



**Secretaría
de Educación**

Gobierno del Estado de Michoacán

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD UPN-162, ZAMORA, MICH.

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA
FAVORECER LA SOCIALIZACIÓN

SUSANA ARRIAGA DUARTE.

ZAMORA, MICH., MARZO DEL 2016



**Secretaría
de Educación**
Gobierno del Estado de Michoacán

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD UPN-162, ZAMORA, MICH.

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA
FAVORECER LA SOCIALIZACIÓN

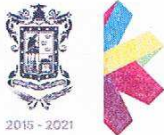
PROYECTO DE INNOVACIÓN VERSIÓN ACCIÓN
DOCENTE QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

PRESENTA:

SUSANA ARRIAGA DUARTE.

ZAMORA, MICH., MARZO DEL 2016



**Secretaría
de Educación**
Gobierno del Estado de Michoacán

**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 162 ZAMORA, MICH.**

**SECCIÓN: ADMINISTRATIVA
MESA: C. TITULACIÓN
OFICIO: CT/040-16**

ASUNTO: Dictamen de trabajo de titulación.

Zamora, Mich., 10 de Marzo de 2016.

**C. SUSANA ARRIAGA DUARTE
P R E S E N T E.**

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales, y después de haber analizado el trabajo de titulación opción Proyecto de Innovación, versión Acción Docente; titulado: **El juego como estrategia didáctica para favorecer la socialización**, a propuesta del Director del Trabajo de Titulación, Mtro. Nicolás García Segura, le manifiesto que reúne los requisitos a que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado del Examen Profesional, por lo que se autoriza la presentación del examen profesional cumpliendo con los requisitos administrativos que se señalen para el caso.

**ATENTAMENTE
EL PRESIDENTE DE LA COMISIÓN**

DR. RAFAEL HERRERA ALVAREZ



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



Privada 20 de Noviembre No. 1 Col. 20 de Noviembre, (351)5204659 (452)5204660, Zamora, Michoacán, México.

DEDICATORIAS

A MIS PADRES

Por darme la vida, por todo su cariño, amor y comprensión, por ser guía y apoyo moral, que me han brindado, a perseverar siempre y tener confianza a pesar de las dificultades presentadas durante lo largo de mi vida, gracias mami por darme el apoyo incondicional y por estar pendiente de mis hijos en mi ausencia y a ti papi por aceptar estar solo en casa sin tener quien te atendiera, solo tú sabes que sentías al quedarte solito mientras mi mami estaba conmigo, les doy las inmensas gracias los amo.

A MI FAMILIA.

A mi hijo Alex, que fue el primero que me acompañó durante este proceso de mi carrera ya que fuiste un alumnito más te pido disculpas por esas madrugadas que te hice pasar, las aburriciones que te has de ver dado durante esos dos años que me acompañaste gracias mi niño, al igual a ti mi pequeñito Monchis que llegaste justo a la mitad de mi carrera, los amo y los adoro porque son y serán siempre mi razón de luchar y seguir adelante, también a ti mi amor Alejandro te doy las inmensas gracias por permitirme seguir superando y además apoyarme en mis decisiones, te amo mi vida gracias por darme la familia perfecta los amo.

A MIS MAESTROS.

Por su apoyo y comprensión, aportaciones que contribuyeron en el desarrollo personal y profesional con sus conocimientos y desempeños dentro del grupo junto con mis compañeros. Gracias, por quitarles parte de su tiempo tan valioso en el asesoramiento de los trabajos de titulación. Mil gracias

ÍNDICE

	Página
INTRODUCCIÓN	10
CAPÍTULO 1 CONTEXTUALIZACIÓN	12
1.1 Haciendo la historia de mi comunidad	12
1.2 La vida cotidiana de la comunidad	12
1.2.1 Aspecto cultural.....	13
1.2.2 Actividades económicas	13
1.2.3 Actividades políticas	13
1.3. Vínculos entre la comunidad y la escuela.....	14
1.3.1 Contexto político.....	14
1.3.2 Contexto cultural.	15
1.4. La institución escolar.....	15
1.4.1 Aula	16
1.5. Grupo Escolar.	17
CAPÍTULO 2 DIAGNÓSTICO	19
2.1. La problemática.....	19
2.2. Diagnóstico Pedagógico	20
2.3 Planteamiento del problema	23

2.4 Delimitación.....	24
2.5 Justificación	26
2.6 Objetivos	27
2.7 Elección del tipo de proyecto	27
2.7.1 El proyecto de intervención pedagógica.....	28
2.7.2 Proyecto de acción docente	29
2.7.3 Proyecto de gestión escolar	29
2.7.4 El proyecto correspondiente.....	30
CAPÍTULO 3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	32
3.1 Conceptualización.....	32
3.2 ¿Qué es el juego?.....	33
3.3 Características del juego.....	35
3.4 Tipos de juegos.....	35
3.4.1 El juego sensoriomotriz	36
3.4.2. Fantasías y juegos simbólicos.....	37
3.4.3 Los juegos con reglas.....	38
3.4.4 Juego de imitación	39
3.4.5 Juego de imitación directa.....	39
3.4.6 Juego Individual	40

3.5 El juego y los juguetes	40
3.6 Fundamento psicológico	41
3.6.1 Sensorio-motriz	41
3.6.2 Etapa preoperacional	42
3.6.3 Etapa de Operaciones Concretas	43
3.6.4 Etapa de operaciones formales.....	43
3.7 Fundamento pedagógico	45
3.8 Fundamento sociológico	46
3.8.1 Los juegos de pura fantasía	47
3.8.2 Los juegos miméticos.....	47
3.8.3 El juego regulado	47
3.9 El juego según Vigotsky.....	47
3.10 El juego según Jean Piaget	48
3.11 El juego como recurso didáctico	51
3.12 El juego como interacción social.....	52
3.13 El juego como manifestaciones emotivas	53
3.14 El juego como desarrollo de las esferas de la personalidad afectiva, motriz e intelectual.....	55
CAPÍTULO 4 ALTERNATIVA DE INNOVACIÓN.....	56

4.1 La investigación acción	56
4.2 La alternativa de innovación	58
4.3. La planeación de la alternativa.....	59
4.3.1 Organización de los participantes	60
4.3.2 Materiales.....	61
4.3.3 Plan de acción	62
4.4 Narración de la aplicación de las actividades	67
CAPÍTULO 5 EVALUACIÓN DE LA ALTERNATIVA	82
5.1 Definición de evaluación	82
5.2 Tipos de evaluación	83
5.2.1 Según en qué momento se realicen.....	83
5.2.2 Según los instrumentos usados y los aspectos a evaluar:	84
5.2.3 Según quien sea el agente evaluador	85
5.3 La importancia de la evaluación como proceso de aprendizaje.....	85
5.4 Evaluación de los capítulos.....	88
CONCLUSIONES	90
REFERENCIAS.....	91
ÍNDICE DE ANEXOS	93

ANEXOS 94

GLOSARIO 100

INTRODUCCIÓN

Dentro del nivel Preescolar una de las principales finalidades del presente trabajo, es tener un panorama más claro, amplio y consiente sobre la problemática que se presenta dentro de dicho nivel educativo.

En la búsqueda de nuevas formas de transmitir y orientar la labor docente en este campo del conocimiento de la lecto-escritura y la construcción de las nociones lógico-matemático del alumno, dentro del medio rural, me di a la tarea de investigar cómo el niño de preescolar puede entender y comprender estos procesos de enseñanza, consideré al juego como una estrategia o alternativa vital que sea capaz de transformar al niño, encaminándolo hacia un mundo diferente.

En la actualidad encontramos razones suficientes que nos llevan a decir que el niño es un ser con una actividad constante y que una de las características de esta movilidad la manifiesta a través del juego ya que el niño va aprendiendo conforme va experimentando, es un buen observador, creativo, dinámico, con mucho entusiasmo por aprender y que mejor que lo hace por medio del juego que para él es más fácil y divertido.

Mediante éste el alumno a medida que va creciendo, adquiere y madura su psicomotricidad en forma significativa, y al mismo tiempo construye actividades lúdicas que le permitirán una mayor convivencia y socialización grupal, dejando atrás una serie de indiferencias y obstáculos que no le permiten avanzar en su capacidad intelectual.

El juego, pues en sí, es una estrategia que nos permitirá encontrar alternativas de solución a este problema, ya que ocupa un lugar importante en la educación infantil, y que está totalmente demostrado, que es de suma importancia en la primera etapa de la infancia de cada uno de los niños.

Es de mucho valor la participación de los padres de familia para solucionar esta problemática, que nos beneficiará a todos ya que ellos son el principal ejemplo, y suelen ser la imagen de ellos.

Dentro de este proyecto se enumeran cinco capítulos que contienen lo siguiente:

En el primer capítulo se mencionará la ubicación geográfica de la comunidad, así como también, el conocer la importancia de la historia de la misma, haciendo una breve descripción de las viviendas, niveles educativos, oficios a los que se dedican las personas que habitan en la misma.

En el segundo capítulo se describe la importancia del problema, delimitación, justificación, propósitos u objetivos, del tipo de proyecto.

En el tercer capítulo se exponen los fundamentos teóricos de diferentes autores, con diferentes puntos de vista,

En el cuarto capítulo señalo cómo puede este proyecto retomar algunos elementos de la investigación y cuales no; justificando aquellos que no se pueden llevar a cabo ya sea por cuestiones personales, laborales, institucionales o comunitarios. Es decir, justificando las decisiones tomadas de acuerdo a las condiciones reales de la investigación que se llevan a cabo. Así como también muestra la narración que arrojan las actividades que se llevaron a cabo para mejorar la socialización en los niños.

En el quinto y último capítulo están plasmados los logros y avances que se obtuvieron después de haber aplicado las diferentes estrategias que se consideraron en el plan de acción, (evaluación de la alternativa), en el cual describo la evaluación de todo el trabajo de investigación del que se pretende lograr un 90% de eficiencia terminal.

CAPÍTULO 1

CONTEXTUALIZACIÓN

1.1 Haciendo la historia de mi comunidad

“El contexto es un entorno físico o de situación a partir del cual se considera un hecho”. (LAPESA, 1990, pág. 18) El entorno del contexto puede ser físico, algo que se presencié en el momento de un hecho ocurrido o puede ser simbólico, por ejemplo el entorno cultural o histórico.

El Encinal, es una comunidad rural que pertenece al municipio de Abasolo, Guanajuato, este pueblito se encuentra ubicado, al norte con la comunidad de la Mina, al Sur con la comunidad de Ojos de aguas, al este con el Cerro de Otates, y al oeste con la carretera Abasolo-Pastor Ortíz. Cuenta una población de 105 habitantes, la comunidad está a 1,740 metros de altitud sobre el nivel del mar (ver ANEXO 1).

1.2 La vida cotidiana de la comunidad

El Encinal es una comunidad donde se realizan algunas actividades culturales, en la cual, tiene acceso poca población ya que falta fomentar la cultura, para que asista mayor número de personas a los eventos culturales y sociales que se programan en la misma, dentro de las cuales se encuentran los religiosos.

Esto, a su vez repercute en la problemática docente en mayor cultura y mejores empleos de los padres para que los niños tengan acceso a mayores eventos culturales y los padres se involucren en las actividades, tareas e investigaciones de sus hijos y los niños se interesen más en las actividades y proyectos de la escuela para que aprendan a leer, escribir y a comunicarse mejor con sus compañeros y sobre todo se favorezca la socialización.

1.2.1 Aspecto cultural.

Fiestas y tradiciones

El calendario de festividades, se realiza en el mes de Diciembre, en honor a la Santísima Virgen de Guadalupe. Para comenzar con estas festividades se inicia con peregrinaciones de las diferentes comunidades vecinas a visitar la virgen de este lugar, llevando así una imagen del o la santa patrona de la comunidad en que está; también se hacen pequeñas kermes para seguir recabando fondos para el día de la celebración, ya el día de la fiesta se presentan los juegos pirotécnicos, quema de castillos, algunos juegos mecánicos, algunos puestos de comida, etc.

1.2.2 Actividades económicas

Entre sus actividades destacan la elaboración de Tabique, trabajo en el campo, y la crianza de animales domésticos entre ellos: chivos, gallinas, vacas, cerdos, borregos.

Su población en el año 2000 según el Inegi fue de 131 habitantes, a lo que, en la actualidad es de 105 habitantes ya que muchas familias tuvieron que emigrar hacia otras comunidades vecinas, otros estados, pero la mayoría se fueron al país vecino Estados Unidos de América por cuestiones económicas, hay algunos padres de familia que trabajan en la cabecera municipal, que es donde hay algunas fuentes de trabajo y lo más cercano a la comunidad, aproximadamente a 4 o 5 kilómetros de distancia que es lo más cercano las personas que trabajan por consiguiente ha ido bajando la población (ver ANEXO 2).

1.2.3 Actividades políticas

Los partidos políticos que predominan, en la comunidad el Encinal son los siguientes; PAN, PRI, VERDE ECOLOGISTA y teniendo como Presidente electo en la Cabecera Municipal de Abasolo al, **Lic. Samuel Amezola Ceballos** del Partido Acción Nacional (PAN).

1.2.4 Fundación del centro escolar

El Jardín de Niños “Joaquín Baranda”, fundado por el delegado el C. José Morales Ponce en el año de 1993 concluyéndolo en el mismo año y abre sus puertas para el ciclo escolar 1993-1994, las instalaciones del centro escolar se encuentra en la calle principal que lleva por nombre, calle Huanímaro, en la comunidad del Encinal, iniciando con seis alumnos en el primer ciclo escolar, en el segundo siete alumnos, manteniendo un promedio de cinco a siete alumnos hasta la actualidad, en este centro escolar la educación es impartida para los tres grados, desde su fundación hasta la actualidad sigue siendo un grupo multigrado, por la baja población que existe en dicha comunidad.

1.3. Vínculos entre la comunidad y la escuela.

En la comunidad del Encinal se le da prioridad a la educación en todos los niveles, que es lo que los padres consideran la única herencia que les pueden dejar a sus hijos. Mi práctica docente en el contexto escolar está estructurada por los niños y padres de familia en los que se desarrollan en diferentes trabajos, tienen diferentes grados de estudios, la mayoría no concluyeron la educación básica.

Contexto económico. La mayoría de los padres de familia tienen un nivel socioeconómico bajo ya que no tienen un trabajo fijo, hay quienes se dedican a la albañilería y al cuidado de animales bovinos, porcinos y manejo de ganadería aviaría.

1.3.1 Contexto político.

En la cuestión política la mayoría de los padres tiene su opinión personal acerca de algún partido político. Tres partidos son los que cuentan con el voto de la población, dentro de los cuales se encuentra el PAN (Partido de Acción Nacional), PRI (Partido Revolucionario Institucional) y el Verde (Partido Verde Ecologista).

1.3.2 Contexto cultural.

Es una comunidad en donde se realizan algunas actividades culturales, donde tiene acceso poca población ya que falta fomentar la cultura para que asista mayor número de personas a los eventos culturales que se programan en la comunidad. También están las tradiciones religiosas, en las cuales acude poca gente, de igual manera existe mucha riña entre familias.

Esto repercute en la problemática docente que consiste en la intervención social, ya que no se cuenta con esa cultura, los padres involucran a los niños en sus problemas con los demás por lo que se pretende, que interactúen en las actividades, las tareas e investigaciones de sus hijos, los niños se interesen más por el aprovechamiento escolar y así aprendan a convivir y a comunicarse mejor con sus compañeros y además las persona expresen oralmente sus gustos y deseos para que sea un ambiente libre de egoísmos.

La sociedad comunitaria tiene mucho que ver en mi tema de investigación, ya que existen problemas entre algunas familias y desafortunadamente los niños escuchan o se dan cuenta o hay algunas mamás que aconsejan a sus hijos, sobre todo, como: -no te juntes con fulano-, no compartas con nadie lo que traes, si te pegan no te dejes, entre otras. Y desafortunadamente para este caso los niños son la imagen de los papás, por lo tanto los niños manifiestan lo que ven o escuchan como: no prestar o compartir material, agredirse física y verbalmente.

En algunos casos son niños golpeados que lejos de platicar con ellos tienden a los golpes sin preguntar las causas o motivos, o simplemente porque ya le molestó al papá o a la mamá algún detalle. Puede ser que también sean hijos de padres trabajadores y el niño se la pasa en la calle, por lo que empiezan a tener malas juntas o los inducen a que hagan cosas malas, y todo esto por falta de atención y cuidado adecuado que uno como padre debe brindarles a nuestros hijos.

1.4. La institución escolar.

El Jardín de Niños “Joaquín Baranda” se encuentra ubicado en la Comunidad del Encinal. Limita con la colonia Emiliano Zapata al oeste y con la comunidad de Ojos de Aguas al este, el Cerro al sur y la carretera Pastor-Abasolo al Norte.

Es una escuela federal, de organización incompleta, integrada por su servidora Susana Arriaga Duarte, con el puesto de Docente Encargada, su infraestructura consiste en: el patio central, 1 salón de usos múltiples, 2 baños, niños y niñas, 1 resbaladilla, 2 subibajas, 3 columpios, 1 pasamanos, y una cisterna (ver ANEXO 3).

1.4.1 Aula

El aula mide 7 x 8m y cuenta con ventanas, puerta, pizarrón, los espacios del aula están amplios y adaptados para una cantidad predeterminada de niños, así como el poco material didáctico es el adecuado a la edad de los niños que asisten diariamente.

El aula es amplia y ventanas grandes, dando al patio principal, cuenta con mesas y cajas de madera pintadas de colores para colocar el material didáctico, también algunos estantes de color negro; el aula está distribuida por 10 áreas dentro de las cuales están: el área de naturaleza, el área de gráfico plástico, el área de construcción, el de matemáticas, de español, de educación física, de música, de dramatización, de higiene y la biblioteca; en donde los niños tienen acceso a todas estas áreas (ver ANEXOS 4,5 y 6).

Los medios de transporte que prevalece son los burros, bicicletas, y uno que otro vehículo automotriz.

El principal papel de la comunidad escolar, es promover la participación, la colaboración de todos los alumnos y favorecer el logro de los aprendizajes a través del juego creativo.

Organizar contenidos de aprendizajes de manera integrada articulada en torno a problemas o situaciones, se consideran tres fases.

Planeación: surgimiento, elección y planeación general del proyecto

Desarrollo: es importante proporcionar a los niños una variedad de experiencias con diversidad de materiales y técnicas que despierten su interés y creatividad.

Aquí se ve la importancia del juego en los niños para que sea prioridad en preescolar, ya que por medio del juego el niño puede expresarse y comunicar sus sentimientos y deseos.

Y por consiguiente si afecta la Sociedad que los rodea y la falta de atención por parte de los papás. Por lo que considero que tanto influye la familia como la sociedad y posteriormente se ve reflejado en los niños.

1.5. Grupo Escolar.

La capacidad instalada en mi aula es para atender a 30 niños de los cuales atiendo un grupo multigrado de 5 niños, entre ellos hay, 2 niños, y 3 niñas, me intereso por conocer a cada uno de ellos, cuáles son sus características, saber sus datos generales, familiares, características de las viviendas y comunidad, antecedentes prenatales y postnatales, su historia y desarrollo, físico, y características de su conducta, el servicio médico que recibe y la observaciones generales especiales que cada uno pueda tener, para de esta manera conocer los antecedentes físicos, emocionales y de actitudinales.

