

## TÍTULO

ESTRATEGIAS DÍDÁCTICO LÚDICAS  
PARA EL APRENDIZAJE DE NIÑOS  
ME'PHAA EN NIVEL PREESCOLAR EN  
LA COMUNIDAD DE ZONTECOMAPA  
MUNICIPIO DE ACATEPEC ESTADO DE  
GUERRERO.

TESINA PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN  
EDUCACIÓN INDÍGENA

PRESENTA:

DONATO AVILÉS CANTÚ

ASESORA:

ALBA LILIANA AMARO GARCÍA

Ciudad de México, a 01 de diciembre 2021.

## ÍNDICE

INTRODUCCION.....	2
METODOLOGIA DE INVESTIGACIÓN.....	8
ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.....	9
CAPÍTULO 1. CONTEXTUALIZACIÓN.....	10
1.1 Localización geográfica de la comunidad de Zontecomapa Municipio de Acatepec Gro. ....	10
1.2 ACTIVIDADES ECONÓMICAS. ....	12
1.3 ACTIVIDADES Y NIVEL DE PARTICIPACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS EN NIVEL DE PREESCOLAR...12	
1.4 LA FAMILIA.....	13
1.5 TRADICIONES Y COSTUMBRES .....	14
1.6 RITUALES.....	16
1.7 ESCUELA.....	17
CAPITULO 2. REFERENTES TEÓRICOS.....	18
2.1. ANTECEDENTES TEÓRICOS ACERCA DEL JUEGO.....	18
2.2. PERSPECTIVAS CLÁSICAS SOBRE EL JUEGO.....	18
2.3 EL CONCEPTO DE JUEGO .....	20
2.4 EL JUEGO LIBRE Y JUEGO EDUCATIVO.....	22
2.5 EN CUANTO AL JUEGO EDUCATIVO.....	23
2.6. ESTRATEGIA DIDÁCTICA.....	24
2.9 DETECCIÓN DE PROBLEMAS DE APRENDIZAJES EN EL AULA.....	26
2.10 PROBLEMAS QUE SE FRECUENTAN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. ....	28
2.11 LA PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES.....	33
CAPITULO 3. QUE SE ENTIENDE POR PROBLEMA EDUCATIVO .....	34
3.1 Propuesta de estrategias didáctico – lúdicas en el proceso de enseñanza con niños y niñas de nivel preescolar a partir de las problemáticas detectadas en el aula. ....	34
3.2 PRIMERA PROBLEMÁTICA: El desacierto de estrategias didáctico-metodológicas ante los diversos ritmos de aprendizaje de los niños. ....	36
3.3 Diseño de Situación Didáctica No. 1 .....	39
3.4 SEGUNDA PROBLEMÁTICA: La ausencia de focalización de los niños en el aprendizaje.....	44
3.5 Diseño de Situación Didáctica No. 2 .....	47
3.6 TERCERA PROBLEMÁTICA: Carencia de apropiación de los contenidos por su lejanía con el contexto.....	53

3.7 Diseño de Situación Didáctica No. 3 .....	55
3.8 CUARTA PROBLEMÁTICA: El uso del español en la enseñanza por encima del Me'phaa.....	59
3.9 Diseño de Situación Didáctica No. 4 .....	60
3.10 QUINTA PROBLEMÁTICA: Poca socialización de los niños en el aula.....	64
3.11 Diseño de Situación Didáctica No. 5 .....	65
CONSIDERACIONES FINALES.....	69
REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA.....	71

## Dedicatoria

*“Dedico este trabajo primeramente a dios por permitirme culminar mis estudios en esta casa de estudios UPN, a mis padres por su apoyo incondicional en cada momento de la etapa de mi formación, a mis hermanas por su apoyo económico y moral, a mi tío Leónides Cantú Remigio por darme un techo y consejos, durante mi estancia en la Ciudad de México, a mis hijos Darel Aldair e Ingrid Anayatzin por ser mi inspiración, a mi esposa y compañera por su apoyo moral, a la maestra Alba Lilitiana por su gran apoyo, motivación y paciencia para terminar este trabajo y a los maestros que fueron parte de mi formación gracias a todos”*

*Donato Avilés Cantú*

## INTRODUCCION

Quiero iniciar este trabajo echando un vistazo a las experiencias de juego en mi niñez, o mejor dicho, las que más recuerdo, pues estas se gestaron no sólo en aquella época, sino que germinaron en mis recuerdos y en mi corazón. Recuerdo a un niño, ¡Donato!, ¿y cómo describo la historia de mi “yo” en la infancia?, ¡ha sido jugar en el campo!, con diferentes juegos tradicionales como son el juego de carritos hechos de madera o piedra; la resbaladilla con un pedazo de lámina o cartón en el pasto, las correteadas de dos o más niños y niñas en el patio de la casa o en el campo; el zorro y la gallina que consiste en atrapar a la gallina en los árboles; las canicas, cual único objetivo era colocar todas las canicas propias en el hoyo para ser el ganador. Pero recuerdo uno, casi tan vívidamente que lo describiré así:

Comienza el partido con el lanzamiento de una canica de la línea de tiro hacia el hoyo, los jugadores siguen en el juego tirando las canicas con un dedo en dirección al hoyo, el jugador que consiga meter la canica dentro del agujero se queda todas las canicas que no hayan conseguido entrar. ¡Que emocionante era en pensar en conseguir más canicas!. También podemos alejar nuestras propias canicas y sacarlas del círculo para que así no las perdamos.

Otro juego era el del papalote, este lo hacía con bolsas de nylon, cañas de pasto o varas y el hilo, debía echar a correr, y cuando alcanzaba unos 10 o 15 metros, lo soltaba para que volara alto. Cuanto más largo sea el hilo, más alto volará el cometa. Por último, practicaba el juego de futbol que además me fascinaba. Salía todas las tardes a jugar con los niños del barrio, estos juegos están repletos de recuerdos, experiencias y emociones vividas a través del juego en cada una de las etapas de mi vida, como medio y espacio para la socialización e interacción con otros niños, así como el imitar algunas danzas o ritos que se practican en la comunidad y en el ámbito familiar, y construir mis propios juguetes con los materiales que estaban a mi alcance, hechos de madera o de papel. Por las condiciones económicas de mis

padres y la marginación del lugar donde crecí tuve que imaginar y crear mis propios juguetes.

De este modo, me percaté que el juego es aquella actividad con la que aprendemos, disfrutamos, interactuamos entre los individuos, imaginamos realidades y elaboramos conflictos, nos ayuda a dar a conocer el entorno, nuestros sentimientos y pensamientos, a mostrarnos tal cual somos, de una forma simbólica. En este sentido, podemos afirmar que el juego es un medio por el que comenzamos a entender cómo funciona nuestro entorno social y las formas en que podemos integrarnos a él, cumpliendo de este modo un rol fundamental en el crecimiento y desarrollo físico, emocional, intelectual y social de los individuos.

El juego es parte de la vida de los niños y niñas, y lo fue de la mía. Por medio de éste se integran fantasía y realidad en el actuar o forma de ser, también nos permite el desarrollar la capacidad de autorregulación y construir nuestro propio imaginario, un imaginario único y personal, que se basa en las experiencias individuales y grupales vividas en el ámbito familiar y comunitario.

Dicho lo anterior, mi trabajo de investigación que inicié como estudiante de la Licenciatura en Educación Indígena en el 2008 llevaba como título: “el juego libre como reproductor de la cultura Me’phaa en el Municipio de Malinaltepec, Gro”. Sin embargo, diez años después mi práctica como docente en el jardín de niños “Ignacio Manuel Altamirano” C.C.T. 12DCC0169A, me ha reubicado en un tema que se desprende del anterior pero que me acerca más a la realidad educativa que vivo como docente y director, por ese motivo quiero recuperar estos últimos años de experiencia para concluir por fin este trabajo recepcional que se titula: “Estrategias didáctico lúdicas para el aprendizaje de niños Me’phaa en Nivel Preescolar en la comunidad de Zontecomapa, Municipio de Acatepec, Estado de Guerrero”.

Durante el ejercicio de mi desempeño como docente y como directivo, a la par de la práctica docente de mis colegas hemos observado algunas problemáticas que se

han presentado con mucha frecuencia en el aula como son: a) el desacierto de estrategias didáctico-metodológicas ante los diversos ritmos de aprendizaje de los niños; b) la ausencia de focalización de los niños en el aprendizaje; c) Lejanía de los contenidos escolares de los saberes previos de los alumnos y alumnas, d) el uso del español en la enseñanza por encima del Me'phaa, d) poca socialización de alumnos en el aula, entre otras. Cabe mencionar que hay más problemáticas aún detectadas. Sin embargo, éstas son la que considero más frecuentes y que sistemáticamente se repiten, motivo por el cual las prioricé para desarrollar algunas estrategias didácticas lúdicas que ayuden a contribuir en la mejora del aprendizaje de los niños y a la práctica docente en el centro de trabajo.

Cabe mencionar algunos problemas de aprendizajes que se suscitan más frecuente en el aula y que han repercutido en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños, debido a que algunos docentes cuentan con pocas herramientas que les permitan diseñar estrategias didácticas que coadyuven a los problemas de enseñanza y aprendizaje de los educandos, aunado a que poco se ha hecho por explorar o acercarnos a los conocimientos comunitarios del entorno en donde viven los niños para establecer los vínculos necesarios con los conocimientos universales que se abordan en el aula. Para ello, la pregunta central que vertebra este trabajo es: ***¿Cómo crear o diseñar estrategias didácticas lúdicas que contribuyan y den respuesta a las problemáticas detectadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula de jardín de niños?***

El trabajo, se ordena en tres capítulos, en el primero se hace una aproximación del juego como un aspecto relevante de la cultura en donde el niño se desenvuelve y como dador de una amplia gama de aprendizajes, así como también se hace un recuento de las actividades donde los niños participan en casa, campo, rituales y comunidad, no sólo en interacción con otros niños, sino con sus padres.

Se hace referencia algunas teorías que han tratado sobre el concepto de juego desde diversas perspectivas y las nociones que emergen, se da a conocer la

definición del juego y sus características, al mismo tiempo que se hace alusión el concepto del juego educativo. Por último, destaca el concepto de estrategia didáctica y estrategia lúdica desde una perspectiva sociocultural y constructivista que son el pilar de este trabajo de investigación para desarrollar propuestas que coadyuvan a enriquecer y facilitar el desarrollo de un aprendizaje significativo de los niños en el nivel Preescolar.

En el segundo capítulo, se describe el planteamiento de las problemáticas detectadas en la práctica docente y en el aprendizaje de los niños, que son realidades cotidianas que se presentan constantemente en que hacer de la labor docente en el aula donde laboro.

El tercer capítulo, alude a las propuestas de estrategias didáctico lúdicas que se encaminan como alternativa a las problemáticas detectadas y que logren atender algunas de las causas y favorezcan al aprendizaje de los niños. Por último, se hace una reflexión final de los hallazgos más importantes que como estudiante y docente puedo concluir.



## PROPÓSITO

El siguiente trabajo va dirigido a los docentes, responsables de la formación educativa de los niños y niñas de nivel preescolar y sabemos que no siempre tenemos la posibilidad de consultar o preguntar a otros compañeros o compañeras sobre él como construir sus conocimientos comunitarios y vincularlos con los conocimientos científicos para el desarrollo de sus capacidades humanas.

Para ello, este trabajo pretende promover algunos ejemplos de estrategias didácticas lúdicas que den alternativas a partir de dichas problemáticas detectadas en mi práctica docente como experiencia educativa que he adquirido durante el tiempo que llevo como docente, y espero que sea útil para aquellas y aquellos compañera(o)s quienes se dedican a prestar sus servicios educativos a la niñez.

### **Objetivo general.**

Propiciar ambientes de aprendizaje lúdicos y colaborativos que favorezcan el aprendizaje significativo de los niños.

### **Objetivo específico.**

Crear estrategias didácticos lúdicas que contribuya y den respuesta a las problemáticas de enseñanza y aprendizaje en el aula de jardín de niños.

## JUSTIFICACION

Este trabajo de titulación tiene la finalidad de proyectar el juego educativo como recurso didáctico para la enseñanza aprendizaje en el aula escolar, tomando en cuenta los saberes locales y los conocimientos nacional para construir un aprendizaje significativo para los niños ya que hasta el momento pocos docentes han explorado el juego para abordar y desarrollar contenidos educativos que ayuden al niño a comprender y apropiarse de los conocimientos adquiridos en el proceso de aprendizaje. Tal como señala Gasso, Anna et all (2005), en el juego, los niños se desarrollan de forma global y armónica porque les permite aproximarse al mundo adulto a través del ensayo de comportamientos, habilidades y roles que reconocen en padres y maestros. Además, el juego es una actividad que proporciona a los niños espacios para probar, ensayar, explorar, experimentar e interactuar con las personar y los objetos. Así como cita Gasso Anna a Bruner (1984), el juego es más rico si se realiza acompañado (Gasso, Anna Et all 2005:78).

Dicho lo anterior, considero preocupante hasta el momento que muchos docentes no hacen uso del juego como recurso didáctico para la enseñanza de los contenidos educativos sino qué solo hacen uso de él, cuando los niños están agotados, aburridos o no prestan atención en cuanto a las actividades realizadas en clases y recurren con el juego para reorientar a sus actividades sin un propósito claro y preciso sobre el tema.

Por esa razón, desarrollaré algunas propuestas pedagógicas que coadyuven la ejecución y desarrollo de las actividades para los educandos en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula.

## METODOLOGIA DE INVESTIGACIÓN

Para este trabajo de investigación considero pertinente la metodología de investigación acción según ELLIOT. J. (1993), consiste la comprensión analítica o teórica mantiene una relación de subordinación con el desarrollo de una visión sintética y holística de la situación en conjunto (p. 71). Es decir, el objeto de estudio desde una perspectiva teórica del deber hacer y saber hacer en cuanto al perfeccionamiento de la práctica docente y el desarrollo de las personas en su ejercicio profesional.

El desarrollo de este trabajo hay que tomar en cuenta las siguientes características fundamentales de investigación-acción: que integra enseñanza y desarrollo del profesor, desarrollo de currículo y evaluación, investigación y reflexión filosófica en una concepción unificada de práctica reflexiva educativa.

En este sentido, la enseñanza se concibe como una forma de investigación encaminada a comprender como traducir los valores educativos a formas concretas de práctica. En la enseñanza los juicios diagnósticos sobre los problemas prácticos y las hipótesis de acción respecto a las estrategias para resolverlos se comprueban y evalúan de forma reflexiva.

El segundo, como se trata de comprobar las hipótesis de acción sobre la forma de traducir a la práctica los valores, no podemos separar el proceso de investigación de comprobación de hipótesis del proceso de evaluación de la enseñanza. La evaluación constituye una parte integrante de investigación acción.

