



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD 144

**AMBIENTE DE APRENDIZAJE JUEGO,
MÚSICA Y PINTURA, EN EL CENTRO DE
ATENCIÓN INFANTIL COMUNITARIO (CAIC)
“APRENDE JUGANDO” DE TUXPAN
JALISCO.**

Esmeralda Guadalupe González Vázquez

Blanca Leticia Larios Manzo

Alejandrina Martínez Chocoteco

Director del documento recepcional
LIE. María Guadalupe Cuevas Magaña

Cd. Guzmán, Mpio. De Zapotlán el Grande, Jal; Mayo de 2013



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD 144

**AMBIENTE DE APRENDIZAJE JUEGO, MÚSICA
Y PINTURA, EN EL CENTRO DE ATENCIÓN
INFANTIL COMUNITARIO (CAIC) “APRENDE
JUGANDO” DE TUXPAN JALISCO.**

PROYECTO DE DESARROLLO EDUCATIVO

PRESENTADO POR:

Esmeralda Guadalupe González Vázquez

Blanca Leticia Larios Manzo

Alejandrina Martínez Chocoteco

PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADAS EN INTERVENCIÓN EDUCATIVA

Director del documento recepcional
LIE. María Guadalupe Cuevas Magaña

Cd. Guzmán Mpio. De Zapotlán el Grande, Jal. Mayo de 2013

DEDICATORIAS

Esmeralda Guadalupe González Vázquez

A ti mamá por apoyar para que pudiese terminar mi carrera universitaria, que dentro de todas tus preocupaciones me brindaste la posibilidad de seguir triunfando.

A ti papá por brindarme todo el apoyo moral y económico, para que siguiera adelante con mis metas propuestas gracias de corazón.

A mis hermanas porque en el transcurso de la carrera, siempre han sido un ejemplo a seguir, gracias por ayudarme cuando las necesite.

Blanca Leticia Larios Manzo

A mis padres

Por presentar y brindarme la fortaleza necesaria para alcanzar mis metas, los consejos oportunos y adecuados, por ser siempre mi motor, mi ejemplo y mi guía, los amo papás.

A mi esposo

Por su apoyo y atención que me dedico en el transcurso de mi carrera, por compartir tristezas y alegrías, dándome siempre palabras de aliento, gracias por estar siempre a mi lado.

A mi Dios

Por bendecir a mi familia en todos los ámbitos, lo cual ha contribuido a terminar mi carrera, gracias Dios.

Alejandrina Martínez Chocoteco

Quiero dar Gracias, a mis padres “Alberto Martínez Cárdenas y Alejandrina Chocoteco Ramos”, quienes admiro y amo demasiado, ya que siempre me brindaron todo su apoyo incondicionalmente durante mi carrera, en los momentos difíciles y en los más felices de mi vida, siempre demostrándome que nada es imposible, mientras yo lo haga posible de hacerlo realidad, gracias padres por darme el ejemplo de la vida.

A mi novio “Juan Manuel Martínez Vázquez”, también quiero darle gracias, por su fiel apoyo, que me brinda día con día y en cada momento que pasa en la vida, porque admiro su paciencia y su comprensión, ya que solo tu ha sido la maravillosa persona que me ha enseñado todas las oportunidades que tiene la vida, demostrándome siempre que con esfuerzo y dedicación se llega al éxito y una vez más junto a ti lo he logrado.

Y a Dios quiero agradecerle una vez más, por darme la vida y el amor de mi familia además por dejarme vivir y tener la dicha de crecer como persona y al mismo tiempo como profesional, de llenarme de bendiciones cada día, ya que en ningún momento me has dejado sola para lograr mi meta alcanzar, gracias por la fortuna que tengo hoy a mi lado y en mi vida, que son mi familia, mi novio y mi formación profesional.

ÍNDICE

Introducción	1
2 Análisis de la problemática	4
2.1 Descripción de la población	4
2.2 Antecedentes de la entidad	7
2.3 Análisis del contexto	13
3 Diagnóstico	15
3.1 Desarrollo del diagnóstico	17
3.2 Resultados del diagnóstico	17
4 Problematización	19
4.1 Análisis del problema	19
4.2 Justificación	21
5 Estrategias de intervención	22
5.1 Objetivo general	22
5.2 Objetivos específicos	22
5.3 Metas	22
5.4 Metodología	22
5.5 Calendario de actividades	26
6 Misión, visión y objetivos propios	28
6.1 Misión	28
6.2 Visión	28
6.3 Objetivo	28
7 Marco teórico	29
8 Marco conceptual	37
9 Aplicación del proyecto	40
10 Evaluación	42
10.1 Propósito de evaluación	42
10.2 Evaluación inicial	42

10.3 Evaluación formativa	44
10.4 Evaluación sumativa	44
11 Conclusión	45
Bibliografía	47

INTRODUCCIÓN

Los niños al jugar activamente solos o con otros niños, en forma cuidadosa o tal vez “sucia”, en silencio o haciendo ruido, están aprendiendo sobre el mundo. A su manera exploran y trabajan con gente, materiales e ideas, una de las responsabilidades más importantes de los adultos que educan a niños pequeños, es crear y mantener un ambiente físico que estimule este tipo de juego activo.

En el siguiente proyecto compartiremos algunas estrategias para diseñar ambientes de aprendizajes, donde los niños puedan expresar sus propios planes, intenciones e intereses al elegir materiales.

El objetivo del proyecto es crear un ambiente de aprendizaje activo en los niños de 2 a 3 años de edad, con el fin de desenvolver sus habilidades cognitivas e inteligencias. Las áreas que se sugieren pueden implementarse en todo tipo de espacios como: Estancias Infantiles, Centros de Desarrollo, CAIC “Centro de Atención Infantil Comunitario” y Guarderías.

En el primer capítulo se describe el contexto de la institución donde se aplicará el proyecto CAIC (Centro de Atención Infantil Comunitario) Aprende Jugando de Tuxpán Jal, con los niños de maternal y preescolar 1, tomando los siguientes aspectos: personal que labora, infraestructura y nivel socioeconómico. Así mismo trabajar en las necesidades encontradas en las diferentes áreas como: juego, música y pintura.

Continuando, en el segundo capítulo se menciona el diagnóstico que se realizó durante los dos semestres de prácticas profesionales, interviniendo con dos grupos, maternal y preescolar, utilizando como principal instrumento la observación participante, para darnos cuenta de las necesidades o problemáticas que carece dicha institución. Asimismo, se plasmaron los antecedentes de la institución y se explica la delimitación del problema.

En el tercer capítulo se explica la justificación del porqué se decidió realizar este proyecto detectando el principal problema que encontramos durante las experiencias observadas en las prácticas profesionales. Además en el cuarto capítulo se aluden las estrategias de intervención mencionando el objetivo general que trata de crear un ambiente de aprendizaje activo en los niños de 2 a 3 años de edad, asimismo seguido de sus objetivos específicos y metas que se quieren lograr.

En el quinto capítulo se menciona el marco teórico, resaltando los principales autores que nos aportan información al tema del proyecto, con el propósito de sustentar el trabajo y dar validez de la importancia en el desarrollo íntegro del niño y las áreas que se trabajarán para el mismo beneficio.

Además en el capítulo sexto, se muestra la aplicación del proyecto que se está realizando, se utiliza como principal instrumento una rúbrica previa, con el objetivo de verificar el avance de conocimiento que tienen los niños de lo que se va a trabajar.

Enseguida viene el capítulo séptimo, donde se presenta la evaluación inicial, sumativa, formativa y final, para conocer que tan factible fue la intervención que se realizó al crear un ambiente de aprendizaje, trabajando las áreas ya mencionadas, para lograr un óptimo desarrollo en sus habilidades, imaginación y creatividad, enriqueciendo la socialización entre ellos.

En el octavo capítulo, se encuentran todas las bibliografías donde se extrajo la información; de libros y de medios electrónicos, el cual sustenta el proyecto de Creación de Ambientes de Aprendizaje en los niños del CAIC "Aprende Jugando" de las salas Maternal y Preescolar 1.

Por último el capítulo noveno se menciona los anexos que son las evidencias como son: listas de cotejo, planeaciones que se implementaron en nuestro trabajo, con la finalidad de mejorar la problemática que fue detectada en esta

Institución, favoreciendo el progreso de los niños estimulándolos en los aspectos cognitivo, social, emocional y físico-motor y por último se anexan fotografías para evidenciar el trabajo realizado.

2. ANÁLISIS DE LA PROBLEMÁTICA

2.1 Descripción de la población

El nombre de Tuxpan se deriva de la palabra “Tochpan” que significa tierra de conejos, donde abundan los conejos.

Características socioeconómicas

- Actividad económica
- Principales Sectores, Productos y Servicios
- Agricultura

De los cultivos locales destacan: caña de azúcar, maíz, frijol, jícama, camote, tomate, garbanzo, jitomate y cacahuete.

Ganadería

Se cría ganado bovino de carne y leche, porcino, ovino, caprino, aves de carne y colmenas.

Industria

- La principal rama de la industria es la manufacturera.
- Explotación Forestal
- Se explotan los bosques de pino, fresno, madroño y encino.

Minería

Cuenta con minerales metálicos como el fierro, y no metálicos como piedra caliza, mármol y cuarzo.

Turismo

Entre los atractivos turísticos de tipo religioso se encuentran el Templo Parroquial de Tuxpan y el Santuario de la Virgen del Platanar. Cuenta también con atractivos naturales como son los bosques localizados en el volcán de Colima, en el Saucillo, Cerro Peña Colorada y Platanar; las

Barrancas de Analcinic; y las Minas y el Manantial Tizatirla.

Comercio

Predominan los giros dedicados a la venta de productos de primera necesidad y los comercios mixtos que venden artículos diversos.

Servicios

Prestan servicios financieros, profesionales, técnicos, comunales, sociales, turísticos, personales y de mantenimiento.

Nivel educativo-cultural

Tuxpan cuenta con todos los niveles de educación básica (preescolar, primaria, secundaria) además de escuelas de nivel medio superior, y escuelas privadas.

Guarderías de SEDESOL: cuenta con un total de 80 municipios y delegaciones.

Preescolares:

Esc. Educ. Especial “Yolanda Castillero”

Jardín de niños “Jesusita Villanueva”

Jardín de niños “Justo Sierra”

Jardín de niños “Jean Piaget”

Jardín de niños “Ma. del Carmen Rivera Ochoa” T/M

Jardín de niños “Severo Díaz Galindo” T/V

Jardín de niños “Adolfo López Mateos”

Jardín de niños “Rosendo G. Castro

Jardín de niños “Estefanía Castañeda

Jardín de niños “Niños Héroeos”

Guardería “El Grillito Cantor” (CAIC)

Guardería “Aprende Jugando” (CAIC)

Primarias

- Esc. Prim. "Colegio Iturbide"
- Esc. Prim. "Cuauhtémoc"
- Esc. Prim "Francisco Villa" T/V
- Esc. Prim. "Claudio Cortes Castro" T/M
- Esc. Prim. "Ma. Lorenza Gudiño de la Cruz"
- Esc. Prim. "Manuel Lopez Cotilla" T/M
- Esc. Prim. "Ramon Corona" T/V
- Esc. Prim. "Atanasio Jarero" T/M
- Esc. Prim. Bilingüe "Acolmiztli" T/M
- Esc. Prim. Bilingüe "Kalmekak" T/M

Secundarias

- Colegio Guadalupano Iturbide
- Escuela Secundaria Miguel Hidalgo y Costilla
- Escuela Secundaria Rosario Castellanos

Media superior

- Escuela Preparatoria Regional de Tuxpan (U. de G.)
- Bachillerato Tecnológico y de servicios Cbtis No. 70

Grupos Estudiantiles

- Asociación de Estudiantes Tuxpanenses AET

Es una asociación civil, integrada por estudiantes universitarios originarios de la ciudad de Tuxpan Jalisco, que se coordinan y trabajan en conjunto para estudiar en las instituciones educativas de Ciudad Guzmán Jalisco, además de que desarrollan diferentes actividades deportivas, culturales, y de diversión. Es una de las asociaciones mejor estructuradas dentro de la región.

Enciclopedia de los Municipios de México Estado de Jalisco Tuxpan, consultado el 22 de junio 2012, <http://www.e-local.gob.mx/work/templates/enciclo/jalisco/mpios/14108a.htm>

2.2 Antecedentes de la entidad



La estancia infantil CAIC “Aprende Jugando” se encuentra ubicada entre las calles María Escobedo y Manuel M. Diéguez con domicilio María Loreza Gudiño # 39 A en Tuxpan Jalisco.

Para poder abrir la estancia infantil fue necesario hacer la gestión al gobierno federal, a través de la Secretaria de Desarrollo Social; el Gobierno del Estado de Jalisco, a través de la Secretaria de Desarrollo Humano, el H. Ayuntamiento de Tuxpan, Jalisco realizaron la obra: Del centro de atención infantil comunitario colonia palmita aportando una inversión de: \$149,000.00 en conjunto con el gobierno federal \$74,500.00 y gobierno municipal \$37,250.00 Cd. Tuxpan, Jalisco. Diciembre del 2008.

La estancia cuenta con el siguiente personal: dos licenciadas de intervención educativa, tres licenciadas en preescolar, una licenciada de cultura y deporte. Con un total de población de 63 niños, que se dividen en las diferentes salas como son:

- Sala maternal 13 niños.
- Sala preescolar 1, 20 niños.
- Sala de preescolar 2, 15 niños.
- Sala de preescolar 3, 15 niños.