De acuerdo a los planes y programas actuales se lleva a cabo la planeación que la Secretaría de Educación Pública tiene establecidas para todo el sistema nacional.

Crear un ambiente propicio y estimular la solidaridad para facilitar una mejor organización, mejorar la práctica docente, así como desarrollar acciones, para el aprendizaje y terminar con la realización de las evaluaciones, que existan ciertas

condiciones para favorecer la intervención educativa eficientemente en el aula y una mejor organización del trabajo en la escuela.

La educación preescolar como espacio de socialización y aprendizaje tiene un papel importante en el reconocimiento de las capacidades de los niños. En un ambiente que proporciona seguridad y estímulo para que adquieran valores y actitudes, aprendizajes que desarrollen su personalidad.

CAPÍTULO 2

DIAGNÓSTICO

2.1. La problemática

Trayectoria del docente. Egresé del Instituto Nacional de Ciencias de la Educación José María Morelos (IMCED), de la Ciudad de Morelia, Mich, como Licenciada En Pedagogía, en el año 2005 desde entonces he realizado mi práctica educativa en el nivel Preescolar en el Programa Alternativo de la Secretaria de Educación Pública (SEP), atendiendo a grupos multigrado.

A lo largo de estos años he tenido experiencias muy significativas e importantes con los niños, así como grandes desafíos, los últimos años han sido importantes sobre todo en la actualidad con las nuevos avances en materia de nuevas tecnologías, en la práctica docente se debe de innovar y hacer uso tecnológico, en donde los niños van creciendo con estas innovaciones y la utilizan y saben su uso.

Los cambios obtenidos en mi práctica docente referentes a las actualizaciones que he tenido en los últimos años han sido la participación en cursos de carrera magisterial y algunos talleres, han servido para el enriquecimiento de mi práctica docente. En la actualidad estudio en la U.P.N. adquiero conocimientos nuevos para mejorar mi práctica docente al contrastar lo que estaba haciendo con las materias desarrolladas ahora y el desarrollo de los niños para su enseñanza aprendizaje y así poder mejorar mi quehacer educativo innovándolo para beneficio de los niños preescolares, con los cuales estoy al frente del grupo.

Uno de los requisitos para obtener el título de Licenciada en Educación Preescolar, es realizar un proyecto de investigación, para ello y como producto del esfuerzo y aprovechamiento logrado en el transcurso de la investigación que se realizará en el Jardín de Niños “Joaquín Baranda” de la comunidad del Encinal,

Mpio. De Abasolo, Guanajuato, con un grupo multigrado en los tres niveles y padres de familia durante el ciclo escolar 2015-2016 y su importancia en el juego para lograr una mejor socialización.

Este proyecto es de gran importancia porque en él destaca la problemática así que el desarrollo de la investigación se tratará de solucionar y poder con la innovación de la práctica docente, lograr el avance en la investigación y darle solución, así la comunidad se beneficiará con el proyecto de investigación y efectuarlo en la educación preescolar con los niños, docentes y padres de familia, se aprovechara un mejor aprendizaje.

2.2. Diagnóstico Pedagógico

En el proceso de este diagnóstico es importante especificar la problemática, que impide lograr una educación de calidad, profundizar en la problemática, éste constituye una herramienta principal para lograr nuestros propósitos dentro del nivel preescolar una de las principales finalidades del presente trabajo, es tener un panorama más claro, amplio y consiente sobre la problemática que se da dentro del nivel educativo principalmente en el Preescolar.

En la situación dentro del aula, los problemas encontrados por falta de la socialización entre los niños y las niñas, sus avances y retrocesos que se van teniendo en la participación en diversos juegos, por miedo de planificación de técnicas y estrategias para poder dar solución a esa falta de socialización, como a continuación las cito.

La técnica utilizada primeramente fue la observación, lo que está sucediendo con los niños el por qué no se interesan más en la convivencia sana, en esa socialización. Llevando a cabo la investigación, transformando la práctica docente, elaborar el plan de acción, registrando lo que ocurre, planificando estrategias, recopilar información para favorecer la problemática.

En el diagnóstico pedagógico como un proceso en la aplicación de técnicas específicas me permite llegar a un conocimiento, yo como docente tengo la necesidad de conocer a los niños y orientarlos adecuadamente en las actividades que conforman el aprendizaje, sus logros y dificultades.

El tema propuesto lo considero problema, porque por medio de la observación, he llegado a la conclusión de que la mayoría de los niños no se integran en las actividades planeadas, aun cuando se ha tratado de crear un ambiente favorable para que los niños se interesen más en las actividades lo cual se refleja en la enseñanza aprendizaje en la mayor parte de ellos, la mayoría son niños que no participan colaborativamente, no comparten materiales, y en ocasiones son agresivos por lo que, se les ha informado a los padres de familia la situación que se está presentando en el grupo en general.

Y se les ha dado una lista de juegos para lograr esa socialización en el grupo, esto a su vez se verá reflejado durante todo el ciclo escolar siempre y cuando se cuente con el apoyo por parte de los padres de familia que aceptaron este reto, todo esto influye para que los niños tengan aprendizajes más significativos y puedan interactuar con mayor confianza, apoyándose unos con otros y para que exista esa mejor socialización entre los niños, tanto dentro como fuera del aula.

Se escogieron como técnicas las encuestas con las madres de familia, en donde se logró saber cómo fue el desarrollo del niño desde antes de su nacimiento su interacción con las personas desde su nacimiento, sus condiciones de vida, y costumbres de la comunidad, expresaron las dificultades y el poco interés por socializar con los demás (ver ANEXO 8).

En los jardines de niños actuales, los niños están en constante movimiento, trabajan sobre las mesas, en el piso, al aire libre o en las diferentes áreas de trabajo y dentro del salón de clases, pero sobre todo el uso de distintos materiales manipulables para que el niño desarrolle competencias, es decir habilidades, destrezas y actitudes y aptitudes.

Al estudiar la aplicación de las técnicas de investigación pude percatarme que la problemática que se ha presentado es muy importante para el desarrollo integral del niño, por lo que en la búsqueda de nuevas formas de transmitir y orientar la labor docente en este campo del conocimiento de la lecto-escritura y la construcción de las nociones lógico-matemático del alumno, dentro del medio rural, me di a la tarea de investigar como el niño de preescolar puede entender y comprender estos procesos de enseñanza, consideré al juego como una estrategia o alternativa vital que sea capaz de transformar al niño, encaminándolo hacia un mundo diferente.

Los niños y las niñas no deben estar todo el día pegados a una butaca, es necesario que uno como docente estimule esos saberes que cada niño y cada niña tienen y posee un desarrollo madurativo propio que se debe de respetar.

En la actualidad se encuentran razones suficientes que nos llevan a decir que el niño es un ser con una actividad constante y que una de las características de esta movilidad la manifiesta a través del juego ya que el niño va aprendiendo conforme va experimentando, es un buen observador, creativo, dinámico, con mucho entusiasmo por aprender y que mejor que lo hace por medio del juego que para él es más fácil y divertido.

El alumno a medida que va creciendo, adquiere y madura su psicomotricidad en forma significativa, y al mismo tiempo construye actividades lúdicas que le permitirán una mayor convivencia y socialización grupal, dejando atrás una serie de indiferencias y obstáculos que no le permiten avanzar en su capacidad intelectual.

El juego pues en sí, es una estrategia que nos permitirá encontrar alternativas de solución a este problema. Ya que los niños y niñas no deben de estar todo el tiempo sentados, es necesario que uno como docente estimule la motricidad, cada niño y cada niña tienen un desarrollo madurativo propio que tenemos que respetar. Respecto a la problemática de la socialización podemos aplicar medidas

a corto plazo para superar la problemática ya mencionada que pueden ser las siguientes:

1. Tener un apoyo útil, es decir que los padres de familia apoyen en los trabajos que sean útiles para evitar la falta de socialización.
2. Utilizando algunas fuentes de información para lo necesario a través de entrevistas, libros, internet, etc. Ya que servirán para obtener información necesaria y adecuada a las necesidades que fueran surgiendo durante este proyecto.
3. Realizar actividades dentro y fuera del salón de clases.
4. Apoyo por parte de la docente.
5. Una diversidad de juegos para lograr esa socialización.

Para ello se deberán usar diversos juegos propuestos por los niños, actividades que consideren los padres de familia en conjunto con la docente.

Las fuentes primarias que considero en el grupo y que forman parte de los vivido, será, el estar observando a cada uno de los niños como se va comportando y el cómo va ir evolucionando. Las fuentes secundarias serán basadas en diverso libros referentes al problema expuesto.

2.3 Planteamiento del problema

Para poder dar inicio a la investigación se tiene que tomar en cuenta el aspecto a desarrollar o potencial que se presenta, en este caso el juego para la socialización y cómo le daré solución.

El planteamiento de problema consiste en la exposición del trabajo de investigación en donde se expresa cuáles son las expectativas que definen las características del problema.

Por lo que dentro del nivel preescolar una de las principales finalidades del presente trabajo a nivel laboral, es tener un panorama más claro, amplio y

consiente sobre la problemática que se da dentro de dicho nivel. Por lo que me doy a la búsqueda de nuevas formas de transmitir y orientar la labor docente del maestro en este campo del conocimiento de la lecto-escritura, y concretamente en relación a la construcción de las nociones lógico-matemático del alumno, aprovechando el juego como una estrategia o alternativa vital, que sea capaz de transformar al niño encaminándolo hacia el aprovechamiento educativo.

En la actualidad encontramos razones suficientes que nos llevan a decir que el niño es un ser con una actividad constante, y que una de las características de esta movilidad la manifiesta a través del juego. Mediante éste el alumno a medida que va creciendo, adquiere y madura su psicomotricidad en forma significativa, y al mismo tiempo construye a través de actitudes lúdicas que le permitirán una mayor convivencia y socialización grupal, dejando atrás todos los obstáculos que no le permitan tener un mejor rendimiento escolar. El juego pues, en sí es una estrategia que nos permitirá encontrar alternativas de solución a este problema.

Para Rojas Soriano el “Planteamiento del problema significa exponer los aspectos, elementos, relaciones del problema que se estudia, para llegar a obtener una comprensión más clara y precisa de diversas condiciones” (UPN, 2009, págs. 11,12) por lo tanto analizando mi problemática esta podría quedar de la siguiente manera: ¿Podrá el juego aplicarse cómo una estrategia didáctica para favorecer la socialización en los niños de preescolar?

Con esto nos podemos dar cuenta que influyen diversos factores dentro de la solución del problema y que es necesario tomarlos de manera clara para así formar una perspectiva o decisión de lo que se puede hacer. Es así como propongo el planteamiento de mi investigación en el cual, se llevarán a cabo las actividades programadas en este proyecto con las características propias del proyecto de Acción Docente.

2.4 Delimitación

“la delimitación del problema es el proceso que permite concentrar el objetivo del estudio hasta llegar a precisarlo de acuerdo a los aspectos, relaciones y elementos del grupo o comunidad en el que se pretende indagar considerando su ubicación” (PANZA, 1994, pág. 14)

La alternativa de innovación se llevará a cabo en el Jardín de Niños “Joaquín Baranda” con clave 11DJN3646W, con un grupo Multigrado, del ciclo escolar 2015-2016 en la comunidad del Encinal, Municipio de Abasolo Gto. Al observar a mi grupo, hice una evaluación diagnóstica inicial detectando algunos problemas que considero son muy importantes, y el que más noté y que entiendo como prioridad por la dimensión y sus implicaciones, es la falta de integración del grupo, al igual que la agresión física y la socialización, por lo que considero que el juego es una de las bases para cambiar esas actitudes entre los niños.

El juego creativo, según estudios realizados puede favorecer la integración del grupo en función de unirlos para trabajar en común y de manera cordial.

A continuación menciono algunas características que tiene el niño de preescolar, con el fin de precisar el recorrido, y etapas de desarrollo por los que el alumno pasa:

A la edad de 4 años ingresa regularmente al Preescolar, edad en la cual presenta características intelectuales y biológicas que le permitan interactuar con el medio ambiente social y todo lo que le rodea. Esta etapa se considera muy importante porque el niño manifiesta mucha habilidad para la adquisición de conocimientos, cambios significativos en su forma de pensar, en sus relaciones afectivas, en su forma de hablar, en su forma de relacionarse con los demás, para obedecer órdenes y manifiesta más identidad propia.

Otras características que vi en el niño fueron: inquietud, aburrimiento, irresponsabilidad, egoísmo, individualismo, agresividad, falta de coordinación motriz y corporal.

El presente trabajo se llevará cabo en un grupo multigrado del nivel Preescolar de la Escuela Joaquín Baranda, turno Matutino en el Ciclo Escolar 2015-2016. Con 5 niños; 3 niñas y 2 niños.

Se realizará en función de un proyecto de innovación Docente, de tipo Acción Docente.

Tomando las referencias teóricas pedagógicas de diferentes autores: Piaget, Vigotsky, teorías del constructivismo, los cuales son un apoyo para auxiliar a comprender y conocer más. La educación en sus diversas modalidades y niveles ha sido desarrollada con un ideal central de desarrollar al hombre íntegro en un ambiente de armonía. Los problemas a los que se enfrenta la sociedad para dar a los pequeños una verdadera educación armónica deben empezar por la familia.

2.5 Justificación

El motivo de esta investigación es principalmente realizar juegos con los niños para resolver el problema que se ha observado en el nivel preescolar. Conocer las causas que lo provocan y las consecuencias que contraen para el desarrollo de una mejor enseñanza y aprendizaje en el alumno.

Es importante destacar la función que tiene el juego para la solución de un buen aprendizaje, con actividades que logren motivar al alumno, por medio de él se alientan sus emociones e inquietudes, que aprenda lo referente a las relaciones especiales que existen en su entorno, coordinando también los movimientos bilaterales del cuerpo humano. Todo esto es de gran responsabilidad para maestros, ya que de ellos depende una mayor parte de su desarrollo físico, intelectual y social de los alumnos.

Elegí este tema pensando en la importancia que tiene el juego para la solución de la falta de socialización, siendo que en este aspecto es importante e imprescindible combatirlo para llegar a un buen término en el proceso de desarrollo psicomotor del alumno; por medio de él se alimentan sus emociones e

inquietudes, aprenden lo referente a las relaciones especiales que existen en su entorno, coordinando también los movimientos bilaterales del cuerpo humano.

2.6 Objetivos

(Objetivo general)

1. Realizar juegos estratégicos que propicien el interés del niño para obtener una mejor socialización grupal.

(Objetivos específicos)

1. Estimular en los alumnos la creatividad a través del juego para una interacción entre iguales y de grupo.
2. Lograr un mejor desempeño al trabajar en grupo cordialmente.

2.7 Elección del tipo de proyecto

Tener en cuenta el centro del problema es saber cómo innovando alcanzar los objetivos propuestos y tener flexibilidad en el proyecto.

Al innovar la enseñanza por medio del juego favorecemos la socialización en los niños, La elección del proyecto, pretende en su desarrollo favorecer y solucionar la problemática encontrada en el aula con los alumnos.

“Las innovaciones deben ser inventadas planificadas, instauradas y aplicadas de tal manera que las prácticas pedagógicas se adapten mejor a los movedizos objetivos y a las normas cambiantes de la enseñanza.” (UPN, 2009, pág. 52)

Motiva que los maestros establecen condiciones para innovar las prácticas. Los niños resuelven los problemas en forma espontánea y creativa, no hay patrones preestablecidos de cómo resolverlos, como postulan algunas teorías innovadoras, de autores como Jean Piaget y Vigotsky.

“El niño ingresa en el jardín, se sigue sistemas educativos que promueven la creatividad del niño por medio de juegos, canciones, actividades manuales relación con sus compañeros etc.” (UPN, 2009, pág. 53)

Prever el desarrollo de la investigación planear cuando podemos hacer cambios o cuando no. Tener en cuenta los cambios que afecten el proceso, las dificultades que se presentan con variantes y modalidades que son las que hay que tomar en cuenta para adecuar los avances de investigación. El propósito es dar respuesta al problema significativo de nuestra docencia y desarrollarnos profesionalmente.

Dentro de la investigación se encuentran tres tipos de proyecto los cuales se mencionarán a continuación, y se describirán sus principales características de cada uno de ellos, como son:

2.7.1 El proyecto de intervención pedagógica.

El objetivo de este proyecto es la relación del proceso de conocimiento con los contenidos escolares y la elección de elementos teórico-metodológicos, e instrumentales para apoyar el desarrollo del proyecto superar obstáculos y transformar e innovar la práctica docente en la organización y desarrollo de los contenidos de aprendizaje, elementos teóricos e involucrar a la comunidad en las relaciones del proceso educativo y de formación donde se vinculan los conocimientos, valores, habilidades, formar y disentir relacionándose lógicamente en el desarrollo y aprendizaje y llevar a la práctica una innovación educativa.

Se destacan las relaciones que se establecen entre el proceso de formación de cada maestro y de superar algunos de los problemas en su práctica docente como contenido (español, escritura, lenguaje, seriación y conteo).

Todo proyecto de intervención pedagógica debe considerar la posibilidad de transformación de la práctica docente conceptualizando al maestro como formador y no solo como un hacedor.

Este proyecto debe contribuir al dar claridad de las tareas profesionales de los maestros en servicio mediante la incorporación de elementos teóricos metodológicos e instrumentales que sean lo más pertinente para la realización de tareas.

Debe plantearse esta investigación dentro y fuera de la escuela, con la intención de que el maestro articule sus saberes y conocimientos generados en el proceso interno y singular de su labor profesional.

Este tiene como objetivo el conocimiento de problemas delimitados y conceptualizados, pero lo es también, la actuación de los sujetos, en el proceso de su evaluación y del cambio que pueda derivarse de ella.

2.7.2 Proyecto de acción docente

Se refiere a algún problema que obstaculice la práctica docente, pero que no esté dentro de los contenidos como puede ser indisciplina, deserción, valores, lo que no me permita desarrollar mis clases.

Este proyecto nos permite pasar de la problematización de nuestro hacer cotidiano, a la construcción de una alternativa crítica de cambio que permita ofrecer respuestas de calidad al problema. Este problema pretende con su desarrollo favorecer la formación tanto de los alumnos de preescolar o de primaria a quien va dirigido.

Este proyecto es de acción docente, porque surge de la práctica y es pensado para esa misma práctica, ya que este exige desarrollar la alternativa en la acción docente de la práctica.

2.7.3 Proyecto de gestión escolar

Se refiere al conjunto de acciones realizadas por el colectivo escolar orientado a mejorar la organización de las iniciativas, los esfuerzos, los recursos y los

espacios escolares con el propósito de crear un marco que permita el logro de los propósitos educativos con criterios de calidad educativa y profesional.