El tercero, el desarrollo del currículo es un proceso antecedente a la enseñanza. El desarrollo de programa curricular se produce a través de la práctica reflexiva de la enseñanza.

De acuerdo con las características señaladas de investigación-acción me permitirá recabar datos que ayuden y permitan dar atención a las causas de las problemáticas

que han obstaculizado el proceso de enseñanza y aprendizaje de la práctica docente en mi centro de trabajo.

Otro instrumento para recopilar información fue el diario de trabajo del profesor, en el cual se registra una narración breve de la jornada y de hechos o circunstancias escolares que hayan influido en el desarrollo de trabajo.

## ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

Es necesario puntualizar que el constructivismo representa una aproximación que hace énfasis en la actividad constructiva del sujeto que aprende y se desarrolla. Esto implica que ni las aproximaciones empiristas ni las innatistas son capaces de explicar satisfactoriamente los procesos de desarrollo y aprendizaje humanos.

Si bien, al interior de la perspectiva constructivista se hacen énfasis diversos respecto de la relación entre el individuo y la sociedad. Cabe aquí recordar, como ejemplo la polémica Piaget- Vygotsky al respecto (Vygotsky, 1999).

Desde una perspectiva constructivista el juego un elemento fundamental para promover el aprendizaje y el desarrollo. A través de situaciones lúdicas el infante explorara activamente diversas situaciones sociales y, a partir de este proceso construye y se apropia de manera gradual de elementos de la cultura en estrecha relación con los otros significativos en ambientes emocionalmente adecuados. La acción le permite una apropiación de las situaciones sociales a través del uso de signos. Esto se realiza en condiciones que le permiten, al mismo tiempo desarrollar su área cognitiva y aprender procesos de autorregulación. De tal manera que, desde una perspectiva pedagógica el juego se constituye en una herramienta indispensable para promover el desarrollo de los infantes en su integridad como sujetos sociales.

## CAPÍTULO 1. CONTEXTUALIZACIÓN.

### 1.1 Localización geográfica de la comunidad de Zontecomapa Municipio de Acatepec Gro.

La comunidad de Zontecomapa se encuentra sobre la carretera Tlapa-Acatepec; ahí se abre una bifurcación, a la izquierda va un ramal de carretera que se llama Palo Seco y llega a Zontecomapa. Colindando al norte con Cerro Verde, al este con el Llano, al sur con Plan Ojo de Agua y al oeste con Tierra Colorada. Dichas comunidades pertenecen al Municipio de Zapotitlán y Acatepec de la Región Montaña del estado de Guerrero.

La traducción literal en Me'phaa, del nombre de la comunidad Zontecomapa, significa mañee'dí de acuerdo con los habitantes de la comunidad, mañee'-barranca, dí-cabeza, según relatan que hace mucho tiempo que encontraron una piedra semejante a una cabeza de una persona graduado con mapa, fue llevado primero a la cabecera de Acatepec para cerciorar su autenticidad, de ahí lo mandaron a México al Museo Nacional de Antropología e Historia y ya no lo regresaron. Así surge el nombre de la comunidad de Zontecomapa.

Se desconoce la fecha exacta de la fundación de Zontecomapa, según cuentan los ancianos de la comunidad que fueron unos pastores que bajaban con sus animales a pastizar, de ahí se asentaron en la falda del cerro, hoy conocido como mañee'dí-Zontecomapa, algunos probablemente provenían del Municipio de Zapotitlán y Acatepec. Sin embargo, se toma el año 1870 fecha en que vivieron los ancianos Pedro Santiago, Santos de la Cruz y Antonio Cuba, este último predicaba la religión católica y alfabetizaba a la gente de la comunidad.

En el lugar de asentamiento construyeron una iglesia y una comisaria hecha con madera y zacate, desde entonces tenían un bastón que para ellos significaba la repartición de justicias equitativa para el pueblo y se le otorga a la autoridad

municipal quien gobernará por un año y hasta la actualidad se sigue conservando y practicando.

Se realiza una asamblea del pueblo para elegir el comisario municipal, el 15 de septiembre de cada año, el comisario electo es rectificado cuando el bastón es llevado y entregado a su casa por los principales de la comunidad y de éste se sacaron 11 replica debido que hay 12 cargos en el cabildo de la comisaria municipal que son:

1. Comisario municipal
2. Comisario suplente
3. Regidor primero
4. Regidor segundo
5. Regidor tercero
6. Regidor cuarto
7. Topil primero
8. Topil segundo
9. Capitán primero
10. Capitán segundo
11. Capitán tercero
12. Capitán cuarto

## 1.2 ACTIVIDADES ECONÓMICAS.

La actividad económica de esta comunidad es: agricultura, bordado de servilletas, tejidos de bolsas, gabanes hechos con estambres y la albañearía, son las principales actividades del sostenimiento económico de las familias.

En la agricultura se produce maíz, frijol, calabaza, plátano guayaba y aguacate, es solo para el autoconsumo. En cada una de estas actividades, los niños ayudan a sus padres, hermanos y otros miembros de la familia para trabajar al campo.

## 1.3 ACTIVIDADES Y NIVEL DE PARTICIPACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS EN NIVEL DE PREESCOLAR

Algunas de las actividades donde los niños y niñas se involucran en su realización son en la agricultura, actividades, domésticas y en los rituales que se practica en la comunidad. En cada una de ellas han participado y contribuido directamente en acompañar y estar colaborando en su realización con sus papás en todo momento. La participación de los niños en las actividades económicas en cuanto a la agricultura, es acarrear agua para los trabajadores, acompañan a sus mamás para ir a dejar la comida para los trabajadores en el campo, acompañan a sus hermanos más grandecitos a cuidar chivos e ir cualquier parte con sus mamás ya que en esta edad de 1 a 6 años están más apegadas con la mamá que con él papá es el caso de los niños Me'phaa, pues esto se refleja en todo momento en la comunidad donde las señoras siempre cargan en la espalda con reboso a sus hijos sin dejarlo ni un momento con otros miembros de la familia cuando hay reuniones y trabajos en la escuela y en la comunidad, en vista de que las señoras son quienes participan más en los trabajos y mientras que los señores emigran en otras ciudades en busca de trabajos, ante esta situación de alguna manera repercute la adaptación de los niños y niñas en la escuela los primeros días de clases porque muchos de ellos lloran y gritan aclamando ver sus mamás para mamar y estar con ellas.

Aquí en la comunidad los niños trabajan a temprana edad para contribuir en la producción y el sostenimiento familiar. Sin embargo, cuando no hay producción y cosecha de las siembras en la comunidad, los habitantes emigran con sus hijos en busca de trabajos en las ciudades como Tlapa, Iguala, Chilapa, Zihuatanejo, Malinaltepec y la sierra del estado de Guerrero, de albañil, trabajo doméstico, pizar, limpiezas de huertos y otros de chofer.

Ante esta situación, las oportunidades del estudio son pocas para los niños y para ellos la concepción del estudio “es mejor trabajar en el campo que estar estudiando”, ya que el estudio es un proceso largo y no hay producción a corto plazo, en cambio en el campo la cosecha de trabajo es de corto plazo y de acuerdo a mis experiencias de docencia en diversas comunidades del Municipio de Acatepec donde he recorrido hasta el momento, les he preguntado ¿a qué les gustaría hacer y trabajar de grande? muchos de ellos tienen la mentalidad que cuando sean grande van a trabajar en el campo a sembrar maíz, frijol, emigrar a otras ciudades para cortar jitomate, chile y otros productos que se cosecha en el campo y de albañil.

#### 1.4 LA FAMILIA

La población está compuesta por una familia extensa de monogamia, poligamia y familia consanguínea, dicho a lo anterior los jóvenes contraen matrimonio a temprana edad de 14 años en adelante y abandonan la escuela para casarse.

La familia monogamia es más común en la población la mayoría de las familias está compuesta por la unión de un hombre con una mujer. Mientras que la familia poligamia predomina algunos casos, donde el hombre tiene dos o más mujeres con hijos bajo un mismo techo. Por otra parte, la consanguínea se da en algunas familias, la unión de entre hermanos o primos de una misma familia.

Cabe señalar diversos tipos de grupos familiares y en la medida en que están organizadas se reflejan las conductas y actitudes de los niños durante el proceso de aprendizaje en el aula escolar.



En el ámbito familiar los niños carecen de atención por parte de los padres para favorecer el desarrollo de sus aprendizajes, debido a que dedican mayor tiempo al trabajo de campo y otros menos casos les hacen a sus hijos para ayudarlos en la realización de tareas, ya que para mucho de ellos la escuela no hay futuro.

La persona que ha contraído matrimonio deberá construir su propio hogar, y tendrá la obligación de cumplir con el sistema de cargos, participando o colaborando en las mayordomías, la comisaría o delegación, la iglesia y en las escuelas.

### 1.5 TRADICIONES Y COSTUMBRES

La elección de la mayordomía se realiza por parte de la autoridad municipal por un año, mediante una notificación que es un sobre con dinero que se manda al domicilio de la persona electo a desempeñar el cargo. Al mismo tiempo se le cita en la comisaria municipal para asignarle la mayordomía.

La mayordomía es una institución importante para la organización de ciertas actividades, como las fiestas y para el trabajo de agricultura; todos los miembros de esta organización cooperan mutuamente en lo económico y físicamente de manera equitativa para llevar a cabo las actividades. En la agricultura y los trabajos comunitarios existe un trabajo de ayuda mutua conocida como “mano de vuelta”, donde todos los miembros se ayudan sin remuneración económica.

Esta “mano vuelta” también se lleva a cabo en otras actividades como es el arreglo del camino en diferentes zonas de la comunidad, todos se apoyan sin ningún pago alguna, y pues esto es importante retomar como un principio de valor que se va perdiendo poco a poco en las nuevas generaciones que están creciendo en la actualidad en el pueblo, y por lo tanto, es importante que desde en la escuela los niños puedan recuperar las prácticas culturales para revitalizar los valores y principios que se practican en la cultura Me’phaa. Así como para abordar contenidos educativos que propicien un aprendizaje significativo en los educandos.

Los niños aprenden a realizar las actividades agrícolas y cultural, observando e imitando a los señores grandes y de los que queman velas, cuando narran relatos sobre las creencias, los valores, costumbres y el origen mítico de cada una de las costumbres que se practican en la comunidad, al escucharlos los niños van internalizando y se apropian de ellas, de ahí que el juego es un factor importante, en el cual se reflejan estos aprendizajes culturales cuando juegan en diferentes espacios y la representan de acuerdo a las actividades que observan y de lo que ellos realizan en el ámbito familiar y comunitario.

Con respecto a la elección de los representantes municipales para los cargos, se realiza mediante una asamblea general de la comunidad cada 15 de septiembre de cada año.

Las costumbres que se destacan en la comunidad es la celebración de la virgen de Guadalupe, carnaval, semana santa y la del 25 de abril, día en que se le brindan a San Marcos las ofrendas para que favorezca a los campesinos con mejor y mayor cosecha en la producción agrícola.

La celebración de dichas fiestas, los niños y niñas acompañan a sus madres para buscar y amarras flores que se requieren para ofrendar en las diferentes celebraciones que se realizan en la comunidad o simplemente algunas fiestas que les toca realizar como mayordomía de algún santo que veneran en la comunidad.

Existe un lugar específico para oficiar esta práctica, que es en la cima de un cerro donde acude año con año toda la gente de la comunidad y de otras comunidades; en esta práctica se le ofrenda a San Marcos dios de la lluvia como tributo: borregos, chivos, pollos y aguardiente para que a cambio de ésta, se obtengan buenas cosechas. Realiza el ritual el mesero o rezandero. Esta actividad es organizada por los principales de la autoridad municipal y mayordomo de San Marcos.

## 1.6 RITUALES

Al término de la siembra de maíz la gente va a bañarse al río a media noche con el “piton” conocido como bastón y sagrado en el sentido que purificar el trabajo y brinda cosecha y sabiduría para la comunidad. Después de ahí regresan a la comisaria para hacer una limpia con lienzo de copal y flores para que les vaya bien en la cosecha, y apto a realizar este ritual es una niña quien es considerada pura y noble. Después de haber terminado con el ritual empieza el baile del ratón y todos los presentes bailan con el ratón para garantizar una buena cosecha. Por último toda la gente se concentra en la comisaría para convivir con un pozole de frijol y bebida alcohólica.

Según la creencia de la comunidad el piton-baston se lava dos veces al año, uno es después de la siembra de maíz y otro es cuando el comisario municipal toma posición del cargo en el municipio y regresa a la comisaria con su cabildo para instalarse y meditar, esto implica no consumir lo que está prohibido en esos días, una vez terminado la meditación el comisario y su cabildo van a bañarse con el “pinton-baston” para purificarse y listo para servir al pueblo.

En cuanto a la práctica de las costumbres y tradiciones, los niños los aprenden desde muy temprana edad, ya que cada uno de ellos es sometido a ellas cuando se enferman o sólo por el hecho de cumplir con las costumbres particulares de las familias en la comunidad. A un niño que está en estado de gestación, cuando nace o cuando está enfermo se le lleva su nahual al cerro más alto o a un árbol que es semejante a una cruz o al lugar donde el meso o el rezandero crea apropiado para realizar el ritual y pedir el bienestar del niño.

En este caso el niño va aprendiendo y socializándose en los patrones y elementos de la cultura al involucrase en cada una de las prácticas rituales; en este caso, su participación es: ir a traer flores, cortar hilo o amarrar flores que se van a usar para el ritual, aunque a veces lo toma como un juego ya que de pura curiosidad interviene

en cada una de las actividades, explorando su sentido, apropiándose de ello y reproduciéndolo en el juego.

## 1.7 ESCUELA

La escuela se encuentra en el centro del pueblo es organización completa y son tres grados en Preescolar, Primer Año "A" con 34 alumnos, Segundo "A" con 22 niños y Segundo "B" 23 y tercer año "A" 22 alumnos y con un total de 101 niños. 4 docentes y un director.

Se cuenta con siete aulas, una dirección con su anexo baños, una plaza cívica y una cancha de básquetbol, y todas las aulas están construidas de concreto con ventilación.

Algunos niños que estudian en la escuela aproximadamente 30 alumnos bajan de diferentes colonias de la comunidad de Zontecomapa, como el Palo Seco, Cerro Tabaco, San Miguelito y Éstas están retiradas a una a dos horas caminando para llegar a la escuela salen desde a las 7:00 am y llegar a las 9: am para tomar clases.

La comunidad cuenta con los servicios de educación básica; preescolar, primaria, secundaria y tele bachillerato, son instituciones que brindan servicios educativos al pueblo y otros pueblos circunvecinos.