Un directivo (LEP), una licenciada en enfermería, un médico cirujano partero, y por último una cocinera y conserje, que da un total de doce personas laborando en dicha institución.

Las actividades generales que se realizan durante el día son:

7:00 a 9:00 am Recepción, filtro y juegos de integración

9:00 a 9:15 am Lavado de manos

9:15 a 10:00 am Desayuno

10:00 a 10:15 am Cepillado de dientes

10:15 a 10:30 am Actividad física colectiva

10:30 a 11:30 am Trabajo pedagógico

11:30 a 12:00 pm Receso

12:00 a 12:15 pm Lavado de manos

12:15 a 12:45 pm Comida

12:45 a 13:00 pm Cepillado de dientes

13:00 a 13:30 pm Juego de escenario

13:30 a 15:00 pm Entrega de niño

Esta institución es segura cuenta con todas las medidas preventivas que se le pide, además se encuentra a las afueras de la ciudad, es por eso que es urbana marginada, con un nivel económico medio bajo, es pública.

Infraestructura

El material con el que está construida esta institución es de adobe, cuenta con ventanas de vidrio y protección, las puertas de las aulas, la entrada, los baños del personal y dirección son de fierro, las puertas de los baños de los niños son de madera, y el piso es azulejo. En la colonia donde se localiza la guardería, es insegura, ya que se encuentra a las orillas de la misma ciudad.

El análisis se realizó por medio de la observación participante, y se cuestionó a la directora del plantel para corroborar el cargo que tenía el personal que labora y la organización o funcionamiento de la institución.

Misión

Proporcionar y brindar la mejor atención, a personas y familias que se encuentren en condiciones de vulnerabilidad, mediante servicios oportunos y eficientes, unificando voluntades y acciones hacia los más necesitados, procurando su bienestar social y mejores condiciones de vida, satisfaciendo las necesidades básicas, mejorando las circunstancias de carácter social que impide su desarrollo integral, hasta lograr su incorporación a una vida plena y productiva, sustentado en valores universales y con el respaldo de un equipo profesional y eficaz.

Visión

Ser una institución sensible, solidaria y comprometida ante las familias más desprotegidas, propiciando la participación activa, organizada y consciente, a través de atención oportuna y de estrategias que generen la prevención de factores de riesgos y vulnerabilidad.

Los valores con los que estamos comprometidos son:

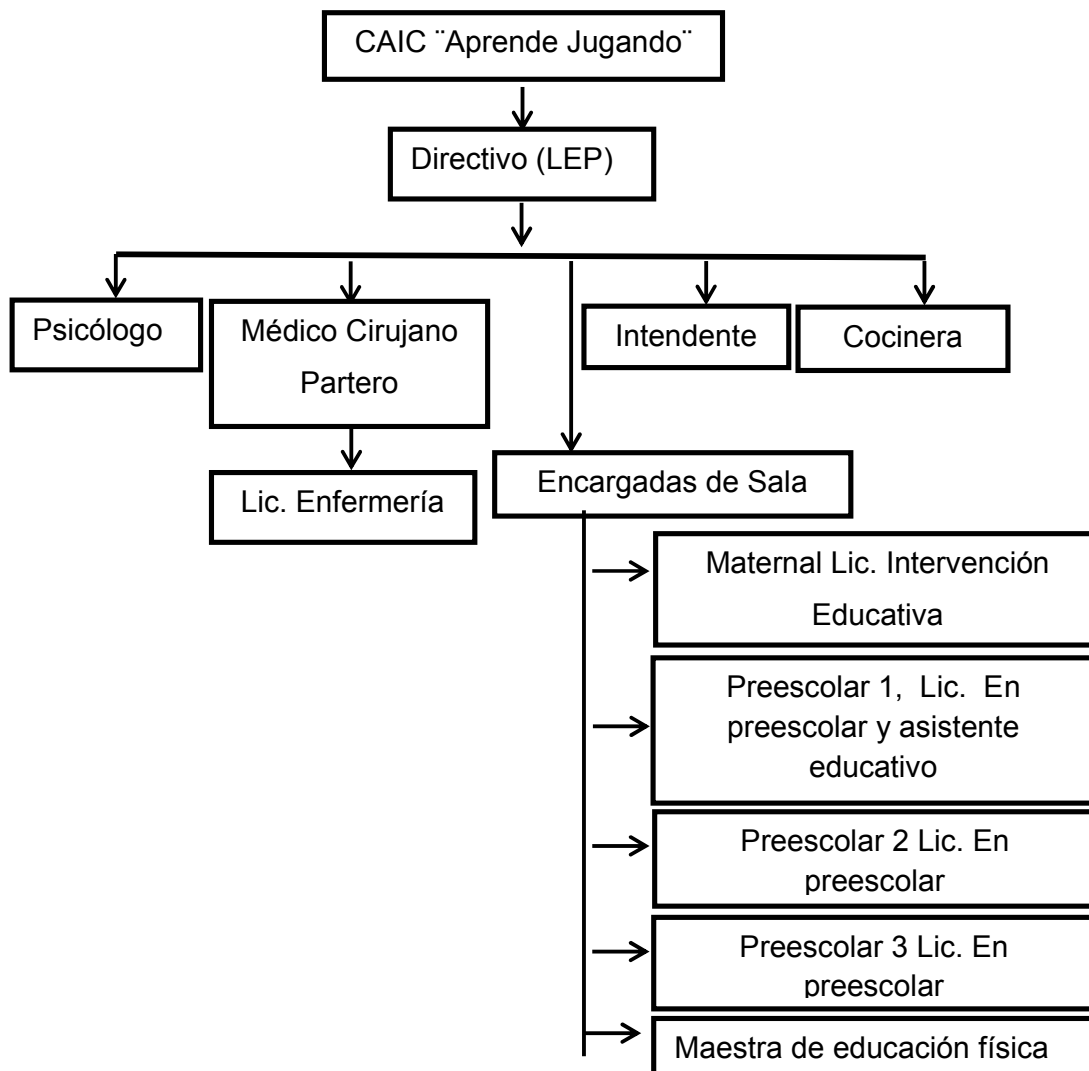
- Servicio
- Solidaridad
- Responsabilidad
- Honestidad
- Amor
- Respeto
- Generosidad
- Profesionalismo

Objetivos generales de la institución

- Apoyar a las madres trabajadoras y jefas de familia sin seguridad social con el resguardo, protección y desarrollo de sus hijos facilitándoles la búsqueda de oportunidades de superación personal y participación en el ámbito laboral.
- Propiciar la organización y participación autogestiva de las familias en la atención de los niños y niñas en edad temprana a fin de prevenir los riesgos psicosociales a los que se ven expuestos durante el abandono temporal de la madre.

- Brindar educación inicial y preescolar a los niños y niñas en edad temprana propiciar su desarrollo cognoscitivo, físico-afectivo, psicosocial y cultural que permitan integrarlo escolar, familiar y socialmente.
- Implementar un programa para fomentar el desarrollo de la autoestima y hábitos aceptables social y culturalmente.
- Conservar y mejorar en desarrollo físico y nutricional de los niños y niñas para prevenir factores de riesgo de la salud.

Organigrama gráfico





Entrada a la institución



Al entrar a la guardería al lado izquierdo se encuentra la dirección



Enseguida al lado derecho se encuentra el consultorio médico que de igual manera ofrecen el servicio de psicología



Sanitarios de los niños



Pasillo para ingresar al comedor



El comedor y al fondo la cocina

Seguido del salón de maternal, preescolar 1, preescolar 2 y por último preescolar 3, al frente de estos se encuentra el patio cívico a un lado el área de juegos y atrás de los salones la zona de huertos. Cada una de estas áreas cuenta con rutas de evacuación.

Se considera que ésta institución es segura porque cuenta con todas las medidas preventivas que se les piden, se encuentra a las orillas de la ciudad, es por eso que es urbana marginada, con un nivel económico medio bajo, el servicio que ofrecen es público, así como también la colonia cuenta con pocas calles, consideradas inseguras y están a la orilla de la ciudad.

Durante la realización de las prácticas profesionales detectamos en el Centro de Atención Infantil Comunitario “Aprende Jugando” las siguientes necesidades:

- Falta de comunicación por parte de todo el personal que labora dentro del

centro infantil.

- Uso inadecuado de materiales.
- Falta de asistentes educativos.
- Falta de proyectos educativos.
- No trabajan adecuadamente las áreas de juego, música y pintura.
- Poco interés al trabajo educativo por parte de las encargadas de sala.
- No cumplen con el horario establecido.
- No realizan la activación física.
- El espacio es muy reducido en la sala de maternal.

De todas estas necesidades encontradas, consideramos la más pertinente, trabajar las áreas de juego, música y pintura con la finalidad de llevar a cabo nuestra intervención.

2.3 Análisis del contexto

La intervención se realizó en las siguientes salas: maternal que cuenta con 13 niños y preescolar 1 con 20 niños, se considera estas salas porque la educación inicial abarca desde los 0 a 4 años de edad, por tal motivo se facilitó trabajar con los niños de 2 a 3 años de edad.

Las características de los niños de ambas salas son: estatura y peso normal, el nivel socioeconómico es medio, son sociables, trabajadores y muy participativos. Algunas de las familias de estas salas tienen profesión y otras no, pero a pesar de esto se preocupan por la educación de sus niños.

En la sala de maternal ambos padres trabajan y no tienen profesión éstos niños son los que más necesitan de atención y cuidado, mientras tanto la sala de preescolar 1 la mayoría de los padres son profesionistas, por lo exigen a la institución una buena educación para sus hijos. Además de participar en algunas actividades que realizaban en este centro. Análisis del contexto, se describe únicamente la sala en la que se hizo la intervención, quienes fueron los participantes donde se detectó la problemática.

El lugar donde se llevó a cabo la intervención fue en la sala de preescolar 1 en la cual se aplicó una rúbrica que arrojó la necesidad de trabajar las áreas juego música y pintura, después se aplicaron actividades que cubrieran la necesidad que se detectó en ambas salas.

3. DIAGNÓSTICO

Para la realización del planteamiento del proyecto, se tomó como antecedente la experiencia obtenida durante los dos semestres de prácticas profesionales, interviniendo con dos grupos, maternal y preescolar I, del CAIC “Aprende Jugando”.

Durante el transcurso de las prácticas profesionales se detectó mediante la observación participativa, el diario de campo, algunas necesidades en diferentes áreas como juego, música y pintura que son actividades enriquecedoras en el desarrollo integral del niño.

Estas necesidades se deben al poco interés y desempeño que muestran las encargadas de éstas salas. Se utilizaron estos instrumentos de recolección de datos porque fueron pertinentes para obtener resultados de la intervención en la problemática manifestada.

Las actividades realizadas fueron de acuerdo al problema encontrado, tomando en cuenta dos campos formativos del programa de educación preescolar como son: expresión y apreciación artística y desarrollo físico y salud. En el área de música, se trabajó para potencializar en los niños la sensibilidad, la iniciativa, la curiosidad, la espontaneidad, la imaginación y la creatividad mediante experiencias que propicien la expresión personal a través de distintitos lenguajes como la capacidad y habilidad para interpretación y producciones artísticas.

La mayor parte de los niños comienzan a cantar creando canciones espontáneas, o repitiendo fragmentos de tonadas conocidas, donde los niños pueden captar si las frases son rápidas o lentas, si suben o bajan de tono, si incluyen pausas largas o cortas entre tonos.

Aunque no consigan mantener exactamente una nota, pueden dominar el texto, los cambios de tono de la frase y el ritmo superficial de la canción; gustan, además, de utilizar instrumentos para acompañar su canto.

En relación al área de pintura se brindó la oportunidad de manipular materiales para la creación personal, como son: masa, pintura, crayolas y pinceles, como ellos deseen y a su propio ritmo, permitiendo descubrir la diversidad de efectos que pueden lograrse y adquieran gradualmente las habilidades necesarias para manejar con facilidad las herramientas de la expresión plástica y comienzan a experimentar algunas de las técnicas básicas para su creación, que fueron el pintar con los dedos, pincel y crayola.

Respecto al área desarrollo físico y salud, se estimuló la actividad motriz como son el movimiento, la estabilidad, el equilibrio, la manipulación, la proyección y la recepción como capacidades motrices. Ya que en los primeros años de vida se producen cambios notables en relación con estas habilidades, donde los pequeños transitan de una situación de total dependencia a una progresiva autonomía, es decir pasan del movimiento incontrolado y sin coordinación al autocontrol del cuerpo, a dirigir la actividad física y a enfocar la atención hacia determinadas tareas.

Estos cambios madurativos tienen relación con los procesos madurativos del cerebro que se dan en cada individuo y con las experiencias que los niños viven en los ambientes que se desenvuelven.

En el área de juego se logró desenvolver las capacidades motrices gruesas y finas porque se desarrollan rápidamente, cuando los niños se hacen más conscientes de su propio cuerpo y empiezan a darse cuenta de todo lo que pueden hacer, como disfrutar el desplazándose de un lado a otro, el correr en cualquier sitio, se atreven a enfrentar nuevos desafíos en los que ponen a prueba sus capacidades, de igual manera no solamente ponen en juego las capacidades motrices, sino las cognitivas y afectivas.

