



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

---



## UNIDAD 212

El Juego Simbólico como Herramienta Didáctica en la  
Expresión Oral: Nivel Preescolar

Tesis

Que para obtener el Título de  
Licenciada en Pedagogía

Presenta:

Tania Eloísa Salinas Paul

Teziutlán, Pué; Noviembre de 2015

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

---

UNIDAD 212

El Juego Simbólico como Herramienta Didáctica en la  
Expresión Oral: Nivel Preescolar

Tesis

Que para obtener el Título de  
Licenciada en Pedagogía

Tutor:

Concepción Blanca Rosa Méndez González

Teziutlán, Pué; Noviembre de 2015

## AGRADECIMIENTO

*Esta tesis la dedico con todo mi amor y cariño.*

*Principalmente a ti dios que me diste la oportunidad de vivir y haberme permitido llegar hasta este punto y regalarme una familia maravillosa.*

*A mis padres que me dieron la vida y han estado conmigo en todo momento, porque han sido un medio para que hoy este aquí, por sus consejos y su motivación constante. Gracias por todo mamá y papá por darme una carrera para mi futuro y creer en mí, porque siempre han estado apoyándome y dándome su amor a pesar de las dificultades. Los amo con todo mi corazón.*

*Con todo mi cariño y mi amor para las personas que hicieron todo en la vida para que yo pudiera lograr mis sueños, por motivarme y darme la mano cuando sentía que el camino se terminaba, a ustedes por siempre mi corazón y mi agradecimiento*

*A mis hermanos, porque con su ayuda me han convencido de que no hay imposibles si se desea salir adelante, son los mejores hermanos del mundo. Gracias por estar siempre allí cuando los necesito, los quiero muchísimo.*

*Sabiendo que no existirá una forma de agradecer una vida de sacrificio y esfuerzo, quiero que sientan que el objetivo logrado también es de ustedes y que la fuerza que me ayudó a conseguirlo fue su apoyo.*

**DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

U-UPN-212-15/1777.

Teziutlán, Pue., 06 de Noviembre de 2015.

C.  
**Tania Eloísa Salinas Paul**  
**Presente.**

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titulación, alternativa:

**Tesis**

Titulada:

**"El Juego Simbólico como Herramienta Didáctica en la Expresión Oral: Nivel  
Preescolar"**

Presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar un ejemplar y cinco cd's rotulado en formato PDF como parte de su expediente al solicitar el examen.

SEP



**Atentamente**  
**"Educar para Transformar"**

**Mtra. Elisa Fernández Torres**  
**Presidente de la Comisión**

EFT/sc\*

CALLE PRINCIPAL IGNACIO ZARAGOZA No. 19 Bo. DE MAXTACO, TEZIUTLÁN, PUE. TEL. Y FAX 01 (231)31 2 23 02

510-RG-16

# INDICE

Introducción

## CAPÍTULO I

### MARCO CONTEXTUAL

1.1 Planteamiento del problema.....	10
1.2 Justificación.....	13
1.3 Delimitación.....	16
1.4 Objetivos.....	18
1.4.1 General.....	18
1.4.2 Específicos.....	18
1.5 Hipótesis.....	18
1.6 Variables.....	19
1.6.1 Dependiente.....	19
1.6.2 Independiente.....	19

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

2.1 Dimensión del campo.....	21
2.2 Revisión bibliográfica.....	25
2.2.1 Teoría sociocultural.....	25
2.2.2 Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget.....	26
2.2.3 Teoría del aprendizaje cooperativo.....	28
2.2.4 Teoría Sociocultural.....	29
2.4 Operación de variables.....	30
2.5 Investigaciones actuales.....	33

### CAPÍTULO III

#### MARCO METODOLÓGICO

3.1 Tipo de enfoque.....	42
3.2 Diseño de Investigación.....	43
3.3 Universo y Población.....	46
3.4 Muestra.....	46
3.5 Fuentes de Información.....	47
3.6 Técnicas e Instrumentos para la recopilación de datos.....	48

### CAPÍTULO IV

#### ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN

4.1 Descripción de la alternativa de solución.....	56
4.2 Estrategia Metodológica de la alternativa de solución.....	56
4.3 Planeaciones.....	63
4.4 Descripción del sustento de evaluación.....	74
RESULTADOS.....	78
CONCLUSIÓN.....	91
IMPLICACIONES.....	93
ANEXOS.....	95
APÉNDICES.....	99
BIBLIOGRAFÍA.....	104

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad dentro de la educación, la problemática que se presenta dentro de la educación preescolar es la falta de expresión oral considerada como una habilidad la cual parte de los alumnos. La falta de expresión oral es una problemática que necesita de tareas docentes que planteen a los escolares incógnitas a solucionar, para las cuales tengan que disponer de todos sus recursos intelectuales y obtener un mejor desarrollo oral en los niños.