La mayor parte de la población no saben leer ni escribir y el grado máximo de estudios es la secundaria y unos que otros con bachillerato. De acuerdo, con el testimonio del C. Modesto de la Cruz Amado, Comisario Municipal de la Comunidad de Zontecomapa Municipio de Acatepec en el año 2017.

## CAPITULO 2. REFERENTES TEÓRICOS

### 2.1. ANTECEDENTES TEÓRICOS ACERCA DEL JUEGO.

Numerosas aportaciones teóricas han tratado sobre el juego en diversas miradas desde una perspectiva sociocultural, psicopedagógica y pedagógica. La escuela nueva y el enfoque constructivista. Surgieron como oposición a la educación tradicional de principios del siglo xx. Con base a ello, citaré algunos postulados que han dado auge el juego como un recurso didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños para lograr un aprendizaje significativo.

### 2.2. PERSPECTIVAS CLÁSICAS SOBRE EL JUEGO.

En la etapa de crecimiento el juego permite a la niñez desarrollar su imaginación, explorar su medio ambiente, expresar su visión del mundo, desarrollar su creatividad y desarrollar sus habilidades socioemocionales entre pares y adultos. Es fundamental en la vida cotidiana del ser humano para la socialización y el desarrollo de habilidades cognitivas, destrezas y físicas para el aprendizaje.

Para abordar el trabajo de investigación, es importante destacar algunos conceptos de diferentes teorías que están implícitos en el tema; en este caso empezaré con la definición de juego.

Gerardo Martínez (1998), cita algunos autores clásicos que han aportado posibles conceptos a la definición del juego, y uno de ellos es Spencer (1855), quien presenta la teoría de la energía sobrante basada en la idea expresada por Shiller un siglo antes. Ya que Shiller se interesa en la naturaleza del placer estético y supone que el juego deriva de una cierta libertad de acción incluso en los animales irracionales (p. 20).

Mientras que Spencer en su teoría de la energía sobrante se centra en las necesidades de supervivencia de los animales y en su capacidad para superarla,

tratando de replicar estas ideas Gerardo Martínez afirma que en (1883) Lazarus postuló la teoría de la relajación, en la que el juego se ve como un método para recuperar energía en un momento de déficit (p. 21).

Por otra parte, las concepciones que permanecen en la actualidad y han dado auge a la investigación psicopedagógica, Gerardo Martínez, cita Groos (1902) en su teoría del prejuicio o de la autoeducación, en la que el juego consiste en una práctica de aquellas habilidades que serán necesarios para la vida adulta. En ella intenta demostrar que el juego tiene una importancia esencial en el desarrollo. De tal manera que las ideas de Groos se basan en la fuerza del instinto, que nos obliga a ser activos e impulsa el desarrollo (p. 21).

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

Otro autor que destaca Gerardo Martínez es Sully quien en (1902) se interesó por las reacciones que acompañan a las actividades de los niños. La risa es una reacción que se presenta frecuentemente en el juego y es básica en una actividad social que incluye un compañero de juego. Así como también la risa es la manifestación externa de un estado de ánimo (p. 20-29).

Para Jean Piaget según Gallardo José Alberto et all (2018), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Y asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano; el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo (p. 44).

Gallardo José Alberto et all (2018) cita a Vigotsky, que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños y niñas, se logran adquirir

papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño o niña transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño o niña (p. 45-46).

Con respecto a lo que se mencionó anteriormente de los posibles conceptos de definición de juego, Alba Liliana Amaro (2006) en su tesis de maestría basada en Sutton-Smith, argumenta que

... las teorías clásicas sobre el juego caen en dos categorías: las profilácticas y las preparatorias. Las primeras estudian la “energía excedente”, “recapitulación”, “relajación”, “recreación” y “proyección”. Y suponen que el juego es subsidiario de una forma de adaptación a la vida humana. Las segundas, comenzando con la teoría de Gross expuesta en *Play of Animals* (1898) y en *the Play of Man* (1916), sostienen que el juego humano infantil y animal es preparación práctica para la vida adulta, perspectiva que llegó a ser importante en la tradición teórica sobre el juego (p. 29).

### 2.3 EL CONCEPTO DE JUEGO

La actividad lúdica posee un ambiente y funciones complejas que se abordan desde diferentes teorías donde los autores se centran en distintos aspectos de su realidad, pero en la historia y evolución del juego aparecen diferentes explicaciones sobre el papel que desempeña en el desarrollo humano y resulta difícil precisar el concepto del juego ya que no existe una definición universal que abarque todas sus características. Huizinga (1954) lo define como:

Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañado de un sentimiento de tensión (incertidumbre) y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente (p. 43-44).

Dicho lo anterior el juego es una actividad que se ejecuta en un espacio y en un tiempo determinado, que lleva a un estado de tensión en donde se ponen a prueba las facultades del niño: su fuerza corporal, su resistencia, su inventiva, su arrojo, su aguante y también sus fuerzas espirituales (Huizinga. 1954. 24), el cual se desarrolla con reglas, que determinan lo que ha de valer y lo que no en el juego, aunque unos no estén de acuerdo con lo establecido, pero aceptan las reglas al ser absorbidos por completo en el juego.

Los elementos que caracterizan al juego son, antes que nada, que todo juego es una “actividad libre”, porque el juego por mandato la educadora la usa como herramienta pedagógica, ya que, al ser libre en el mundo del juego, el niño tiene la libertad de experimentar sus conocimientos mediante el juego, y le permite explorar, imitar, simbolizar, reproducir los elementos de su cultura y así mismo, una resignificación simbólica del juego.

Otra característica, es que el juego se desarrolla en un tiempo y un espacio; en este caso el espacio es el “campo” o lugar donde los niños se desenvuelven para desarrollar la actividad lúdica, mientras que el “tiempo” del juego se efectúa cuando los jugadores son capaces de reconocer el momento en que se inicia el juego y en el que termina. Ya que en sí no es la vida “corriente”, sino que posee un espacio determinado y tiempo limitado en su ejecución como actividad lúdica.

Dentro del campo de juego Huizinga (1954) afirma que “existe un orden, en este caso es un rasgo positivo del juego; crea orden, es orden. Al no respetar el orden del juego pierde el sentido íntimo del juego, ya que la desviación más pequeña estropea todo el juego, le hace perder su carácter y lo anula” (p. 23). Es decir que existen reglas propias del juego y al transgredirlas se termina el juego. Estas reglas pueden ser aceptadas o transformadas en el juego, ya que, en un momento a otro se pueden modificarse por los mismos niños u otros niños al jugar.



Otro aspecto importante que está estrechamente vinculado con el juego, es el de “ganar”, que puede representar un significado simbólico y de prestigio para quien gana el juego, tales como el de obtener estatus social de los individuos dentro de la comunidad o demostrar su habilidad ante los demás niños.

## 2.4 EL JUEGO LIBRE Y JUEGO EDUCATIVO.

El juego se ha dividido básicamente en dos: libre y educativo. Sin embargo de lo que me interesa abordar en este trabajo es el juego educativo, debido a que algunos docentes quienes laboran en Preescolar “Ignacio Manuel Altamirano” Zontecomapa, cuentan con pocas herramientas que les permitan diseñar estrategias didácticas que coadyuven a los problemas de enseñanza y aprendizaje de los niños, ya que hasta el momento poco se ha hecho por explorar o acercarnos a los conocimientos comunitarios del entorno en donde viven los niños para establecer los vínculos necesarios con los conocimientos científicos que se abordan en el aula.

Dicho lo anterior, la estructura del juego libre y el juego educativo son totalmente diferentes, estas estructuras se caracterizan de la siguiente manera:

Para el “juego libre” desde la óptica de Zapata Oscar (1989):

Es fundamental para la personalidad de los niños por cuanto permite que se puedan manifestar de acuerdo con su propia naturaleza, en estos juegos los niños deben jugar en relativa libertad y el adulto debe preparar las condiciones de tiempo y espacio para que se pueda cumplir libremente, a lo sumo orientar y apoyar, y su tarea principal debe ser la de observador (p. 65).

En los juegos libres por lo tanto, el niño explora la naturaleza del mundo exterior, usando como modelo el ámbito familiar y de la comunidad para desarrollar su personalidad de manera autónoma, mientras que el adulto sólo observa el desarrollo del juego. Como señala Herskovits (1981) a los niños se les permite mucha mayor independencia en un mundo libre suyo, en este caso, es el juego, de manera que los padres no tienen necesidad de divertirlos o entretenerlos (p. 114).

Existen pocos documentos en los que se demuestre o analice la interacción lúdica entre los niños con los adultos, y uno de ellos, es el trabajo de Alba Amaro (2006) quién afirma que la interacción lúdica de los niños con los adultos conlleva afecto, pues los niños solo interactúan si existe contacto físico con personas con quienes tienen confianza y a las que les tienen verdadero afecto. De otra forma, los niños ignoran a los adultos o no se les acercan (p. 112).

En ese aspecto, el adulto no sólo observa el desarrollo del juego de los niños sino que también hay una constante interacción lúdica entre los niños con los adultos.

Por tanto, se puede decir que el juego libre es una actividad espontánea, que se ejecuta dentro de unos límites de tiempo y de espacio. Como dice, Huizinga (1954), “éste comienza y, en determinado momento, se acabó. “Terminó el juego” (p. 22).

## 2.5 EN CUANTO AL JUEGO EDUCATIVO

El concepto del juego en el ámbito educativo desde la perspectiva de Fróbel Friedrich (1840) citado por Gasso Anna (1840), los niños deben jugar, ya que es una actividad espontánea de la vida infantil, una actividad instintiva que necesitan para desarrollarse correctamente tanto a nivel físico como mental, y debe planificarse como un medio fundamental en la educación integral de los niños en un clima relajado y agradable. (p. 33). En este sentido el juego ofrece múltiples posibilidades para abordar contenidos curriculares de Educación Preescolar, En esta etapa educativa, el juego se utiliza como estrategia motivadora para promover los aprendizajes esperados de los temas a desarrollarse de las áreas de formación académica que se imparten en el aula.

Entonces, el juego educativo se entiende como afirma:

Alba Amaro (1998), son aquellos juegos dirigidos por el educador con fines didácticos (p. 21). Ya que como afirma Zapata (1989), la acción del educador en este caso, debe consistir en posibilitar las condiciones de tiempo, espacio y material para que los niños puedan realizarlos.

En este sentido él o la educador(a), hace uso del juego para crear espacio y condiciones para desarrollar un aprendizaje significativo, las reglas del juego son orientadas y determinadas por el docente, con el propósito de un aprendizaje esperado. Basado en sugerencias que propiciarán la organización y focalización del juego, y en otras su intervención se dirigirá a abrir oportunidades para que fluya espontáneamente.

Dicho lo anterior, la diversión en las clases debería ser un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia los campos formativos académica, ámbitos de autonomía curricular y áreas de desarrollo personal y social, bien sea para cualquier área que se desee trabajar. La clase se empapa de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje para lograr un aprendizaje significativo y coadyuven lo que se ha concebido como problemática en la práctica docente y en el proceso de aprendizaje de los niños en el aula.

Con el juego, los docentes dejamos de ser el centro de atención para los niños y ser facilitadores del proceso de enseñanza- aprendizaje, además de propiciar el trabajo en equipos o parejas.

## 2.6. ESTRATEGIA DIDÁCTICA

En diversas investigaciones teóricas han concluido que las estrategias didácticas son indispensables en la enseñanza para que el proceso de aprendizaje resulte exitoso en los educandos y de acuerdo a (Anijovich Rebeca (2009), destaca que es:

El conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos. Se trata de orientaciones generales acerca de cómo enseñar un contenido disciplinar considerando que queremos que nuestros alumnos comprendan, por qué y para qué (p. 23).

Esto implica que las estrategias didácticas tienen que promover ambientes de aprendizaje que contribuya el desarrollo de las competencias cognitivas de los niños, y hay que procurar que al introducir una actividad ésta sea relevante, así como señala Jean Díaz Bordenave (1985), que son:

Instrumentos para crear situaciones y abordar contenidos que permiten al alumno vivir experiencias necesarias para su propia transformación (p. 124).

Y que despierte el interés, que encauce su curiosidad a través de las actividades lúdicas, que para Palau Eliseo (2005), cita a Piaget, es el origen se allá fundamentalmente en lo afectivo, y para Vygotsky, el juego es el escenario donde los niños reproducen y recrean los conocimientos que tienen del mundo que los rodea (p.:95-103).

En este sentido, la estrategia de enseñanza lúdica juega un papel importante en la práctica docente y en el proceso de aprendizaje de los niños, ya que en ello dependerá el desarrollo de las habilidades cognitivas, psicológicas, pedagógicas y el logro de los objetivos, Díaz Barriga (1998) señala que:

Deben ser utilizadas intencional y flexiblemente por el agente de enseñanza. Algunas de tales estrategias pueden emplearse antes de la situación de enseñanza, para activar el conocimiento previo o para tender puentes entre este último y el nuevo (p. 235).

Dicho lo anterior, para propiciar un aprendizaje significativo es importante considerar los conocimientos previos y los saberes comunitarios, así como señala Núñez (2004), que son aquellos:

Conocimientos propios de una cultura que implica un conocimiento empírico, práctico, que ha sido posesión cultural e ideológica ancestral, como bases sociales de la gente. Los saberes comunitarios están estructurados en dos partes. La primera está ligada a la experiencia práctica de la vida rural, el segundo hace referencia niveles de abstracción que está fundamentado en símbolos y significados que dan explicaciones a hechos ubicados (p. 7).

En este sentido, los saberes adquiridos en el ámbito cultural se enriquecen al establecer un puente de transición y articulación con los conocimientos universales, para que haya un diálogo entre ambos conocimientos en el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula. Según la teoría de Ausubel (1983), plantea que el aprendizaje significativo ocurre:

Cuando una nueva información se conecta con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de anclaje a las primeras (p. 48).

Entonces el aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información se conecta con un concepto relevante que posee el educando y esto implica que la nueva información como, ideas, conceptos e imágenes sean apropiadas e interiorizadas en la estructura cognitiva de los niños. Ya que esto ocurre según Ausubel (1983), cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante, algo que ya existe en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos o contenidos pueden ser aprendidos siempre cuando estén adecuadamente claros y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras (p. 48).

Esto significa que el docente crea las condiciones para facilitar la comprensión de los contenidos y deberá emplearla como procedimientos flexibles y adaptativos según las condiciones y avance de los niños.

## 2.9 DETECCIÓN DE PROBLEMAS DE APRENDIZAJES EN EL AULA.

El siguiente apartado desglosa problemas que se han presentado con frecuencia en la práctica docente en las aulas donde laboro como docente hace diez años y director a partir del ciclo escolar 2016-2017, es organización completa de Nivel Preescolar con cuatro grupos, un grupo de primer año con 34 alumnos, dos grupos de segundo, grupo (A) con 22 niños y grupo (B) 23 y tercer año grupo único 22 alumnos y con un total de 101 niños. 4 docentes y un director.