Asimismo, en la sala de maternal se trabajó el área de desarrollo personal, según el programa de educación inicial, se refiere a las actitudes y capacidades relacionadas con el proceso de construcción de la identidad personal y emocional.

Mediante la implementación de actividades de acuerdo a la problemática detectada en las áreas mencionadas anteriormente, se logró potencializar en los niños las carencias detectadas, realizando planeaciones eficientes para desarrollar las habilidades y capacidades que complementen estas áreas.

Algunas de estas carencias se atendieron en el periodo de prácticas profesionales, en los semestres, se intervino de manera más directa, ya que se brindó la oportunidad de realizar el proyecto de desarrollo educativo con ambos grupos. Para la evaluación inicial se implementó una rúbrica en la cual se expresan diferentes aspectos de acuerdo a las necesidades encontradas en los niños de maternal y preescolar 1. (Anexo).

3.1 Desarrollo del diagnóstico

El proceso para detectar la problemática a resolver, se llevó a cabo en el lugar donde se realizan las prácticas profesionales en el CAIC “Aprende Jugando”, partiendo desde la observación participante y aplicación de actividades de acuerdo a la necesidad encontrada, la cual fue, el poco interés por parte de las encargadas de sala al trabajar las áreas de Juego, Música y Pintura.

La intervención fue satisfactoria porque no se limitó la aplicación del proyecto, el ambiente que se desarrolló fue adecuado, permitiéndonos conseguir buenos resultados y dejándonos hacer actividades a nuestro criterio.

3.2 Resultados del diagnóstico

Se observó que las encargadas de sala no realizaban adecuadamente el trabajo con los niños en el aula, ya que las actividades que se implementaban no estaban dentro de una planificación ni tenían secuencia en los contenidos que se debían abordar.

Se identificó poco interés por parte de los niños, ya que las actividades que implementaban no eran dinámicas y atractivas, teniendo como resultado negativo la escasa participación de los niños. Percatándonos de la situación encontrada, se

llevó a cabo la intervención de crear un ambiente de aprendizaje en los niños de 2 a 3 años.

Se contó con el apoyo de las encargadas de sala las cuales brindaron un trato adecuado, de igual manera nosotras como practicantes, hicimos equipo, se mostró buena comunicación y se obtuvieron buenos resultados al implementar las actividades, cabe mencionar que las actividades que se realizaron fueron respaldadas por el programa de educación inicial y el programa de educación preescolar.

Los resultados arrojados en relación con los niños fue lograr en ellos un adecuado desarrollo integral tanto cognitivo, social, afectivo físico-motor, además de que nos dimos cuenta que la intervención requiere de más experiencia como profesionalista en la línea de educación inicial, y seguir capacitándonos para poder enfrentar cualquier problemática que se presente.

4. PROBLEMATIZACIÓN

4.1 Análisis del problema

La aplicación del Taller Educativo “Crear un ambiente de aprendizaje”, se realizó en el Centro de Atención Infantil Comunitario CAIC “Aprende Jugando” el cual se encuentra ubicado entre las calles María Escobedo y Manuel M. Diéguez con domicilio María Lorenza Gudiño # 39 A en Tuxpan Jalisco. Fue necesario la colaboración de la institución junto con la directora y las encargadas de estas salas, así como el apoyo de material para la aplicación de las actividades.

La finalidad de éste tema es lograr un mejor desarrollo integral y social del niño, porque desde los dos y tres años en adelante se debe estimular más en ellos lo que concierne en estas áreas, ya que contribuyen a su formación y están presentes a lo largo de su vida.

El propósito de esta intervención es Crear un Ambiente de Aprendizaje en los diferentes escenarios para el aprendizaje activo como son las áreas del juego, música y pintura, con los niños de 2 a 3 años, para lograr en ellos un desarrollo óptimo en sus habilidades e inteligencias.

De igual manera promover a través de la intervención educativa, el desarrollo de habilidades cognitivas sociales y afectivas, utilizando materiales didácticos para que los niños potencialicen y desarrollen la imaginación y creatividad, donde las facilitadoras proporcionen un ambiente en el cual los niños aprendan hacer creativos.

Con la apertura de éste taller se genera un mejor proceso del infante reforzando más el desarrollo integro de los niños del centro Infantil, se aplicó el proyecto, en donde se obtuvo buenos resultados de la Intervención Educativa, de la Línea específica de Educación Inicial.

Las competencias desarrolladas y puestas en práctica son:

- Creación de ambientes de aprendizaje, ya que se diseñó un ambiente acorde a la necesidad encontrada, dejando un aprendizaje significativo en los niños.
- Realizar diagnóstico educativo, permitió utilizar un instrumento que ayuda a observar y a detectar la necesidad que se presentó en ésta sala.
- Diseñar programas y proyectos pertinentes para ámbitos educativos formales y no formales, se realizó un proyecto formal para mejorar la problemática encontrada.
- Planear procesos acciones y proyectos educativos en función de las necesidades de los diferentes contextos y niveles. Se planeó actividades de acuerdo a la edad y la necesidad detectada.
- Identificar, desarrollar y adecuar proyectos educativos que respondan a la resolución de problemáticas específicas con base en el conocimiento de diferentes enfoques pedagógicos. Utilizamos diferentes fundamentos teóricos para complementar y sustentar el proyecto.
- Evaluar instituciones, procesos y sujetos tomando en cuenta los enfoques, metodologías y técnicas de evaluación a fin de que le permitan valorar su pertinencia y generar procesos de retroalimentación, con una actitud crítica y ética. Se evaluó diferentes procesos, al inicio y al término del proyecto en base a las actividades que se aplicó utilizando una rúbrica.
- Desarrollar procesos de formación permanentes y promoverlas en otros, con una actitud de disposición al cambio e innovación, utilizando los recursos científicos, tecnológicos y de interacción social que le permitan consolidarse como profesional autónomo. Se mostró disposición y actitud adecuada al cambio adquiriendo experiencia para el crecimiento profesional.

4.2. Justificación

La licenciatura en intervención educativa (UPN, 2007) cuenta con dos líneas específicas que son: Educación Inicial y Orientación Educativa su principal objetivo es identificar las necesidades sociales y culturales, ya sean educativas o no educativas dentro o fuera del país.

Como estudiantes de la línea específica de educación inicial se puede contribuir en los niños en el desarrollo integral, desde los 0 años a los 4 años de edad. Durante las experiencias observadas en las prácticas profesionales surgió la importancia de sugerir este ambiente de aprendizaje activo, en dicha institución Educativa (CAIC “Aprende Jugando”), ya que las encargadas de sala muestran poco interés en motivar a los niños, para que ellos adquieran un aprendizaje significativo y estimularlos por medio del juego.

Cuentan con el material de trabajo y con áreas de juegos, pero se observa poco interés de aprovecharlos en los niños, por tal motivo se decide dividir el lugar en tres áreas de trabajo, con el fin de despertar el interés y de elegir un espacio donde ejerzan más sus habilidades como: Cognitivas, Afectivas, Sociales y Físicas, para los niños de cierta edad mencionada.

Se considera que son importantes para el desarrollo integral y social del niño, porque desde los dos y tres años en adelante se debe de estimular más en ellos lo que concierne en estas áreas, ya que son parte de su formación.

Asimismo, se sabe que durante los seis primeros años de vida es cuando el niño está en la edad justa para atraer y reforzar todas esas habilidades que se les presenta, ya que algunos autores como Gardner, Skinner, Piaget, mencionan que desde los seis años hacia adelante es solamente reforzar más, de acuerdo a lo vivido anteriormente en el niño y asimismo se abre un mundo más socializado.

5. ESTRATEGIAS DE INTERVENCIÓN

5.1 Objetivo general

Crear un ambiente de aprendizaje activo en los niños de 2 a 3 años de edad, con el fin de desenvolver sus habilidades cognitivas e inteligencias.

5.2 Objetivos específicos

- Obtener la suficiente información mediante la observación participativa, una rúbrica y aplicación de actividades, para obtener datos más completos de las habilidades y deficiencias que presentan los alumnos.
- Aplicar actividades que rescaten sus conocimientos previos, con el fin de lograr un aprendizaje significativo.
- Acondicionar la sala de preescolar 1 con diversos materiales didácticos que permitan al niño mejorar su calidad cognitiva, en un espacio de formación educativa y social.
- Potencializar el desarrollo del niño a través de tres áreas juego, música y pintura, porque por medio de éstas tres, logra mejorar su desarrollo cognitivo, social y emocional.
- Realizar una comparación y valoración de lo que los niños conocen y saben hacer, respecto a los objetivos propósitos y metas establecidos en el proyecto.

5.3 Metas

- Mejorar sus habilidades entorno al desarrollo cognitivo, social, afectivo y motor de 25 de los 30 alumnos del grupo maternal y preescolar 1.
- Consultar 10 fuentes especializadas sobre el tema.
- Realizar el 90% de las actividades del taller

5.4 Metodología

Este proyecto surge a través de la observación de las limitantes que se presentan en el grupo de maternal y preescolar 1 del centro de atención infantil comunitario Aprende Jugando.

La modalidad es a través de un proyecto de Desarrollo Educativo, en donde se trabaja por medio de un Taller Educativo llamado “Creación de un ambiente de aprendizaje”, “Juego, Música y Pintura”.

Este proyecto tiene la finalidad de mejorar y desarrollar las habilidades tanto cognitiva, motoras, afectivo y social en los niños de 2 y 3 años de edad, se estuvo trabajando los días lunes en el horario 10:30 a 11:30 en cual se establece la hora pedagógica del centro de atención infantil comunitario aprende jugando.

Se llevó a cabo por medio de la interacción con las prácticas profesionales que se estuvieron realizando con los niños de acuerdo a su nivel de maduración y autorización de la directora y encargada de sala.

La investigación acción

Kemmis y MacTaggart (1988). Mencionan la investigación – acción supone entender la enseñanza como un proceso de investigación, de continua búsqueda, que conlleva entender el oficio docente, integrando la reflexión y el trabajo intelectual en el análisis de las experiencias que se realizan, como un elemento esencial de lo que constituye la propia actividad educativa.

Los problemas guían la acción, pero lo fundamental en la investigación -acción es la exploración reflexiva que el profesional hace de su práctica, no tanto por su contribución a la resolución de problemas, como por su capacidad para que cada profesional reflexione sobre su propia práctica, la planifique y sea capaz de introducir mejoras progresivas.

En general, la investigación-acción cooperativa constituye una vía de reflexiones sistemática sobre la práctica con el fin de optimizar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Afirman que esta investigación beneficia simultáneamente el desarrollo de destrezas, habilidades, la expansión de la teoría y la resolución de problemas.

Kemmis y MacTaggart (1988). Señalan que la investigación-acción se presenta como una metodología de investigación orientada hacia el cambio educativo y se caracteriza entre otras cuestiones por ser un proceso. Se construye desde y para la práctica, pretende mejorar la práctica a través de su transformación.

Al mismo tiempo que procura comprenderla, demanda la participación de los sujetos en la mejora de sus propias prácticas, exige una actuación grupal por la que los sujetos implicados colaboran coordinadamente en todas las fases del proceso de investigación, implica la realización de análisis crítico de las situaciones y se configura como un espiral de ciclos de planificación, acción, observación y reflexión.

Revista Iberoamericana de Educación (S.F.). Recuperado 02 de diciembre de 2012, de http://www.une.edu.ve/uneweb2005/servicio_comunitario/investigacion-accion.pdf

CRONOGRAMA

Proceso de investigación	Período
Diseño del protocolo de investigación	De noviembre a diciembre 2011
Reajustes al protocolo (asistencia tutorial).	Diciembre 2011
Contextualización	Noviembre 2011
Diagnóstico	Noviembre a diciembre 2011
Problema	Noviembre a diciembre 2011
Presentación	Diciembre 2011 a enero 2012
Objetivos	Diciembre 2011 a enero 2012
Metas	Diciembre 2011 a enero 2012
Marco teórico	Diciembre 2011
Metodología	Febrero a Abril 2012
Plan de trabajo	Febrero 2012
Evaluación	Junio a Julio 2012
Recursos	Junio 2012

5.5 Calendario de actividades

Para logros positivos se implementaron estrategias de acuerdo a la problemática encontrada. Dirigida a los niños de 2 a 3 años de edad con el objetivo de crear un ambiente de aprendizaje activo, en las áreas de juego música y pintura, con el fin de desenvolver sus habilidades cognitivas e inteligencias, utilizando el aula de preescolar 1 para la aplicación de las actividades.

Iniciando el 28 de febrero del 2012 y culminando el 19 de junio del mismo año, asistiendo una vez por semana siendo un total de 9 sesiones y 9 horas.