Este proyecto consiste en un primer momento la problemática principal del orden institucional que se pretende solucionar y en momentos posteriores: que la práctica institucional se pretenden modificar para lograr el orden institucional del proyecto, cómo se pretende realizar las transformaciones, con qué estrategia, en qué tiempo, quiénes participan y con qué nivel de implicación, así como los recursos a utilizar.

Este proyecto tiene como propósito fundamental que el profesor alumno construyan una estrategia de trabajo para resolver la problemática planteada deberá señalar que hacer, para qué, dónde, cuándo, cómo, con quien y quienes son los implicados.

2.7.4 El proyecto correspondiente

Mi trabajo de investigación se relaciona con el proyecto de acción docente ya que trata sobre el juego como estrategia didáctica para favorecer la socialización y como esto repercute en la falta de integración del grupo en los niños de preescolar, por lo que este problema obstaculiza mi práctica docente, ya que en ocasiones no se puede desarrollar las actividades como se tenían planeadas, estas actividades se planifican con la intención de que se puedan desarrollar de manera individual o colectivamente, las relaciones sociales que se dan en los niños carecen de una buena integración con el grupo y todo porque no les gusta convivir y participar entre ellos mismos, al ser la mayoría muy individualistas y no querer compartir el material didáctico o de juego, por lo que se pretende con la aplicación de este proyecto se pueda llegar a:

- Conocer y comprender el problema de la práctica docente.
- Proponer una alternativa, que considere las condiciones en que se encuentran los alumnos.

- Dar a conocer estrategias de acción mediante la cual se desarrollen alternativas para una mayor integración y por consiguiente una mejor convivencia social.
- Lograr que los niños se integren en los juegos de socialización y convivencia.
- Que los alumnos lleguen a tener una mayor atención al dar a conocer un tema en general.

Al realizar las actividades anteriores se tiene conciencia de que la práctica docente es muy importante para las relaciones sociales entre maestro y alumno, así como entre alumno y alumno; por lo que este trabajo contará con el apoyo de las teorías de Lev Vigotsky donde nos menciona que el aprendizaje del niño tiene sus bases en las relaciones sociales, al igual que Jean Piaget, ya que nos dice que la psicología juega un papel fundamental en el desarrollo del ser humano, todo esto basado en los estadios de la madurez cognitiva.

CAPÍTULO 3

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1 Conceptualización

El proyecto de mi investigación requiere precisar un tipo de enfoque en el cual se busque determinar la calidad, la cantidad y los conceptos pertinentes de cualquier investigación social. Los conceptos cualitativos y cuantitativos están interrelacionados, lo que es definido como un proceso metódico y sistematizado dirigido a la solución de una problemática, mediante la producción de conocimientos innovadores los cuales contribuyen a dar respuesta a la temática de mi investigación.

De acuerdo al conocimiento de lo cualitativo se refiere a la calidad del contenido en la investigación; estos conceptos deben ser pertinentes y adecuados a las características del proyecto. De la misma manera lo cuantitativo se refiere a la cantidad de números que nos indican una relación, una comparación, un porcentaje o una estadística, que permita identificar desde la problemática hasta la ejecución de la alternativa de innovación.

Mi propuesta de investigación está “cargada” hacia lo cualitativo porque las actividades propuestas permiten la inducción y situaciones en las que el conocimiento es obtenido por un proceso sistemático

El proyecto de trabajo tiene sus bases en el enfoque cualitativo porque éste nos dice que la metodología cualitativa “tiene como objetivo la descripción de las cualidades de un fenómeno”. (MENDOZA, 2006, pág. 1)

Esta metodología busca descubrir tantas cualidades como sea posible, por lo que para llegar a conocer estas cualidades el trabajo estará apoyado en la estrategia del juego.

3.2 ¿Qué es el juego?

El juego se considera como el: “ejercicio de cualquiera de las formas típicas de conducta de una especie determinada sin referencia específica a las necesidades orgánicas.” (HOWARD, 1998, pág. 193)

El juego es una posibilidad de hacer que, en forma espontánea los niños sean inmensamente creadores a partir de sus movimientos interiores, es un escenario que ellos construyen para su auto-expresión por medio de la imaginación, la especulación, la indagación. Por medio del juego los niños fortalecen su creatividad, imaginación e indiferencia, desarrollan una actitud espontánea, comprensiva, abierta, estimula inmediatamente la capacidad de los niños para jugar. El juego posee una gran importancia en la vida de los niños, no solo en el desarrollo psicomotor, sino también para su creatividad, en su aspecto constructivista y socio constructivista, los niños aprenden jugando y así es mucho más fácil entender las cosas que se le puedan presentar en la vida.

Gracias al juego, el niño puede reducir las consecuencias de sus errores (exploración) superar los límites de la realidad (imaginación, simbolización, socialización), proyectar su mundo interior y mostrar su forma de ser (creatividad, espontaneidad), divertirse, incorporar modelos y normas (asimilación) y desarrollar su personalidad.

Para Cañal, “el juego es una actividad que se utiliza para la diversión y disfrute de los participantes por muy pequeños o grandes que pudieran ser” (CAÑAL, 2010, pág. 48) por lo que considero que el juego es sinónimo de diversión, recreación, pero el niño también juega para descubrir, conocer a los demás (socialización) y que conozca su entorno.

Por lo anterior el juego, puede considerarse como una actividad que no tiene un fin distinto de sí mismo. Baldwin llamó al juego actividad autotélica. El juego es por lo tanto, el ejercicio de actividades desinteresadas, el placer del juego está constituido por la satisfacción misma de jugar, excepto en el caso de las llamadas actividades apreciativas, desarrolladas por los adultos, los cuales tienen caracteres de juego. La realidad que expresamos con la palabra juego es muy heterogénea, porque comprende desde los movimientos del niño, agitando su sonaja, hasta las complicadas actividades del deporte. Por todo lo anterior, el juego cumple la importante misión de ser un inconsciente curso preliminar autodidáctico para futuras actividades más difíciles.

El juego es considerado por los psicólogos como una actividad espontánea y libre, parece totalmente contrario a la labor escolar, en la cual predominan actividades sistemáticas, intencionadas y serias.

Actividad lógica que comparte un fin en sí misma, con independencia de que en ocasiones se realice por un motivo extrínseco, como características del juego comúnmente aceptadas por todos, se pueden señalar las siguientes: “es placentero, espontáneo y voluntario, tiene un fin en sí mismo, exige la participación activa de quien juega y guarda ciertas relaciones con actividades que no son propiamente del juego”. (GARCÍA, 2004, pág. 543)

En relación con lo citado el juego es un medio de expresión, instrumento de conocimiento de socialización, regulador, compensador de la afectividad y colaborador en el desarrollo de las estructuras del pensamiento; “en pocas palabras, es un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad”. (DICCIONARIO, 1995, pág. 824)

Finalmente otra definición acerca del juego, lo concibe como una actividad natural, espontánea y esencial en el ser humano, se apoya en el movimiento; satisface intereses y produce cambios placenteros en los estados anímicos. “Su valor se le ha conocido a través del tiempo por el afecto formativo que produce toda la vida,

además de ser factor apreciable para el mejor desarrollo de las facultades físicas y psicológicas". (ZAPATA, Junio 1971, pág. 37)

3.3 Características del juego

Cuando se piensa en niños, se piensa muchas veces en juegos que este a su vez invade el patrón de vida de los niños desde la primera infancia hasta el final de la niñez. El juego puede ser serio, acaparaste, agotador. Pero el juego puede ser también soso. Algunos juegos están estructurados y son un rito que se realiza de manera semejante por muchos niños a través de generaciones. Otros juegos son creaciones personales de un solo niño. El juego puede ser una actividad de grupo o una actividad personal. Puede desarrollar las capacidades intelectuales, sociales o emocionales, puede ser fuente de placer o de disgusto. El hecho de que las actividades sean diversas como manejar lodo, caminar solamente sobre un pie, hacer pompas de jabón o supuestamente apagar un incendio, se puede clasificar como juego, ya que se plantea una intrigante pregunta: ¿Qué es lo que estas conductas tienen en común?

3.4 Tipos de juegos

Así como existen distintas teorías psicológicas, también hay varios tipos de juegos, de los que se explicarán los más sobresalientes. El juego es un beneficio para el desarrollo psicomotriz del participante logrando que sea hábil, perspicaz, ligero y fuerte. Otro punto importante son las áreas para el juego, las que se clasifican en internas y externas. La primera se refiere a lugares fuera, que están al aire libre como pueden ser el patio, un jardín, un terreno plano y sin obstáculos para asegurar que los niños no sufren algún accidente. La segunda nos dice que son los espacios que están cubiertos o tapados y hasta cercados, como es una bodega, un aula o un gimnasio.

También en los tipos o clases de juego se toma en cuenta la etapa o edad para jugar, como a un niño de primaria no le podemos aplicar los mismos juegos que a

los niños de preescolar, ya que no se encuentra en el mismo nivel de formación, por lo que a continuación se explican algunos juegos para los niños.

3.4.1 El juego sensoriomotriz

La primera forma de juego es la manipulación sensorio-motriz, tan pronto como las actividades de movimientos que caen bajo el control del niño, las comienza a usar y a explorar en forma de juego. El juego sensorio motriz de los primeros 6 meses puede ser chuparse el dedo, poner primero una mano y luego la otra frente a los ojos, o pateando con energía los costados del corral o de la cuna. La actividad sensorio-motriz sigue siendo juego a través de toda la infancia y de toda la vida. El placer de la actividad física y del deporte, viene tanto de gozar las experiencias sensoriales como las reglas del juego de la competencia. Andar en bicicleta, correr, patinar, jugar al sube y baja, nadar, son formas complejas de juego sensorio-motriz.

Una de las funciones del juego sensorio motriz a la que se le ha prestado mayor atención, en su uso como método de exploración de todas las cosas nuevas. A partir de los 8, 10 y 11 meses, el niño comienza a explorar, a manipular y a jugar con juguetes que hacen ruido, que son flexibles y que se pueden aplastar, ya que estas características le permiten tener al niño una retroalimentación de la manipulación del ejercicio sobre los juguetes.

Switziky, Haywood e Isett presentaron a niños de 2 a 7 años, objetivos con distintos grados de complejidad en sus formas. Observaron la exploración que los niños hicieron de ellos con la vista o con las manos y también observaron cómo los niños jugaban con ellos, su descripción de juego es:

La manipulación rítmica del objeto, como tomarlo, doblarlo, rodarlo, brincarle encima o arrojarlo. El uso del objeto representa con él algo diferente de lo que es, como una pistola, un globo o un animal (HOWARD, 1998, pág. 193).

El juego sensorio motriz sigue siendo juego a través de toda la infancia y de toda la vida, es un placer de la actividad física y del deporte, viene tanto de gozar de las experiencias sensoriales como de las reglas del juego, es de la competencia. Esto aparece apoyar la opinión de Piaget que afirma que el juego tiene mucho más un sentido de asimilación que de acomodación. La complejidad del estímulo puede estimular interés y curiosidad, pero no necesariamente se integra con facilidad en el repertorio de conducta del niño. Los cambios en la capacidad que el niño tiene para clasificar y simbolizar son los que provocan el inicio de nuevas formas de juego.

3.4.2. Fantasías y juegos simbólicos

Las fantasías son recursos internos que el niño tiene para adaptarse a lo que el medio le va presentando. Es por eso que existen tres funciones de juego simbólico. Primero, el juego simbólico le ofrece al niño un medio para asimilar a los esquemas ya conocidos, a experiencias nuevas o diferentes por ejemplo, reconocer el trabajo de la mamá una vez que compartieron la experiencia de barrer y que otro ensucie inmediatamente.

En segundo lugar, el juego simbólico permite la expresión de emociones hechas bajo control. En las emociones su objeto es la persona que la está sintiendo se disfrazaron con el simbolismo. En el último lugar, el juego simbólico es un modo integral de resolver problemas de sentir, de aprender o dominar, de experimentar nuevos papeles. Del mismo modo que el juego sensorio motriz, el juego simbólico es el fenómeno que se puede identificar a través de las generaciones y a través de las culturas. El principal centro del juego simbólico, es el símbolo. Esta es una de las razones por lo que el niño expresa su estado de ánimo, goza tanto en los juegos simbólicos. Los símbolos son los objetos o las imágenes que tienen varios

significados. Por ejemplo, cuando un objeto inanimado como una muñeca, una botella o una calabaza se torna, por la imaginación del niño, para él es un símbolo, la interrelación con la muñeca tiene para el niño más sentido que el simple nivel de conocimiento.

Piaget refiere que al menos hay tres grupos de símbolos que están ligados con sentimientos personales profundos; primero, los símbolos relacionados con el cuerpo del niño, segundo, los símbolos relacionados con los padres y con los sentimientos familiares, y por último, los símbolos relacionados con el nacimiento de los bebés.

La intensidad de energía que el niño despliega cuando juega alrededor de estos temas indican la importancia que tienen los esfuerzos que hace el niño para integrar los temas básicos de su origen de la autoestima y de las relaciones con las que son importantes. Según Rosen, el juego simbólico ayuda a un mejor funcionamiento social y cognoscitivo.

3.4.3 Los juegos con reglas

Los juegos con reglas, son los únicos que se prolongan hasta la edad adulta. Las mismas reglas, van dando al juego una dimensión social, ya que proporcionan límites convencionales, consecuencias y premisas para las acciones. Las reglas dan la estructura al juego y aumentan el reto. Se puede decir que las reglas del juego son las coacciones de la realidad que el jugador acepta tener.

Sutton-Smith define que el juego formal como el ejercicio de sistemas voluntarias de control, en el que se da una confrontación de fuerzas, determinadas por unas reglas para producir un resultado no equilibrado. En esta definición hace resaltar cinco aspectos del juego formal que son importantes para la involucración psicológica del niño que juega.

- El juego es voluntario.

- Hay una confrontación de fuerzas. Esto significa que todos los jugadores tienen ciertas posibilidades, y que el resultado es imprescindible.
- El juego se determina por reglas. Aunque los niños pequeños juegan muchas veces sin que les importe las reglas, en el momento en que estas se entienden comienza a ser la parte fundamental del juego.
- Los juegos formales tienen ganadores y perdedores.
- Se supone que el jugador juega para provocar ese equilibrio. Una parte de la energía gastada en el juego es por la posibilidad de ser un vencedor. (GARCIA, pág. 543)

Estos juegos de segunda infancia son la forma más transitoria, es un modo muy cómodo de establecer relaciones sociales. Los niños y los adultos lo usan para reunirse con otras personas y aunque la reunión social no forma parte de las reglas de el en sí, es uno de los motivos por los que se juega. Cada una de las tres formas de jugar; el juego sensorio motriz, el juego simbólico y el juego con reglas, tienen sus formas específicas de satisfacción. En contra de los que Piaget menciona que estas distintas formas se van sucediendo en la medida en que el niño se hace más competente cognoscitivamente, parece ser que cada forma tiene su propia independencia y evolución.

3.4.4 Juego de imitación

Para Groos, consiste en puros movimientos, crean un mundo de ficción o reproducen la realidad a través de una construcción, este juego está muy ligado al desarrollo de la vida del niño para su vida futura.

3.4.5 Juego de imitación directa

Para Querat un juego de imitación directa, ayuda a estimular la interacción social, consiste en la imitación de situaciones reales y a la vez se vale de la imaginación de escenas nuevas.

3.4.6 Juego Individual

Sterm nos dice “que el juego individual, juegos motores que consisten en los movimientos que los niños tienen con su cuerpo” (STERM, pág. 29), el manejo de estas actividades le refuerza no solo la motricidad sino también su creatividad.

3.5 El juego y los juguetes

Estos son dos elementos indispensables para que el niño se desarrolle totalmente ya que los juegos y juguetes le ofrecen la posibilidad de aumentar y mejorar su comunicación con los demás compañeros, también que los movimientos de su cuerpo sea más coordinado, e incluso que su cuerpo y mente se desarrollen en forma equitativa.

El juego y los juguetes no a todas las edades son los mismos, pues cada etapa requiere de ciertos juegos y juguetes, como en seguida se menciona:

- De la edad de 0-2 meses se recomiendan los juguetes que se le puedan colocar en la cuna del pequeño (sonajas, móviles, campanas, hilos) además si la mamá le ayuda enseñándolo como se juega, el niño aprende más rápido.
- De 3-4 meses de edad los juguetes más adecuados para el niño son los aros, llaves de goma para moverlos o tirar de ellos para ambos lados. A esta edad al niño le encanta tomar con sus manos todo lo que esté a su alcance aunque no sepa que es.
- De los 4-6 meses el material y objetos que más le llaman la atención son bloques de madera, mirarse al espejo, con estos va fomentando su “yo” y aprende a formar o desformar y con ello se divierte.
- De 7-8 meses juega con pelotas grandes y pequeñas, con juguetes de resortes que saltan o se mueven.

- A la edad de 10 meses juega con cajas de cartón grandes, pequeñas y medianas, con bloques de todos tamaños, distinguiendo las formas y longitudes.
- De un año de edad el niño juega con juguetes que compara con la realidad que le rodea (un teléfono, muñecas) mismos que le benefician en el desarrollo del lenguaje y de la comunicación.

Por otro lado debemos de tomar en cuenta, que no todos los juegos son del todo sanos para los niños, puede ser que algunos los puedan lastimar o causar otro daño, por ello se les recomienda a los papás que observen el juego que esté usando el niño y sobre todo de acuerdo a su edad.

3.6 Fundamento psicológico

Sin menoscabo de duda tenemos por cierto que la psicología juega un papel importantísimo en el desarrollo del ser humano, de ahí que se considere de relevante importancia el conocer aspectos básicos del contenido que la psicología pone a disposición. Por lo que en este apartado mencionaremos las etapas de desarrollo psico-evolutivo basada en la fundamentación psicológica del ser humano, según Jean Piaget en su teoría psicogenética y obedeciendo a su clasificación nos dice que la primera etapa se llama:

3.6.1 Sensorio-motriz

Comprende de los 0 a los 18 meses de vida del niño y nos menciona “desde su nacimiento el niño cuenta con un aprendizaje, el cual parte de los reflejos como único medio de comunicación, conocimiento y expresión, a este aprendizaje se le llama conocimiento innato” (PIAGET J. , 1991, págs. 32-36).

En esta etapa el niño aun reacciona de manera inconsciente, olvida fácilmente los objetos con los que juega, haciendo más énfasis en los sonidos que perciben sus sentidos, asimilando con ello experiencias sensoriales.

Como dice Jean Piaget el niño no logra ser asimilado, es decir, no despierta el aprendizaje que le permita procesar y retener la información recopilada debido a su corta edad.

3.6.2 Etapa preoperacional

Dentro de esta etapa el niño de 2 a 7 años, ha dejado atrás por completo, la noción que anteriormente tenía, es decir dejó atrás los reflejos y todas sus experiencias para dar paso a otra nueva etapa de aprendizaje el cual forzará y aclarará todas esas dudas generadas dentro de la etapa anterior.

En esta etapa la capacidad mental y física del niño ya ha tomado un realce más elevado, aquí el infante ya distingue lo que significa cada cosa, no utiliza la misma palabra para nombrar todos los objetos, ya conoce el nombre de cada uno y además lo comprende (PIAGET J. , 1991, págs. 56-57).