Se cuenta con siete aulas, una dirección con su anexo (baños), una plaza cívica y una cancha de básquetbol.

Cada ciclo escolar se realiza un plan de trabajo que se llama Ruta de mejora escolar, parte de la planeación de actividades que el colectivo escolar ha decidido llevar a cabo con base en las necesidades educativas de la escuela y se construye bajo un diagnóstico de necesidades e intereses de los niños al inicio del ciclo escolar, a partir de logros y deficiencias educativas que se alcanzaron en el ciclo escolar pasado, sustentado en evidencias objetivas que permiten identificar necesidades, establecer prioridades, trazar objetivos y metas, así como estrategias para la mejora de enseñanza aprendizaje en el aula y se valoran permanentemente logros alcanzados en las actividades realizadas con los educandos en las sesiones ordinarias del Consejo Técnico Escolar, depende el avance y dificultad obtenido en la práctica docente se hacen los ajustes en función a las necesidades e interés de los niños para reorientar estrategias y acciones que ayuden a contribuir y atienda las dificultades que se presentan en el proceso de aprendizajes de los educandos.

Las problemáticas más frecuentes y analizadas para dar atención y seguimiento en el proceso de enseñanza y aprendizaje por los docentes en las sesiones del Consejo Técnico Escolar son: El desacierto de estrategias didáctico-metodológicas ante los diversos ritmos de aprendizaje de los niños, la ausencia de focalización de los niños en el aprendizaje, carencia de apropiación de los contenidos por su lejanía con el contexto, el uso del español en la enseñanza por encima del Me'phaa, y la poca socialización de alumnos en el aula.

## 2.10 PROBLEMAS QUE SE FRECUENTAN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.

A continuación, se enumeran las problemáticas que se abordaran en este trabajo y se hace su descripción cada una de ellas.

1. El desacierto de estrategias didáctico-metodológicas ante los diversos ritmos de aprendizaje de los niños.

La práctica docente en las aulas de jardín de niños se observa que hay algunos niños que terminan muy rápido sus actividades, mientras que otros se tardan un poco más en realizarlas, y el docente no ha encontrado actividades o estrategias que generen la inclusión, atención o el seguimiento de aquellos niños que terminan pronto, lo cual provoca que algunos niños y niñas se salgan de la clase, o se duerman, o sencillamente inician la dispersión del grupo en general, y a veces se abandona el seguimiento para aquellos niños que tienen más avances y se dedica más tiempo a aquellos niños que no terminan rápidamente sus actividades; o viceversa, se pone atención únicamente en los niños y niñas que trabajan más rápidamente, haciendo de lado a los que trabajan de forma más lenta. Y para reorientar y llamar la atención del grupo, el docente recurre al juego para volver a focalizar la actividad pues la maestra ha perdido el control del grupo.

2. La ausencia de focalización de los niños en el aprendizaje.

La siguiente problemática se observa que una de las insuficiencias gira en torno a la ausencia de instrumentos metodológicos que coadyuven a la atención de los educandos para mantener su interés y generar curiosidad en los alumnos por aprender, y ello puede ayudar a que se logre la apropiación de contenidos educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños.

Debido a que algunos docentes recurren mucho al pizarrón para enseñar y poco o nada hacen uso de otras herramientas que están a su alcance para realizar actividades con los niños, en este caso, casi todo el tiempo se ocupa el pizarrón para enseñar contenidos y explicación de los mismos, mientras que los niños solo se pasan copiando ejercicios y tareas en los cuadernos.

Además de estas actividades ya enunciadas algunos docentes hacen uso excesivo de tiempo para dejar ejercicios y tareas en los cuadernos, ya que por ser niños pequeños se les anota las actividades en sus cuadernos, otra de las causas es que unos terminan primeros que otros, alguna distracción o acontecimiento que ocurre en la comunidad “un helicóptero sobre volando”, presencia de personas extrañas en el salón o en la escuela y también por la forma en que se desarrollan las actividades o la manera de abordarlas, y ello pues genera la dispersión entre los niños ya que a esa edad requieren de estrategias didácticas atractiva y motivadora acorde a su edad para lograr la atención del grupo.

### 3. Carencia de apropiación de los contenidos por su lejanía con el contexto.

Los conocimientos previos de los niños es importante considerarlos y recuperarlos para organizar y desarrollar actividades que les ayuden a comprender mejor los contenidos, ya que cuando dichos conocimientos no se toman en cuenta los niños no se apropian de ellos, pues los observan ajenos a su realidad inmediata.

Para ello, también es necesario contextualizar y crear situaciones en donde el niño explore, ello significa que si antes de abordar un contenido en clase, el docente tomara en consideración lo que sus alumnos ya conocen a partir de sus propias experiencias, el resultado de este proceso de acuerdo a Piaget citado por Palau, Eliseo (2001), lo llama asimilación porque de la experiencia a la mente y acomodación de la mente a la nueva experiencia, es un estado de equilibrio que se llama adaptación p. 41-49.

Sin embargo, la realidad en el aula escolar muestra que recuperar o partir de los conocimientos que los niños ya tienen o manejan es sólo un planteamiento teórico que pocos docentes realmente llevan a la práctica al abordar los contenidos.

Porque en la aplicación de algunas actividades pocos docentes hacen adecuación para reorientar y organizar sus actividades para propiciar situaciones de aprendizaje que van acorde a las necesidades del grupo cuando los niños no les llama atención



al contenido que se aborda, no hacen por hacer los ejercicios de la actividad que les indican, o en su caso algunas acciones programadas no tienen un planteamiento claro y preciso en cuanto al propósito y aprendizajes esperados de algún tema, o a veces por la falta de consignas claras y precisas de algunas actividades para su desarrollo, además las actividades planeadas de algunas clases son imprevistos o son por ocurrencias y carecen de estrategias didácticas de inicio de algunas acciones y el desarrollo de algunos temas en clases.

#### 4. El uso del español en la enseñanza por encima del Me'phaa.

Para la enseñanza de la segunda lengua con los niños de preescolar hay que considerar aquellas frases o enunciados que pueden ser significativos, como palabras cortas, relatos y recopilación de juegos tradicionales de la comunidad que puedan ser utilizadas para la enseñanza.

Los educadores tenemos la obligación y la tarea de buscar una metodología de enseñanza bilingüe, dado que desarrollar el español no es lo mismo el bilingüismo, además de abordar conocimientos altamente significativos para que los niños se encuentren interesados y motivados para participar y construir nuevas estructuras de conocimiento que le permiten comprender lo que van aprendiendo y desarrollando bio-psico-social y lingüístico

Sin embargo, el escenario de la práctica docente en la escuela es otra, el uso de la lengua materna en la enseñanza pocos docentes de jardín de niños en la comunidad han trabajado con ella para alfabetizar. Porque algunos hablan una lengua distinta o una variante distante de la que hablan los niños. Por lo tanto, prefieren la enseñanza en español.

Otros siendo hablantes de la lengua no la utilizan en la escuela, usan el español para la enseñanza a pesar de que la mayoría de los niños hablan el Me'phaa y esto repercute en la interacción comunicativa entre alumnos-docente y docente-alumnos en el proceso de aprendizaje y a pesar de que las disposiciones de la educación intercultural bilingüe dicen lo contrario, la lengua indígena se utiliza con fines

instrumentales, para facilitar el acceso al español, y se deja de usar una vez que éste se aprende de manera suficiente como para continuar el proceso educativo.

Por otra parte algunos docentes no escriben su lengua y por lo tanto no la enseñan en forma escrita. Ante esta situación el docente emplea las grafías del español para alfabetizar en la lengua materna. Es inversa a la propuesta de la EIB, sin embargo, es una alternativa que emplean los docentes para poder alfabetizar a los niños y además de esto la lengua materna se usa como traducción de contenidos para contextualizar los contenidos del plan y programas de estudios nivel preescolar 2017.

#### 5. Poca socialización de los niños en el aula.

Uno de los instrumentos básicos de socialización en los primeros años de vida es el juego. Palau Eliseo (2001) destaca que a través de las actividades lúdicas, más o menos formales o dirigidas, el niño se integra al grupo, desarrollara buena parte de su sociabilidad, ya que aparecerán problemas y conflictos afectivos y sociales que deberá ir solucionando de manera progresivamente autónoma, aplicara su conocimiento del mundo, sus representaciones simbólicas, a una realidad social que le será cada vez más conocida y tendrá múltiple ocasiones de poner a prueba su imaginación pág. 95. Es por ello, el juego es indispensable para el desarrollo de las competencias de los aprendizajes de los niños tanto en el ámbito familiar y como para la escuela en su conjunto. Por lo tanto, las educadoras y educadores tienen que aprovechar al máximo a las actividades lúdicas para organizar e implementar acciones que favorezcan el desarrollo de sus conocimientos.

Sin embargo, el proceso de enseñanza y aprendizaje en el jardín de niños pocos docentes hacen uso del juego como herramienta pedagógica para propiciar la participación e integrarlos al grupo, debido que hay algunos niños que no hablan, ni contestan cuando las educadoras piden que se involucren y participen en la realización de las actividades, el desinterés de los niños por las actividades implementadas de las educadoras y la inasistencias de algunos niños en clases y

todo eso influye a que los niños no se integren en su totalidad en el grupo escolar. Aunado a ello, las educadoras solo recurren al juego cuando los niños están cansados, aburridos o simplemente porque ya se perdió el control del grupo en la ejecución de las actividades.

Dichas problemáticas detectadas en mi centro desarrollaré algunas propuestas de estrategias didáctico lúdicas como herramientas metodológicas que ayuden fortalecer y den respuesta a cada una de las problemáticas de enseñanza aprendizaje a mis compañeros docentes.

De estas problemáticas encaminar acciones que favorezcan y permitan dar atención a los orígenes de los problemas que han sido obstáculo para obtener buenos resultados en el aprovechamiento escolar de los educandos, por lo que en este trabajo pretendo buscar estrategias didácticas metodológicas a través del juego dar atención y causas reales que se presentan en mi escuela.

## 2.11 LA PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES.

De acuerdo con el Plan de Estudio de nivel Preescolar (2011). La planificación es una herramienta que contribuye en el proceso de enseñanza a plantear acciones para orientar la intervención del maestro hacia el desarrollo de competencias, al realizarla hay que tener presente los aprendizajes esperados y los estándares curriculares como referentes para llevarla a cabo (pág. 95).

Dicho lo anterior la planificación de actividades para la práctica docente se canaliza en diseño de actividades, selección de recursos y materiales didácticos, lo más importante la implementación de estrategias didácticas y por último la evaluación de aprendizajes para dar las ayudas pedagógicas.

En este apartado, se abordará el planteamiento de estrategias didácticas y metodológicas lúdicas que ayuden a contribuir y den respuesta a las problemáticas detectadas en el proceso de aprendizaje de los educando y estrategias didácticas del docente y metacogniciones del alumno para potencializar los intereses en el aprendizaje.

## CAPITULO 3. QUE SE ENTIENDE POR PROBLEMA EDUCATIVO

Los problemas escolares pueden presentarse lo largo de toda la vida del estudiante, el origen de estos problemas puede ser por factores socio-educativos, deserción escolar, déficit de motivación de logro, desinterés, bajo rendimiento escolar y otros factores. Sin embargo, en este apartado se atenderán los problemas que aqueja el proceso de aprendizajes de los educandos que se detectaron en la práctica docente de mi centro de trabajo y como respuesta a ellas se desarrollan algunas estrategias didácticas como propuestas que den atención y solución a la enseñanza-aprendizaje de los niños.

Antes de iniciar con este apartado abordare el concepto de problema, según Ernst Mach citado por Padrón, J. (1996). Es el desacuerdo entre los pensamientos y los hechos o el desacuerdo de los pensamientos entre sí (pag.8). O así como se define en el diccionario de la Ciencia de Educación (2002) son los ejercicios realizados por el alumno que permiten comprobar la capacidad de aplicación de los conocimientos adquiridos (pág.1130). Entonces se entiende por problema el desacuerdo entre los pensamientos y los hechos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que se manifiestan con frecuencia de modo inesperado como dificultades en los aprendizajes.

### 3.1 Propuesta de estrategias didáctico – lúdicas en el proceso de enseñanza con niños y niñas de nivel preescolar a partir de las problemáticas detectadas en el aula.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje se presentan dificultades en la ejecución de las actividades a realizar con los niños por la falta de implementación de estrategias didácticas de acuerdo a las necesidades del educando, y esto ha repercutido el bajo rendimiento escolar. Según Pérez Porto et all (2019), “un problema es una dificultad o un obstáculo que complica el cumplimiento de un objetivo. Aprendizaje, en tanto, es el proceso que se lleva a cabo para adquirir conocimientos o desarrollar habilidades” (p.1). En este sentido, los problemas de

aprendizajes aparecen cuando los educandos tienen dificultad a la hora de incorporar un saber o mejorar su desempeño en comprender algún contenido educativo. Con base a ello, son las causas que originan mi interés por desarrollar algunas estrategias didácticas de enseñanza, ya que se han presentado con mucha frecuencia en el aula en dos rubros:

el primero que responde al ejercicio de la práctica docente en donde se observa una carencia de herramientas metodológicas para el desarrollo de las actividades que se implementan con los niños y niñas de preescolar.

La segunda que tiene que ver con el desconocimiento de los llamados “ritmos o estilo de aprendizaje”, de acuerdo a Aragón G. et al (2009). “Son las distintas maneras en que un individuo puede aprender: para Alonso y Gallego (1994) los estilos de aprendizaje son los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que sirven como indicadores relativamente estables de cómo los alumnos perciben interacciones y responden a sus ambientes de aprendizaje” (p. 6). Y que en conjunto desembocan en un problema que sistemáticamente se repite: poco se logra un aprendizaje significativo en los alumnos. En este caso, deduzco que las planeaciones didácticas deben ser flexible en la organización de actividades, incorporando diversas estrategias de enseñanza-aprendizaje acordes con los diferentes estilos de aprendizajes de los alumnos.

Los problemas de aprendizajes que se presentan en este apartado se fundamentan con algunos autores, se hace una breve descripción de cada una de ellas, se desarrollan estrategias didácticas que oriente al educador para facilitar la implementación de sus actividades educativas con los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje y por último, se aborda la consideración final del trabajo.

### 3.2 PRIMERA PROBLEMÁTICA: El desacierto de estrategias didáctico-metodológicas ante los diversos ritmos de aprendizaje de los niños.