ACTIVIDAD	PERIODO	RECURSOS	TIEMPO	PARTICIPANTES
Enseñar al niño crear e interpretar	28- FEBRERO-2012	Periódico Bote de plástico Pegamento Maíz Grabadora Computadora Cd Aula	10:30 am a 11:30 am	Alejandrina Esmeralda Leticia
Inventa e interpreta pequeñas canciones acompañándolos con ritmo.	05- MARZO- 2012	Sonajero Bote de aluminio Pegamento Papel lustre Palitos de 30 cm Cinta adhesiva Grabadora Cd Aula	10:30 am a 11:30 am	Alejandrina Esmeralda Leticia
Realicen ejercicios, arriba, abajo utilizando el juego como herramienta	09-MAYO-2012	Pelotas Aros Grabadora Discos Aula	10:30 am a 11:30 am	Alejandrina Esmeralda Leticia
Realicen ejercicios dentro y fuera utilizando el juego como	22-MAYO-2012	Aula Aros Grabadora Televisión Discos	10:30 am a 11:30 am	Alejandrina Esmeralda

herramienta		Patio		Leticia
Realizar diversos movimientos mediante el uso de la pintura, para lograr muchas formas y líneas	29-MAYO-2012	Pintura Hojas blancas Pincel Aula	10:30 am a 11:30 am	Alejandrina Esmeralda Leticia
Identifiquen los sonidos de diferentes objetos y animales Identifiquen diferentes ritmos/ tiempos (rápido y despacio) por medio de la música	05-JUNIO-2012	Grabadora CD Imágenes de objetos y animales Aula	10:30 am a 11:30 am	Alejandrina Esmeralda Leticia
Realizar diversos movimientos finos mediante el uso de la pintura, para lograr su creatividad	12-JUNIO-2012	Pintura Hojas con imagen Pegamento Pasta de codito Aula	10:30 am a 11:30 am	Alejandrina Esmeralda Leticia
Realizar actividades físicas mediante el juego, utilizando diferentes objetos (aros y pelotas) A través de la música los niños realicen movimientos corporales	19-JUNIO-2012	Grabadora CD Aros Pelotas Cinta adhesiva Aula	10:30 am a 11:30 am	Alejandrina Esmeralda Leticia

6. MISIÓN, VISIÓN Y OBJETIVOS PROPIOS

6.1 Misión

Nuestra misión con el taller de creación de ambiente de aprendizaje, música, juego y pintura, es potencializar en los niños el desarrollo cognitivo social y afectivo haciendo de ellos seres autónomos y seguros.

6.2 Visión

Ofrecer a los niños una intervención de calidad, al utilizar actividades didácticas de acuerdo a las áreas de juego, música y pintura. En las cuales se ponga práctica valores como la responsabilidad, respeto, tolerancia y compañerismo.

6.3 Objetivo

A través de las actividades, los niños desarrollen sus habilidades, en las áreas de juego música y pintura, logrando propiciar un aprendizaje significativo.

Despertar el interés de crear y comunicar, a través de la música, sentimientos, pensamientos y emociones tomando en cuenta sus potencialidades.

Por medio de la pintura estimular la motricidad fina, para que el niño exprese sus experiencias, emociones y vivencias.

Desarrollar habilidades mediante el juego, para aprender a socializar, explorar, utilizar su imaginación y creatividad.

7. MARCO TEÓRICO

Se mencionan los principales autores que hacen referencia al tema del proyecto, con el fin de respaldar la información y tener un sustento teórico, para dar a conocer la importancia del desarrollo íntegro del niño y las áreas que se trabajan para el mismo beneficio de ellos.

Los autores aportan grandes temáticas donde explican la importancia del desarrollo integral del niño y cada uno presenta su propia perspectiva de acuerdo a su teoría o análisis que ellos plantean. En las que resaltan que los aprendizajes de estos mismos son muy significativos por los grandes logros que han tenido en las experiencias al trabajar con los niños.

Ambiente para el aprendizaje activo, tipos de juego

Barocio Robert (1998, p.27), señala que para crear un ambiente de aprendizaje que propicie el aprendizaje activo, resulta útil pensar en las formas típicas del juego en los pequeños, algunos tipos de juego son:

- Dramatización o juego de roles (jugar “a ser”)
- Juego de construcción (uso de materiales para hacer algo), algunas veces como parte de un juego de dramatización y otras como juego en sí mismo.
- Juego exploratorio (explorar las posibilidades de diversos materiales y procesos)
- Uso de juegos de mesa, cartas; juegos activos como “avión”, y juegos de reglas.

Todas estas formas de juego aparecen naturalmente en los niños pequeños y son importantes para su desarrollo.

Piaget (1994, p.292) cita, en el libro de Juan Delval “El desarrollo humano “, El juego es una actividad que tiene el fin en sí misma. El sujeto no trata de adaptarse a la realidad si no de recrearla, con un predominio de la asimilación sobre la acomodación.

Juego de ejercicio (periodo sensorio-motor), consiste en repetir actividades de tipo motor, que inicialmente tenía un fin adaptativo pero que pasan a realizarse por el puro placer del ejercicio funcional y sirve para consolidar lo adquirido. Muchas actividades sensorio-motrices se convierten así en juego. El simbolismo esta todavía ausente. Es un juego de carácter individual, aunque a veces los niños juegan con los adultos, como el “cu-cù”, las palmas y “aserrín-aserran”.

Juego simbólico (dominante entre los dos-tres y los seis-siete años), se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño `produce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en actividad: los trozos de papel se convierte en billetes para jugar a las tiendas, la caja de cartón en un camión, el palito en una jeringuilla que utiliza el médico. Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos.

El niño ejercita los papeles sociales de las actividades que le rodea: el maestro, el médico, el profesor, el tendero, el conductor y eso le ayuda a dominarlas. La realidad a la que está continuamente sometido en el juego se somete a sus deseos y necesidades.

Relaciona las distintas etapas del juego infantil (ejercicio, simbólica y de regla) con las diferentes estructuras intelectuales o periodos por las que atraviesa la génesis de la inteligencia. De esta manera, el juego (al igual que los otros fenómenos analizados sufre unas transformaciones similares a las que experimentan las estructuras intelectuales.

En este sentido, una de las funciones del juego es consolidar las estructuras intelectuales a lo largo del proceso en el que se van adquiriendo.

A la actividad lúdica se le considera como una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas; en este sentido, jugar es una manera de intentar entender y comprender el funcionamiento de las cosas y la realidad externa cuya exigencia de acomodación a ella acabaría por romper psicológicamente al niño.

El juego es muy importante en la interacción del niño, ya que despierta en él un interés sobre como explorar el mundo que le rodea, donde estimula su creatividad e imaginación.

Delval (1999). Señala la actividad lúdica es considerada una conducta. Esa conducta, en tanto juego, debe cumplir las siguientes condiciones: que se realice simplemente por placer; que no tenga otro objetivo que la actividad lúdica en sí misma. El juego no busca eficacia, no persigue resultados (carácter autotélico); que sea algo que el niño realice por iniciativa propia; que exista un compromiso activo por parte del sujeto.

Piaget (1994) cita, en el libro de Juan Delval., El desarrollo humano afirma que el acto intelectual persigue siempre una meta que se halla fuera de él mientras que el juego, en cambio, tiene el fin en sí mismo. Entonces, la actividad lúdica no es una conducta adaptativa, no persigue el equilibrio entre asimilaciones y acomodaciones. Por el contrario, aparece como uno de los polos de ese equilibrio, el del predominio de la asimilación, donde el niño no se adapta al mundo, sino que lo deforma en el marco del juego, conforme a sus deseos, asimilando así lo real al yo.

Cuando decimos que el juego es una conducta, que comparte con todas las conductas el hecho de ser solidarias de la estructura intelectual que en cada momento del desarrollo marcará sus límites y posibilidades. Es así que el juego simbólico recibe el carácter de tal por dos razones solidarias: a) la estructura intelectual que lo determina y b) la utilización excluyente que hace del símbolo, es decir, de uno de los dos instrumentos que engendra la función semiótica.

Sabemos que la función semiótica o simbólica es aquella que consiste en representar algo por medio de un significante diferenciado, y que engendra dos clases de instrumentos: los símbolos, significantes motivados, contruidos por el sujeto, y que guardan alguna semejanza con sus significados; y los signos, arbitrarios o convencionales, necesariamente colectivos, recibidos por el canal de la imitación.

Es en el juego y solo en el juego donde el niño va aprendiendo a desarrollar su personalidad, a través del mismo adquiere aprendizajes significativos, haciendo una asimilación, enseguida una acomodación en su desarrollo cognitivo. Sabemos que el crear ambientes de aprendizajes en edades tempranas y el ofrecer espacios en el cual se trabaje el juego, fortalecen mas sus habilidades cognitivas, físicas, emocionales y sociales, haciendo en él un ser más integro.

Significado y sentido de "jugar" en la contrucción del niño como sujeto, Cassano C, recuperado el 22 de marzo 2012, <http://integrar.bue.edu.ar/jugar>

Montesorri afirma que las actividades en que se ocupan los niños en un colegio las puede etiquetar como trabajo el profesor, pero probablemente a ti te perezca mucho más un juego. Para Montessori, ambas palabras eran sinónimas: el juego es el trabajo de tu hijo, simplemente porque es el medio por el que aprende.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Gardner (2005, Pag.130) señala en su libro que la inteligencia **Musical**: en algunos niños tienden a desarrollar esta inteligencia, donde percibe discriminan, transforman y expresa las formas musicales. Asimismo, tienen sensibilidad al ritmo, tono, timbre, melodía y armonía.

Además de tararear, escucha música, compone, y baila. Produce y aprecia juegos de expresión musical.

Espacial: de igual forma habrá niños que podrán desarrollarla ya que, el niño aprecia imágenes internas y externas; las crea, transforma y modifica. Codifica información gráfica, piensa en tres dimensiones y visualiza.

Corporal: capacidad del propio cuerpo para realizar actividades y resolver problemas. Expresa ideas, sentimientos y sus particularidades de coordinación: equilibrio, destreza, fuerza, flexibilidad y velocidad. Facilidad para producir, transformar cosas y manipula objetos.

Interpersonal: interactúa eficazmente, sensibilidad, expresiones, faciales, voz, gestos, posturas y habilidad para responder. Distingue emociones y signos, responde de manera adecuada los estados de ánimo temporalmente motivaciones y deseos de otras personas. Todas estas inteligencias mencionadas son estimuladas a la hora de trabajar las áreas que se implementan con el proyecto, creando un ambiente de aprendizaje.

Características de los niños de 3 a 4 años

Crecimiento y cambios corporales

Papalia (2005. p 251 y 295) Señala que los niños crecen rápidamente entre los tres y los seis años, pero más lentamente que en la infancia y en etapa de los primeros pasos. Alrededor de los tres años, empiezan a adquirir la apariencia esbelta y atlética de la niñez.

Habilidades motoras gruesas

A los tres años, David podía caminar sobre una línea recta y saltar una distancia corta. A los cuatro, podía dar algunos saltos en un pie.

3 años.

No puede girar o detenerse de forma rápida o repentina, puede saltar una distancia de 38 a 60 centímetros, puede subir escaleras sin ayuda, alternando los pies. Puede brincar, utilizando principalmente series irregulares de saltos, con algunas variantes añadidas.

Educación temprana

Al asistir a las estancias infantiles y preescolares es un paso importante, que amplía el ambiente físico, cognoscitivo y social de un niño.

Se toma en cuenta las aportaciones de ésta autora, sobre las características que puede realizar cada niño de acuerdo a su edad, se rescata las ideas principales para implementar las actividades en el taller de creación de ambientes de aprendizajes.

Vigotsky, (1979. pág. 67) Cita, el niño progresa esencialmente a través de la actividad lúdica. El juego es una actividad capital que determina el desarrollo del infante (Vigotsky, 1932). El juego crea una zona de desarrollo próximo en el menor. Durante el juego, el pequeño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria.

El juego suele ser la principal actividad del niño y Vigotsky la caracteriza como una de las maneras de participar al menor en la cultura, el juego resulta ser una actividad cultural. En el juego existe una estricta subordinación a ciertas reglas que no son posibles en la vida real, de esta forma, el juego crea una ZDP en el niño. Por cierto no toda actividad lúdica genera una ZDP pero sí cuando esta supone la creación de una situación imaginaria circunscripta a determinadas reglas de conducta.

Según Vigotsky, el juego no es la actividad predominante de la infancia, puesto que el niño dedica más tiempo a resolver situaciones reales que ficticias. No obstante, la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo.

En esta interacción el lenguaje es el principal instrumento de transmisión de cultura y de educación, pero evidentemente existen otros medios que facilitan la interacción niño-adulto. "La forma y el momento en que un niño domina las habilidades que están a punto de ser adquiridas (Zona de Desarrollo Próximo)

depende del tipo de andamiaje que se le proporcione al niño” (Bruner, 1984; Rogoff, 1993).

Para que el andamiaje sea efectivo contribuye, sin duda, captar y mantener el interés del niño, simplificar la tarea, hacer demostraciones, etc., actividades que se facilitan con materiales didácticos adecuados, como pueden ser los juguetes.

El niño necesita la ayuda del adulto para lograr un aprendizaje, y por medio del juego se facilita éste proceso debido a que domina sus habilidades adquiridas.

Área de música

Los niños pequeños son unos grandes imitadores. Lo primero que hacen es imitar el ritmo, la melodía y los sonidos individuales de su lengua, sin formar todavía palabras reales (probablemente del mismo modo en que tú podrías imitar el italiano sin producir ninguna palabra real ni reconocer la lengua). Ésta etapa de desarrollo se llama jerga, mientras el niño juega le puedes oír mantener diálogo de sonoridad reconocible pero con silabas sin sentido.

La concatenación de silabas sin sentido que los niños practican en su típico balbuceo no es tan inútil como parece. Están ejercitando los músculos que producen los sonidos de nuestra lengua además de ensayar el ritmo y los modos de entonación típicos de la lengua que se habla a su alrededor. Gradualmente se introducen cada vez más palabras en su jerga.