Como dice Jean Piaget, este periodo se caracteriza por la aparición de acciones internalizadas que llega al punto de considerarla como parte integral de su personalidad.

En este momento de vida de los infantes el conocimiento adquirido, ya no es la forma inconsciente, sino que gran parte de lo que conoce el individuo ya lo logra determinar para posteriormente llegar a asimilarlo. A esta edad el niño se ha apropiado de conocimientos fundamentales para su desarrollo dentro de su contexto, ya que se pasa del sincretismo a la asimilación de ciertos aprendizajes, el educando de esta edad ya ha adquirido la capacidad de selección debido a que todo lo que le rodea ya no sólo son objetos, ha logrado llamar y clasificar cada cosa por su nombre (PIAGET J. , 1991, pág. 62).

Esto es por la manera que va comprendiendo y conociendo el aprendizaje, de una forma primeramente de reflejos inconscientes y dar paso a la asimilación de esos aprendizajes logrando agruparlos y no dejarse llevar inconscientemente por los sonidos que percibe a través de los órganos de sus sentidos.

Pero cabe señalar que toda vía no llega al logro de los aprendizajes concretos, sino que estarán en modificación a través de su constante intervención del contexto social que lo rodea.

De esta forma el niño pasa de una etapa a otra donde poco a poco sus expectativas crecen y se pregunta el ¿por qué? de las mismas.

3.6.3 Etapa de Operaciones Concretas

El niño de (7 a 11 años) ha llegado a uno de los puntos más importantes de todo aprendizaje, esto porque ya cuenta con fundamentos que le permiten ver y experimentar las cosas de otra manera. En esta etapa el individuo ha logrado adquirir conocimientos y aprendizajes; a estas alturas el niño ya toma como punto de referencia sus experiencias acerca de lo que conoce, del objetivo de estudio, es decir, que ya ha pasado la etapa de la asimilación en donde recibía los aprendizajes, sin preguntar el porqué de ellos y, pasa a una nueva etapa en el cual marca un cambio benéfico para el infante.

Este cambio consiste, no solamente en la asimilación como lo menciona Jean Piaget sino el porqué de ellos, y no se deja llevar solo por lo que dicen ahora, es necesario que el niño ejecute y precise lo que se quiere que aprenda, para poder realizar la acomodación de los aprendizajes.

3.6.4 Etapa de operaciones formales

A estas alturas el individuo que se encuentra en la etapa Operaciones Formales comprende de los (11 a 15 años), ha logrado adueñarse de un aprendizaje completo, al momento de estar recibiendo los conocimientos logran formularse criterios que para él se construyen.

Es donde el niño se formula la hipótesis para tratar de dar solución a las cosas que experimentan ya no solamente se pregunta por qué sino que

ahora experimenta y comprueba al objeto de estudio (UPN, 2009, pág. 118).

En el transcurso de la cuarta etapa (operaciones formales), el niño será capaz de ir más allá de la experiencia sensorial inmediata y de pensar de forma abstracta o sea, de cumplir operaciones y de elaborar esquemas de orden superior, es decir, hipótesis predictivas generales o leyes. De esta manera le permite al individuo, reaccionar ante las reacciones externas introduciendo unas modificaciones en su organización que aseguren un equilibrio mejor, es decir, que le permitan anticipar y compensar un número cada vez mayor de modificaciones.

El desarrollo intelectual consistirá precisamente en la construcción de mecanismos reguladores que aseguren formas de equilibrio cada vez más móviles, estables y capaces de compensar un número creciente. En los niveles superiores de desarrollo intelectual en el estadio de las operaciones formales, los mecanismos reguladores son de tal naturaleza que permiten no sólo compensar las perturbaciones reales, sino incluso anticipar y compensar perturbaciones posibles, lo que traduce obviamente en equilibrios mucho más estables.

La equilibración actúa según Piaget, como un verdadero motor de desarrollo. El sistema cognitivo de los seres humanos participa en la tendencia de todos los organismos vivos a reestablecer el equilibrio perdido o autorregulación. Por lo que se considera que los niños de preescolar se encuentran en la etapa preoperacional puesto que el niño se encuentra en la “edad del por qué”, lo cual implica una mayor necesidad de contacto y comunicación. Aparecen como aproximación a un pensamiento más correcto. Son oscilaciones del pensamiento. El niño piensa sobre lo que percibe pero no supera lo percibido. El niño es capaz de tener en cuenta todos los aspectos de una situación o no puede coordinarlos todos a la vez.

El niño preoperacional todavía se enfoca en situaciones sucesivas sin enlace, es decir, no puede comprender la transformación de un estado a otro; no comprende el cambio. Por ejemplo, no entiende que es un “vaso”.

Acción más que abstracción. El niño preoperacional piensa y aprende mediante un despliegue de secuencias de la realidad, tal como lo haría si estuviese actuando realmente. Resultado de ello es su excesivo realismo, que atribuye a los sueños y a las obligaciones morales.

Egocentrismo. El niño no puede asumir el papel de otras personas. Esto es causado por la incapacidad para tratar simultáneamente varios aspectos de una situación.

El proceso de socialización en esta etapa, es un proceso mediante el cual el niño adquiere las conductas, creencias y estándares que tienen valor para su familia y grupo cultural al que pertenece.

3.7 Fundamento pedagógico

En cuanto a la fundamentación pedagógica según H. Wallon el juego es una actividad particularmente propia del niño, manifestando los juegos estructuralmente funcionales, luego aparecen los juegos de ficción, de adquisición y elaboración.

En los juegos de ficción, juega con muñecas, montar en un palo como si se tratara de un caballo.

En los juegos de adquisición en el niño es todos ojos y oídos; mira, escucha, hace esfuerzos por percibir y comprender cosas y seres.

En los juegos de elaboración en el niño se complace en reunir, hacer combinaciones, modificaciones, transformarlos y crear otros nuevos.

Para el adulto, el juego fundamental es un reposo y por ello se oponen a esta actividad que es el trabajo. Pero este contraste no se puede presentar en el niño que todavía no trabaja y para quien toda su actividad se concentra en el juego.

El juego no es aquello que demandaría poco o ningún esfuerzo en comparación con el trabajo cotidiano pues puede suceder que el juego demande liberar cantidades mucho mayores de energía que las requeridas para una tarea obligatoria, como por ejemplo algunas competencias deportivas, etc. (DICCIONARIO, 1995, pág. 95).

3.8 Fundamento sociológico

El juego según Heller, realiza un análisis de juego desde tres perspectivas:

1. Juego de pura fantasía.
2. Juega mimético.
3. Juegos regulados.

Héller considera el juego como un tipo de acción directa y verbal el cual no entra en reproducción social. Además marca un aspecto común y esencial de todo juego es el desarrollo y moviliza capacidades humanas, sin ninguna consecuencia.

Es decir, que a lo que juegan los niños no trae consecuencias de ningún tipo, ejemplo: si en un grupo de niños está jugando a la guerra y usa armas de juguete con las cuales mata a sus contrincantes, según ellos, pero en realidad no hay muertes, porque solo es un juego no trae consecuencias y por la falta de consecuencias la moral del juego es completamente distinta a la moral de la vida real y que la única moral de juego se basa en las reglas que se deben seguir y eso sí existen reglas, porque hay juegos en los cuales son necesarias las reglas.

Mediante el juego se pueden poner en movimiento todas las facultades humanas porque se distinguen por las capacidades que se ponen en movimiento, poniéndose en acción todas sus destrezas y habilidades en las cuales el juego puede ser lógico y asociación de adivinanzas de sagacidad, en la gallinita ciega, de la fantasía en las imitaciones de trabajo y profesiones, que la realidad es

sustituida por una realidad imaginaria y que se vive en un mundo inventado y autónomo.

Se distinguen tres grandes grupos:

3.8.1 Los juegos de pura fantasía

Se considera de fantasía porque los niños le dan vida a sus juguetes o construcciones, por ejemplo: una niña que cuida y viste a su muñeca y un niño que construye un castillo con piezas, en la niña representa un bebé recién nacido y en el niño un castillo real y se lo imagina por dentro.

3.8.2 Los juegos miméticos

En este juego se presentan fenómenos de la vida cotidiana menos desarrollados, es decir, que el niño asume papeles de conductor de autos, maestro, papá, mamá, etc., viviendo situaciones imaginarias donde las reglas son iguales a las de los adultos, todo esto es observado por el niño por medio de una visión directa en la cual imita a los que le rodean, o una observación por medio de la televisión y cine, en el cual toma papeles de artistas y los reproduce imitándolos.

3.8.3 El juego regulado

En este caso los papeles pierden importancia y se convierten en funciones dentro del sistema de reglas, en donde los niños tienen un rol diferente o parecido al de su equipo, por ejemplo, cuando juegan al lobo, un niño hace del lobo y los demás son la presa del lobo y el niño que alcance primero, ese será el siguiente lobo.

3.9 El juego según Vigotsky

El niño desde siempre ha tenido necesidades de movimiento, ya que éste se relaciona con su desarrollo y lo motiva e incita a que explore el mundo que lo rodea. El desarrollo de las facultades de movimiento dependen de la

estructuración sensoriomotriz del niño. Cuando más diversificadas sean sus posibilidades de percibir, distinguir y disponer tanto más podrá perfeccionar sus facultades motrices y desarrollar su capacidad de aprendizaje.

No podemos ignorar el derecho de que el niño satisface ciertas necesidades a través del juego, si no somos capaces de comprender el carácter especial de estas necesidades, no podemos atender la singularidad del juego como forma de actividad (UPN, 1995, pág. 62)

Las posibilidades motrices del niño varían enormemente con la edad y se hace cada vez más complejas, esto se explica por la sistematización de las estructuras neuromusculares que hacen posible todos los movimientos específicos del hombre.

El placer que proporciona el juego y el éxito obtenido durante su realización, son motivaciones para nuevos aprendizajes.

Los obstáculos que con frecuencia se establecen en el juego, proporcionan un gran placer cuando logramos superarlo; los obstáculos parecen necesarios, pues si no los hubiera, el niño se aburriría enseguida.

En el juego encontramos una gran cualidad que comparte con otras actividades como la resolución de problemas.

3.10 El juego según Jean Piaget

Una perspectiva en la que el juego y los juguetes son considerados como "materiales útiles" para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño, a partir de los estudios sobre la dinámica interior de las funciones mentales del niño.

Piaget incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Para Piaget el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación.

Esta Teoría piagetiana viene expresada en "La formación del símbolo en el niño" en donde se da una explicación general del juego y la clasificación y correspondiente al análisis de cada uno de los tipos estructurales de juego: ya sean de ejercicio, simbólicos o de reglas.

Cuando el bebé se chupa el pulgar, desde el segundo mes, o agarra los objetos, en torno a los cuatro o cinco meses, cuando después los agita o aprende a lanzarlos, está poniendo en marcha dos tipos de mecanismos.

Los de acomodación, ajuste de los movimientos y de las percepciones a las cosas, y otro de asimilación de esas mismas cosas a la comprensión de su propia actividad.

Hay pues una asimilación de lo real a sus incipientes esquemas sensorio-motores bajo dos aspectos que se complementan.

1.- Asimilación funcional o reproductora: repetición activa que consolida determinadas acciones.

2.- Asimilación mental mediante la percepción o concepción del objeto en función de su incorporación a una acción real o posible. Cada objeto es asimilado como "algo para"...chupar, agarrar, sacudir...etc.

Es importante señalar que esta asimilación "primitiva" se encuentra centrada sobre el sujeto concreto, no es objetiva, "no es todavía científica", es de carácter egocéntrico.

A medida que el niño repite sus conductas por "asimilación reproductora", las cosas son asimiladas a través de las acciones y éstas, en ese momento se transforman en esquemas: esquemas de acción.

El juego infantil es sencillamente producto de la asimilación, haciendo participar como "elemento asimilador" a la "imaginación creadora".

Después de haber aprendido a coger, agitar, arrojar, balancear, etc., finalmente el niño agarra, balancea, etc., por el mero placer de lograrlo, por la sencilla felicidad de hacer este tipo de cosas y de ser la causa de esas acciones. Repite estas conductas sin que le supongan un nuevo esfuerzo de asimilación y por mero placer funcional.

En la medida que se desprende de la acomodación sensorio-motora y con la aparición del pensamiento simbólico en la edad infantil (de 2 a 4 años), hace su aparición la ficción imaginaria y la imagen se convierten ahora en símbolo lúdico.

A través de la imagen que el niño tiene del objeto lo imita y lo representa. Aparece así el objeto símbolo, que no sólo lo representa sino que, también, lo sustituye. Un palo sobre el que se cabalga, representa y sustituye a la imagen conceptual del corcel, que en realidad es un caballo ligero de gran alzada.

Se produce entonces un gran salto evolutivo: desde el plano sensorio-motor hemos pasado al pensamiento representativo. Se trata del juego simbólico, por tanto, una forma propia del pensamiento infantil y si, en la representación cognitiva, la asimilación se equilibra con la acomodación, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el significado de las cosas y hasta en la propia construcción de lo que la cosa significa. De este modo el niño no sólo asimila la realidad sino que la incorpora para poderla revivir, dominarla o compensarla.

Con los inicios de la socialización, hay un debilitamiento del juego propio de la edad infantil y se da el paso al juego propiamente preescolar, en el que la integración de los otros constituye un colectivo lúdico en el que los jugadores han de cumplir un cierto plan de organización, sin el cual el juego no sería ciertamente viable.

Si, como hemos visto, los juegos sensorio-motores comienzan desde los primeros meses y cómo a partir del segundo año hace su aparición el juego simbólico, será a partir de los cuatro años y hasta los seis, en un primer período, y de los seis a

los once, en un segundo período más complejo, cuando se desarrollan los juegos de reglas.

Y así como el símbolo reemplazó al ejercicio, cuando evoluciona el pensamiento preescolar y escolar, la regla reemplaza al símbolo.

Estos juegos de reglas van a integrar y combinar todas las destrezas adquiridas: combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamientos, etc.) o intelectuales (serpientes y escaleras) con el añadido de la competitividad (sin la que la regla no sería de utilidad) y bajo la regularización de un código normativo vinculado a la naturaleza del propio juego o por simples pactos puntuales e improvisados.

3.11 El juego como recurso didáctico

El juego didácticamente hablando, es un recurso más de lo que se puede valer el docente para el desarrollo enseñanza-aprendizaje, tomando en cuenta las investigaciones que se han realizado acerca del juego, se sabe que éste contribuye a la formación del ser humano, principalmente en su infancia.

Dentro de la labor docente en la actualidad se emplean juegos como un recurso didáctico, permitiendo que el proceso de desarrollo sea activo, dando así la oportunidad al maestro de aprovechar el interés del niño respecto al juego.

El juego cumple una función de gran importancia en la que se realiza y refuerza el aprendizaje del niño no sólo en cuanto a conocimiento se refiere, sino también a hábitos, conductas.

Por lo anterior expuesto, se puede decir que el juego es valioso como recurso didáctico, siempre y cuando se realice de manera natural, espontánea y siempre y cuando se realice de manera natural, espontánea y sin una estricta vigilancia por parte del docente.

Por medio del juego como recurso didáctico, el niño podrá también desarrollar sus inquietudes hacia una profesión futura, ya que se utilizarán juegos variados en los cuales, el adulto servirá como ejemplo y será el objeto de observación directa del niño, en el cual el niño lo imitará y así se irá forjando su futuro.

3.12 El juego como interacción social

Es importante considerar las actitudes que los niños presentan durante las actividades del juego, ya que cada una de ellas nos permite conocer el interés por realizar las actividades lúdicas. El juego es la estrategia que nos facilita una mayor socialización y convivencia grupal, pero no solamente en este contorno sino también fuera de él, como lo es: en su casa, calle, tienda.

Considerando pues que las actividades de juego proporcionan mejores relaciones, mayores serán los resultados del proceso enseñanza-aprendizaje, porque esto les permite a los alumnos poder indagar sobre conocimientos que ellos deseen adquirir. Al mismo tiempo, se van relacionando más y más con sus compañeritos y con los adultos dentro y fuera del aula, y eso les permite un mejor desenvolvimiento ante la sociedad.

Por ejemplo, con el juego “Coyotes y Gallinas”, que consiste en la formación de dos equipos por grupo, uno de gallinas y el otro de coyotes, estos se colocan en las esquinas paralelas del salón. Una vez que cada grupo está en su lugar, el maestro gritará ¡Gallina, a los Coyotes!, o viceversa; cuando esto pase, las gallinas tendrán que ir tras los coyotes y los atrapados pasarán al equipo de las gallinas y así sucesivamente, hasta terminar el juego.

Con este juego podemos identificar claramente la interacción social que se da dentro de los alumnos presentados durante el juego, como el interés personal, respeto, disciplina, disponibilidad, convivencia y socialización. De la misma manera, también se da el conocimiento lógico-matemático en esta actividad, por medio de la suma y resta de coyotes y gallinas al ser atrapados, y eso les enseña

a desarrollar otras habilidades, porque hay juegos en los cuales se puede aprender conocimientos nuevos.

3.13 El juego como manifestaciones emotivas

El juego representa algo muy importante para los niños y los motiva a realizar las actividades con mayor interés. El juego motiva y proporciona un clima adecuado por el aprendizaje tanto en el niño como en adultos, mediante el juego el niño explora y experimenta en diversos contextos, como son la escuela, el hogar, el jardín, las calles, las tiendas, la vecindad.

Se deben brindar a los niños oportunidades para que jueguen libre y espontáneamente, se debe de dar libertad en un tiempo determinado para que jueguen con el material que le motive o interese más. Por lo tanto el docente deberá establecer un vínculo entre los aprendizajes que el niño ha adquirido a través del juego y el nuevo material que aprenderá en el contexto escolar.

El juego es una actividad muy global en la que el niño se implica personalmente desde los puntos de vista: afectivos, cognitivos, y sobre todo interactivo o psicosocial. Al niño le estimula el juego con compañeros, y le sirve para interactuar conjuntamente, socializarse y tener una amplia gama de conocimientos. Para iniciar un juego se debe tener disposición, para tener éxito no debe de ser rígido o inseguro y los adultos no deben reprimir a no realizarlo.

El profesor deberá manifestarse en todo momento al niño para despertar en él su interés por aprender (el juego), dejando a un lado la educación tradicionalista, en donde el niño se limita a ser un sujeto pasivo. Por ejemplo, por medio del juego “La cueva de los ratones”, se da una coordinación de movimientos corporales pero también se utiliza como una actividad que propone manifestaciones emotivas para los alumnos, comprobando en las actividades (participación, responsabilidad, interés, etc.) que presenten los alumnos para hacer las cosas, tomando en cuenta que es de gran interés para ellos.

Recientemente, se ha observado que entre las actividades lúdicas de los niños y su maduración intelectual existe una relación inmediata, cuando más juega el niño, más experiencias acumula y más habilidades coloca en su mente. Para que el juego sea educativo requiere de una mínima dedicación de padres y maestros. Desafortunadamente el juego y el juguete no son vistos desde esta realidad.