#### ○ **Implicaciones teóricas en el desempeño del niño**

Algunas investigaciones teóricas han concluido que las estrategias didácticas son indispensables en la enseñanza para que el proceso de aprendizaje resulte exitoso en los educandos y es necesario que el educador(a) crea y diseña herramientas que ayudan a organizar contenidos como afirma Zabalza (1996) citado por Gasso, Anna et all (2005). Los principales elementos organizativos que deben preverse cuando planificamos las actividades a llevar a cabo con nuestros alumnos son:

- La organización del espacio, los materiales y equipamiento.
- La organización del tiempo.
- La organización humana y la intervención docente.

Todos estos elementos son herramientas pedagógicas de planificación muy importantes, puesto que influyen en el ambiente en donde se desarrollará dicha actividad. (p. 85-86).

Considerar las herramientas pedagógicas en la organización de contenidos de acuerdo a las necesidades e intereses de los niños se propiciará un aprendizaje significativo. Esto ocurre según *Ausubel, (1983)* cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante, algo que ya existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos o contenidos pueden ser aprendidos siempre cuando estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras (p. 48).

Esto quiere decir que, es importante considerar los conocimientos previos y los saberes comunitarios que poseen los niños de su cultura para establecer un puente de transición y articulación con nuevas experiencias para que haya un diálogo entre ambos conocimientos en el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula y de ese modo lograr un aprendizaje significativo.

Esto alude a que el docente crea las condiciones para facilitar la comprensión de los contenidos y así poder emplearlas como procedimientos flexibles y apropiarse según las condiciones y avance de los niños.

- **Implicaciones desde el aula**

Es importante cuidar el ambiente del aula donde se desarrollaran a las actividades tomando en cuenta el espacio, tiempo, los materiales, las personas y su intervención, porque todos estos elementos pueden dinamizar, estimular, limitar, entorpecer la realización de que hacer docente. Es por ello que en ocasiones algunos niños y niñas salen y entran cada rato de la clase, o se duerman, o sencillamente inician la dispersión del grupo en general, y a veces se abandona el seguimiento para aquellos niños que tienen más avances y se dedica más tiempo a aquellos niños que no terminan rápidamente sus actividades.

En base a esto, el recurso del “juego” se convierte en una actividad de relajación que poco o nada tiene que ver con la actividad y el tema que se está abordando en la clase. Esta situación, ha sido detectada y planteada por algunos docentes quienes lo han expresado en el consejo técnico escolar que se establece cada fin de mes para valorar los logros de las metas alcanzadas en el marco de las actividades realizadas con los niños a nivel escolar.

En la sesión del Consejo Técnico Escolar de manera colectiva los docentes plantean sugerencias para enriquecer algunas de las actividades donde hubo dificultad en su aplicación, y con ello se generen dinámicas o estrategias didácticas, e incluso metodológicas que respondan a los problemas ya sea de enseñanza o de aprendizaje que surgen en las aulas y que permanecen día a día en la escuela. De modo que si el docente cuenta con una buena estrategia de enseñanza en donde consideran las características, necesidades e intereses de los niños habrá una buena comprensión y apropiación de los contenidos.



Sin embargo, la realidad de la práctica docente en el aula de jardín de niños es otra en vista de que algunos docentes no cuentan o no tienen idea de alguna estrategia didáctica que ayude a subsanar problemas en la enseñanza o en el desarrollo de los contenidos, y por lo tanto tampoco hay atención y seguimiento de aprendizaje para aquellos alumnos que sobresalen en las actividades realizadas y para aquellos que desde la perspectiva del docente “no sobresalen” o de plano no hacen nada en clase, únicamente te observan sin emitir sonido alguno a pesar de que les hables en su lengua materna.

Cabe mencionar que hay varias razones que podrían ser los detonantes del comportamiento de alumnos que no se integran ni hablan en el salón de clases por más que los docentes intentamos integrarlos al grupo, o cuando menos establecer una interacción con ellos. Entre las razones está que son niños introvertidos en ocasiones como respuesta a que los padres son alcohólicos y ello generalmente desencadena violencia intrafamiliar; otros provienen de una familia en donde se da la endogamia, en este caso algunos de los pequeños no se desarrollan físicamente de forma correcta y presentan problemas anatómicos o biológicos que les impiden desarrollarse con autonomía, motivo por el cual dependen de sus docentes o directamente de sus madres para realizar alguna actividad física, mostrando un lento desarrollo de su lenguaje con los demás niños en el grupo escolar.

Dichas realidades a veces generan que no se dé cabal cumplimiento con el objetivo de la actividad programada y, menos aún no se logre el aprendizaje esperado por el docente.

Ahora bien, ante tales dificultades que emergen del contexto sociocultural y familiar de los niños y niñas del preescolar, y ante la dificultad y la ausencia de estrategias o acciones que guíen al docente a respetar los ritmos de aprendizaje, se propone la siguiente estrategia didáctico-lúdica para poder coadyuvar a dicha problemática.

### 3.3 Diseño de Situación Didáctica No. 1

Jardín de niños: Ignacio Manuel Altamirano

Clave C.T.: 12DCC0169A

Docente: \_\_\_\_\_

Grado y grupo: 2 "A"

<b>Nombre de la situación didáctica:</b> Ayuda mutua.		<b>Propósito:</b> Lograr que los niños identifiquen y practiquen valores que se van perdiendo poco a poco en la comunidad dentro y fuera del aula.	
<b>Tiempo</b> 2 días.		<b>Organización</b> Grupal, binas e individual.	
<b>Componente curricular</b> Campos de formación académica.	<b>Campo:</b> Exploración y comprensión del mundo natural y social.	<b>Organizador curricular: 1</b> Cultura y vida social.	
<b>Organizador curricular 2</b> Interacciones con el entorno social.	<b>Aprendizajes esperados</b> Reconoce y valora costumbres y tradiciones que se manifiestan en los grupos sociales a los que pertenece.		
<b>Actividad de comprensión</b>			
<p>Previo a la actividad que se propone para coadyuvar lo que se ha concebido como una problemática: la diferencia de ritmos de aprendizaje, vale la pena “preparar el terreno” en clase con los alumnos a partir de recuperar algunos de los procesos comunitarios que a los niños y niñas ya les son familiares. Con ello se establecen o se cumplen tres principios básicos en el marco de la educación intercultural bilingüe: 1) partir de la recuperación de los conocimientos previos de los niños; 2) crear un diálogo intercultural entre las prácticas pedagógicas propias de la comunidad para relacionarlas con las prácticas escolares, dando la posibilidad de crear una educación con pertinencia cultural, y 3) dar respuesta a la diferencia que presentan los alumnos en sus distintos ritmos de aprendizaje.</p>			
Se propone lo siguiente:			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Que el docente observe las prácticas culturales comunitarias de ayuda o de bien común que se observan con mayor frecuencia en el pueblo <u>Me'phaa</u>, como es “la mano vuelta” en la siembra de maíz: limpieza de huertos, la mayordomía y arreglos del camino, por ejemplo.</li> </ol> <p style="text-align: center;">INICIO</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Hablar de dicha práctica con los niños y niñas en el salón de clases para introducir el tema, y en forma de cuento o realización de breves entrevistas a los papas o abuelos y por equipos los niños y niñas representen la organización del trabajo en el pueblo a partir de sus experiencias. De esta</li> </ol>			

forma lúdica, los niños y niñas contarán y explicarán qué saben y cómo se realiza dicha práctica.

#### DESARROLLO

3. En forma lluvia de ideas los alumnos van a platicar por qué creen que es importante trabajar en equipo, puntualizando qué es la ayuda mutua, por qué es importante y para qué sirve en los trabajos de la comunidad.
4. Que el docente explique al grupo que así como se ayudan en el pueblo, es importante que se ayuden en las actividades que se realizan dentro del salón. Y que de ahí en adelante van a aplicar una estrategia titulada: “El que acaba primero le ayuda a su compañero”. Dicha estrategia consistirá en:

#### CIERRE

5. Que una vez que el niño o niña vaya terminando, ayudará a sugerencia del maestro al niño o niña que lo requiera. De tal suerte que se ponga en práctica el bien común. Y que si esos dos compañeros ya terminaron ayuden a otro tercero, pues entre más se apoyen, quedará más tiempo para dedicar a una nueva actividad paralela a las actividades escolares, y que será un compromiso sociocultural para todo el grupo por mostrar ayuda y trabajar en colectivo.
6. Éste será diseñado por semana o quincenalmente, y se irá delineando junto con los alumnos como un objetivo logrado con el apoyo de su buen desempeño y ayuda.

#### POR EJEMPLO UN TALLER.

7. En este caso es importante motivar al grupo para estimular en ellos el interés de trabajo en equipo y para ello puede ser el taller de reciclado como un primer ejemplo.

En la cultura Me'phaa hay muchos valores que se han ido perdiendo poco a poco a través del tiempo, hoy en día la juventud y los niños ya no lo practican como son el respeto a los mayores, el saludo, mano vuelta y otros más, es importante promover esos valores en el ámbito familiar para que los niños los aprendan y lo practiquen, después fortalecerlo en la escuela. A continuación se busca trabajarlo con las siguientes actividades

#### **CUALIDADES Y VALORES COMUNITARIOS IMPLICADOS:**

- “El bien común”.
- La ayuda mutua.
- El trabajo cooperativo.
- Saber cómo se organiza la comunidad.

#### **ACTIVIDAD DE APLICACION**

##### **Aprendizaje colaborativo: Un objeto común.**

Consiste todo, aquellos objetos reciclados que para muchos es basura se pueden reciclar y elaborar materiales que cubran la necesidad e intereses de los niños y niñas de la escuela.

#### **CUALIDADES IMPLICADAS COGNITIVAMENTE**

Un juego didáctico debe contar con una serie de objetivos que le permitan al docente establecer metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad, que sea atractivo y promueva el desarrollo de actitudes, emocional y destrezas. En esta edad, el juego didáctico es parte de una actividad dirigida.

#### **MATERIAL**

1. Pedir a los niños algún material de desecho. Por ejemplo, pueden ser latas de refrescos, bolsas de detergentes, bolsas de papas o frituras, bolsas o cajas de galletas, envases de refrescos desechables, maderas y otros.

#### INICIO

#### CONSIGNA

2. Vamos a proponer todos los usos posibles de los materiales. Empezando por que todo el grupo diga en voz alta lo que se les ocurra respondiendo la pregunta: ¿para qué nos serviría?, pero sin repetir.

#### DESARROLLO

3. Hacer una presentación de los objetos que los alumnos hayan llevado y después pedir que digan entre todos los usos posibles y en qué se pueden ocupar. Ejemplo: un bote se puede convertir en un tambor como instrumento musical. O las envolturas de los chiclets o dulces se pueden utilizar para crear bolsas o monederos. Cabe mencionar que esta actividad se puede realizar en equipos.

#### **PREGUNTAS DE PROFUNDIZACION**

¿Qué les pareció esta actividad?

¿Hemos dicho todos los usos?

¿Podríamos encontrar otros que no vimos hoy?

¿De dónde se basaron para diseñar sus trabajos de reciclado?

#### CIERRE

- 4) Mostrar y compartir al grupo los trabajos realizados y en qué consiste cada uno de ellos (Al final de la semana).
- 5) Para estimular la participación de los niños se propone el juego de “la papa caliente”, que consiste sentarse en círculo e ir pasando de mano en mano los materiales realizados por el grupo cantando en coro: “la papa se quema, la papa se quema... y la papa se quemó!”, quien tenga a la mano

el producto va tener que explicar en qué consiste y cuál es su valor para él.

De esta forma, este es sólo un ejemplo de una estrategia didáctica lúdica que permite contribuir y dar respuesta a la diferencia de ritmos de aprendizaje que son una constante en los niños y niñas de los grupos de la escuela preescolar en la comunidad de Zontecomapa. Y sólo es un ejemplo de cómo existe la posibilidad de que los docentes podamos dar tratamiento a las dificultades que se presentan durante el transcurso de las clases.

### 3.4 SEGUNDA PROBLEMÁTICA: La ausencia de focalización de los niños en el aprendizaje.

- **Implicaciones teóricas en el desempeño del niño**

En este apartado se considera como objeto de estudio el aprendizaje del educando que requiere atención y seguimiento para desarrollar habilidades cognitivas, desarrollo de habla y lenguaje, desarrollo social y emocional, para ello, el diario de clase es un instrumento de investigación acción que le facilita al educador el registro de datos de sucesos en torno al aprendizaje de los niños en el salón de clase, según Pardo María G. et all. (2013), es:

la actividad planteada, organización y desarrollo, sucesos sorprendentes o preocupantes, reacciones u opiniones de los niños respecto a las actividades realizadas y de su propio aprendizaje, una valoración general de la jornada de trabajo que incluya una breve nota de autoevaluación (p. 75).

Con base en lo anterior, el educador registra aquellos datos que permitan reconstruir mentalmente la práctica y reflexionar sobre ella, incluyendo intereses, actividades realizadas y logros alcanzados de los alumnos. Ello permitirá al docente buscar una estrategia didáctica que llame la atención al grupo o que despierte el interés a los educandos en el proceso de aprendizaje en las diversas actividades a realizar, y que ello favorezca al desarrollo de las habilidades cognitivas.

Es decir, el diario del profesor permite hacer descripción de todos los sucesos que se presenten dentro del aula y fuera de ella en cuanto al desempeño, y ubicar las necesidades que se presenten en cada uno de los casos y con base en estos datos el educador buscará alternativas que ayuden a mejorar día a día su labor docente que implica: investigar, organizar contenidos contextualizados para explorar los saberes comunitarios y buscar y diseñar actividades que despierten en interés de los niños como es el juego, y con ello lograr la focalización del grupo.

Para perfeccionar la práctica de enseñanza, el educador(a) debe orientar, precisar, canalizar y negociar esos intereses hacia lo que se pretende lograr, es importante conocer a los niños que conforman al grupo escolar y sus cualidades, sus virtudes, sus intereses y sus necesidades cognitivas en el aula escolar, al mismo tiempo es indispensable que como docente sepamos acerca de sus vidas, sus juegos, sus juguetes, sus pasatiempos, sus comidas favoritas, sus fiestas, sus lenguas, los rituales y las tradiciones en los que participan en el ámbito familiar y comunitario. Todos estos elementos se consideran como base en la organización y planeación de actividades que contribuyen el desarrollo de las competencias cognitivas de los niños, y hay que procurar que al introducir una actividad, ésta sea relevante y despierte el interés, que encauce su curiosidad y propicie su disposición por aprender nuevos conocimientos.

- **Implicaciones desde el aula**

En este punto desarrollaré lo concerniente de la problemática detectada en mi práctica docente, donde se observa que una de las insuficiencias gira en torno a la ausencia de instrumentos metodológicos que coadyuven en atraer atención de los educandos para mantener su curiosidad y generar interés o curiosidad en los alumnos por aprender, y ello puede ayudar a que se logre la apropiación de contenidos educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños.