Los niños aprenden mejor a partir de experiencias reales

Miller (2002 pág. 91, 114, 136, 145) Cita, en su libro, Cosas que hacer para entretener a tu bebé, “Da a los niños una gama amplia de experiencias”. Ver una vaca de verdad tiene más significado que mirar un dibujo y aprender a decir [vaca]. Hacer excursiones cortas a lugares interesantes y darles muchas cosas que pueden tocar y examinar es algo muy valioso.

Aunque los niños aprenden a hablar gracias básicamente, a la interacción con los demás que se va dando a lo largo del día, hay muchos juegos y actividades

sencillos que familiarizan al niño con ciertas palabras y amplían su vocabulario, tanto receptivo como productivo.

Cantar a todas horas

Los niños pequeños parlotean y cantan mucho para sí mismos mientras juegan; se trata generalmente, de una repetición rítmica de varias sílabas.

Do da do da do da, cuando los oigas, trata de captarlo y repetirlo junto con niño en una especie de juego-canción.

El implementar la creación de ambientes de aprendizajes, se les enseña a jugar con los sonidos, imitar, explorar; lo cual logra al final más flexibilidad y capacidad de manejar su lenguaje y su expresión artística.

Pintar con los dedos

Pintar con los dedos es la forma de pintar clásica de los niños pequeños y un buen punto de partida. Les gusta tanto por las sensaciones que les produce como por su llamativo fenómeno de causa efecto. Para enseñarles a pintar con los dedos no tienes más que sentarte y hacerlo tú misma.

Pintar con pinceles

Pintar con pinceles es engorroso y hay que vigilar a los niños de cerca; sin embargo, es una actividad que encanta a los niños de 2 años o casi y el esfuerzo merece la pena.

Para ensuciar lo menos posible:

Protege la ropa de los niños poniéndoles una bata impermeable. No te olvides de subirles bien las mangas. Protege el suelo con papeles de periódico, un trozo grande de plástico. Con las aportaciones de este autor nos damos cuenta de los cuidados y atenciones que se debe tener al implementar actividades relacionadas con la pintura; asimismo le ayuda al desarrollo de la psicomotricidad fina, al conocer otro tipo de texturas como: pastas, semillas, hojas, yeso, cartón, papel, entre otros, para crear un ambiente de aprendizaje.

8. MARCO CONCEPTUAL

En éste apartado se presentan brevemente algunos significados de los conceptos más relevantes de la temática a desarrollar, éstos fueron agregados de diferentes autores y fuentes como libros y la web.

(UPN 2002). Programa indicativo “Creación de Ambientes de Aprendizaje”. Cita en su libro, los ambientes de aprendizaje se entienden como el clima propicio que se crea para atender a los sujetos que aprenden, en el que se consideran tanto los espacios físicos o virtuales como las condiciones que estimulen las actividades de pensamiento de dichos sujetos. Son espacios en el cual se brindan diferentes tipos de aprendizaje como pueden ser educativos, recreativos, didácticos entre otros.

Delval (2002, p.287) cita en su libro, el juego es una actividad que tiene el fin en sí misma. Es decir una actividad en la que no se trata de conseguir objetivos ajenos a la actividad si no que la propia actividad resulta placentera.

PEP (2004) cita en su libro, el juego es una actividad, por la cual los niños aprenden, socializan, exploran desarrollan todas las habilidades.

Área de juego: En esta área contribuye su desarrollo intelectual y emocional. Utiliza al máximo su imaginación, juega constantemente en el límite entre lo real y lo imaginario, lo cual les ayuda a crear representaciones mentales que son de gran ayuda para resolver situaciones futuras en su vida.

Pero el juego no consiste únicamente en imaginar, sino en la comunicación que acompaña el juego, ya que mientras interpretan, dialogan y comparten sus fantasías con otros niños, por lo cual se fomenta la socialización. Son los espacios en el cual el niño aprende a interactuar con sus compañeros donde hacen volar su imaginación y su creatividad.

Área Musical: La expresión artística tiene sus raíces en la necesidad de comunicar sentimientos y pensamientos, que son traducidos a través de la música, la imagen, la palabra o el lenguaje corporal, entre otros medios. El pensamiento en el arte implica la lectura, interpretación y representación de diversos elementos presentes en la realidad o en la imaginación de quien realiza una actividad creadora.

Comunicar ideas mediante lenguajes artísticos significa combinar sensaciones, colores, formas, composiciones, transformar objetos, establecer analogías, emplear metáforas, improvisar movimientos, etcétera. El desarrollo de estas capacidades puede propiciarse en los niños y las niñas desde edades tempranas, a partir de sus potencialidades.

Ésta área les ayuda a expresar sus emociones y sentimientos, ya que los niños son muy imaginarios y creativos, de igual manera les ayuda para desarrollar su lenguaje, y su expresión corporal.

Área de Pintura: El arte para los niños significa un medio de expresión que realizan naturalmente y en forma de juego en el que invierten sus experiencias, emociones y vivencias. Muchas veces se descubre que el niño se expresa gráficamente con más claridad que en forma verbal siendo una actividad de la que disfrutan enormemente.

Cabe mencionar que es una área muy importante para el desarrollo de su motricidad fina y de su imaginación, dejar al niño que exprese lo que el desee de tal manera que lo plasme gráficamente, esto ayuda a que sea más independiente y social.

Habilidades: Se considera a la habilidad como a una aptitud innata o desarrollada o varias de esta, y al grado de mejora que se consiga a esta/s mediante la práctica, se le denomina talento.

Estimular las habilidades que tienen los niños, para lograr en ellos todo un proceso integral que le servirá a lo largo de su vida.

Desarrollo: Es una secuencia de cambios tanto del pensamiento como sentimientos y sobre todo el más notorio es el físico, dándose estos cambios se llega a una madurez tanto intelectual, social como muscular y de esta manera el individuo se va desarrollando en todas sus dimensiones.

Ahora el desarrollo de un niño enfocado a la creación de un ambiente de aprendizaje, se refiere a la madurez cognitiva, de sus habilidades, aptitudes, actitudes y destrezas de lo que el mismo va adquiriendo. S.A. S.F. Definicion.org. 16 de diciembre de 2011, <http://www.definicion.org/desarrollo>.

Ambiente: Podemos describir el ambiente como el fluido que rodea al estudiante o a la escuela; también podemos decir que ambiente es el conjunto de factores externos capaces de influir en un estudiante o en la escuela.

Es un espacio donde el niño puede interactuar, aprender y socializar influyendo en él, factores internos y externos. *biblioteca.usac.edu.gt* (noviembre, del 2000) Recuperado el 18 de marzo del 2013, http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/07/07_1208.pdf.

Aprendizaje: Aprendizaje es el proceso de adquirir conocimientos, habilidades, actitudes o valores a través del estudio, la experiencia o la enseñanza.

El aprendizaje del niño se va fortaleciendo de acuerdo a su edad madurativa y así mismo va adquiriendo nuevos conocimientos a través de la experiencia. Aprendizaje.us. (jueves 31 de julio 2012) recuperado el 18 de marzo del 2013 <http://www.aprendizaje.us/tecnicas/estilos/que-es-aprendizaje/>.

9. APLICACIÓN DEL PROYECTO

Se realizó una rúbrica previa antes de la aplicación del proyecto, con la finalidad de darnos cuenta qué tanto conocimiento tienen los niños de lo que se va a trabajar.

Tipos de Rúbricas

Rúbricas Analíticas versus Rúbricas Holísticas

Rúbrica Analítica: identifica y evalúa los componentes de un producto finalizado.

Rúbrica Holística: evalúa el trabajo del estudiante como un todo.

Ítem				
Música				
1	Los niños manipulan objetos musicales.			
2	Los niños conocen los diferentes instrumentos musicales.			
3	Los niños saben identificar diferentes sonidos			
4	Los niños tienen gusto por tocar un instrumento			
Juego				
5	El niño tiene gusto para el juego			
6	El niño aprende a través del juego			
7	El niño es solitario o interactúa con sus compañeros			
8	Por medio de juego el niño utiliza su imaginación.			
Pintura				
9	El niño sabe lo que expresa mediante el dibujo.			
10	El niño tiene el gusto por la pintura			

11	El niño es creativo			
12	El niño desarrolla sus habilidades motoras finas			

	BUENO
	REGULAR
	MALO

10. EVALUACIÓN

10.1 Propósito de evaluación

Al término de la aplicación del taller ambiente de aprendizaje, utilizando los diferentes escenarios como son el juego, música y pintura, se busca que los niños hayan logrado un óptimo desarrollo en sus habilidades utilizando su imaginación y su creatividad, y al mismo tiempo favoreciendo la socialización en un ambiente divertido.

10.2 Evaluación inicial

Se realiza al iniciar cada una de las fases de aprendizaje, y tiene la finalidad de proporcionar información sobre los conocimientos previos de los alumnos para decidir el nivel en que hay que desarrollar los nuevos contenidos de enseñanza y las relaciones que deben establecerse entre ellos.

Al término de la aplicación de las actividades propuestas en el proyecto en las áreas de juego pintura y música, evaluaremos los resultados que obtuvimos:

Los instrumentos que se van a utilizar para el diagnóstico son:

- La observación participante

Técnica de recogida de información que consiste en observar a la vez que participamos en las actividades del grupo que se está investigando.

¿Qué investigar?

¿Cómo observar?

¿Dónde observar?

¿Qué observar?

¿Cuándo observar?

¿Cómo registrar?

¿Cómo analizar?

Rúbrica aplicada en la Evaluación inicial

Ítem			
Música			
1	Los niños manipulan objetos musicales.	x	
2	Los niños conocen los diferentes instrumentos musicales.		x
3	Los niños saben identificar diferentes sonidos		x
4	Los niños tienen gusto por tocar un instrumento		x
Juego			
5	El niño tiene gusto para el juego		x
6	El niño aprende a través del juego	x	
7	El niño es solitario o interactúa con sus compañeros		x
8	Por medio de juego el niño utiliza su imaginación.		x
Pintura			
9	El niño sabe lo que expresa mediante el dibujo.		x
10	El niño tiene el gusto por la pintura		x
11	El niño es creativo		x
12	El niño desarrolla sus habilidades motoras finas		x

BUENO	
REGULAR	
MALO	

La rúbrica arroja datos negativos ya que estas áreas no han sido trabajadas de manera correcta.

10.3 Evaluación formativa

Recalca el carácter educativo y orientador propio de la evaluación. Se refiere a todo el proceso de aprendizaje de los alumnos desde la fase de detección de las necesidades, hasta el momento de la evaluación final y sumativa. Tiene una función de diagnóstico en la fase inicial del proceso, y de orientación a lo largo de todo el proceso e incluso en la fase final, cuando el análisis de los resultados alcanzados tiene que proporcionar pistas para la reorientación de todos los elementos que han intervenido en el.

Para evaluar el proceso de aprendizaje de los alumnos se aplica listas de cotejo de acuerdo a la temática de las actividades.

10.4 Evaluación sumativa

Su objeto es conocer y valorar los resultados conseguidos por el alumno al finalizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Recibe también el nombre de evaluación final.

- Se diseña un cuestionario donde las maestras respondan de acuerdo al trabajo realizado.
- Evaluar a los niños por medio de un dibujo, donde plasmen que fue lo que aprendieron, lo que le gusto y lo que les disgusto.
- Aplicar una rúbrica al final, en donde se compara con la evaluación inicial y las listas de cotejo.

11. CONCLUSIÓN

El proyecto de desarrollo educativo sirve para aplicar conocimientos y adquirir más experiencias en el ámbito educativo, ayuda a los niños a desarrollar las habilidades cognitivas, sociales, emocionales y motoras y al mismo tiempo que les permite ser autónomos.

Fue un espacio significativo, se aprendió a realizar una intervención educativa, donde los conocimientos adquiridos en la UPN, se aplicaron en este lugar; detectando una necesidad en los niños del Centro de Atención Infantil Comunitario (CAIC) "Aprende Jugando", por lo que se diseñó un ambiente de aprendizaje en las áreas de Juego, Música y Pintura.

Este taller permitió reforzar el desarrollo integro de los niños de 2 y 3 años de edad del centro Infantil, así mismo se llevo la aplicación del proyecto, obteniendo buenos resultados de la Intervención Educativa, de la Línea específica de Educación Inicial.

Solo resta decir que durante el tiempo de la intervención en el Centro Infantil Aprende Jugando, aplicando las estrategias pertinentes para trabajar las áreas de juego, música y pintura, hemos logrado enriquecer los aprendizajes.

Así como también se desarrollaron las competencias de creación de ambientes de aprendizaje:

- Realizar diagnósticos educativos.
- Diseñar programas y proyectos pertinentes para ámbitos educativos formales y no formales.
- Planear procesos acciones y proyectos educativos en función de las necesidades de los diferentes contextos y niveles.
- Identificar, desarrollar y adecuar proyectos educativos que respondan a la resolución de problemáticas específicas con base en el conocimiento de diferentes enfoques pedagógicos.
- Evaluar instituciones, procesos y sujetos tomando en cuenta los enfoques,

metodologías y técnicas de evaluación a fin de que le permitan valorar su pertinencia y generar procesos de retroalimentación, con una actitud crítica y ética.

- Desarrollar procesos de formación permanentes y promoverlas en otros, con una actitud de disposición al cambio e innovación, utilizando los recursos científicos, tecnológicos y de interacción social que le permitan consolidarse como profesional autónomo.