El juego es tomado como algo que distrae a los niños para evitar que molesten, no lo toman como algo que va adquiriendo en su conocimientos. Para el niño de primaria, el juego es el medio más apropiado de aprendizaje y todo maestro o padre debe de aprovecharlo al máximo y no limitar al niño a hacer lo que él quiere.

En esta etapa para el niño el juego es algo serio, como lo formal para el adulto, por medio de él descubre a sí mismo y a sus compañeros, además aprende a resolver problemas. Por medio del juego, el niño entra en un mundo de fantasías y ficción que le brinda la oportunidad de ensayar y practicar un sinnúmero de habilidades y destrezas, así como también interpreta y maneja situaciones que le permiten una adaptación más fácil a la realidad.

Es difícil, concebir cómo la mente de un niño podría lograr alguna vez su maduración final, si no aprovechara todos los momentos de juego. El juego satisface muchas necesidades en la vida de un niño: la necesidad de ser estimulado y de divertirse, de expresarse, de satisfacer su curiosidad, explorar y experimentar en condiciones exentas de riesgo. Cumple además, muchas funciones útiles en el desarrollo infantil. Favorece el crecimiento de las capacidades sensoriales y de las habilidades físicas, brindando la oportunidad de ejecutar y ampliar las capacidades intelectuales.

Por lo que he observado por medio del juego el niño se interesa más, involucrándose física y emocionalmente en las actividades propuestas por medio del juego favoreciendo diferentes aspectos de su desarrollo, afectivo-sociales, de comunicación y pensamiento, psicomotores, creativos, es decir desarrollo integral no olvidando que el objetivo del juego es producir una sensación de bienestar que el niño busca. Como lo define la fuente siguiente.

El reto para la educadora estriba en estudiar y planear con detenimiento, Integrar en este lapso juegos con finalidades educativas, pero también juegos como pura diversión, juegos con objetos o bien sin ellos, juegos para reír, para convivir con los compañeros y encontrar satisfacción. (SEP, 1992, pág. 45)

3.14 El juego como desarrollo de las esferas de la personalidad afectiva, motriz e intelectual

Los juegos que me estarán ayudando en la problemática detectada son:

- Maratón Olímpico.
- La cueva de los ratones.
- Gansos y gallinas.
- Juego de los números.
- Juego de diferentes clasificaciones.
- Juego de los espejos.
- Telaraña.
- Pintando a mi compañero.
- Rueda de San Miguel.
- Marcha sobre un listón.
- Ejercicio de coordinación de pies.
- Pelotas locas.

CAPÍTULO 4

ALTERNATIVA DE INNOVACIÓN

4.1 La investigación acción

Al desarrollar esta investigación, se hace principalmente referencia al método de investigación-acción, es el sugerido por la U. P. N. El autor André (2007) nos da su punto de vista sobre cómo debe ser la investigación y él nos da su definición, “La investigación debe responder a una necesidad precisa y tener una finalidad: conocer una realidad para poder transformarla y darse los medios para hacerlo” (UPN, 2007, pág. 44).

Se realizan actividades que se relacionan con la investigación educativa, desarrollo curricular y la evaluación de las mismas.

La investigación-acción, retomando los paradigmas de la investigación educativa, “Se entiende por paradigma a un modelo científico que plantea una visión del mundo, una construcción teórica que explica la mayor parte de los hechos o procesos observados”. (UPN, 2007, pág. 15) Con este método el docente se le llama profesor- investigador, en la investigación participa innovando, analizando la práctica, y resolviendo situaciones que se le presentan cotidianamente en el salón de clases. Hablar de “paradigma es prácticamente hablar de la esencia de la investigación” (UPN, 2007, pág. 63)

Los propósitos de la teoría crítica que considera teoría y práctica lo definen como “paradigma crítico, construcción de la práctica educativa, y por ende de procesos educativos” (UPN, 2007, pág. 75) En la investigación educativa, la relación del investigador con la problemática a atender y las maneras de buscar el conocimiento tomando forma de paradigmas, desde una perspectiva crítica, reflejan el curriculum, las metas, y rol del profesor como investigador.

Esta investigación requiere de manera directa participar con el grupo para involucrarse y conocer a fondo a sus alumnos, lo que viven, sienten, expresan, para así en conjunto buscar soluciones y poder dar respuesta a la problemática que se enfrenta en el grupo ya sea individual o colectivamente.

La investigación-acción, “El paradigma, entonces, define los problemas que se han de investigar, los métodos más adecuados para estudiar tales problemas y sugiere la manera más adecuada de interpretar los datos que se reúnen tanto implícitamente como explícitamente.” (UPN, 2007, pág. 15), siendo los profesores propios investigadores, al implementar un curriculum, en las aulas trabajan su propia práctica. Lo importante en este paradigma es examinar, explorar las creencias de la realidad social, la visión y función de la escuela, el papel de la investigación, para que este paradigma guie nuestro pensamiento y acciones.

Con el desarrollo de la investigación-acción, mediante la observación, el cuestionar, el hacer entrevistas y sobre todo estar a la expectativa de cualquier cosa importante que suceda alrededor del desarrollo del trabajo, así encontrar las causas que originan la problemática y darle la solución adecuada.

Llevando a efecto la investigación nos damos cuenta que uno de los principales instrumentos para llevar a cabo el método de investigación-acción fue la observación, prestando especial atención en el comportamiento de mis alumnos, siguiendo la investigación, revisando todos los instrumentos de observación y registros que se llevan en las evaluaciones de los alumnos, con las entrevistas a madres de familia y a los alumnos, es como me di cuenta de la situación que se presentaba en el aula.

La investigación-acción como una construcción del conocimiento, como propósito para desarrollar una propuesta didáctica integral en los procesos formativos, llevando en la práctica de enseñanza aprendizaje una concepción de la realidad intelectual, conocimientos adquiridos a lo largo de la vida personal, desarrollo de la personalidad y práctica. La investigación que da sustento al marco teórico conceptual: las hipótesis, la investigación de campo. La enseñanza aprendizaje se

basa en la relación educador-educando, y el conocimiento; conozcan su acción y situación, este método tiene unas características “que tienen como base la concientización de un grupo para la acción y en la acción con la finalidad de ayudar a la transformación de la realidad”. (UPN, 2007, pág. 225)

Con este método se trata de desarrollar las potencialidades de los niños con modelos creativos, de un pensamiento independiente y creador con capacidad para expresar conocimientos, valores y formas de vida. La docencia investigación, compuesta por elementos pedagógicos, afectivos y disciplinarios a partir del saber. Requiere un enfoque cualitativo, como las relaciones sociológicas, pedagógicas y didácticas.

4.2 La alternativa de innovación

Según el diccionario de la real academia española, la innovación es dar giro a lo hecho con una modificación que de mejores resultados, es decir no quedarse estancado en el pasado, sino ir adelante junto a los avances, de la ciencia, en todas las áreas.

En el momento de elaborar esta propuesta de innovación he tomado en cuenta algunas de las necesidades que al paso del tiempo se ven reflejadas en los niños de distintas edades, así como actividades de mayor interés en los niños dentro del salón de clases.

Hablando de innovación es hablar de descubrir nuevas formas de aplicar las actividades de manera novedosa, por eso hablamos de innovar buscando nuevas formas de aplicar las actividades que resulten significativas para los alumnos a través de formas más originales, llamativas y únicas de poner en práctica diferentes actividades. Innovación educativa significa posibilidad de crear nuevas y agradables experiencias para los alumnos, asimismo también para el profesor, al tener estos cambios, experiencias el renovará su práctica docente llegando a ser más original logrando innovar la práctica docente.

Cuando hablamos de innovar es decir a crear nuevas formas de experiencias agradables para los alumnos y hablamos también del profesor, ya que el descubre nuevas estrategias para lograr el cambio y la solución a la problemática presentada y a su ejercicio como docente logrando muy buenas expectativas con esta forma de innovación.

Jaime Carbonell, entiende a la innovación educativa como: “Un conjunto de ideas, procesos y estrategias, más o menos sistematizados, mediante los cuales se trata de introducir y provocar cambios en las prácticas educativas vigentes” (http://uv.mx/blogs/innovaredu/que_es_innovacion., 2016).

La innovación educativa es un proceso mediante el cual se mejora la práctica docente, con las situaciones problemáticas que se presentan se tiene “que desarrollar mejores estrategias para poder solucionar y mejorar la práctica docente. Modificando o añadiendo algo nuevo a la práctica educativa para cambiar y mejorarla. Lo integra el proceso de aprendizaje y enseñanza, formación docente y recursos materiales de aprendizaje.

4.3. La planeación de la alternativa

El planear de una manera ordenada la secuencia de actividades didácticas, así como sus estrategias a aplicar a los niños, en el espacio adecuado, el tiempo a utilizar y los recursos materiales con que disponemos para impartir una educación de calidad, previendo con anticipación los contenidos escolares que se abordarán tomando en cuenta el tiempo que se destinará para su realización.

El programa de Educación 2011 señala a la planificación como “una herramienta fundamental para impulsar un trabajo intencionado, organizado y sistemático que contribuya al logro de aprendizajes esperados por los niños” (SEP, 2012, pág. 167), por eso la importancia que la planeación tiene, partiendo del interés de los niños y lo que es importante para que ellos sigan aprendiendo teniendo en cuenta

primordialmente el diseño de situaciones didácticas innovadoras para lograr el objetivo propuesto para tal fin.

En la educación preescolar la planeación es flexible y las actividades planeadas se pueden realizar en diferentes modalidades como proyectos, talleres, o situaciones didácticas, entre otras.

Este proyecto de alternativa de innovación, las actividades que propongo las trabajo con la modalidad de situaciones didácticas es el medio por el cual se logrará el objetivo propuesto que es el desarrollo de la socialización en los niños preescolares usando como principal estrategia el juego.

La alternativa surge por medio de la observación, por parte del docente, realizando una evaluación diagnóstica inicial basada en algunos criterios del Campo Formativo Desarrollo Personal y Social, entrevista a los niños y una encuesta a padres de familia (ver ANEXOS 7, 8 Y 9).

La planeación didáctica es de suma importancia dentro de nuestro quehacer docente, ya que es nuestra herramienta para la realización de actividades pues por medio de estas actividades el niño tendrá un aprendizaje significativo.

Dentro de la planeación se toman en cuenta los objetivos donde se pudo alcanzar la mayoría de las metas planeadas, para enriquecer la vivencia corporal al trabajo gráfico para desarrollar la socialización entre los niños, de tal forma exista un ambiente alfabetizador, armonioso y se despierte la imaginación.

4.3.1 Organización de los participantes

Para el desarrollo de mi proyecto en las actividades, es importante la participación de los niños, del docente y padres de familia, para que los niños, expresen sus sentimientos, ideas y opiniones verbalmente y libremente.

El papel del alumno en el desarrollo de las actividades es activo, en el juego o expresándose, guiándose y comprenda la importancia de expresarse y dar a

conocer su punto de vista y cómo tomar en cuenta el de los demás enriqueciendo con las aportaciones que realizan durante las actividades y tomar en cuenta sus avances en su desarrollo de la socialización, sus aprendizajes obtenidos.

El papel del docente es el de guía y orientador, que en conjunto participan de las actividades propuestas, la organización y los niños comprendan la importancia de expresar sus intereses, gustos y deseos a los niños, maestros, y personas de la comunidad y en su hogar.

Se pedirá la colaboración de los padres de familia en el desarrollo de la socialización en los niños, fomentándolo en el hogar, con otras personas que convive, y orientando a los padres de familia en la importancia de favorecer la práctica de la socialización, herramienta básica para una mejor convivencia.

4.3.2 Materiales

La variedad de materiales utilizados fueron de gran apoyo para la realización de las actividades que se desarrollaron con los niños para la adquisición de nuevos conocimientos, para lograr desarrollar una mejor socialización en los niños.

Los materiales a utilizar, en la instalación educativa, los recursos humanos, serán los siguientes:

Colores.

Lapiceros.

Lápiz.

Conos.

Pizarrón.

Aros.

Sillas.

Cuerdas.

Mesas.

Patio.

Hojas.

Salón.

Cartas con números.

Hilo.

Espejos.

Marcadores.

Música.

Listón

4.3.3 Plan de acción

El propósito del plan de acción que a continuación describo consiste en darle solución al problema que se presenta en mi grupo el cual es; la falta de socialización entre los niños, utilizando como principal estrategia el juego logrando innovar mi práctica docente.

PLAN DE ACCIÓN

Jardín de niños "Joaquín Baranda" clave 11DJN3646W en la comunidad del Encinal, Mpio. de Abasolo, Gto.

ACTIVIDADES	OBJETIVOS	DESCRIPCIÓN	RECURSOS	TIEMPO
1. Presentación del proyecto a los padres de familia	Sensibilizar a los padres de familia de la importancia que tiene el juego en la etapa de preescolar.	Explicación de las actividades que se llevarán a cabo, con los padres de familia.	- Pizarrón - Sillas - Mesas - Gis	2- Septiembre- 2015
2. Reunión con padres de familia	Formarán el colectivo de trabajo para la toma de decisiones.	Los padres de familia propondrán actividades las cuales llevarán a cabo en casa y en el kinder para la integración	- Hojas - Lapiceros	15- Septiembre- 2015

		social en los niños.		
3. Maratón olímpico	Los niños coordinarán movimientos básicos (correr, saltar, trepar, caminar,con las habilidades y destrezas motrices.	Los niños formarán equipos para el maratón, cada equipo elegirá diferentes actividades.	- Conos - Aros - Cuerdas	06- Octubre del 2015
4. La cueva de los ratones	Los niños podrán obtener una mayor socialización y comunicación grupal, al mismo tiempo les permite desarrollar una capacidad corporal-motriz.	Los niños formarán equipos y elegirán como jugar a la cueva.	- Patio	13- Octubre del 2015
5. Gansos y Gallinas	Los niños tendrán un aprendizaje y socialización.	Uno de los alumnos explicará las reglas del juego formando dos equipos uno de gansos y el otro de gallinas, correrán los niños del equipo que se mencione hacia el otro extremo.	- Patio	23- Octubre del 2015

6. Juego de los Números	Los niños tendrán percepción sensorio-motriz.	Variantes Las actividades se pueden desarrollar de varias formas por ejemplo: se toma una carta el niño deberá tomar cierta cantidad, se toma la carta y el niño dará ciertos saltos, etc.	- Patio - Salón - Cartas de números	6- Noviembre del 2015
7. Juego de los espejos	Desarrollarán la expresión (verbal, gestual, corporal como medio de autoconocimiento y de relación entre pares.	Los niños realizarán diversos movimientos con su cara, frente o un espejo como si se estuvieran imitando.	- Espejos - Música	13- Noviembre del 2015
8. Telaraña	El niño comunicará y trabajarán en equipo.	Formarán una telaraña con una bola de hilo, y tratarán de desenredar.	- Patio - Hilo	20- Noviembre del 2015
9. Pintando a	El niño visualizará y	El niño deberá	- Hojas	25-

mi compañero	plasmará algunos de sus compañeros.	dibujar el cómo percibe a su compañero.	- Marcador - Salón - Patio	Noviem bre del 2015
10. Rueda de San Miguel	Adquisición de destrezas corporales.	Formarán un círculo todos los alumnos y se cantará la canción de la rueda de san migue...	- Patio escolar	1- Diciemb re del 2015
11. Juego de diferentes clasificacion es	Desarrollar la habilidad intelectual, razonamiento y sobre todo el trabajo en equipo.	Se forman grupos de dos participantes, se les da un aro gimnástico, lo colocan en el piso dentro de él colocarán diferentes objetos de acuerdo a la indicación del maestro.	- Patio - Aros gimnásticos - Diversidad de materiales por ejemplo (canicas, pelotas, piedras, botones, lápices, cuadernos, etc.).	8- Diciemb re del 2015
12. Marcha sobre un listón	Esto permite desarrollar el control y la sincronización.	Se le pide que camine lentamente, se pone atención para ver que mantenga siempre un buen equilibrio.	- Listón	15- Diciemb re del 2015

13. Pelotas locas	Que se obtengan nociones de intensidad, tamaño y situación.	Los niños buscarán las pelotas de tamaño grande, pero las pelotas las estarán aventando otros compañeros para que ellos las busquen.	- Pelotas	7- Enero del 2016
14. Ejercicios de coordinación de pies	Que los niños controlen los movimientos de su cuerpo.	Sostenerse sobre el pie derecho manteniendo el equilibrio, después sobre el izquierdo.	- Patio - Humanos	12- Enero del 2016

En estas actividades participaran los niños, la docente y los padres de familia realizando acciones en las que se verá involucrado el juego.

Alumno: participando en cada una de las actividades con el mayor entusiasmo posible, ya que esto facilitó el logro y buen desarrollo de las actividades.

Docente: ayudando a cada uno de los niños y niñas en las actividades que se realizaron, orientándolos y animándolos, para la obtención de mejores resultados logrando así el objetivo deseado.

Padres de familia: colaborando en las actividades que el docente señale, sean dentro o fuera de la escuela, pero también sirviendo como una guía motivadora para sus hijos en la realización de cada una de las actividades planeadas.

Materiales

Son un conjunto de medios que intervienen y apoyan el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como a cada una de las actividades a realizar. Los materiales facilitan la comunicación entre el profesor y el alumno ya que éstos se necesitan para manipularlos, trabajar en equipo, de igual forma para compartirlos, esto los acerca a su sentido para poder llegar a obtener una mejor socialización y un buen conocimiento.

Puedo afirmar que los materiales son de suma importancia para el manejo de cada una de las actividades. La educadora necesita prever cada uno de los materiales que vayan a ocupar para la realización de cada una de las actividades plasmadas, así como la comodidad en el niño ya que es necesario que se tengan los materiales al alcance de él.

4.4 Narración de la aplicación de las actividades

Registro de la actividad 1

Fecha: 2 de Septiembre de 2015.

Nombre de la actividad: Presentación del proyecto a padres de familia.

Propósito: Sensibilizar a los padres de familia sobre la importancia que tiene el juego en la etapa de preescolar.

Asistencia. 5 Padres de Familia.

La actividad se desarrolló de la siguiente forma.

Dentro del aula, invité a los padres de familia a sentarse y que todos estuvieran cómodos. Enseguida les di la bienvenida al ciclo escolar 2015-2016, me presenté con ellos, diciéndoles mi nombre y dándole las gracias por su presencia.

Inicié la reunión indicándoles que los asuntos a tratar en esta reunión son temas importantes relacionados con la educación de sus hijos. Les expliqué de las reglas que se llevan en el salón para el desarrollo armónico de las actividades.

Enseguida les expliqué brevemente sobre mi proyecto a trabajar con los niños durante el ciclo escolar, y les pregunté si están de acuerdo en el proyecto y por supuesto si contaba con su apoyo. Les expliqué brevemente el porqué de la importancia de que los niños tengan una buena socialización dentro y fuera del centro escolar, y a grandes rasgos las actividades programadas a aplicar.

Les pedí también su apoyo en cuanto a los materiales a recolectar por parte de ellos y llevarlos a la escuela los cuales se les pedirán anticipadamente. Llevaré un registro de asistencia, les pedí se anoten en la hoja, firmando su asistencia y agradeciéndoles por estar presentes en esta reunión. Terminada la reunión firman su asistencia los padres de familia.