Una muestra de ello, se observa en el jardín de niños “Ignacio Manuel Altamirano”, en que algunos docentes en la realización y desarrollo de las actividades educativas poseen pocas herramientas y de recursos existentes y nuevos que promueva la focalización del grupo en la medida que los niños se apropien los contenidos educativos y alcanzar el propósito de las actividades programadas.

Debido a que algunos docentes recurren mucho al pizarrón para enseñar y poco o nada hacen uso de otros materiales que están a su alcance para realizar actividades con los niños, en este caso, casi todo el tiempo se ocupa el pizarrón para enseñar



contenidos y explicación de los mismos, mientras que los niños solo se pasan copiando ejercicios y tareas en los cuadernos.

Además de estas actividades ya enunciadas algunos docentes hacen uso excesivo de tiempo para dejar ejercicios y tareas en los cuadernos, ya que por ser niños pequeños se les anota las actividades en sus cuadernos, otra de las causas es que se repiten dos veces a la semana las actividades de una planeación y algunos ya no les interesa realizarlas, son los que distraen, alborotan, salen y entran del salón. También exceso de tiempo con el desarrollo de contenidos en el salón sin hacer una pausa activa y a veces suelen suceder que las indicaciones no son claras y precisas en abordar contenidos con los alumnos durante la jornada del trabajo.

Ante estos sucesos, la educador(a) ha perdido el control del grupo y por desesperación del educador(a) busca remediar o reorientar y llamar atención del grupo para que se integren nuevamente a la actividad, recurre a los recortes, el dibujo y que los niños pinten o coloreen dichos dibujos. Otra actividad a la que el docente recurre es al paseo al aire libre o al juego para volver a traer la atención, y esto no es un problema al contrario, está bien, solo que no tiene nada que ver con lo que se está abordando en clase, carece de un enfoque didáctico y se usa de forma no articulada con el tema que se aborda.

Dichas situaciones repercuten el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños en la escuela y no se alcanza el logro de los objetivos de los aprendizajes esperados que el docente espera lograr.

Ante estas situaciones que surgen en la práctica docente sobre la ausencia de estrategias que permitan a los docentes mantener la atención del grupo de forma más eficiente en sus labores cotidianas en el aula escolar, se propone la siguiente estrategia didáctico-lúdica para poder apoyar dicha problemática.

### 3.5 Diseño de Situación Didáctica No. 2

Jardín de niños: IGNACIO MANUEL ALTAMIRANO

Clave C.T.: \_\_\_\_\_

Docente: \_\_\_\_\_ Grado y grupo: 2 "A"

<b>Nombre de la situación didáctica:</b>		<b>Propósito:</b>	
Valores y los cinco sentidos		Promover los valores a través de los cinco sentidos	
<b>Tiempo</b>		<b>Organización</b>	
2 días		Grupal, binas e individual.	
<b>Componente curricular</b>	<b>Campo:</b>	<b>Organizador curricular: 1</b>	
Campo de formación académica.	Exploración y comprensión del mundo natural y social.	Cultura y vida social.	
<b>Organizador curricular 2</b>	<b>Aprendizajes esperados</b>		
Cambios en el tiempo	Explica las transformaciones en los espacios de su localidad con el paso del tiempo, a partir de imágenes y testimonios.		
<b>Actividades de comprensión</b>			
<p>Antes de iniciar con la actividad que se propone para contribuir lo que se ha concebido como problema: <b>La falta de estrategias para atraer la atención de los niños en el aprendizaje.</b></p> <p>En este sentido, es importante partir de los conocimientos previos de los niños acerca de sus intereses y gustos, de modo que el educador conozca las características, las necesidades y las cualidades que poseen los niños para que ello facilite la organización de las actividades, y que la forma de abordar los temas o el introducir alguna actividad, ésta sea relevante, atractiva, sencilla, concreta y despierte el interés de los niños, generando la curiosidad y la disposición por aprender.</p>			
Se propone lo siguiente:			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Que el docente documente práctica cultural de valores y principios en la comunidad como “saber oír y no hablar mal de las personas” que es un principio de respeto ancestral de la comunidad de Zontecomapa y que genera el cuidado para evitar problemas de injusticia o malos entendidos en el pueblo, que al final, acaban por dañar al pueblo en general. Dicha práctica es vigilada por personas del pueblo llamadas “los principales”, que</li> </ol>			

son parte del cabildo y son quienes guían al comisario a tomar las mejores decisiones en bienestar del pueblo, se les considera así a las personas que han mostrado madurez y han acumulado experiencia, ellos son los encargados de vigilar que dicho principio se mantenga, de lo contrario son los encargados de castigar a quienes no respeten este valor comunitario. Sin embargo, ello no exenta a algunas personas de la comunidad de no respetar dicho principio, pues para generaciones contemporáneas este valor cada vez queda más alejado.

#### INICIO

2. Que el docente hable de dicho principio con los niños en el salón para introducir el tema, con la técnica lluvia de ideas los niños van a exponer por qué surgen los malos entendidos en la comunidad, a partir de sus experiencias contarán y explicarán qué saben del respeto de no hablar de los demás y mirar sin juzgar a los demás.
3. Por equipo los niños y niñas relaten a través de dibujos que ellos puedan realizar y expliquen algunos sucesos o casos que se hayan presentado de los malos entendidos en la comunidad. y por qué es importante y para qué nos sirve saber oír y no hablar mal de las personas.
4. Que el docente les explique a los niños que así como escuchar y oír son algunos de los sentidos del cuerpo humano, además de la vista, el tacto y el olfato.

#### DESARROLLO

5. Se formará a los niños en círculo y enumerarlos del uno al cinco para formar equipos y después reagruparlos uno con el uno así sucesivamente hasta el cinco, después el docente colocara ficheros de los cinco sentidos en el piso y pasara un integrante de cada equipo a elegir un sentido a trabajar y expliquen en que consiste cada uno de ellos.

## CIERRE

6. Una vez que los equipos hayan terminado de exponer, intercambiarán sus trabajos con el objetivo de que otros niños den su punto de vista y se enriquezca más el trabajo, de tal suerte que todos los niños sepan cuáles son los cinco sentidos y para qué sirven pero dimensionando su importancia a nivel social y comunitario.

Para enriquecer a la actividad de los sentidos se propone una estrategia titulada: “el juego de la habilidad psicomotriz”, dicha estrategia consistirá en:

- 1) Que el educador o algunos de los niños den instrucciones de mando sobre las posturas y gestos que expresen los sentidos, quienes lo hagan bien se les motivará por su buen desempeño en la actividad y entonces los niños identificarán y señalarán cuáles son sus funciones, de tal modo que se ponga en práctica lo que saben del tema. Una vez que el docente ya identificó que los niños ya manejan el tema, cambiará la lógica del juego, y tendrán que señalar un sentido contrario al que pide. Por ejemplo: -¿Dónde está la vista?-, todos deberán señalar cualquier otro sentido pero que no sea el que solicita. y así sucesivamente. Quienes se equivoquen tendrán que ir saliendo del juego hasta que quede el último quien será el ganador.
- 2) Después de haber observado el desempeño que pusieron los niños en cada una de las actividades es importante plantear actividades innovadoras que implica enseñarle a pensar, animar a los alumnos a tomar conciencia de sus propios procesos de aprendizajes en promover habilidades cognitivas, desarrollo social y emocional, para reforzar la actividad anterior, se propone el siguiente relato que se titula: “el pueblo de los cinco sentidos” este será diseñado para tres días o una semana de acuerdo el avance que se obtenga durante su desarrollo.

## **CUALIDADES Y VALORES COMUNITARIOS IMPLICADOS.**

- Fomento de principios y valores en la comunidad
- Respeto a las demás personas
- Tolerancia a aceptar la diferencia

## **ACTIVIDAD DE APLICACIÓN**

“Los cinco sentidos”:

A partir de las experiencias vividas en la vida cotidiana de los niños y la interacción con otros miembros de la comunidad, nos relacionamos, conocemos y reconocemos nuestro entorno gracias a los sentidos que disponemos y que son cinco: el olfato, la vista, el gusto, el tacto y el oído. Cada uno de ellos depende de un órgano concreto para desarrollar su función: el olfato de la nariz, la vista de los ojos, el gusto de la boca, el tacto de las manos y el oído de la oreja, a éstos órganos les cabe la responsabilidad de captar determinadas impresiones que inmediatamente se transmiten al cerebro, y éste, las transformará en sensaciones que nos permitirán sentir el frío o el calor en la mano, sentir un olor agradable o desagradable, ver a alguien que queremos, oír un ruido, la música y sentir un sabor ya sea dulce, agrio, amargo o salado. En este sentido los niños identificarán y aprenderán la función de los sentidos en el organismo humano.

## **CUALIDADES IMPLICADAS COGNITIVAMENTE.**

1. Narran sucesos reales e imaginarios de acuerdo a sus experiencias para conocer e identificar los cinco sentidos del cuerpo y desarrollar la habilidad psicomotriz, y su importancia a nivel de la interacción humana en la comunidad.

## **MATERIALES**

1. Siluetas de los cinco sentidos.
2. un relato de los sentidos contextualizado al contexto de los niños.

## **CONSIGNA**

## INICIO

1. En forma de lluvia de ideas los alumnos expondrán: ¿cuáles son y para qué sirven los cinco sentidos del cuerpo humano, así como su función social.

## DESARROLLO

2) Hacer una presentación acerca de los sentidos del cuerpo humano a través de los acontecimientos surgidos en la comunidad y retomando lluvias de ideas de los niños sobre sus experiencias vividas.

- 3) Enseguida, el educador(a) relatará un cuento que ayude a comprender cuáles son y su función de los cinco sentidos: Por ejemplo.

### EL PUEBLO DE LOS CINCO SENTIDOS

El pueblo de los cinco sentidos había unos cuantos pastores que eran solo una nariz con patas y se pasaban el día oliendo todo lo que se encontraban a su paso.

Había otros pastores que solo eran ojos con patas y todo lo miraban.

Algunos eran orejas con patas y todo lo escuchaban.

También había unos campesinos del mismo pueblo que solo eran boca con patas y se dedicaban a probar todo.

Por último había unos carpinteros del pueblo de los cinco sentidos que solo eran manos con patas y andaban siempre tocando todo.

Pero un día se cansaron de no poder sentir más que una sensación y decidieron unirse unos con otros y formar un solo cuerpo. De ese modo nacimos nosotros las personas.

- 4) por último, solicitar a los niños que dibujen los personajes principales del relato de: “el pueblo de los cinco sentidos” y compartan sus trabajos con sus compañeros.

## PREGUNTAS DE PROFUNDIZACION

¿Qué les pareció el relato?

¿Qué aprendieron en este relato?

¿Para qué nos sirve la vista en las actividades cotidianas y sin ella que pasaría?  
¿Qué sentido ocupamos para probar la sazón de la gastronomía de nuestra comunidad?

#### CIERRE

- 5) Mostrar y compartir al grupo los trabajos realizados y en qué consiste cada uno de los sentidos.
- 6) Reorientar la participación de los niños con la intención de fortalecer los principios de respeto en el pueblo, así como a la diferencia.

Este es un ejemplo de una estrategia didáctica lúdica que permite atender y dar respuesta a la falta de estrategias que ayuden a focalizar al grupo.

### 3.6 TERCERA PROBLEMÁTICA: Carencia de apropiación de los contenidos por su lejanía con el contexto.

- **Implicaciones teóricas en el desempeño del niño (recuperación de los conocimientos previos del niño para crear un aprendizaje significativo)**

Muchos de los autores y de las investigaciones han tratado sobre el aprendizaje significativo de los niños han concluido que es indispensable considerar el conocimiento cultural de los niños y el contenido educativo local, municipal, estado y nacional para que ambos conocimientos sean interiorizados y apropiados significativamente por los niños. Dicho lo anterior, de acuerdo a la teoría de Ausubel (1983) plantea que el aprendizaje significativo ocurre:

Quando una nueva información se conecta con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de anclaje a las primeras (p. 48).

En este caso, es importante considerar los conocimientos previos que el alumno posee de tal manera establezca una relación o vínculo con aquello que debe de aprender, es decir un conocimiento esperado, este puede realizarse siempre cuando el niño tenga desarrollado en su estructura cognitiva algunas ideas, imágenes, conceptos, las cuales la nueva información puede interactuar y consolidarse como un aprendizaje significativo.

Entonces el aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información se conecta con un concepto relevante que posee el educando y esto implica que la nueva información como, ideas, conceptos e imágenes sean apropiadas e interiorizados en la estructura cognitiva de los niños.



- **Implicaciones desde el aula**

Los conocimientos previos de los niños es importante considerarlos y recuperarlos para organizar y desarrollar actividades que les ayuden a comprender mejor los contenidos, ya que cuando dichos conocimientos no se toman en cuenta los niños no se apropian de ellos, pues los observan ajenos a su realidad inmediata.

Para ello, también es necesario contextualizar y crear situaciones en donde el niño explore, ello significa que si antes de abordar un contenido en clase, el docente partiera de lo que sus alumnos ya conocen a partir de sus propias experiencias, podría entonces crearse un diálogo entre el conocimiento cultural que es la referencia del niño con el conocimiento universal, y de esta forma se propiciaría un entendimiento y una comprensión entre ambos conocimientos. Ello definitivamente generaría que lo que los niños aprenden no se les olvide, pues lo ven cercano, contextualizado y se lo apropiarían, creándose así un aprendizaje significativo.

Sin embargo, la realidad en el aula escolar de la escuela preescolar: “Ignacio Manuel Altamirano” muestra que recuperar o partir de los conocimientos que los niños ya tienen o manejan es sólo un planteamiento teórico que pocos docentes realmente llevan a la práctica al abordar los contenidos.

### 3.7 Diseño de Situación Didáctica No. 3

Jardín de niños: IGNACIO MANUEL ALTAMIRANO

Clave C.T.: \_\_\_\_\_

Docente: \_\_\_\_\_ Grado y grupo: 2 "A"

<b>Nombre de la situación didáctica:</b> Comercio y venta de productos.		<b>Propósito:</b> Usar el conteo u otros recursos para resolver situaciones de compra y venta.	
<b>Tiempo.</b> 3 días.		<b>Organización</b>	
<b>Componente curricular</b> Campo de formación académica	<b>Campo:</b> Pensamiento matemático.	<b>Organizador curricular: 1</b> Número, algebra y variación.	
<b>Organizador curricular 2</b> Numero.	<b>Aprendizajes esperados</b> Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta.		
<b>Actividades de comprensión</b>			
<p>Previo a la actividad que se propone para subsanar lo que se ha concebido como una problemática: la (recuperación de los conocimientos previos del niño para crear un aprendizaje significativo). Entendiendo que son elementos básicos para el cimiento de un aprendizaje significativo, esto significa que el docente va a trabajar un contenido, luego explora qué saben los niños sobre ese contenido, y a partir de lo que saben los niños empieza a planear actividades que sean altamente significativas pero además no se queda ahí sino con esa manera de trabajar ayuda a los alumnos para que epistemológicamente construya nuevos conocimientos y elabore las estructuras que quedaran comprendidas.</p>			
<p>Dicho lo anterior, se propone lo siguiente</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Que el educador observe junto con sus alumnos las prácticas culturales que se practican en la comunidad como es la comercialización y venta de los productos que se cosechan en el campo, cada vez que se instala la plaza de tianguis los sábados y domingos en el municipio de Acatepec y en la comunidad de Apetzuca.</li> </ol> <p style="text-align: center;">INICIO</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Abordar dicha práctica con los alumnos en el aula para introducir el tema presentar una lámina con dibujos de frutas que se da en la comunidad y plantear a los niños situaciones problemáticas como las siguientes y en su resolución, sólo usar monedas con la denominación de un peso.</li> </ol>			

- Si compro dos limones, ¿cuánto debo pagar?
- Si compro dos limones y un durazno, ¿cuánto debo pagar?