BIBLIOGRAFÍA

- AMERICA MARTÍNEZ SÁNCHEZ, S.F, *Diseño de Ambientes de Aprendizaje, Centro de Sistemas de Conocimiento, Tecnológico de Monterrey*, consultado el 15 de noviembre del 2011:http://www.sistemasdeconocimiento.org/Produccion_intelectual/notas_tecnicas/2003_PDF/csc2003-01.pdf
- AURORA IRIS JIMÉNEZ UGALDE, Mayo de 2002, *Programa Indicativo, Creación de ambientes de aprendizaje*, México, 15 de diciembre del 2011, <http://www.lie.upn.mx/docs/CreacionDe001.pdf>
- BAROCIO ROBERT. (1998) *Señala “escenarios para el aprendizaje activo”* 1 ed. Trillas p.27.
- CASSANO C, S.F, *Significado y sentido de “jugar” en la construcción del niño como sujeto*, consultado el 22 de marzo 2012, <http://integrar.bue.edu.ar/jugar>
- JUAN DELVAL (1999). *Señala que “el juego es una actividad que tiene el fin en sí mismo. El juego no trata de adaptarse a la realidad si no recrearla, con un predominio de la asimilación sobre la acomodación”* 1 ed. Editorial Siglo: Veintiuno Editores 1994. p.291.
- GARCÍA S. JOSÉ CARLOS, S. F. 09 de enero de 2012. http://www.artesonoro.org/antropologiadelsonido/wp-content/textos/libro3_diario.pdf
- JAKELINE DUARTE DUARTE. S.F, *Docente de la Universidad de Antioquia, Colombia*, consultado el 15 de noviembre del 2011:PDF<http://www.rieoei.org/deloslectores/524Duarte.PDF>
- JOSÉ ANTONIO ORTEGA CARRILLO, S.F, *Planificación de Ambientes de Aprendizajes Interactivos, Universidad de granada – Centro UNESCO de Andalucía*, consultado el 16 de noviembre del 2011 en:http://www.ugr.es/~sevimeco/biblioteca/distancia/Jose%20Antonio%20Ortega%20Carrillo%20-%20Aulas_Virtuales_Sevilla.pdf
- LOUGHLIN, C.E. Y SUINA J.H. (2002). *La organización del espacio en el ambiente*. 4 ed. Morata, S.L. p. 67

- MALINOWSKI, S.F. *la observación participante*, 5 de diciembre de 2011, http://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Observacion_ppt.pdf.
- MILLER (2002). *Cosas que hacer para entretener a tu bebé*. 2 ed. Barcelona. Editorial Paidós.
- PAPALIA DIANE E. (2005). *Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia Habilidades motoras gruesas a la niñez temprana y Educación Temprana*. p 251 y 295.
- *Revista Iberoamericana de Educación (s.f.)*. Recuperado 02 de diciembre de 2012, de http://www.une.edu.ve/uneweb2005/servicio_comunitario/investigacion-accion.pdf
- S.A, S.F, *La expresión plástica, actividad lúdica en los niños pequeños*, S.O, S.P, consultado el 16 de noviembre del 2011 en: <http://portal.educ.ar/debates/eid/plastica/publicaciones/la-expresion-plastica-actividad-ludica-en-los-ninos-pequenos.php>.
- S.A. S.F. *Definicion.org*. 16 de diciembre de 2011, <http://www.definicion.org/desarrollo>.
- S.A. S.F. *Análisis FODA, Subsecretaría de innovación y calidad, México*, 16 de diciembre del 2011, <http://www.cca.org.mx/funcionarios/cursos/ap089/apoyos/m3/analisis.pdf>
- S.A .S.F, *juego, juguetes y desarrollo infantil*. 16 de diciembre de 2011, www.sepbcs.gob.mx/sepanmas/Descargas/EL%20JUEGO.doc
- Secretaría de educación pública, 2004, *programa de educación preescolar*, México, 5 de enero de 2012, editorial, SEP.
- Schiefelbein, E., Wolff, L., y P. Schiefelbein, 2000, 06 de enero de 2012. http://www.educoas.org/portal/bdigital/contenido/interamer/interamer_72/Schiefelbein-Chapter20New.pdf

ANEXOS

PLANEACIONES DE PREESCOLAR

C.A.I.C "Aprende Jugando"

Cd. Tuxpan Jalisco 28/02/12

Grupo: Preescolar 1

CAMPO FORMATIVO: Expresión y apreciación artística.

ASPECTO: Experimenta con algunas técnicas, materiales y herramientas de la creación plástica y selecciona los que prefiere y están a su alcance para su creación personal.

COMPETENCIA: Comunica y expresa creativamente sus ideas, sentimientos y fantasías mediante representaciones plásticas, usando técnicas y materiales variados.

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS CONCEPTUALES (Aprender a Conocer)	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES (Aprender a Ser)	CONTENIDOS ACTITUDINALES (Aprender a ser y a Convivir)
	Reconoce su habilidad creativa.	Aprende a expresar sus habilidades e imaginación.	Participa colaborativamente con sus compañeros creando e interpretando.

- Iniciar con una breve platica de lo que se aprenderá durante las actividades que se realizarán.
- NOTA: Enseñar al niño crear e interpretar.
- Cantamos una canción llamada "el periquito azul".
- ¿Les gustaría hacer un instrumento musical?
- Proporcionales el material.
- Se les indica que se hará una sonaja como instrumento musical.
- Para esto se les brinda periódico y pegamento.

- La docente les explica cómo lo van a realizar.
- Al término de esto se saca afuera de su salón para que seque.
- Para continuar con la actividad la docente muestra unas imágenes de diferentes instrumentos musicales enseñándoles el sonido de cada uno.
- Para esto los niños irán identificando cuales, son cada uno de ellos al momento de estar escuchándolo
- Enseguida se recoge el instrumento que elaboraron cada uno y para pasar al salón.
- Ahora comenzaremos a pintar su instrumento para decorarlo como ellos quieran.
- Después se realizara equipos y se organiza para cantar llevando un ritmo.
- Las docentes son las guías para que los niños puedan llevar un ritmo e interpreten una canción.
- Preguntar a los niños que fue lo que más les gusto y lo que no les gusto de la actividad.
- El cierre fue con una canción llamada en la “feria cepillin”.

CIERRE DE LA JORNADA

- Que fué lo que se les dificultó a los niños al momento de realizar las actividades.

OTRAS COMPETENCIAS: Interpreta canciones, las crea y las acompaña con instrumentos musicales convencionales hechos por él.

INDICADORES A EVALUAR:

- Participa en la elaboración de su instrumento.
- Le gusta cantar.
- Se demostró motivado al momento de realizar las actividades.
- Expresa lo que le gusta o disgusta de las actividades.

Alumnas:

- Alejandrina Martínez Chocoteco.
- Esmeralda Gpe. González Vázquez.

Grupo: Preescolar 1

CAMPO FORMATIVO: Expresión y apreciación artística.

ASPECTO: Inventa e interpreta pequeñas canciones acompañándolos con ritmo.

COMPETENCIA: Interpreta canciones, las crea y las acompaña con instrumentos musicales convencionales hecho por él.

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS CONCEPTUALES (Aprender a Conocer)	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES (Aprender a Ser)	CONTENIDOS ACTITUDINALES (Aprender a ser y a Convivir)
	Reconoce su habilidad creativa.	Aprende a expresar sus habilidades e imaginación.	Participa colaborativamente con sus compañeros creando e interpretando.

- Iniciar con una retroalimentación de la sesión pasada.
- Enseñar al niño crear e interpretar.
- Se canta una canción para saludar "el periquito azul".
- ¿Qué instrumentos musical hicieron la clase pasada?
- ¿Se acuerdan?
- ¿Les gustaría hacer un otro instrumento musical?
- Proporcionales el material.
- Se les indica que realizaremos un tambor como instrumento musical
- Para esto se les brinda papel lustre en cuadritos y pegamento.
- La docente les explica como lo irán pegando alrededor de su bote.
- En caso de que los niños de maternal no puedan realizarlo. las maestras colaboran con ellos.
- Al término de esto se saca afuera de su salón para que seque.
- Continuando con la actividad ahora se realiza las baquetas.

- Se les muestra los palitos de madera, y se les pregunta ¿para qué nos van a servir?
- Se les entrega los palitos para que le pongan cinta adhesiva en una de las puntas.
- Para continuar con la actividad las docentes muestran unas imágenes de diferentes instrumentos musicales enseñándoles el sonido de cada uno.
- Para esto se enseña de nuevo el video de los instrumentos para que los niños vallan identificando cuales, son cada uno de ellos al momento de estar escuchándolo.
- Enseguida se recoge el instrumento que elaboraron cada uno y para pasar al salón.
- Después se realiza equipos y se organizan para cantar llevando un ritmo.
- Para esto se divide en dos equipos, una mitad utiliza el tambor y la otra mitad la sonaja.
- Las maestras hacen movimientos con los instrumentos y los niños deben poner atención para seguirlas instrucciones, ejemplo (un golpe al tambor, y un movimiento de sonaja) aumentando cada vez más los golpes y los movimientos haciéndolo cada vez más rápido.
- Las docentes son las guías para que los niños puedan llevar un ritmo e interpreten la canción que ellos deseen con sus instrumentos ya elaborados.
- Pregunta a los niños que fue lo que más les gustó y lo que no les gustó de la actividad.

CIERRE DE LA JORNADA

- Que fué lo que se les dificultó a los niños al momento de realizar las actividades.

INDICADORES A EVALUAR:

- Participa en la elaboración de su instrumento.
- Le gusta cantar.
- Lleva un ritmo.
- Se muestra motivado al momento de realizar las actividades.

- Expresa lo que le gusta o disgusta de las actividades.

MATERIALES

- Bote de aluminio.
- Papel lustre de diferentes colores.
- Pegamento.
- Palitos de madera de 30 cm.
- Cinta adhesiva.
- Grabadora.
- Computadora.

Alumnas:

Alejandrina Martínez Chocoteco

Esmeralda Gpe. González Vázquez

SECUENCIA DIDÁCTICA

CAMPO FORMATIVO: Desarrollo físico y salud	GRADO: Preescolar 1°	FECHA: 9 de mayo del 2012
CONTENIDO: Mantiene el control de movimientos que implican fuerza, velocidad y flexibilidad en juegos y actividades de ejercicio físico.	SE FAVORECE Y SE MANIFIESTA: Participa en juegos, desplazándose en diferentes direcciones trepando, rodando o deslizándose (derecha, izquierda; arriba, abajo; adentro, afuera; adelante, atrás).	
<p>CONTENIDOS CONCEPTUALES</p> <ul style="list-style-type: none">• Noción espacial <p>CONTENIDOS PROCEDIMENTALES</p> <ul style="list-style-type: none">• Realicen ejercicios, arriba, abajo utilizando el juego como herramienta <p>CONTENIDOS ACTITUDINALES</p> <ul style="list-style-type: none">• Socializar con los compañeros• De respeto a sus compañeros		
<p>PROPÓSITOS:</p> <ul style="list-style-type: none">• Que los alumnos reconozcan algunas nociones espaciales, como arriba y abajo.• Que mediante el juego los niños aprendan a interactuar desarrollando sus habilidades y la importancia de la actividad física.		
<p>MATERIALES Y RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none">• Pelotas• Aros• Grabadora• Discos		

ACTIVIDADES:

- Conocimientos previos. Se les enseña donde es arriba y abajo, se les pregunta ¿Qué es lo que observan?
- Al reconocer la noción espacial, arriba y abajo ¿Se les pregunta que observan arriba y abajo?
- Se les muestra unas pelotas, y se harán movimientos arriba y abajo y los niños van repitiendo.
- Se canta la canción “La foca ramona”.
- Se les reparte los aros haciendo movimientos de arriba y abajo.
- Se pone música para hacer movimientos hacia arriba y abajo.

SUGERENCIA.

- Realizar representaciones de la noción espacial arriba y abajo y repasarlas durante la semana.
- Realizar la actividad por lo menos en tres ocasiones.

OTRAS COMPETENCIAS.

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

INDICADORES DE EVALUACION.

- ¿Identifica donde es arriba y abajo?
- ¿Señala que objetos hay arriba y abajo?

C.A.I.C “Aprende Jugando”

Cd. Tuxpan Jalisco

Alumnas:

Alejandrina Martínez Chocoteco

Esmeralda Gpe. González Vázquez

SECUENCIA DIDÁCTICA

CAMPO FORMATIVO: Desarrollo físico y salud	GRADO: Preescolar 1°	FECHA: 22 de Mayo del 2012
CONTENIDO: Mantiene el control de movimientos que implican fuerza, velocidad y flexibilidad en juegos y actividades de ejercicio físico.	SE FAVORECE Y SE MANIFIESTA: Participa en juegos, desplazándose en diferentes direcciones trepando, rodando o deslizándose (derecha, izquierda; arriba, abajo; adentro, afuera; adelante, atrás).	
<p>CONTENIDOS CONCEPTUALES</p> <ul style="list-style-type: none">• Noción espacial. <p>CONTENIDOS PROCEDIMENTALES</p> <ul style="list-style-type: none">• Realicen ejercicios dentro y fuera, utilizan el juego como herramienta. <p>CONTENIDOS ACTITUDINALES</p> <ul style="list-style-type: none">• Socializar con los compañeros.• De respeto a sus compañeros.		
<p>PROPÓSITOS:</p> <ul style="list-style-type: none">• Que los alumnos reconozcan algunas nociones espaciales, como dentro y fuera• Que mediante el juego los niños aprenda a interactuar desarrollando sus habilidades y la importancia de la actividad física.		
<p>MATERIALES Y RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none">• Aula• Aros• Grabadora• Televisión• Discos• Patio		

ACTIVIDADES:

- Se inicia con una retroalimentación de la sesión pasada (noción espacial arriba y abajo).
- Conocimientos previos. se les pregunta ¿Qué han observado dentro y fuera?
- Al reconocer la noción espacial, adentro y afuera ¿Se les pregunta que observan adentro y afuera del aula?
- Se les reparte a cada niño un aro, haciendo movimientos adentro y afuera los niños irán repitiendo.
- Se les muestra un video “Los tres cochinitos y el lobo feroz”.
- Se pondrá música para hacer movimientos adentro y afuera.