Evaluación.

La reunión con los padres de familia se realizó en el mes programado para realizarla, todos los padres asistieron a la reunión, mostraron atención, y ellos también participaron haciendo comentarios, se sensibilizaron en cuanto a la importancia que tiene la socialización entre niños, les planteé a grandes rasgos el proyecto.

La importancia que tiene para los niños la socialización en las clases por medio de una diversidad de juegos, para que logren una mejor comunicación, que los niños expresen sus sentimientos, a los adultos y sus pares, la mamá de Jaquelin Guadalupe participó en varias ocasiones también aportando ideas, así como la mamá de Jonatan, la mamá de Cristian Iván expresó preocupación ya que su niño es de nuevo ingreso y no ha tenido mucho trato con otros niños, no le gusta compartir sus cosas y si se las quitan comienza a llorar, también les expliqué como estaba conformado el grupo y por último se agradeció a los padres su asistencia. La asistencia fue completa por lo que se cumplió en un 100%.

Registro de la actividad 2.

Fecha: 15 de septiembre del 2014.

Nombre de la actividad. Reunión con padres de familia.

Propósito: Formarán el colectivo de trabajo para la toma de decisiones.

Asistencia. 5 padres de familia.

La actividad se desarrolló de la siguiente forma:

Inicié comentando con los padres de familia el motivo de la reunión y dándoles la bienvenida, enseguida retomé lo que se planteó en la reunión pasada el día 02 de septiembre del presente año, sobre la importancia del juego para la socialización entre los niños y formar el colectivo de trabajo para la toma de decisiones, donde los padres de familia propondrán actividades en donde ellos se comprometan a llevarlos a cabo en casa.

En seguida se procedió a formar el colectivo, pero llegamos al acuerdo, que no era necesario el colectivo puesto que cada uno debe trabajar de manera personal con sus hijos.

La mamá de Cristian Iván, al igual que la mamá de Ana Yanira opinaban que sus hijos presentaban la falta de socialización, les cuesta trabajo tener ese acercamiento con sus compañeros. Su mamá de Jaquelin Guadalupe comentó que la niña sí ha ido cambiando pero aún le falta desenvolverse y tener bien fortalecida esa socialización con sus compañeros.

Dentro del aula y durante la reunión con los padres de familia surgieron distintos comentarios sobre el tema, quedando todos de acuerdo que iban a fomentar en casa prácticas de socialización con sus hijos.

Evaluación

Durante la actividad los padres presentaron disponibilidad, para conformar el colectivo; llegamos a la conclusión que no era necesario el colectivo ya que para

todas es muy importante que los niños colaboren con sus compañeros de igual forma expresaron que se estaría reflejando durante el transcurso de los días y se estaría trabajando en equipo “docente, padre de familia y alumno”, considero la reunión un éxito ya que todas mostraron colaboración y apoyo durante la actividad en casa manifestando un 100% de aprobación.

Registro de la actividad 3

Fecha: 6 de octubre del 2015.

Nombre de la actividad: Maratón olímpico.

Propósito: Que los niños coordinen movimientos básicos (correr, saltar, trepar, caminar...) con las habilidades y destrezas motrices.

Asistencia. 5 alumnos.

La actividad se desarrolló de la siguiente forma.

En esta actividad se formaron 2 quipos conformados, uno por 2 alumnos y el otro por 3, la actividad se llevó a cabo en el patio principal de la escuela, se colocaron en un punto señalado, las actividades se llevaron a cabo al ritmo de la música, eran actividades con referencia a la utilización de las manos, el primer equipo que era el de 2 alumnos, les tocaron las pelotas de tenis y el otro equipo de 3 alumnos les tocaron los conos de color naranja uno para cada uno, el juego consistió en botar la pelota con la maño derecha y el otro equipo la trataba de atrapar con el cono naranja, de igual manera con la mano derecha y así sucesivamente, después cambiaron con la mano izquierda. Después jugaron con los aros y por último con las cuerdas. Las actividades se llevaron a cabo mientras que la música sonaba, cuando paraba la música corrían al siguiente punto para intercambiar el juego hasta que cada equipo e integrante realizaran las tres actividades, los niños sentían mucha emoción, por lo que me pude percatar al verles sus caras felices y además descubrí que la música era muy amena para la actividad.

Evaluación:

En esta actividad se logró que los niños ejercitaran y pusieran en práctica el control de cada uno de sus movimientos que implicaban fuerza velocidad, flexibilidad, sobre todo el trabajar en equipos así como también compartir materiales, se manifestó un 100% de participación, unión, apoyo entre ellos y sobre todo descubrí que la música un detonante para el potencial de los niños.

Registro de la actividad 4

Fecha: 13 de Octubre de 2015.

Nombre de la actividad: La cueva de los ratones.

Propósito: Los niños podrán obtener una mayor socialización y comunicación grupal, al mismo tiempo les permite desarrollar una capacidad corporal motriz.

Asistencia. 5 alumnos.

La actividad se desarrolló de la siguiente forma.

Se dividió al grupo en dos equipos, uno de tres y el otro de dos, el equipo de tres niños deben colocarse con las piernas separadas, con los brazos extendidos tomados de la mano, de modo que formen un círculo, estos jugadores representan la madriguera de los ratones.

Los demás niños serán los ratones deben tratar de pasar al círculo al recibir la señal, por debajo de las piernas o los brazos de sus compañeros, sin tocarlos. El que toque a cualquiera de los niños del círculo pasa hacer espectador. Ganan todos lo que logren entrar a su madriguera hábilmente, y finalizada la partida se cambian los papeles hasta que todos logren entrar al círculo. También se pueden hacer por tiempos.

Evaluación:

al realizar la actividad costo un poco de trabajo ya que solo son 5 alumnos por lo que solo dos eran los ratoncitos y tres formaban la madriguera pero cuando les toco a cada uno ser ratoncitos me sorprendió mucho Ana Yanira que es de primer grado busco y busco la mejor manera de entrar al círculo sin tocar a sus compañeros pero no lo pudo lograr, Cristian Iván es de segundo grado el no busco la forma de entrar a la primera quiso pasar por debajo de los pies de Jonatan en cuanto entró lo toco con la cabeza, pero Jaquelin Guadalupe, Dulce Azucena Y Jonatan si buscaban la forma y en cuanto sentían que iban a tocar a su compañero se salían y se iban con otro, le buscan la forma de no tocarlos, se divirtieron mucho y sobre todo se logró el objetivo trabajaron en equipo y se dio la socialización entre ellos. Obtuvimos un 80% de eficiencia en los integrantes de esta actividad.

Registro de la actividad 5

Fecha: 23 de Octubre del 2015.

Nombre de la actividad: Gansos y Gallinas.

Propósito: Los niños tendrán un aprendizaje y socialización.

Asistencia. 5 alumnos.

La actividad se desarrolló de la siguiente forma.

Los jugadores se dividirán en dos equipos, un equipo de se conformará de 2 integrantes y el otro de 3, enfrentados con una distancia de dos a tres metros; a su espalda, hay una línea de seguridad o refugio más o menos de 7 a 8 metros. Uno de los equipos representa a los gansos, el otro a las gallinas.

Cuando el maestro grita “¡Gansos!” éstos deben correr hacia su línea de seguridad, tratando de llegar antes que las gallinas puedan tocarlos; y viceversa si grita “¡Gallinas!”, los gansos deben tratar de tocarlos, pero si el maestro grita “¡Grillos!” nadie se mueve, él siempre debe tratar de engañarlos y proceder su

exclamación de sonidos “Ga... ga... ga...” o “Gir... gir...”, etc. de tal manera que los niños deben estar atentos, ya sea que grite y reaccionar ante una situación más difícil.

Cada equipo anota un tanto por cada miembro del otro equipo que toque antes de llegar a la línea de refugio.

Evaluación:

Para realizar la actividad Dulce Azucena les dio las consignas e inmediatamente entendieron de lo que se iba a realizar en el juego, cuando se comenzó a jugar y atraparon a Cristian Iván comenzó a llorar, por un momento pensé que la actividad no se podría realizar si el niño cada que lo atraparan comenzaría a llorar tuve que platicar con él y le dije que era solo un juego que no tenía por qué llorar, que en los juegos se ganaba o se perdía, siguió el juego y atraparon a Dulce Azucena y le dijo ella “ya vez, yo no lloro”, en otra ocasión volvieron atraparlo pero ya no lloro, lo importante fue que se logró el 100% del propósito, los niños se divirtieron y se dio esa socialización grupal.

Registro de la actividad 6

Fecha: 6 de Noviembre del 2015.

Nombre de la actividad: Juego de los Números.

Propósito: Los niños tendrán percepción sensorio-motriz.

Asistencia. 5 alumnos.

La actividad se desarrolló de la siguiente forma.

Para realizar esta actividad utilice el pizarrón pedí a cada uno de los niños que pasara al frente y escriba una “X”, luego muestre como estas pueden representar un número. Más tarde pedí que antes de sentarse, cada uno borrara su “X” que escribió. Cuando no quede ninguna letra, les pregunté: ¿Cuántas cruces hay en el

pizarrón? Todos comentaron que ninguna y les explique el concepto de ninguna (o) o nada se representa con el símbolo "0" cero.

Más adelante, se puso un aro en el piso, pedí que se sentaron alrededor de él, a un metro de distancia, se elaboraron tarjetas con figuras por un lado y por el otro números del 0 al 10, uno de los niños mostraba una tarjeta, dependiendo del número que escogiera, en ese momento corrían y entraban al círculo la cantidad de niños que señalaba la tarjeta, pero como solo son 5 niños y uno de ellos era el que daba la orden solo había 4 jugadores, por consiguiente ellos tenían que decir si faltaban niños dentro del círculo y cuantos, porque las tarjetas estaban hechas del 0 al 10, en seguida, permanecían ahí hasta una nueva orden, primero se hizo con las figuras, al inicio todos corrían y entraban al círculo sin observar la cantidad marcada, se tuvo que explicar nuevamente, y volvió a seguir el juego entre ellos mismos se decían y se apoyaban trabajaban muy bien en equipo aunque si les costaba un poquito de trabajo a Ana Yanira que es de primer grado, aun y con eso se mantuvo unido el grupo y trabajaron en equipo.

En seguida se jugó pero ya con el símbolo de número, se hizo de la misma manera y les fue mucho más fácil porque no tenían que contar la cantidad de figuras que tenía la tarjeta sino ya directamente con el símbolo.

También se realizó dando saltos dependiendo de la cantidad que marcaba la tarjeta para Ana y Cristian saltaban sin contar, pero al observar que sus compañeros decían los números en voz alta ellos los repetían y les sirvió mucho por lo que conocieron algunos símbolos y sobre todo el apoyo que se mostró por parte de sus compañeros que los ayudaban.

Evaluación:

La realización de este juego lo pude realizar de diferentes formas, pero en todo momento marcar ese trabajo en equipo al igual que trabajar de forma colaborativa, que es lo que se pretende ya que todos colaboraron tanto la de primer grado y apoyada por los de segundo y tercero, se logró el objetivo a un 100%, además los

más pequeños conocieron algunos símbolos de número favoreciendo el campo formativo de pensamiento matemático.

Registro de la actividad 7

Fecha: 13 de Noviembre del 2015.

Nombre de la actividad: Juego de los espejos.

Propósito: Desarrollar la expresión (verbal, gestual, corporal) como medio de autoconocimiento y de relación entre pares.

Asistencia. 5 Alumnos.

La actividad se desarrolló de la siguiente forma.

En este juego los niños y niñas se pusieron en parejas, se trata de imitar al compañero que tienen al frente siguiendo los movimientos que este haga, al desarrollar la actividad a todos les causaba mucho asombro, risa y me pude percatar porque mientras ellos jugaban yo los observaba, Dulce Azucena me comento “maestra a mí me pareció muy buena mi pareja Lupita, porque hace los movimientos muy bonitos”, mientras que Jonatan estuvo renegando porque no le gusto su pareja y expreso “maestra Cristian no sabe”.

Evaluación:

En esta actividad la coordinación viso-manual no se logró del todo ya que algunos niños no captaron los movimientos a imitar que se tenían que realizar, Por lo que la actividad no resulto del todo favorable obteniendo un 40% de logro en esta actividad ya que los niños renegaron mucho.

Registro de la actividad 8

Fecha: 20 de Noviembre del 2015.

Nombre de la actividad: Telaraña.

Propósito: El niño comunicará y trabajara en equipo.

Asistencia. 5 Alumnos.

La actividad se desarrolló de la siguiente forma.

La actividad se realizó en el patio, formando un círculo y con una bola de hilo la lanzaran de un niño a otro hasta formar una telaraña y el último niño comenzara a enrollar el hilo a manera de desenredar el hilo de tal manera que ninguno suelte su nodo. A Jonatan se le dio la bola de hilo él se quedó con la punta del hilo después la lanzó a Lupita quedándose con el segundo nodo y así sucesivamente se la fueron lanzando de uno por uno en el sentido que ellos decidieran, cuando terminaron de lanzarla varias veces a cada uno, Dulce que fue la que se quedó al final con la bolita de hilo tenía que volver a enrollar la bola de hilo y se la dio a Ana se le dificulto no sabía cómo pasar la bola de hilo sin dejarla caer.

Evaluación:

En la realización de la actividad se le cayó la bola de hilo a Cristian y se les enredó, por lo cual la actividad se prolongó más de lo que se tenía estipulado. En otra ocasión se volvió a realizar la actividad donde ya se tuvo un aprendizaje anterior pero ahora se comenzó con Ana Yanira se la paso a Jonatan, Jonatan a Dulce y Dulce a Jaquelin, Jaquelin a Cristian, Cristian la tomo con decisión y el empezó la segunda ronda pero para volverla a enrollar, se desesperaban con el porque lo estuvo haciendo con mucha calma, cuando le toco a Ana los demás le decían por dónde comenzar dándole las consignas se manifestó un trabajo en equipo, aunque renegaron un poquito pero terminaron el juego, satisfactoriamente lográndolo al 100%.

Registro de la actividad 9

Fecha: 25 de Noviembre del 2015.

Nombre de la actividad: Pintando a mi compañero.

Propósito: El niño visualizará y plasmará alguno de sus compañeros.

Asistencia. 5 Alumnos.

La actividad se desarrolló de la siguiente forma.

La actividad se realizó dentro del salón de clases, donde cada uno de los niños dibujará la silueta de uno de sus compañeros plasmándolo en una hoja de papel bond, al terminar la silueta, observaron a su compañero para dibujar los rasgos que le faltaron a la silueta de cada uno.

Evaluación

Durante la realización de la actividad los niños mostraron alegría, con excepción de Jaquelin no quería realizar la actividad porque no tenía pareja, yo me propuse apoyarla pero se negó, deje que uno de los niños terminara la actividad para que la apoyara, de igual forma se negó y al final opto por ayudarle a una de sus compañeras, aun así lo importante fue que mostro socialización al proponer ayudarle a Ana Yanira. Considerando un 90% del logro de la actividad.

Registro de la actividad 10

Fecha: 01 de Diciembre del 2015.

Nombre de la actividad: Rueda de san Miguel.

Propósito: Adquisición de destrezas corporales.

Asistencia. 5 Alumnos.

La actividad se desarrolló de la siguiente forma.

La actividad se llevó a cabo en el patio principal, los niños se toman de las manos formando un círculo, giran hacia la derecha y cantan la canción "a la rueda de san Miguel todos cargan su caja de miel a lo maduro a lo maduro que se voltee dicen el nombre de uno de sus compañeros, posteriormente siguen cantando y así sucesivamente hasta que todos se hayan volteado.

Evaluación

Fue muy agradable la actividad, todos cantaron, se reían y sobre todo cuando Jonatan se cayó al igual que Cristian y Ana Yanira, dentro de la risa mostraron

compañerismo ya que los ayudaron a levantar y seguían jugando, por lo que la actividad se logró al 100%.

Registro de la actividad 11

Fecha: 8 de Diciembre del 2015.

Nombre de la actividad: Juego de diferentes clasificaciones.

Propósito: Desarrollar la habilidad intelectual, razonamiento y sobre todo el trabajo en equipo.

Asistencia. 5 Alumnos.

La actividad se desarrolló de la siguiente forma.

Se les pidió que tomaran diferentes materiales de su preferencia tomaron: bloques de madera, semillas, hojas secas, bloques de plástico de colores entre otros materiales; se formaron dos equipos uno de 2 niños y otro de 3, cada equipo tenía que realizar la mayor cantidad de clasificaciones con los materiales que ellos mismos eligieron y ganaría el equipo que más clasificaciones lograra.

Evaluación

La actividad se realizó satisfactoria ya que los niños son muy competitivos, tienen una imaginación tan grande que inventaron diferentes tipos de clasificaciones como: por color, tamaño, forma, orgánicas e inorgánicas, etc. Mostraron mucho apoyo entre ellos y se dio el trabajo en equipo satisfactoriamente, logrando el 100%

Registro de la actividad 12

Fecha: 15 de Diciembre del 2015.

Nombre de la actividad: Marcha sobre un listón.

Propósito: Permitir desarrollar el control y la sincronización.

Asistencia. 5 Alumnos.

La actividad se desarrolló de la siguiente forma.

Pedí a los niños que formaron una fila y van a pasar de un lado a otro de la tabla, bailando, cantando y moviendo las partes del cuerpo indicadas en la canción intentando no bajar los pies del listón. Les decía canten todos conmigo mientras que íbamos pasando por el listón, no olviden que no pueden dejar de mover sus dedos de sus manos al momento de mover sus brazos. Vamos niños canten “pisando el listoncito moviendo así brazos, manos, dedos, codos... mmm, sacudo la cabeza, rodillas, cintura... mmm... me voy, me voy, me voy”.

Los niños se reunían formando un círculo y comentaban la dificultad de cantar y bailar arriba de un listón, la actividad tenía como misión que movieran las partes de su cuerpo pero en especial sus dedos ya que todo se requiere al igual que nosotros requerimos de nuestros compañeros.

Evaluación:

En esta actividad el objetivo que se había planeado se logró, ya que los niños y niñas, mantuvieron el equilibrio y sobre todo el orden mientras se llevaba a cabo la actividad esperaban su turno y respetaban a sus compañeros, logrando el 100% la actividad.

Registro de la actividad 13

Fecha: 7 de Enero del 2016.

Nombre de la actividad: Pelotas Locas.

Propósito: Que se obtengan nociones de intensidad, tamaño y situación.

Asistencia. 5 Alumnos.

La actividad se desarrolló de la siguiente forma.

Para esta actividad pedí a los pequeños que llevaran una pelota de color y tamaño que quisieran, unos llevaron una pelota grande y otros más pequeña, la actividad se trataba de que se pusieran de frente en parejas y en una tina de plástico

tendrían todas las pelotas de los diferentes tamaños, los niños estaban aventando las pelotas pero solo se les pedía que la cacharan y tomaran las pelotas grandes, se repitió la actividad varias veces pero en otra ocasión pidiendo igual las pelotas grandes. La actividad era muy divertida los niños corrían y todos querían ganar la pelota grande. En esta actividad hubo mucha diversión y buena actitud.

