador.

Actividad 1.19 Adivinanzas

Edad Recomendada: de 3 años en adelante.

Materiales: Cartoncillo blanco, Una charola pequeña, Equipo de trabajo general y de pintura.

Campo formativo: Pensamiento matemático

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

Objetivo: Dar a los niños y las niñas la oportunidad de encontrar un número en la serie del 1 al 10.

Elaboración:

Marca y corta el cartoncillo en 10 pedazos de 10 x 6cm.

En cada uno se escribe un número del 1 al 10.

Se decora la charola.

Se doblan los cartoncillos en cuatro y se colocan sobre la charola.

Desarrollo:

La educadora indica a los niños los pasos de la actividad.

Llevar el material a un lugar donde se sientan cómodos y uno de los niños toma un cartoncillo, lo desdobra y mira el numeral. Dice a sus compañeros: "Adivina adivinador, ¿Cuál es el número que me tocó?"

Los demás integrantes tendrán que decir un número, al azar, entre el 1 y el 10, esperando el turno de cada uno.

El niño contesta diciendo: "No, es más o No, es menos". Cuando aciertan, contesta "Si, ése es" y le da la tarjeta al niño que adivino.

Ganará el niño que haya adivinado más tarjetas.

Actividad 1. 20

Edad Recomendada: de 3 años en adelante.

Materiales: Una hoja de periódico para cada pareja, grabadora y música

Número de participantes: De 4 a 6 participantes en parejas.

Campos Formativos trabajados: Pensamiento matemático, Desarrollo físico y salud, Desarrollo personal y social.

Propósito: Favorecer la noción de espacio, así como la psicomotricidad gruesa además de generar un proceso de socialización.

Instrucciones:

Después de anunciar “El baile del periódico” se pide a los participantes que formen parejas y se pongan en filas para recoger una hoja grande de periódico.

Comienza el juego

- 1.- Cada pareja extiende la hoja del periódico sobre el piso y se sitúa encima.
- 2.- Cuando empieza la música, todas las parejas empiezan a bailar siguiendo el ritmo, pero sin salirse del espacio delimitado por la hoja del periódico.
- 3.- Cada vez que el director del juego detiene la música, las parejas doblan su hoja por la mitad y siguen bailando. El espacio se va reduciendo, de manera que es cada vez más difícil moverse sin salirse del periódico.
- 4.- Se pueden ir eliminando las parejas que se salgan del periódico, o se les anotan puntos y gana la que al final tiene menos puntos.