3. Explicar a los niños qué así como van a vender y comprar sus productos es importante conocer los principios del conteo y el conteo para representar cantidades que pueden ocupar para comprar y vender sus productos en la vida cotidiana.

#### DESARROLLO

4. Formar equipos y plantear más preguntas combinando las diversas frutas que se muestran en la lámina. Cuidar que la compra no rebase los 10 pesos.

#### CIERRE

5. Para poder comparar las respuestas de los equipos (tanto el resultado como la manera en que lo escribieron), pedir a los niños que en una hoja registren lo que deben pagar.

#### INICIO

- Actividad para el siguiente día, con la misma lamina se puede usar ocho monedas de 1 peso, cinco de 2 pesos y dos de 5 pesos para plantear a los alumnos preguntas como la siguiente:

Si tengo que pagar 6 pesos, ¿con cuáles monedas puedo pagar?

#### DESARROLLO

- Con la información de la lámina, plantear situaciones diversas en las que los niños resuelvan primero cuánto tienen que pagar por determinadas frutas y con cuáles monedas pueden pagar. Por ejemplo:
  - Comprar tres frutas del mismo precio.
  - ¿Cuánto tienen que pagar por una manzana y un limón?, ¿cuánto por una piña y una fresa?, ¿cuánto por un aguacate y una pera?
  - ¿Con cuáles monedas pueden pagar una calabaza y un plátano?, ¿un mango y una pera?
  - ¿Cuáles frutas pueden comprar con 5 pesos sin que les den cambio?

Tenga en cuenta al plantear los problemas que sus resultados no deben exceder del número 10 y que los niños usen monedas de diversas denominaciones. Si es necesario, proporcionar menor cantidad de monedas de 1 peso.

#### **CIERRE**

- Solicitar a los niños que registren sus respuestas para que puedan compararlas con las de sus compañeros. Si hay diferencias, animarlos a explicar por qué creen que su resultado es correcto.

#### **OTRA ACTIVIDAD**

Pues en este caso, “el conteo de objetos” es un ejemplo más que se presenta para contribuir y lograr un aprendizaje significativo en matemáticas.

#### **CUALIDADES Y VALORES COMUNITARIOS IMPLICADOS:**

- El trueque
- Tradición
- El bien común

#### **ACTIVIDAD DE APLICACION**

El tiempo: 1 día.

Consiste que los niños desarrollen su habilidad visual de captar y recordar objetos en un tiempo muy corto.

#### **CUALIDADES IMPLICADAS COGNITIVAMENTE**

1. Capacidad de observación y de retención.
2. Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo y el conteo.

#### **MATERIAL**

1. Solicitar objetos variados, desde cinco hasta veinte.
2. Un pañuelo o caja para taparlos.

3. Un reloj.

### INICIO

#### **CONSIGNAS**

1. Antes de descubrir los objetos preguntaremos a los niños y niñas el número de objetos que recuerdan y que los escriban en una hoja o la representen con objetos que encuentren como piedras, varitas y otros objetos.

### DESARROLLO

- 2) Hacer una presentación de los objetos o juguetes que los niños hayan llevado y pedirles que digan que es y qué significa para ellos.
- 3) Colocamos cinco o diez objetos sobre una mesa o en el suelo.
- 4) Primero solo cinco y poco a poco podemos aumentar el número. Mientras que los niños solo observen durante dos minutos. Después tapamos los objetos e intentamos recordar los objetos tapados.

#### **PREGUNTAS DE PROFUNDIZACION**

¿Cuántos objetos había?

¿Cuántos has contabilizado?

¿Cuáles has recordado bien?

¿Cuáles te faltaron?

¿Por qué crees que se te han olvidado?

¿Qué has hecho para recordarlos? en este caso hay que procurar que describan la estrategia que han usado?

### CIERRE

- 5) Valorar si todo el grupo pudo recordar, escribir los números o representar la cantidad con objetos, (al final de cada actividad o de la clase).

Esta actividad podría ser solo un ejemplo más para implementar en la práctica docentes que apoye a mejorar y de respuesta a la dificultad que se presentan en el proceso de aprendizaje de los niños para un aprendizaje significativo.

### 3.8 CUARTA PROBLEMÁTICA: El uso del español en la enseñanza por encima del Me'phaa.

- **implicaciones teóricas en el desempeño del niño**

Con base a las diversas políticas educativas que se han implementado en México para atender a la diversidad cultural de los grupos étnicos, en la actualidad prevalece la educación intercultural bilingüe según Cortina, R. (2014).

es una propuesta político-pedagógica que desafía las jerarquías de poder dentro de la educación, apoyándose en la revitalización de las lenguas y culturas indígenas. La EIB contribuye a la resolución del conflicto que existe entre la cultura nacional y las comunidades indígenas, para así lograr una convivencia étnica, lingüística y cultural que les permita a los ciudadanos indígenas ejercer sus derechos políticos, sociales y culturales, buscando la consolidación de sociedades nacionales inclusivas de la diversidad. (p. 17).

En este sentido es importante resaltar diseño de un currículo culturalmente pertinente como es la incorporación de las diversas lenguas indígenas, los saberes y conocimientos regionales en la construcción de los contenidos de plan y programa de estudios en la educación básica, esto implica que la enseñanza aprendizaje del educando sea en su lengua materna, y de acuerdo con la Ley General de Derechos Lingüísticos de los Pueblos Indígenas (2003). En su Artículo 11, esta Ley señala que los indígenas tienen derecho a ser educados en su propia lengua a lo largo de su educación básica. (p. 4). Bajo una metodología bilingüe, si no, no es posible porque el docente carece de esa formación metodológica-didáctica.

- **Implicaciones desde el aula**

La enseñanza de educación bilingüe en el medio indígena tenemos la tarea de buscar metodologías de enseñanza bilingüe que propicien herramientas que construyan un conocimiento significativo que permita desarrollar habilidades cognitivas, destrezas y virtudes que requieren nuestros alumnos para ser competentes en la vida social.

Sin embargo la realidad de la práctica docente en la escuela es otra, el uso de la lengua materna en la enseñanza pocos docentes de jardín de niños en la comunidad han trabajado con ella para alfabetizar. Porque algunos hablan una lengua distinta o una variante distante de la que se habla en la comunidad donde trabajan.

Otros siendo hablantes de la lengua no la utilizan en la escuela porque no saben escribir su lengua y no la enseñan en forma escrita, usan el español para la enseñanza a pesar de que la mayoría de los niños hablan el Me'phaa y esto repercute en la interacción comunicativa entre alumnos docente y docente alumnos en el proceso de aprendizaje y a pesar de que las disposiciones de la educación intercultural bilingüe dicen lo contrario, la lengua indígena se utiliza con fines instrumentales, para facilitar el acceso al español, y se deja de usar una vez que éste se adquiere de manera suficiente como para continuar el proceso educativo.

### 3.9 Diseño de Situación Didáctica No. 4

Jardín de niños: \_\_\_\_\_

Clave C.T.: \_\_\_\_\_

Docente: \_\_\_\_\_ Grado y grupo: 2 "A"

<b>Nombre de la situación didáctica:</b> El zorro y la gallina		<b>Propósito:</b> Promover el aprendizaje de la escritura, tanto en su expresión oral y rescrita.	
<b>Tiempo</b>		<b>Organización</b>	
<b>Componente curricular</b> campo de formación académica	<b>Campo:</b> Lenguaje y comunicación.	<b>Organizador curricular:</b> Oralidad.	
<b>Organizador curricular 2</b> Reconocimiento de la diversidad lingüística y cultural.	<b>Aprendizajes esperados</b> Conoce palabras y expresiones que se utilizan en su medio familiar y localidad, y reconoce su significado.		
<b>ACTIVIDAD DE COMPRESION</b>			
Antes de empezar con la actividad que se propone para contribuir lo que se ha concebido como problema: el uso del español en la enseñanza por encima del me'phaa en el aula, Pretende explorar los conocimientos previos de los niños con			

la lengua materna para facilitar la comprensión de los contenidos y desarrollar la competencia escrita y oral.

De ese modo, se plantea lo siguiente:

- a) que el educador(a) observe las prácticas o relatos culturales con mayor frecuencia en la comunidad como es la relación existente del cuento entre el zorro y la gallina en la comunidad.
- b) platicar dichos relatos con los niños en el aula para introducir el tema y a través de dibujos los niños y niñas representen los personajes en hojas blancas a partir de sus conocimientos vividos, contarán y explicarán lo que saben de cada uno de esos personajes.
- c) solicitar a los niños y niñas que relaten un cuento o algún otro acerca del zorro y la gallina con base lo que se cree y se cuenta de ellos en relación con la cosmovisión de las personas del pueblo ante un posible fenómeno natural. .
- d) que el educador(a) explique al grupo que así como ellos interpretan el mensaje de los animales antes de un temblor en las ciudades se hace uso de alarma sísmica para alertar a la población y evitar un desastre natural. Este será diseñado por semana o quincenalmente, según sea el avance de la ejecución de las acciones en clases.

## **CUALIALIADES Y VALORES COMUNITARIOS IMPLICADOS.**

### **4 La cosmovisión**

### **5 saberes comunitarios**

## **ACTIVIDADES DE APLICACIÓN**

El zorro y la gallina:

Es un juego tradicional que se practica en la comunidad y con ella se pretende propiciar la enseñanza y aprendizaje de la escritura oral y escrita en la lengua Me'phaa.



## **CUALIDADES IMPLICADAS COGNITIVAMENTE**

1. Escucha y cuenta relatos que forman parte de la tradición oral de la comunidad y expresa sus ideas acerca del contenido de un texto cuya lectura escuchará, a partir del título, las imágenes o palabras que reconoce. La idea es que los niños se den cuenta de que a través del juego aprendan identificar palabras cortas y desarrollar sus propias escrituras con la lengua Me'phaa.

## **MATERIAL**

1. Elaborar carteles con nombres de los personajes.
2. Alfabeto móvil de la lengua Me'phaa.
3. hojas blancas
4. cinta adhesiva.
5. marcadores

## **CONSIGNA**

### **INICIO**

- a) solicitar al depredador que identifique las imágenes y nombres de los animales, después comerlos como es la gallina, el gallo y el huevo para que al final todos los niños identifiquen y escriban las grafías iniciales de los nombres de los personajes y aprendan el alfabeto Me'phaa para construir nuevas palabras.

### **DESARROLLO**

1. hacer una presentación de los personajes a los niños y niñas con carteles ilustradas con dibujos y nombres como egé-zorro, mbaxte-gallina, mbaxtáa-gallo y xjdú-huevo, y el alfabeto móvil, escrita en lengua Me'phaa.
2. salir con los niños al patio de la escuela a jugar “el zorro y la gallina”, y de manera voluntaria solicitar al grupo quien desee representar a los

personajes, formarse en círculo y al centro todos los animales de la granja y mientras que el zorro queda fuera y hará todo lo posible de atrapar un pollo, una vez atrapado uno de los animales de la granja, los niños y niñas pronunciarán en voz alta la grafía inicial del nombre del animal quien fue pillado por el zorro y es eliminado del juego, así sucesivamente con los demás animales.

3. Retornado al salón de clases, se les pedirá a los alumnos que busquen tarjetas con nombre de los animales de la granja que estén bajo su silla, les pediré primeramente que escriban con letras grandes en una hoja blanca, las iniciales que identifican de los nombres de los animales que fueron pillados en el juego del zorro y la gallina.

#### CIERRE

4. Se les dará su hoja con nombre de los animales y después de darles un par de minutos para que lo revisen, se les pedirá que la entreguen y saldrán del salón, y se colocarán cada hoja en una silla, los alumnos regresarán y deberán de buscar la silla donde esté la hoja con nombre de los animales. Una vez que todos la encuentren, se comentará lo que hicieron para encontrar los nombres de animales de la granja.

#### **PREGUNTAS DE PROFUNDIZACIÓN**

¿Qué les pareció esta actividad?

¿De qué se trató la actividad?

¿Quiénes son los personajes que participaron en el juego?

¿Qué grafías aprendieron en esta actividad?

Mostrar y compartir al grupo los trabajos realizados al final de la semana para valorar los avances de los niños.

Es un ejemplo más de una estrategia didáctica lúdica que busca contribuir y atender las necesidades que requieren subsanar a la problemática del uso del

español en la enseñanza por encima del Me'phaa en el jardín de niños Ignacio Manuel Altamirano.

### 3.10 QUINTA PROBLEMÁTICA: Poca socialización de los niños en el aula.

#### ○ Implicaciones teóricas en el desempeño del niño

La socialización de los niños se destaca varios aspectos a considerar, pero considero como básicos la socialización primaria y la secundaria. La primera es la familia donde el niño desde el primer momento establece vínculos con la madre, el papá y los hermanos y otros miembros de la familia para socializarse. En este espacio Jiménez (1997), apunta que el sentido del juego es construido en principio desde el espacio familiar de cada sujeto y puesto en relación con los elementos propios de su contexto. (p.120).

El segundo es la escuela, en la cual el niño establece vínculos con otros educandos, en este espacio la exploración del juego es muy enriquecedora como estrategia didáctica, partiendo de los saberes locales en la enseñanza de los contenidos educativos. Con la cual, la educadora propiciara las condiciones necesarias para la realización de las actividades que favorezcan la integración de algunos niños al grupo e interacción con los demás.

En cuanto al juego en su aspecto social, para Nancy Beatriz (2000) “es un espacio en el cual los niños se socializan entre sí”. (p. 27). En ese sentido Quintana Ma. José (1993) define que:

La socialización es un proceso a través del cual el individuo humano aprende e interioriza unos contenidos socioculturales a la vez que desarrolla y afirma su identidad personal bajo la influencia de unos agentes exteriores y mediante mecanismos precesuales frecuentemente inintencionados. (p.32).