SUGERENCIA.

- Realizar representaciones de la noción espacial adentro y afuera y repasarlas durante la semana.
- Realizar la actividad por lo menos en tres ocasiones.

OTRAS COMPETENCIAS.

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

INDICADORES DE EVALUACION.

- ¿Identifica donde es adentro y afuera?
- ¿Señala que objetos hay adentro y afuera?

C.A.I.C “Aprende Jugando”

Cd. Tuxpan Jalisco

Grupo: Preescolar 1

Alumnas:

Alejandrina Martínez Chocoteco

Esmeralda Gpe. González Vázquez

SECUENCIA DIDÁCTICA

CAMPO FORMATIVO: Expresión y Apreciación Artística	GRADO: Preescolar 1°	FECHA: 29 de Mayo del 2012
CONTENIDO: Comunica y expresa creativamente sus ideas sentimientos y fantasías mediante representaciones plásticas usando técnicas y materiales variados	SE FAVORECE Y SE MANIFIESTA: Experimenta algunas técnicas, materiales y herramientas de la creación, plástica y selecciona lo que prefiere y está a su alcance para su creación personal	
<p>CONTENIDOS CONCEPTUALES</p> <ul style="list-style-type: none">• Identifique las partes de la palma de su mano. <p>CONTENIDOS PROCEDIMENTALES</p> <ul style="list-style-type: none">• Realizar diversos movimientos mediante el uso de la pintura, para lograr muchas formas y líneas <p>CONTENIDOS ACTITUDINALES</p> <ul style="list-style-type: none">• Socializar con los compañeros.• Compartir.• Expresar sus ideas.		
<p>PROPÓSITOS:</p> <ul style="list-style-type: none">• Que los alumnos reconozcan las partes de la palma de su mano• Mediante la pintura los niños expresen sus ideas y sentimientos desarrollando su creatividad.		
<p>MATERIALES Y RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none">• Pintura• Hojas blancas• Pincel• Aula		
<p>ACTIVIDADES:</p>		

<ul style="list-style-type: none"> • Se inicia con una canción de bienvenida (La manita). • Conocimientos previos. se les pregunta ¿Cuáles son las partes de su mano? • Al reconocer las partes de su mano ¿Se les pregunta que podemos hacer con ella? • Se les reparte a cada niño una hoja y pintura. • En donde plasmen las huellas digitales. • Se menciona que primero el dedo menique, luego el pulgar, puño, el lado de la mano. • Por último toda la mano. • Realizar un dibujo en una hoja blanca (como árboles, animales, pintar arco iris con los dedos de la mano).
<p>SUGERENCIA.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar actividades en donde el niño exprese su imaginación y creatividad utilizando las partes de su mano.
<p>OTRAS COMPETENCIAS.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crea mediante el dibujo, la pintura, el grabado y el modelado escenas, paisajes y objetos reales o imaginarios a partir de una experiencia o situación vivida.
<p>INDICADORES DE EVALUACION.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Identifica las partes de su mano? • ¿utiliza las partes de su mano para dibujar?

C.A.I.C "Aprende Jugando"

Cd. Tuxpan Jalisco

Alumnas:

Alejandrina Martínez Chocoteco

Esmeralda Gpe. González Vázquez

SECUENCIA DIDÁCTICA

CAMPO FORMATIVO: Expresión y Apreciación Artística	GRADO: Preescolar 1°	FECHA: 05 de Junio del 2012
CONTENIDO: Interpreta canciones, las crea y las acompaña con instrumentos musicales convencionales o hechos por él.	SE FAVORECE Y SE MANIFIESTA: Comprende y sigue las indicaciones gestuales del director al interpretar una melodía orquestal o un canto.	
<p>CONTENIDOS CONCEPTUALES</p> <ul style="list-style-type: none">• Identifiquen los sonidos de diferentes objetos y animales• Identifiquen diferentes ritmos/ tiempos (rápido y despacio) por medio de la música <p>CONTENIDOS PROCEDIMENTALES</p> <ul style="list-style-type: none">• Presentar diversas imágenes de objetos que puedan emitir un sonido• Posteriormente se les pone música para identificar diferentes ritmos, tiempos y se hará movimientos corporales. <p>CONTENIDOS ACTITUDINALES</p> <ul style="list-style-type: none">• Socializar con los compañeros• Expresar sentimientos• Expresar sus ideas• Imagina		
<p>PROPÓSITOS:</p> <ul style="list-style-type: none">• Que los alumnos reconozcan los diferentes sonidos de varios objetos como: carro, tren, lluvia, viento, caballo, burro, vaca, pollo, tambor, gato, etc.• Mediante la música los niños realizan movimientos corporales ya sean lento o rápido desarrollando su creatividad e imaginación.		
<p>MATERIALES Y RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none">• Grabadora• CD• Imágenes de objetos y animales		

- Aula

ACTIVIDADES:

- Bienvenida (El periquito azul)
- Se inicia con la actividad presentando varias imágenes de objetos cotidianos
- Se les indica que reconozcan a cada uno por su sonido particular mientras observan el elemento.
- Enseguida las maestras ocultan las imágenes de los objetos y realizan el sonido del objeto y animal que corresponde con la finalidad de que los niños descubran qué objeto o animal se trata.
- Luego se les pide a los niños que sean ellos quien oculte y produzca los sonidos para sus compañeros y adivinen de que se trata.
- Enseguida se pone música con diferentes ritmos y tiempos, escuchando canciones que sean lentas o rápidas.
- Por último los niños escuchan una canción rápida, le diremos que se muevan rápido y cuando la canción sea lenta, moverán despacio.

SUGERENCIA.

- Realizar actividades en donde el niño exprese su imaginación, sentimientos y ejercicios corporales.

OTRAS COMPETENCIAS.

- Comunica las sensaciones y los sentimientos que le producen los cantos y la música que escucha.

SE FAVORECE Y SE MANIFIESTA: Reconoce fragmentos de melodías y cantos; a partir de lo que escucha identifica el nombre.

INDICADORES DE EVALUACION.

- ¿Identifican los diferentes sonidos de objetos, animales, cosas etc, que se mostraron?
- ¿Realizaron sus movimientos correctos de acuerdo al ritmo de la música? (lento y rápido)

C.A.I.C "Aprende Jugando"

Cd. Tuxpan Jalisco

Alumnas:

Alejandrina Martínez Chocoteco

Esmeralda Gpe. González Vázquez

SECUENCIA DIDÁCTICA

CAMPO FORMATIVO: Expresión y apreciación artística	GRADO: Preescolar 1°	FECHA: 12 de Junio del 2012
CONTENIDO: Comunica y expresa creativamente sus ideas, sentimientos y fantasías mediante representaciones plásticas, usando técnicas y materiales variados.	SE FAVORECE Y SE MANIFIESTA: Explica y comparte con sus compañeros las ideas personales que quiso expresar mediante su creación artística (dibujo, pintura, modelado etc.).	
<p>CONTENIDOS CONCEPTUALES</p> <ul style="list-style-type: none">• Identifican el material con el que se trabaja. <p>CONTENIDOS PROCEDIMENTALES</p> <ul style="list-style-type: none">• Realizar diversos movimientos finos mediante el uso de la pintura, para lograr su creatividad. <p>CONTENIDOS ACTITUDINALES</p> <ul style="list-style-type: none">• Socializar con los compañeros• Compartir• Expresar sus ideas		
<p>PROPÓSITOS:</p> <ul style="list-style-type: none">• Que los alumnos conozcan la textura de la pasta.• Mediante la pintura los niños expresen sus ideas y sentimientos desarrollando su creatividad.		
<p>MATERIALES Y RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none">• Pintura• Hojas con imagen• Pegamento• Pasta de codito		

- Aula

ACTIVIDADES:

- Se inicia con una canción de bienvenida (El periquito azul).
- Conocimientos previos. se les pregunta ¿Si conocen la pasta?
- Al reconocer la pasta se les pregunta ¿Qué podemos hacer con ella?
- Se les reparte a cada niño una hoja, pasta y pegamento.
- Después de que se haya secado se les da pintura para que decoren su dibujo.

SUGERENCIA:

- Realizar actividades en donde el niño exprese su imaginación y creatividad.

INDICADORES DE EVALUACION.

- ¿Identificó otras texturas?
- ¿Rellenó y pintó correctamente el dibujo?

C.A.I.C "Aprende Jugando"

Cd. Tuxpan Jalisco

Alumnas:

Alejandrina Martínez Chocoteco

Esmeralda Gpe. González Vázquez

SECUENCIA DIDÁCTICA

CAMPO FORMATIVO: Desarrollo Físico y Salud	GRADO: Preescolar 1°	FECHA: 19 de Junio del 2012
CONTENIDO: Utiliza objetos e instrumentos de trabajo que le permite resolver problemas y realizar actividades diversas.	SE FAVORECE Y SE MANIFIESTA: Juega libremente con diferentes materiales y descubre los distintos usos que pueden darles.	
<p>CONTENIDOS CONCEPTUALES</p> <ul style="list-style-type: none">• Manipula objetos• Estimula la capacidad física <p>CONTENIDOS PROCEDIMENTALES</p> <ul style="list-style-type: none">• Realizar diversos movimientos físicos.• Posteriormente se les pone música para realizar diferentes movimientos corporales. <p>CONTENIDOS ACTITUDINALES</p> <ul style="list-style-type: none">• Socializar con los compañeros.• Participa en las actividades.		
<p>PROPÓSITOS:</p> <ul style="list-style-type: none">• Realizar las actividades físicas mediante el juego.• Utilizando diferentes objetos (aros y pelotas).• A través de la música los niños realicen movimientos corporales.		
<p>MATERIALES Y RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none">• Grabadora• CD• Aros• Pelotas• Cinta adhesiva• Aula		

ACTIVIDADES:

- Bienvenida (El periquito azul).
- Enseguida se termina con la actividad anterior (pintar).
- Después se inicia con la actividad de juego.
- Se les indica que saldremos al patio para realizar actividades con pelotas y aros.
- Las maestras indican que se lanza la pelota hacia arriba y la toman por encima de la cabeza (dar ejemplos).
- Lanzar la pelota hacia arriba, y cuando boten en el suelo, hacer un salto.
- Correr al lado de una pelota que va rodando.
- Botar la pelota por todos los lados, cuando cruzas una línea, saltar y atrapar la pelota.
- Por ultimo poner música y realizar ejercicios corporales.

SUGERENCIA.

- Realizar actividades en donde los niños ejerciten sus habilidades motoras.

OTRAS COMPETENCIAS.

- Mantiene el equilibrio y el control de movimientos que implique fuerza, resistencia, flexibilidad e impulso, en juegos y actividades de ejercicio físico.

INDICADORES DE EVALUACION.

- ¿Observar si realizan correctamente los ejercicios corporales?
- ¿Mantienen equilibrio al realizar los movimientos?

C.A.I.C "Aprende Jugando"

Cd. Tuxpan Jalisco

Alumnas:

Alejandrina Martínez Chocoteco

Esmeralda Gpe. González Vázquez

PLANEACIONES DE MATERNAL

SECUENCIA DIDÁCTICA

Sala: Maternal

Edad: 2 y 3 años

Área: Desarrollo personal

Tema: Socialización

Contenido: Expresión creadora

Eje: Participar en actividades de expresión corporal

Actividades propositivas

- Iniciar con una breve platica de lo que se aprenderemos durante las actividades que se realizara.
- Enseñar al niño crear e interpretar.
- Cantamos una canción llamada “el periquito azul”.
- ¿Les gustaría hacer un instrumento musical?
- Proporcionales el material.

Actividades indagatorias

- Se les indica que se hará una sonaja como instrumento musical.
- Para esto se les brinda periódico y pegamento.
- La docente les explica como lo van a realizar.
- Al término de esto se saca a fuera del salón para que seque.
- Para continuar con la actividad la docente muestra unas imágenes de diferentes instrumentos musicales enseñándoles el sonido de cada uno.
- Para esto los niños van identificando cuales, son cada uno de ellos al momento de estar escuchando.
- Enseguida se recoge el instrumento que elaboraron cada uno y para pasar al salón.
- Ahora se comienza a pintar su instrumento para decorarlo como ellos quieran.
- Después se realiza equipos y se organiza para cantar llevando un ritmo.

- Las docentes son las guías para que los niños puedan llevar un ritmo e interpreten una canción.
- Preguntar a los niños que fué lo que más les gustó y lo que no les gustó de la actividad.
- El cierre fué con una canción llamada en la “feria cepillin”.