Evaluación:

En esta actividad los niños lograron ejercitar el control muscular de sus brazos, fue muy divertida, ya que se cuidaron unos a otros de no golpearse y de no pelear ni molestarse si no ganaban la pelota, las caritas de mis alumnos eran de mucha alegría, entusiasmo y optimismo, considero que la actividad se logró al 100%.

Registro de la actividad 14

Fecha: 12 de Enero del 2016.

Nombre de la actividad: Ejercicios de coordinación de pies.

Propósito: Que los niños controlen los movimientos de su cuerpo.

Asistencia. 5 Alumnos.

La actividad se desarrolló de la siguiente forma.

Pedí a los niños y niñas que salieran al patio y formaran un círculo para realizar ejercicios y movimientos que les fuera indicando, primeramente levantaron el pie izquierdo y se sostenían con el derecho manteniendo su equilibrio, y una vez terminado ese movimiento ahora viceversa. A Cristian y Ana Yanira les costaba un poco de trabajo, se ladeaban y Dulce les decía como lo hicieran, otros Jonatan se cayó al piso pero la actividad no dejaba de ser divertida. La actividad se repitió tres veces con distintas indicaciones (consignas), los niños se mostraban contentos, les causaba alegría que se ayudaban mutuamente y se tomaban del hombro para sostenerse y no caerse, la actividad fue un éxito.

Evaluación:

En esta actividad los niños estuvieron muy atentos y divertidos a cada una de las indicaciones que se les iba dando, y esto dio como resultado un excelente trabajo en equipo y apoyo entre ellos mismos además de que lograron control en cada uno de sus movimientos corporales, el cual se ha ido notando conforme el paso de cada una de las actividades que se tienen planeadas, y sobre todo esa unión y compañerismo que se está reflejando en cada uno de ellos, logrando el 100%.

CAPÍTULO 5

EVALUACIÓN DE LA ALTERNATIVA

5.1 Definición de evaluación

La evaluación debe considerarse como un proceso formativo y sumativo mediante el cual nos podemos dar cuenta del desarrollo del niño, si hubo avance o retroceso, los beneficios y los obstáculos, ya que se pueden presentar situaciones inesperadas, que pueden hacer que el niño no manifieste logros esperados.

Por lo que a lo largo de su vida se le presentaran problemas para esto; el niño desde edad temprana deberá utilizar sus conocimientos, habilidades de pensamiento, destrezas y actitudes, esto a su vez permitirá contar con las competencias requeridas para hacerlo.

Cabe señalar que en el aspecto formativo “la dinámica establecida mediante situaciones didácticas apropiadas para lograr que un alumno desarrolle las competencias necesarias, que harán posible que salga adelante en la vida en momentos determinados” (UPN, 2006, pág. 59).

Ya que las competencias son muy importantes para el desarrollo del niño, de esta forma se va promoviendo un desempeño óptimo. Por consiguiente el aspecto formativo se centra para lograr un alto desempeño.

En cuanto al aspecto sumativo “es la dinámica establecida para identificar el resultado obtenido por las acciones realizadas en el aspecto formativo” (UPN, 2006, pág. 59).

Por último la evaluación es una oportunidad de aprendizaje en la que se identifica los aciertos realizados para repetirlos y los errores para evitarlos, de esta forma el niño obtendrá un aprendizaje continuo.

Aclaremos que no debemos señalarle al alumno que la evaluación es como un proceso para identificar qué sabe o qué no sabe y emitirle un juicio, porque esto limitará su aprendizaje, y lo único que se ocasionará una actitud negativa frente a la enseñanza. Como lo define la fuente siguiente.

La evaluación siempre deberá ser vista como un proceso metacognitivo en el cual el educando deberá identificar lo que sabe, lo que le falta para desempeñarse mejor y lo que debe mejorar, de tal modo que pueda hacer un plan que propicie su aprendizaje cognitivo, también es un proceso científico cuya peculiaridad es contar con una metodología propia y adecuada si no se quiere caer en la arbitrariedad y subjetividad que lleva al docente a discriminar y emitir juicios. (UPN, 2006, pág. 60)

Por lo que los docentes debemos tener esa parte de psicología para no generar en el alumno traumas, rencores y actitudes negativas frente al conocimiento que se les pretende enseñar.

5.2 Tipos de evaluación

Existen diferentes tipos de evaluación educativa como lo son: según en el momento en que lo realicen, según los instrumentos usados y los aspectos a evaluar y según quien sea el agente evaluador.

5.2.1 Según en qué momento se realicen

a) Evaluación diagnóstica: Se realiza antes de los nuevos aprendizajes, para conocer las ideas previas de los alumnos (saberes y competencias) sobre los que anclarán los conocimientos nuevos.

b) Evaluación formativa: Se da dentro del proceso para obtener datos parciales sobre los conocimientos y competencias que se van adquiriendo y permite dicha información la toma de decisiones pedagógicas (avanzar en el programa o retroceder, cambiar estrategias metodológicas, quitar, simplificar o agregar contenidos, etcétera).

c) Evaluación sumativa: Es la que se efectúa al final de un ciclo, abarcando largos períodos temporales, para comprobar si han adquirido las competencias y saberes que permitan promover de curso al alumno, o acreditar conocimientos mediante certificaciones. Es el juicio final del proceso, con visión retrospectiva, observando el producto del aprendizaje.

Los tres tipos de evaluación son necesarias, la primera antes, la segunda en el durante, y la tercera al final del proceso.

5.2.2 Según los instrumentos usados y los aspectos a evaluar:

a) Evaluación holística: abarca al alumno como un todo, y a su aprendizaje como una totalidad, es una apreciación globalizadora.

b) Evaluación informal, sin usar técnicas formales y estructuradas, sino por la diaria observación del comportamiento individual del alumno y su interacción con el grupo.

c) Evaluación continua: Se basa en la observación diaria del educando y de su actitud frente al aprendizaje usando técnicas formales e informales.

d) Evaluación cuantitativa: Sólo considera lo que se aprendió, en una simple apreciación matemática.

e) Evaluación cualitativa: Evalúa lo que se aprendió, cómo se aprendió y para qué se aprendió.

5.2.3 Según quien sea el agente evaluador

- a) Auto-evaluación: la realiza el mismo alumno.
- b) Evaluación interna: Por algún docente del establecimiento educativo.
- c) Evaluación externa: Por agentes externos al establecimiento

5.3 La importancia de la evaluación como proceso de aprendizaje

La evaluación nos permite señalar las distintas concepciones que se tienen sobre la sociedad, la escuela, la educación o sobre la tarea docente.

Más importante que evaluar y qué evaluar correctamente, es saber al servicio de qué personas y de qué valores se pone en la evaluación. Dado que la evaluación es más un proceso ético que una actividad técnica. Todos los aprendizajes están condicionados por el ambiente o su contexto de aprendizaje y por su propia motivación.

El aprendizaje no se realiza en forma mecánica, esto es lo que hay que destacar y no son sencillos y lineales estos procesos de enseñanza y aprendizaje. La evaluación debiera ser un medio para conocer, compartir y entender, este maravilloso proceso de enseñar y aprender el cual nos permite transcender en la posterioridad aceptando la diversidad.

En estos últimos años, a mi criterio, la escuela resulta el lugar donde más se evalúa pero es el mismo lugar donde los cambios se hacen más lentamente. Pero la evaluación tiene amplias dimensiones, y es necesario saber que se pretende de ella.

David Nevo, plantea diez dimensiones de la evaluación educativa. Cada una resulta una inagotable fuente de preocupaciones y cuestiones no siempre clarificadas.

1. ¿Cómo se define la evaluación?
2. ¿Cuáles son las funciones de la evaluación?
3. ¿Cuáles son los objetos de la evaluación?
4. ¿Qué tipos de información deberían ser recogidos en la contemplación de cada objeto?
5. ¿Qué criterios deberían ser usados para juzgar el mérito y el valor de un objeto evaluado?
6. ¿Para quién se realiza la evaluación?
7. ¿Cuál es el proceso para realizar una evaluación?
8. ¿Qué métodos de indagación deberían ser usados en la evaluación?
9. ¿Quién debe realizar la evaluación?
10. ¿Bajo qué patrones debería ser juzgada una evaluación?

Todos estos aspectos tratan un amplio panorama de interrogantes sobre que comprobar en la evaluación que se toma a los alumnos.

Según Eisner, la evaluación educativa es un proceso que, en parte, nos ayuda a determinar si lo que hacemos en las escuelas está contribuyendo a conseguir los fines valiosos o si es antiético a estos fines, pero la evaluación, es un proceso que pone en cuestión todas nuestras concepciones sobre la enseñanza y la educación.

La evaluación se convierte en la estructura formal del ámbito áulico. Todo sucede en virtud de las expectativas y de las consecuencias de la evaluación. Por un lado, los padres en la mayoría de los casos dan valor a las calificaciones más que al aprendizaje y al esfuerzo; y la sociedad presta menos atención al saber real que a los diplomas y calificaciones que acreditan la permanencia y el éxito de la escuela.

De esta forma la evaluación en lugar de ser un instrumento al servicio de un sistema de enseñanza se convierte en una finalidad que somete y modela al resto de los elementos. Cuando la evaluación adquiere un valor final, el sistema genera una dinámica que se aleja de los objetivos de formación.

La evaluación es un ejercicio fundamental de comprensión. Para evaluar hay que comprender. La evaluación permite que el docente comprenda que tipo de procesos realiza el alumno. Que es lo que ha comprendido y qué es lo que ha asimilado.

El alumno aprende todo aquello que es capaz de asimilar en un determinado momento. Todo lo que aprende está en función de lo que ya sabe, de su experiencia, de las expectativas y motivos, y de sus deseos. Todos los aprendizajes están condicionados por el ambiente o su contexto de aprendizaje y por su propia motivación.

La evaluación de cada educando lleva aparejado su propio ritmo de estudio y de maduración. Este ritmo no es homogéneo para todos los alumnos ni para un mismo alumno en todas sus etapas.

Según Tavernier, lejos de ser un modelado pasivo, el aprendizaje significa una asimilación en extremo selectiva de las diversas informaciones procedentes del medio, conectadas entre sí de una manera extraordinariamente personal. Por otra parte, de la propia experiencia del trabajo diario, del día a día en el aula, sé que no resulta fácil poner en marcha procesos de cambios que faciliten una mejora. Nuestro ámbito escolar presenta grandes dificultades arraigadas, más bien anquilosadas que entorpecen la práctica profesional y el contexto organizativo de la escuela. Por ejemplo: la escasez de tiempo, falta de motivación, individualismo profesional, la rutinización institucional, la inversión educativa y algunas políticas educativas.

Sería muy interesante pensar en una ruptura hegemónica de la inquietud evaluadora, es decir solo se evalúa al alumno. Esta dimensión jerárquica de la evaluación solo del alumno que no involucra todo el contexto y proceso, es la que

se debería repensar, con que otras preocupaciones e interrogantes más justos y ambiciosos tendrían que contar la evaluación.

5.4 Evaluación de los capítulos

En el capítulo 1 vi la contextualización de los implicados en esta investigación me resultó de gran utilidad debido a que los aprendizajes están condicionados a estas causas. Me sirvió como punto de referencia para la elaboración de la evaluación diagnóstica y así señalar las distintas concepciones que se tienen en la comunidad acerca de la escuela y la socialización. El cómo influye está en el desarrollo psico-social de los niños.

Con la creación de un ambiente propicio para estimular la solidaridad entre los niños para facilitar una mejor organización, mejorar la práctica docente, así como desarrollar acciones, para el aprendizaje y terminar con la realización de las evaluaciones. Todo esto con el fin de que existan ciertas condiciones para favorecer la intervención educativa eficientemente en el aula.

En el capítulo 2 me retó para detectar la problemática debido a los detalles de la contextualización para lo cual hice uso de la observación como herramienta principal de investigación, con mi trayectoria docente y las experiencias que he adquirido con otros niños, me dio las herramientas necesarias para identificar que existía un problema con la socialización.

Por tanto me di cuenta de que esta Investigación se relaciona con un Proyecto de Acción Docente ya que trata sobre la socialización y como esto repercute en la falta de integración del grupo en los niños de Preescolar, por lo que este problema obstaculizaba mi práctica docente, ya que en ocasiones no se podían desarrollar las actividades como se tenían planeadas.

En el capítulo 3 la fundamentación teórica fue de vital importancia para lograr entender las características del juego, así como los tipos de juego que hay, basándome en diferentes autores principalmente en las teorías de: Jean Piaget, Vigotsky.

Con estas características pude ver qué tipos de juegos eran convenientes aplicar en esta investigación. Y así poder entender un poco los resultados que pudieran arrojar la práctica de los mismos, pude detectar si era beneficioso algún juego o perjudicial para los fines planteados.

En el capítulo 4 la alternativa de mi investigación se basó en la investigación-acción y está a su vez tiene un enfoque cualitativo por lo que me sirvió para hacer las evaluaciones necesarias a los integrantes y conocer las características esenciales que fueron los indicadores de logro para la alternativa de innovación pedagógica.

Por medio de los indicadores detecte que el juego como herramienta didáctica para la socialización es una innovación al ser utilizado para beneficiar la problemática planteada anteriormente, ya que se logró un 90% del logro de mis actividades.

En el capítulo 5 es de gran utilidad ya que nos determina el modo de evaluar para identificar el avance logrado con la aplicación de la alternativa.

CONCLUSIONES

En esta tesis constato que el juego es una actividad global en la que el niño se implica personalmente desde diferentes puntos de vista afectivos, cognitivos, y sobre todo interactivo o psicosocial, por lo cual puede ser una herramienta o estrategia didáctica que me ayude a promover tanto la socialización como algunos otros valores dentro de la educación de nivel preescolar.

Un punto importante a tratar es que los aprendizajes no son realizados de forma mecánica ni todos aprenden al mismo ritmo por lo que su contexto es fundamental para lograr avances significativos. Con lo anterior solo se requiere hacer la correcta evaluación luciendo así los cambios susceptibles en cada participante.

Por último concluyo que el juego si puede ser utilizado como estrategia didáctica para favorecer la socialización y no solo eso porque a consecuencia de esta investigación también observé y documenté que se favorecieron los seis campos formativos como: Lenguaje y Comunicación, Pensamiento Matemático, Expresión y Apreciación Artística, Desarrollo Físico y Salud y Exploración y Conocimiento del Mundo y Desarrollo Personal y Social.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CAÑAL, P. (2010). La Psicomotricidad en Preescolar. México, DF.: Trillas.
- DICCIONARIO. (1995). De las ciencias de la educación. México, D.F.: Santillanas S.A.
- ESPAÑOLA, D. d. (1997). Dicción. lapesa.
- GARCÍA, H. V. (2004). Diccionario Pedagógico. Mexico, Tomo II
- HOWARD, C. (1998). Diccionario de la psicología. Mexico: Fondo de Cultura Económica (FCE).
- HOWARD, C. (s.f.). Diccionario de la Psicología.
- LAPESA, R. (1990). Diccionario de la real academia española.
- MENDOZA, P. R. (2006). La investigación cualitativa y cuantitativa, diferencias y limitaciones. Peru: Piura.
- PANZA, G. M. (1994). Antologia Basica. p. p. 14: U: P: N:.
- PIAGET, J. (1991). Psicología y Pedagogía.
- SEP. (1992). Desarrollo del niño en el nivel preescolar. México, D. F. : Fernandez Editores.
- SEP. (2008). Guía para la educadora tercer grado Educacion Preescolar. Toluca de Lerdo, Estado de México: Comisión Nacional de Libros de texto.
- SEP. (2012). Programa de Educacion Preescolar 2011. México, D. F. : Comision Nacional de libros de texto gratuitos.
- STERM, D. (s.f.). El Juego en Preescolar. México DF.
- UPN. (2007). Investigación de la práctica docente propia. México, DF.: U. P. N.
- UPN. (1995). El Juego. México, D.F.: UPN.
- UPN. (2006). Planeación comunicación y evaluación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. México, D.F.: UPN.
- UPN. (2006). Planeación, comunicación y evaluación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. México, D.F.: UPN.

UPN. (2007). Investigación de la práctica docente propia. México, DF.: UPN.

UPN. (2007). Proyecto de innovación. UPN

UPN. (2009). El Niño Preescolar: Desarrollo y Aprendizaje. México, D.F: UPN.

UPN. (2009). Hacia la innovación. México, D.F.: UPN.

ZAPATA, O. (Junio 1971). La Psicomotricidad y el niño. México,D.F.: Trillas.

WEBGRÁFICAS

innovacion, h. e. (21 de 02 de 2015-). Innovación educativa. Obtenido de

[http://uv.mx/blogs/innovaredu/que es innovacion:](http://uv.mx/blogs/innovaredu/que_es_innovacion)

[http://uv.mx/blogs/innovaredu/que es innovación](http://uv.mx/blogs/innovaredu/que_es_innovacion)

http://uv.mx/blogs/innovaredu/que_es_innovacion. (17 de 01 de 2016). Innovación educativa. Obtenido de [http://uv.mx/blogs/innovaredu/que_es_innovacion:](http://uv.mx/blogs/innovaredu/que_es_innovacion)

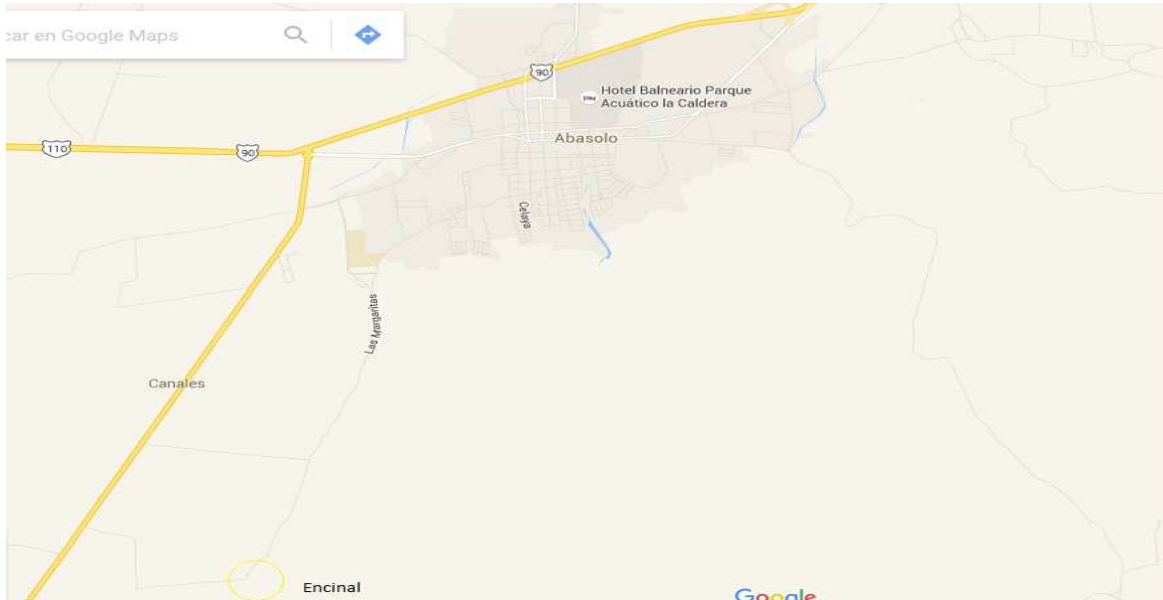
[http://uv.mx/blogs/innovaredu/que es innovación](http://uv.mx/blogs/innovaredu/que_es_innovacion)

Ibídem. (s.f.).