En este sentido, el juego como socializador establece vínculos en los sujetos y les permite compartir las experiencias y conocimientos que hayan adquirido en el

mundo exterior para desarrollar ciertas actividades en el juego. A partir de estas actividades aprenden y asimilan los valores, la manera de pensar, sentir y de actuar para construir sus propios conceptos, imágenes, saberes y conocimientos.

○ **Implicaciones desde el aula**

Con base a las investigaciones que se han hecho hasta el momento se considera el juego como indispensable para el desarrollo de las competencias de los aprendizajes de los niños en la escuela. Por lo tanto las educadoras y educadores tienen que aprovechar al máximo a las actividades lúdicas para organizar e implementar acciones que favorezcan el desarrollo de sus conocimientos.

Sin embargo, el proceso de enseñanza y aprendizaje en el jardín de niños pocos docentes hacen uso de las actividades lúdicas para coadyuvar la participación e integrarlos al grupo, debido que hay algunos niños que no hablan, ni contestan cuando las educadoras piden que se involucren y participen a la realización de las actividades, esto porque algunas actividades carecen de una estrategia didáctica lúdica que respondan a las necesidades e intereses que propicie la participación de los niños en cada una de las actividades.

Por tanto, dicha situación de la ausencia de acciones que propicien la socialización de los niños en el aula, se propone la siguiente estrategia didáctico-lúdica.

### 3.11 Diseño de Situación Didáctica No. 5

**Jardín de niños:** \_\_\_\_\_

**Clave C.T.:** \_\_\_\_\_

**Docente:** \_\_\_\_\_

**Grado y grupo:** 2 "A"

<b>Nombre de la situación didáctica:</b>	<b>Propósito:</b>
El pisotón	Desarrollar la actividad física, mediante actividades físicas y juegos que propicien el trabajo en equipo, respeto de acuerdos y desarrollo de habilidades motrices.

Tiempo		Organización	
<b>Componente curricular</b> Área de desarrollo personal y social.	<b>Campo:</b> Educación física.	<b>Organizador curricular: 1</b> Competencia motriz	
<b>Organizador curricular 2</b> Desarrollo de la motricidad.	<b>Aprendizajes esperados</b> Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.		

### ACTIVIDAD DE COMPRESION

En la vida cotidiana es importante conocer que la socialización es un factor que establece vínculos e interacción con otros niños y a través de ello permite conocer, compartir experiencias y conocimientos que hayan adquirido en el ámbito familiar. A partir de ahí la educador(a) condicionara situaciones que propicien la socialización de los niños en el aula escolar a modo que responda a la problemática de socialización de los niños en el aula.

Para lo cual se propone lo siguiente.

- a) Observar las prácticas culturales de la comunidad como es la mayordomía, donde se establecen vínculos e interacción con otros miembros de la comunidad para la socialización de los niños y miembros de la comunidad.
- b) Platicar de dicha práctica con los niños en clases para introducir el tema en forma de relato y por equipo. Partiendo de sus experiencias preguntarles si han hecho amistades con algunos niños quienes estuvieron en la fiesta de la mayordomía, ¿con quiénes se relacionaron?, comenten al grupo que hicieron con los niños durante los días que duró la fiesta?.
- c) en equipo solicitar a los niños que representen con dibujos en las láminas los sucesos que presenciaron y con quienes establecieron vínculos durante esos días, partiendo de recortes de diferentes libros y revistas que puedan tener acceso en el aula.

d) una vez terminado la actividad cada equipo explique y comparta con el grupo sus trabajos para conocer con quienes se relacionaron y quienes estuvieron con ellos durante la fiesta.

e) que el educador(a) les explique la importancia de establecer vínculos con otros niños y socializarse para aprender a convivir y participar en cada una de las actividades que se implementan dentro y fuera del aula.

### **CUALIDADES Y VALORES COMUNITARIOS IMPLICADOS.**

- los valores
- el saber de organización social de la comunidad.
- apropiación de los saberes comunitarios.
- tradición y costumbre

### **ACTIVIDAD DE APLICACIÓN.**

#### **El pisotón.**

Se trata de un juego que pone a prueba los reflejos y reacción de los niños en cualquier circunstancia presentadas en la actividad.

### **CUALIDADES IMPLICADAS COGNITIVAMENTE**

1. Consiste un juego rápido, de reflejos motrices que pone a prueba la capacidad de observación y la rapidez de reacción.

### **MATERIAL**

1. Grabadora.

### **CONSIGNA**

#### **INICIO**

1. Pedir los niños a bailar con el ritmo de la música, si el ratón llega a pisar el pie del niño o niña de al lado éste queda eliminado. El ratón puede ser

gesto de saltar sin hacerlo y en vista de que si los niños de al lado saltan también quedan eliminados del juego. Asociado a ello tener presente quienes son los primeros en ser eliminados.

### DESARROLLO

1. El educador(a) elige el ratón, pero nadie más lo sabe, cantan en voz alta una canción y cuando la canción queda en pausa, el ratón da un pisotón al niño o niña de la izquierda o derecha. También puede haber más de un ratón en la primera ronda.
2. después de haber terminado con la actividad en círculo los niños pronunciaran los nombres quienes fueron eliminados en la primera ronda y después los eliminados se presentarán con el grupo, así mismo quien gano, así sucesivamente con las demás rondas para que los niños aprendan los nombres y conozcan sus compañeros, para el inicio de curso.

### PREGUNTAS DE PROFUNDIZACION.

- ¿El juego te ha ayudado a conocer más de tus compañeros?
- ¿Aprendieron el nombre de sus compañeros eliminados en la primera ronda?
- ¿Quiénes fueron los últimos en salir del juego?
- ¿Quiénes quedaron como ganadores?

### CIERRE

- a) Valorar la participación e integración de todos los niños en cada una de las actividades realizadas.

Esto es un ejemplo más de una estrategia didáctica lúdica que atienda y contribuya a dar respuesta el problema de socialización de los niños en el aula, ya que en ocasiones se ha trabajado muy poco con este tratamiento para subsanar la falta de participación e integración de los niños en las actividades.

## CONSIDERACIONES FINALES

En el presente trabajo se aborda problemas que se presentan con frecuencia en la práctica docente en el jardín de niños “Ignacio Manuel Altamirano” C.T. 12DCC0169A, el primero se manifiesta al ejercicio de la práctica docente en donde se observa una carencia de herramientas metodológicas para la realización de las actividades que se ejecutan con los educandos y el segundo responde la lejanía de contenidos educativos con los saberes comunitarios en el proceso de aprendizaje de los niños. Ante esta situación, el juego es un recurso al que el educador o educadora explora para construir una estrategia didáctico lúdica a partir de los saberes comunitarios de los niños y niñas con la finalidad de crear condiciones que faciliten la comprensión de los contenidos y emplearlas en un procedimiento flexibles y adaptativos según las condiciones y avances de los educandos.

Los alcances de mi trabajo es dar a conocer algunos ejemplos de estrategias didácticas lúdicas que permita contribuir y dar respuesta a los diferentes problemas de enseñanza aprendizaje con los niños de preescolar indígena, el cual conlleva a que el educador(a) tiene que asumir su responsabilidad y la tarea de investigar y organizar contenidos contextualizados que sean del interés y necesidades de los educandos y realizar planeaciones que den prioridad a los conocimiento previos y los saberes comunitarios de los niños y niñas de la cultura Me'phaa para establecer un puente de transición y articulación con las nuevas experiencias para que haya un diálogo entre ambos conocimientos en el proceso de aprendizaje dentro y fuera del aula, de ese modo propiciar el desarrollo de habilidades, destrezas y competencias cognitivas de los alumnos.

Para ello, en este trabajo propongo algunas estrategias metodológicas lúdicas que atiendan problemas de aprendizaje detectadas en la práctica docente y espero que sea de gran ayuda para los docentes y promueva los conocimientos de los niños a través de los juegos. La propuesta desarrollada no pretende cambiar ideología o



estilo de enseñanza y aprendizaje de las educadoras en la práctica docente en el centro de trabajo sino que son herramientas que buscan contribuir y atender a las problemáticas que carecen en el proceso de aprendizajes de los niños.

Una de las principales limitaciones de este trabajo consiste que las estrategia didácticas aplicadas dentro del aula con los alumnos no se han logrado algunos propósitos establecidos por falta de interés de algunos alumnos por aprender y adquirir nuevos conocimientos. Debido que la aspiración de la niñez en la comunidad es culminar la educación primaria y la secundaria, al concluir algunas de estos niveles de estudio se casan y se dedican a trabajar en el campo o emigran a las ciudades como jornaleros o de albañil para ganar el sustento familiar.

Así mismo, el desinterés de los niños y padres de familia en cuanto a la educación de sus hijos, ya que algunos no lo consideran como medio para superarse y sobresalir en un futuro, dicha problemas no se atienden en este trabajo y queda pendiente para un próximo trabajo de investigación.

La endogamia que predomina en las familias de la comunidad es un factor que repercute en el rezago educativo de los niños y sustento familiar, queda pendiente en un próximo trabajo de investigación que atienda y brinde orientación para los padres de familias sobre el proceso de aprendizaje de los niños.

Finalmente, este trabajo es una propuesta que se basa en las problemáticas detectadas en mi práctica docente y quedan abiertos para que en lo posterior otros le den seguimiento y lo trabajen.

## REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

AMARO G. ALBA LILIANA (1998), *El juego en el Mundo Infantil: el caso de Lomo Morillo*. Tesis de la licenciatura en antropología social. UAM. México.

AMARO G. ALBA LILIANA (2006). *Juego e interacción social: en un Barrio de Amecameca estado de México*. Tesis de maestría en antropología social. CIESAS. México.

ANIJOVICH, REBECA. (2009). *Estrategia de enseñanza: otra mirada al quehacer docente en el aula*. 1ra Ed. Buenos Aire. AIQUE Grupo Editor. cap.1 y cap. 8.

ARAGÓN GARCÍA, MARIBEL; JIMÉNEZ GALÁN Y YASMÍN IVETTE (2009). “*Diagnóstico de los estilos de aprendizaje en los estudiantes: Estrategia docente para elevar la calidad educativa*”. CPU-e, Revista de Investigación Educativa, núm. 9, Instituto de Investigaciones en Educación

AUSUBEL-NOVAK-HANESIAN (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. 2º Ed. TRILLAS México. Científica de investigaciones regionales. Pps. 25-53.

AUTORES: JULIÁN PÉREZ PORTO Y ANA GARDEY. PUBLICADO: 2019. *Actualizado: 2020. Definiciones: Definición de problemas de aprendizaje* (<https://definicion.de/problemas-de-aprendizaje/>)

COLOMA JOSÉ (ET ALL), COORD. QUINTANA CABANAS JOSÉ. MA. (1993). *Pedagogía familiar*. Madrid. Narcea. pp. 31-43.

COOK T. D. & CH. S. REICHARDT. “*Hacia una superación del enfrentamiento entre métodos cualitativos y cuantitativos*, en *Métodos cualitativos y cuantitativos en investigación evaluativo*. Ediciones Morota, S. L., cuarta edición, Madrid, España. Pps. 25-58.

CORTINA, R. (2014) *Educación Intercultural Bilingüe en Latinoamérica: El papel de ayuda internacional*. COMIE. No. 60. Volumen XIX: Enero-Marzo.

DÍAZ BARRIGA ARCEO, FRIDA & GERARDO HERNÁNDEZ ROJAS (1998). “*Estrategias de enseñanza para la promoción de aprendizajes significativos*” en *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una Interpretación constructivista*. México, McGraw-Hill pp. 231-268.

**Disponible:** <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=283121714002>

ELLIOT. J. (1993) *El cambio educativo desde la investigación acción*. Ed. Morata. Madrid. Capítulos III, IV, VI.

GASSO, ANNA ET ALL (2005). *La Educación Infantil Métodos, técnicas, y organización*. 1º Edición España.

GALLARDO JOSÉ ALBERTO ET ALL (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*. Revista Educativa Hekademos, 24, Año XI, Junio 2018. 41-51. ISSN: 1989-3558

GLANZER MARTHA (2011). *El juego en la niñez*. Un estudio de la cultura lúdica infantil. Edición, AIQUE.

HAMMERSLEY, M. & PAÚL ATKHINSON (1983). *Etnográfica. Métodos de investigación*. Piados, Barcelona.

HERSKOVITS, M., (1981) *La educación y las sanciones de la costumbre*. En el hombre y sus obras, F. C. E., México, Págs. 343-359.

HUENCHUAN, NAVARRO SANDRA (2002) “*Saberes con rostro de mujer, mujeres indígenas, conocimiento y derechos*”. En revista la ventana No. 15. Chile Pp. 119-148. [En línea].

HUIZINGA, J. (1954). *Homo Ludens*. Ed. Buenos Aires. Pps. 7-142.

JIMÉNEZ V. CARLOS ALBERTO (1997). *La lúdica como experiencia cultural etnográfica y hermenéutica del juego*. 1ed. Santa Fe de Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

LEY GENERAL DE DERECHOS LINGÜÍSTICOS DE LOS PUEBLOS INDÍGENAS. (Publicada en el D.O. F. el día 13 de marzo de 2003).

LOMBARDI SATRIANI. M. (1988). *Apropiación y destrucción de la cultura de las clases subalternas*. Editorial Nueva Imagen. México.

MARTÍNEZ. CRIADO GERARDO (1998). *El juego y desarrollo infantil*. Octaedro .S. l. España. Pps. 9-47.

NÚÑEZ, JESÚS (2004) *Los saberes campesinos: implicaciones para una educación rural*. En revista investigación y posgrado. Vol. 19. Num.2. UPEL-IPRGR. Caracas, Venezuela. Pp. 1-130. [Disponible]. [http://148.202.18.157/sitios/publicacionesite/ppperiod/laventan/Ventana15/15\\_6.pdf](http://148.202.18.157/sitios/publicacionesite/ppperiod/laventan/Ventana15/15_6.pdf)

PADRÓN, J. (1996), en Chacín, M. y Padrón, J.: *Investigación-Docencia, Temas para Seminario*. Caracas: Publicaciones del Decanato de Postgrado de la USR.

PARDO MARIA GUADALUPE (2013). *La evaluación en la escuela: Material de participante*. SEP. México. Veracruz, México. julio-diciembre. pp. 1-21.

PALAU, ELISEO (2001), Aspectos básicos del desarrollo infantil. La etapa de 0 a 6 años. 1ra Ediciones CEAC.

VILLANUEVA. V., NANCY BEATRIZ. (2000). *Cultura, identidad de género y simbolización en los juegos infantiles* en Temas Antropológicos. Revista.

ZAPATA. A. Oscar. (1989). *Juego y aprendizaje escolar*. Ed. Pax México.