Fecha 28 de febrero del 2012

Blanca Leticia Larios Manzo

SECUENCIA DIDÁCTICA

Sala: Maternal

Edad: 2 y 3 años

Área: Desarrollo personal

Tema: Socialización

Contenido: Expresión creadora

Eje: Participar en actividades de expresión corporal

Actividades propositivas

- Conocimientos previos. Se les enseña donde es arriba y abajo, se les pregunta ¿Qué es lo que observan?
- Al reconocer la noción espacial, arriba y abajo ¿Se les pregunta qué observan arriba y abajo?

Actividades indagatorias

- Se les muestra unas pelotas, haremos movimientos arriba y abajo y los niños irán repitiendo.
- Se canta la canción “La foca ramona”.
- Se les reparte los aros haciendo movimientos de arriba y abajo.
- Se pone música para hacer movimientos hacia arriba y abajo.

Fecha 5 de marzo del 2012

Blanca Leticia Larios Manzo

SECUENCIA DIDÁCTICA

Sala: Maternal

Edad: 2 y 3 años

Área: Desarrollo personal

Tema: Razonamiento

Contenido: Noción de espacio

Eje: Aplicar criterios de ubicación arriba y abajo

Actividades propositivas

- Conocimientos previos. Se les enseña donde es arriba y abajo, se les pregunta ¿Qué es lo que observan?
- Al reconocer la noción espacial, arriba y abajo ¿Se les pregunta que observan arriba y abajo?

Actividades indagatorias

- Se les muestra unas pelotas, haremos movimientos arriba y abajo y los niños van repitiendo.
- Se cantara la canción “La foca ramona”
- Se les reparte los aros haciendo movimientos de arriba y abajo.
- Se pone música para hacer movimientos hacia arriba y abajo.

Fecha 9 de mayo del 2012
Blanca Leticia Larios Manzo

SECUENCIA DIDÁCTICA

Sala: Maternal

Edad: 2 y 3 años

Área: Desarrollo personal

Tema: Razonamiento

Contenido: Noción de espacio

EJE: Aplicar criterios de ubicación dentro y fuera

Actividades propositivas

- Se inicia con una retroalimentación de la sesión pasada (noción espacial arriba y abajo).
- Conocimientos previos. se les pregunta ¿Qué han observado dentro y fuera?
- Al reconocer la noción espacial, dentro y fuera ¿Se les pregunta que observan adentro y afuera del aula?

Actividades indagatorias

- Se les reparte a cada niño un aro, haciendo movimientos dentro y fuera, y los niños van repitiendo.
- Se les muestra un video “Los tres cochinitos y el lobo feroz”
- Se pone música para hacer movimientos dentro y afuera.

Fecha 22 de mayo del 2012

Blanca Leticia Larios Manzo

SECUENCIA DIDÁCTICA

Sala: Maternal

Edad: 2 y 3 años

Área: Desarrollo personal

Tema: Razonamiento

Contenido: Esquema corporal

Eje: Señalar e identificar las partes de su cuerpo

Actividades propositivas

- Se inicia con una canción de bienvenida (La manita)
- Conocimientos previos. se les pregunta ¿Cuáles son las partes de su mano?
- Al reconocer las partes de su mano ¿Se les pregunta que podemos hacer con ella?

Actividades indagatorias

- Se les reparte a cada niño una hoja y pintura.
- En donde plasmaran las huellas digitales.
- Se les dice que primero el dedo meñique, luego el pulgar, puño, el lado de la mano.
- Por último toda la mano.
- Realizar un dibujo en una hoja blanca (como árboles, animales, pintar arco iris con los dedos de la mano).

Blanca Leticia Larios Manzo

29 de mayo del 2012

SECUENCIA DIDÁCTICA

Sala: Maternal

Edad: 2 y 3 años

Área: Desarrollo personal

Tema: Psicomotricidad

Contenido: Desarrollo sensorial

Eje: Identificar sonidos diferentes

Actividades propositivas

- Bienvenida (El periquito azul).
- Se inicia con la actividad presentando varias imágenes de objetos cotidianos.
- Se les indica que reconozcan a cada uno por su sonido particular mientras observan el elemento.
- Enseguida las maestras ocultan las imágenes de los objetos y se realiza el sonido del objeto y animal que corresponde con la finalidad de que los niños descubran qué objeto o animal se trata.

Actividades indagatorias

- Luego pediremos a los niños que sean ellos quien oculte y produzca los sonidos para sus compañeros y adivinen de que se trata.
- Enseguida se pone música con diferentes ritmos y tiempos, escuchando canciones que sean lentas o rápidas.
- Por último los niños escuchan una canción rápida, se les dirá que se muevan rápido y cuando la canción sea lenta, muevan despacio.

Blanca Leticia Larios Manzo

Cd. Tuxpan Jalisco 05/06/12

SECUENCIA DIDÁCTICA

Sala: Maternal

Edad: 2 y 3 años

Área: Desarrollo personal

Tema: Socialización

Contenido: Expresión Creadora

Eje: Expresa ideas, emociones y sentimientos, a través de actividades grafico-plásticas.

Actividades propositivas

- Se inicia con una canción de bienvenida (El periquito azul).
- Conocimientos previos. se les pregunta ¿Si conocen la pasta?
- Al reconocer la pasta se les pregunta ¿Qué podemos hacer con ella?

Actividades indagatorias

- Se les reparte a cada niño una hoja de un dibujo, pasta y pegamento.
- Se les indica que rellenen la imagen con la pasta.
- Después de que se haya secado, se les da pintura para que decoren su dibujo.
- Realizar actividades en donde el niño exprese su imaginación y creatividad.

Blanca Leticia Larios Manzo

Cd. Tuxpan Jalisco 12/06/12

SECUENCIA DIDÁCTICA

Sala: Maternal

Edad: 2 y 3 años

Área: Desarrollo personal

Tema: Psicomotricidad

Contenido: Control de movimientos

Eje: Ejercitar actividades motrices de base

Actividades propositivas

- Bienvenida (El periquito azul).
- Enseguida se termina con la actividad anterior (pintar).
- Después se inicia con la actividad de juego.
- Se les indica que saldremos al patio para realizar actividades con pelotas y aros.
- Las maestras indican que lancen la pelota hacia arriba y la tomara por encima de la cabeza (dar ejemplos).

Actividades indagatorias

- Lanzar la pelota hacia arriba y, cuando boten en el suelo, hacer un salto
- Correr al lado de un lado o pelota que va rodando
- Botar la pelota por todos los lados, cuando cruzas una línea, saltar y atrapar la pelota
- Ayudar al niño que haga los ejercicios libremente
- Por último poner música y realizar ejercicios corporales

Blanca Leticia Larios Manzo

Cd. Tuxpan Jalisco 19/06/12

Listas de cotejo

Durante la aplicación de las actividades se realizaron algunas listas de cotejo que sirven para darnos cuenta de cuánto aprendieron, de los avances en sus habilidades.

ELABORAR UN INSTRUMENTO MUSICAL

28 de febrero del 2012

- El niño escucho las instrucciones para la elaboración de instrumento

Bueno Regular Malo

- Tuvieron duda en la elaboración del instrumento

Bueno Regular Malo

- Se les dificultó pegar los papeles para hacer el sonajero

Bueno Regular Malo

A los niños de la sala de maternal

- Desarrolla sin dificultad la motricidad fina

Bueno Regular Malo

- Terminó bien su instrumento

Bueno Regular Malo

- La presentación del instrumento es

Bueno Regular Malo

Retroalimentación y conocimientos previos de arriba y abajo

Realicen ejercicios dentro y fuera utilizando el juego como herramienta

22 de mayo del 2012

- Recordaron que se vió la última sesión.

Bueno Regular Malo

Observación. La mayoría de los niños respondieron, pero Sara una niña de maternal fué la que recordó primero, pero no sabía cómo decirlo.

- Supieron contestar que es arriba y abajo

Bueno Regular Malo

Observación: La mayoría de los niños contestaron

- Tiene conocimientos previos de dentro y fuera.

Bueno Regular Malo

Observación: de igual manera sobresalió un niño de maternal, al contestar primero, enseguida los niños de preescolar siguieron respondiendo.

Video “Los tres cochinitos y el lobo feroz”

- Al momento de estar viendo el video como fué el comportamiento de los niños.

Bueno Regular Malo

- Mostraron interés al estar viendo el video.

Bueno Regular Malo

- Al término del video identificaron que es dentro y fuera.

Bueno Regular Malo

Observación: los niños se mostraron interesados en ver el video, identificando lo que es dentro y fuera.

- Supieron responder a la pregunta que se les cuestionó.

Bueno Regular Malo

- Observaron bien que hay adentro y afuera del salón.

Bueno Regular Malo

- Se les dificultó identificar que hay adentro y afuera del salón.

Bueno Regular Malo

- Realizaron bien los ejercicios de adentro y afuera con los aros.

Bueno Regular Malo

- Identificaron bien lo que es adentro y afuera con el aro.

Bueno Regular Malo

- Obedecieron a las indicaciones que se les dieron.

Bueno Regular Malo

- Junto con los aros, quedo más claro que es adentro y afuera.

Bueno Regular Malo

MÚSICA

La mayoría de los niños realizaron los movimientos correctos.

Bueno Regular Malo

- Supieron poner en práctica lo aprendido con el aula.

Bueno Regular Malo

Observación: los niños no tuvieron problema en realizar los movimientos dentro afuera con la ayuda de un aro.

PINTURA CON LA MANO

29 de mayo del 2012

- Conoce algunas partes de su mano.

Bueno Regular Malo

- Saben qué hacer con su mano.

Bueno Regular Malo

- Participaron todos los niños.

Bueno Regular Malo

Observación: la mayoría de los niños participaron, al momento de estar cantando la canción.

Al momento que les preguntaron que tenían en sus manos, fueron pocos niños los que contestaron.

Pocos niños contestaron que podíamos hacer con las manos.

Dijeron. Tomar cosas, comer, pintar, lavarse los dientes.

- Los niños estuvieron atentos a las indicaciones.

Bueno Regular Malo

La mayoría estuvieron atentos sólo que algunos se mostraban distraídos e inquietos.

- Pudieron plasmar los dedos de su mano, el puño y el lado de la mano.

Bueno Regular Malo

Unos lo hicieron bien, pero los niños más pequeños pintaron toda la hoja.

- Pudieron plasmar sus manos en la hoja que se les brindó.

Bueno Regular Malo

- Utilizaron su imaginación y creatividad al realizar su dibujo.

Bueno Regular Malo

- Se mostraron interesados al trabajar esta actividad.

Bueno Regular Malo

Reconozcan los diferentes sonidos de varios objetos

Mediante la música los niños realizan movimientos corporales ya sean lentos o rápidos.

5 de junio del 2012

- Participaron todos los niños al momento de la bienvenida.

Bueno Regular Malo

Porque se encontraban inquietos

- Al momento de presentar las imágenes participaron los niños al estar diciendo que observaban.

Bueno Regular Malo

Varios niños si supieron identificar las imágenes, pero algunos las confundían

- Los niños estuvieron escuchando.

Bueno Regular Malo

- Los niños mostraron interés al estar escuchando la música.

Bueno Regular Malo

- Los niños se movieron rápido con la canción.

Bueno Regular Malo

- Los niños se movieron lento con la canción.

Bueno Regular Malo

- Los niños supieron moverse rápido y lento.

Bueno Regular Malo

Observación: algunos niños no supieron diferenciar los ritmos de la música además no hicieron los movimientos rápidos y lentos.

- Al observar el dibujo, supieron identificar el sonido que emite el objeto, cosa, animal que se mostró.

Bueno Regular Malo

- Al ocultar la imagen, se realizó el sonido del objeto, animal o cosa; los niños descubrieron de que se trataba.

Bueno Regular Malo

- Al participar el niño ocultando la imagen realizando su respectivo sonido del objeto, cosa, animal; sus demás compañeros adivinaros de que se trataba.

Bueno Regular Malo

Pintura y pasta

12 de junio 2012

- Cantaron la canción de bienvenida.

Bueno Regular Malo

Porque los niños tuvieron la iniciativa de cantarla ellos solos

- Al momento de darles las hojas supieron que imagen era.

Bueno Regular Malo

- Participaron todos los niños al momento de estar haciendo la actividad.

Bueno Regular Malo

- Pudieron pegar la pasta de manera correcta.

Bueno Regular Malo

La mayoría lo hizo, solo que los más pequeños necesitaron de nuestro apoyo, además de que estaban muy inquietos pudieron llenar la flor.

- La mayoría logro terminar.

Bueno Regular Malo

Juego con pelotas

19 de junio 2012

- Al momento de explicarles de que se trataba la actividad como fué su actitud.

Bueno Regular Malo

Porque se mostraron felices

- Obedecieron las indicaciones que se les dio.

Bueno Regular Malo

- Las maestras indicaron que lanzarán la pelota hacia arriba y la tomará por encima de la cabeza.

Bueno Regular Malo

A los niños más pequeños se les dificultó un poco, pero trataron de hacerlo.

- Ahora lanzarán la pelota hacia arriba y cuando bote en el suelo hacer un salto.

Bueno Regular Malo

- Al momento de la canción del marinero los niños realizaron los ejercicios corporales.

Bueno Regular Malo

Los niños estuvieron muy contentos y siempre trataron de hacer los ejercicios, pero a los más pequeños se les dificultaba un poco.