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO 1 Ubicación de la comunidad el Encinal municipio de Abasolo, Gto.....	94
ANEXO 2 Comunidad el Encinal	94
ANEXO 3 Distribución de los espacios: sanitarios, área de juegos, patio principal y salón de clases.....	95
ANEXO 4 Áreas de: naturaleza, grafico plástico y construcción	95
ANEXO 5 Áreas de: matemáticas, español, música y educación física	96
ANEXO 6 Áreas de: biblioteca, dramatización e higiene.....	96
ANEXO 7 Evaluación Diagnostica Inicial.	97
ANEXO 8 Entrevista a los niños (a).	98
ANEXO 9 Encuesta a padres de familia.....	99

ANEXOS



ANEXO 1 Ubicación de la comunidad el Encinal municipio de Abasolo, Gto.



ANEXO 2 Comunidad el Encinal



ANEXO 3 Distribución de los espacios: sanitarios, área de juegos, patio principal y salón de clases.



ANEXO 4 Areas de: naturaleza, grafico plástico y construcción



ANEXO 5 Áreas de: matemáticas, español, música y educación física.



ANEXO 6 Áreas de: biblioteca, dramatización e higiene.

EVALUACION DIAGNOSTICA

No.	Alumnos																						
		Prefiere realizar juegos individualmente	Manifiesta preferencias por alguno de sus compañeros	Expresa emociones utilizando su cuerpo	Comunica de manera verbal sus preferencias de juegos	Saluda a sus compañeros	agrade constantemente a sus compañeros	Acepta nuevos roles de trabajo	Colabora en equipo de trabajo	Se expresa de manera fluida	Se expresa con voz firme	Se relaciona con todos sus compañeros	Brinda apoyo a sus compañeros	Acepta el apoyo de sus compañeros	Respeto reglas dentro del aula	Respeto reglas fuera del aula	Expresa lo que piensa sobre sus compañeros	Colabora en las actividades del aula	Manifiesta agrado hacia el Jardín de Niños	Manifiesta agrado hacia sus compañeros	Manifiesta agrado hacia la educadora	Habla de su familia	
1	Dulce Azucena																						
2	Jonatan																						
3	Cristian Ivan																						
4	Jaquelin Guadalupe																						
5	Ana Yanira																						
6																							

SIEMPRE
 NUNCA
 CIERTAS OCACIONES
 NO OBSERVABLE

ANEXO 7 Evaluación Diagnostica Inicial

ENTREVISTA CON EL NIÑO (A)

1. ¿Cuál es tú nombre completo?
2. ¿Cómo se llama tu mamá?
3. ¿Cómo se llama tu papa?
4. ¿Cuántos hermanos tienes?
5. ¿Te gusta venir a la escuela?
6. ¿A qué te gusta jugar?
7. ¿Con quién te gusta jugar?
8. ¿Qué quieres aprender en la escuela?
9. ¿Qué te gustaría hacer en el salón de clases?
10. ¿Qué te hace sentir feliz en tu casa?
11. ¿Qué te hace sentir triste en tu casa?
12. ¿Qué comidas te gustan?
13. ¿Tienes sueños desagradables?
14. ¿Qué programas de televisión vez?
15. ¿Tu mama trabaja fuera de casa?
16. ¿A quién o a qué le tienes miedo?
17. ¿Qué quieres ser cuando seas grande?
18. ¿Te gusta tener amigos?
19. ¿Cuántos amigos tienes?
20. ¿Te gusta compartir tus juguetes?

ANEXO 8 Entrevista a los niños (a)

ENCUESTA A LOS PADRES DE FAMILIA

1. Cree que la violencia es
a) No existe b) Necesaria c) Un castigo d) Provocada
2. ¿Has sido expuesta a algún tipo de violencia?
a) Familiar b) Amigo c) No
3. ¿Alguna vez ha sido violento con alguna persona lejana a usted?
a) Conocido b) Desconocido c) No
4. ¿Alguna persona lejana a ha sido violenta con usted?
a) Conocido b) Desconocido c) No
5. ¿Te gustaría vivir?
A) En el rancho b) En una ciudad c) Alejada de todos
6. ¿Usted se considera una persona?
a) Violenta b) Rebelde c) Frustrada d) Apasionada
e) Humillada f) Sincera
7. ¿Cuántos hijos quisiera tener?
a) Uno b) Dos c) Tres d) Ninguno
e) Más
8. ¿Te gusta convivir?
a) Si b) No c) A veces
9. ¿Con quién te gusta convivir?
a) Familia b) Amigos c) Vecinos d) otros
10. ¿Te sentiste presionado/a con la encuesta?
a) Si b) No c) otro

GLOSARIO

acomodación: es un concepto psicológico introducido por Jean Piaget. Es, junto con la asimilación, uno de los dos procesos básicos para este autor en el proceso de desarrollo cognitivo del niño. 36, 42, 48, 49

adquisición: proviene del término latino *adquisitio*: la acción de conseguir una determinada cosa, la cosa en sí que se ha adquirido y la persona cuyos servicios o intervención están ampliamente valorados. 24, 44, 60

agresividad: hace referencia a un conjunto de patrones de actividad que pueden manifestarse con intensidad variable, incluyendo desde la pelea física hasta los gestos o expansiones verbales que aparecen en el curso de cualquier negociación. La palabra agresividad procede del latín, en el cual es sinónimo de acometividad. Implica provocación y ataque. 24

aprovechamiento: La palabra aprovechamiento se emplea para expresar la obtención de algún tipo de beneficio o de provecho, generalmente en vinculación con el desarrollo de alguna actividad, negocio o empleo, entre otras alternativas. 14, 18, 23

asimilación: concepto psicológico introducido por Jean Piaget para explicar el modo por el cual las personas ingresan nuevos elementos a sus esquemas mentales preexistentes. 48

autotélica: La etimología griega de esta dicción indica con claridad su significado; se compone de autos, por sí, y telos, fin, y se aplica por lo tanto para designar toda acción que lleva en sí misma la justificación de su propio fin. 32

bilaterales: Se define como bilateral a aquello que pertenece o se refiere a un par de costados, partes, lados o aspectos de una misma cosa. En este sentido, es posible hablar de relaciones o vínculos bilaterales que surgen entre dos naciones o entidades. 25, 26

competencias: Actualmente, las competencias se entienden como actuaciones integrales para identificar, interpretar, argumentar y resolver problemas del contexto con idoneidad y ética, integrando el saber ser, el saber hacer y el saber conocer. 20, 45, 80, 81, 82

competitividad: Capacidad que tiene una persona o cosa competitiva que le permite oponerse a otros en la consecución de un mismo fin: la competitividad de nuestros productos ha mejorado. Rivalidad u oposición entre dos o más personas que compiten con otras para conseguir un mismo fin: hay mucha competitividad entre empresas. 50

contexto: es el conjunto de circunstancias (materiales o abstractas) que se producen alrededor de un hecho, o evento dado, que están fiablemente

comprobadas; en los testimonios de personas de reputación comprobada por medio de la voz humana, mensaje hablado, escrito, grafías antiguas, manuscritos antiguos, en piedra, cartas, documentos, libros de historia, periódicos, internet, tv, radio, medios audiovisuales modernos u otros, y transmitidas, sin distorsión a los sentidos (de la razón, vista, oído, gusto, tacto u olfato) de las personas del futuro. 11, 13, 41, 52, 83, 85, 86

cualitativo: es un adjetivo que proviene del latín *qualitativus*. Lo cualitativo es aquello que está relacionado con la cualidad o con la calidad de algo, es decir, con el modo de ser o con las propiedades de un objeto, un individuo, una entidad, o un estado. 31, 57

curriculum: también currículo *s. m.* Relación de datos personales, títulos académicos o profesionales y trabajos hechos por una persona. 55, 56

desarrollo madurativo: Es un proceso dinámico y complejo. Se caracteriza por una transformación progresiva de sus funciones más importantes, las que van a ser determinantes en la vida del niño, como ser: control postural, autonomía en el desplazamiento, comunicación, lenguaje verbal y la interacción con el ambiente que lo rodea. 21

desarrollo psicomotriz: Analizando el término “psicomotriz” observamos que “psico” hace referencia a la actividad psíquica y “motriz” se refiere al movimiento corporal. Constituye un aspecto evolutivo del ser humano. Es la progresiva adquisición de habilidades, conocimientos y experiencias en el niño, siendo la manifestación externa de la maduración del SNC, y que no solo se produce por el mero hecho de crecer sino bajo la influencia del entorno en este proceso. 34

desenvolvimiento: Acción de desenvolver o desenvolverse. Manera de desenvolverse o desarrollarse una cosa "crear un clima de amistad y de compañerismo en el trabajo es clave para un buen desenvolvimiento". 51

didácticamente: De la enseñanza, relacionado con ella o adecuado para ella: material, juego didáctico. 50

egocentrismo: Valoración excesiva de la propia personalidad que lleva a una persona a creerse el centro de todas las preocupaciones y atenciones. 44

egoísmo: Actitud o comportamiento de la persona egoísta. su actitud se convirtió en manifestación de egoísmo y represión; el ocio para los griegos era la escuela de libertad, la fiesta de belleza, de desprendimiento, donde uno se abandona hacia lo mejor y se retrae del egoísmo y de la competitividad que el trabajo diario supone. 24

equilibración: La equilibración es un elemento fundamental en el desarrollo cognoscitivo de los individuos que regula la relación entre acomodación y

asimilación. La asimilación las experiencias nuevas se incorporan a esquemas existentes, mientras que la acomodación implica que un esquema se modifica por una experiencia nueva. Según Piaget en su texto “La formación del símbolo en el niño”, en algunos casos la asimilación prima sobre la acomodación, por ejemplo en el juego y en otros la acomodación prima sobre la asimilación, por ejemplo en la imitación. 43

espontánea: Que se realiza por propia voluntad, sin estar coaccionado u obligado a ello. la comunicación oral espontánea; una ayuda espontánea. 26, 32, 33, 50

evaluación diagnóstica: A través de ella, y sin fines de calificación, se pretende conocer los antecedentes académicos de los estudiantes en relación a la temática de un evento. 81

evaluación formativa: Evaluación del aprendizaje que se realice a un estudiante (inicial, formativa o sumativa), en un nivel cualitativo e integrando actitudes (valores) destrezas y procesamiento de la información por el estudiante. 82

evolución: Cambio o transformación gradual de algo, como un estado, una circunstancia, una situación, unas ideas, etc. Murió por una evolución desfavorable en las complicaciones médicas padecidas en el transcurso de su proceso patológico; la evolución de las actitudes políticas y militares ha sido muy diversa en cada área geográfica y cultural; las lenguas románicas provienen de la evolución del latín vulgar. 38

fulano: Se usa para designar a una persona cuyo nombre se desconoce o no se quiere expresar, especialmente la que va en primer lugar, antes de nombrar a otras con palabras como *mengano*, *zutano* y *perengano*: podemos quedar en casa de fulano o de mengano, pero decidámoslo ya. 14

hegemónica: Desde un aspecto social, se entiende como «hegemonía cultural» – según se lee en la obra de Antonio Gramsci - la dominación y mantenimiento de poder que ejerce una persona o un grupo para la persuasión de otro u otros sometidos, minoritarios o ambas cosas, imponiendo sus propios valores, creencias e ideologías, que configuran y sostienen el sistema político y social, con el fin de conseguir y perpetuar un estado de homogeneidad en el pensamiento y en la acción, así como una restricción de la temática y el enfoque de las producciones y las publicaciones culturales. 85

heterogénea: expresión se emplea para referirse a un tipo de distribución que se realiza en las clases de los alumnos. Aquella consiste en que, por ejemplo, todos aquellos estudiantes que sean superdotados no se colocarán todos juntos en una misma clase sino en varias aulas. De esta manera, en cada grupo lo que existirá será una diversidad intelectual, emocional y educativa. 33

independencia: que es autónomo y que no tiene dependencia de otro). El concepto suele estar asociado a la libertad. Por ejemplo: "*Nunca me voy a casar ya que quiero mantener mi independencia y no rendir cuentas a nadie*". 33, 38

individualismo: Tendencia de una persona a obrar según su propia voluntad, sin contar con la opinión de los demás individuos que pertenecen al mismo grupo y sin atender a las normas de comportamiento que regulan sus relaciones. "una vez más dio muestras de su individualismo y aumentó el volumen de la música sin importarle que estuviéramos conversando". 24, 85

inducen: Influir en una persona para que realice una acción o piense del modo que se desea, especialmente si es negativo. 14

INEGI: Instituto Nacional de Estadística y Geografía. 12

innovación: es un cambio que introduce novedades.¹ Además, en el uso coloquial y general, el concepto se utiliza de manera específica en el sentido de nuevas propuestas, inventos y su implementación económica. En el sentido estricto, en cambio, se dice que de las ideas solo pueden resultar innovaciones luego de que ellas se implementan como nuevos productos, servicios o procedimientos, que realmente encuentran una aplicación exitosa, imponiéndose en el mercado a través de la difusión. 7, 19, 24, 25, 27, 31, 57, 58, 59, 92, 93

innovar: verbo transitivo/verbo intransitivo. Cambiar las cosas introduciendo novedades. "Darwin innovó las ciencias naturales con la formulación de la teoría de la evolución". 18, 26, 27, 57, 58, 61

intelectual: que permite hacer referencia a lo perteneciente o relativo al entendimiento. Por ejemplo: "*Este problema es intelectual, no se soluciona con la fuerza*". 7, 9, 21, 25, 43, 52, 54, 56, 64, 76

juego: Actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza. "se juntaban para jugar a las cartas u otros juegos". 6, 7, 9, 15, 16, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 59, 60, 61, 62, 63, 65, 66, 68, 69, 72, 73, 74, 75, 86, 91

kermes: (del neerlandés *kerkmis*, *kerk* iglesia y *mis* misa, festival de iglesia) es el nombre que se da a fiestas, mayormente barriales o de vecindario, con puestos de juegos de destreza, juegos infantiles, puestos de comida y bebida, sorteos y números artísticos. En muchos sitios del mundo es un recurso utilizado habitualmente en escuelas e iglesias para recaudar fondos a favor de distintas causas o proyectos benéficos, artísticos o de acción social. 12

lecto-escritura: a la capacidad y habilidad de leer y escribir adecuadamente, pero también, la lectoescritura constituye un proceso de aprendizaje en el cual los

educadores pondrán especial énfasis durante la educación inicial proponiendo a los niños diversas tareas que implican actividades de lectoescritura. 9, 21, 22

lógico-matemático: Es la capacidad para analizar de manera efectiva y razonar adecuadamente. Se incluye la sensibilidad a los esquemas y relaciones lógicas, funciones y abstracciones. Los tipos de proceso que se usan al servicio de esta inteligencia son: clasificación, categorización, inferencia, generalización, cálculo y demostración de la hipótesis. 9, 21, 22, 51

manipulables: Que se maneja con facilidad. Se aplica a la persona o el carácter que es dócil y fácil de convencer. 20

manipular: Manejar una cosa o trabajar sobre ella con las manos o con algún instrumento. Hacer cambios o alteraciones en una cosa interesadamente para conseguir un fin determinado. 35

motricidad: Acción del sistema nervioso central que determina la contracción muscular para lograr los movimientos. 21, 38

multigrado: es un concepto que se utiliza principalmente en la escuelas de nivel básico, en la cual los grupos de trabajo son integrados por alumnos de diferentes grados, Esto significa que un grupo de niños puede estar formado por dos, tres, cuatro, cinco o seis grados y ser atendidos por un profesor. 13, 18, 25

obstáculos: Indica las dificultades que usted va a tener que afrontar. 9, 21, 23, 27, 34, 47, 80

PAN: Partido Accion Nacional es un partido político laico, de ideología humanista, afín a las ideas tomistas y de la Democracia cristiana. Sus estatutos establecen que su posición ideológica es el Humanismo Político, la cual consideran es de Centro. 12, 13

paradigma: Conjunto de unidades que pueden sustituir a otra en un mismo contexto porque cumplen la misma función. 55, 56

pirotécnicos: Se llama pirotecnia a los dispositivos que están preparados para que ocurran reacciones pirotécnicas en su interior. Las reacciones pirotécnicas ocurren por combustión no explosiva de materiales, que pueden generar llamas, chispas y humos. Los dispositivos pirotécnicos pueden contener también elementos para que ocurran algunas reacciones explosivas controladas. 12

preestablecidos: Que está establecido con anterioridad. 27

prevalece: Sobresalir o imponerse una persona o una cosa entre otras. Mantenerse o continuar existiendo una cosa no materia. 15, 49

PRI: Partido Revolucionario Institucional es un partido nacionalista que, orgulloso de los principios ideológicos de la Revolución Mexicana, promueve la modernización de México con democracia y justicia social. Por eso están inscritos en la corriente socialdemócrata de los partidos políticos contemporáneos. 12, 13

psicológicas: Relativo a la psicología: teoría psicológica. Relativo a la manera de sentir, de pensar y de comportarse de una persona o un grupo. 33, 34

psicomotricidad: Relación que se establece entre la actividad psíquica de la mente humana y la capacidad de movimiento o función motriz del cuerpo. 9, 21, 23

socialización: es el proceso mediante el cual el ser humano aprende, en el transcurso de su vida, los elementos socioculturales de su medioambiente, los integra a la estructura de su personalidad, bajo la influencia de experiencias y de agentes sociales significativos, y se adapta así al entorno social en cuyo seno debe vivir. 9, 10, 11, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 29, 30, 32, 33, 44, 49, 51, 59, 60, 61, 62, 66, 67, 68, 70, 71, 72, 86

sumativa: también llamada de resultado o de impacto, se realiza al final de la aplicación de la intervención y se usa para emitir juicios sobre el programa y sobre justificación del mismo. 82

tabique: o ladrillo es un material de construcción, generalmente cerámica y con forma ortoédrica, cuyas dimensiones permiten que se pueda colocar con una sola mano por parte de un operario. Se emplea en albañilería para la ejecución de fábricas en general. 12

teórico-metodológicos: Un enfoque teórico metodológico es método como una opinión o un punto de vista que tal vez nunca se ha llevado a la práctica y que se refiere a la manera de resolver algo. 27

VERDE ECOLOGISTA: El Partido Verde Ecologista de México (PVEM, PVE o Verde) es un partido político mexicano. Es el cuarto partido político en México por número de representantes en el congreso de este país. La mayoría de estas posiciones las ha obtenido gracias a sus alianzas estratégicas con otros partidos. En las elecciones federales del año 2000 formó, junto con el Partido Acción Nacional (PAN), la Alianza por el Cambio, la cual resultó vencedora de los comicios y consiguió la presidencia de la República para el candidato del PAN, Vicente Fox Quesada. 12