En la educación preescolar el uso del lenguaje es necesario para favorecer las competencias comunicativas en los niños, así como una prioridad. Mencionando posteriormente el campo formativo de lenguaje y comunicación:

### **Lenguaje Oral**

- Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral
- Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás.
- Escucha y cuenta relatos literarios que forman parte de la tradición oral
- Aprecia la diversidad lingüística de su región y su cultura. (Campo formativo, Lenguaje y Comunicación SEP, 2013).

La principal finalidad por parte del profesor, es la de favorecer el rápido intercambio de ideas entre sus alumnos, pero puede tener otras implicaciones pedagógicas que ayuden a desarrollar favorablemente las estrategias del docente que serán aplicadas y así obtener una mejor calidad educativa y de aprendizaje.

Por otra parte, para poder comprobar la falta de expresión oral dentro del salón de clase en los niños de preescolar “Adela Mirón Pérez”, del segundo año grupo “A”, ubicado en la Unidad del FOVISSTE, se realizó un diagnóstico a los profesores para poder comprobar el problema de la falta de expresión Oral, el cual consta de una serie de preguntas acorde a lo observado en el salón de clases. (VER APENDICE “B”).

Los cuales llevaron a poder verificar que existe una baja expresión oral por parte de los alumnos pues en esta situación el lenguaje no es la única forma en que los pequeños expresen lo que saben; sin embargo, es la que puede hacerlo más explícito y más entendible para los demás; ya que dentro de las actividades aplicadas en el aula son pocos los niños que se expresan de forma oral, dado que es la única manera en la que se pueden poner de acuerdo con otros niños mientras realizan actividades o juegos.

La pregunta de investigación de acuerdo a la problemática observada fue la siguiente:

¿De qué manera el juego simbólico, orientado por la educadora, favorece la expresión oral de los niños (as) de preescolar?

Es así que para poder darle una solución adecuada fue necesario implementar un objetivo general y específico.

Esta tesis se complementa por 4 capítulos que serán mencionados:

El Capítulo I está compuesto por el marco contextual, este contiene los puntos principales pues delimita el problema y lo justifica, así como desarrolla el objetivo general y específicos del problema llegando a una hipótesis.

En el Capítulo II, se desarrolla el marco teórico, dando paso a la dimensión del campo así como a las distintas teorías que serán necesarias para poder sustentar el trabajo de investigación.

El Capítulo III lleva por nombre marco metodológico, en el cual se muestra el tipo de enfoque que será necesario y el diseño de investigación, así como las fuentes de información que serán necesarias a la hora de desarrollar la problemática identificada.

El Capítulo IV de esta tesis lleva por nombre alternativa de solución, es aquí donde se hace una breve descripción de la alternativa para poder obtener dicha solución. Posteriormente se realizan las planeaciones necesarias que ayuden a encontrar la solución al problema.



# CAPÍTULO I

## MARCO CONTEXTUAL

### 1.1 Planteamiento del problema

Esta tesis está orientada hacia la expresión oral mediante el juego simbólico en los niños de preescolar, así como valorar la importancia de dicha expresión aterrizada en el ámbito educativo.

Un juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes; en muchas ocasiones incluso, como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo. También un juego es considerado un ejercicio recreativo sometido a reglas. (Rodrigo Velásquez Neira, 2000).

Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas.

Los juegos son actividades que se realizan con fines recreativos o de diversión, que suponen el goce o el disfrute de quienes lo practican. El juego establece diferencias con el trabajo, el arte e incluso el deporte, por lo que no supone una obligación necesaria de concretar. Aún así, el juego puede ser utilizado con fines didácticos como herramienta educativa.

Jean Piaget (1956), argumenta que el juego forma parte de la inteligencia del niño porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo, tomando como base a las capacidades del niño.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget dentro de su teoría de los juegos, asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio, el juego simbólico y el juego reglado.

Piaget se centró principalmente en la cognición, el cual se centra en un conjunto de procesos a partir de la percepción, la memoria, la representación de conceptos y el lenguaje sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños.

El tema central de Piaget es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla, al igual que presenta una teoría del desarrollo por etapas.

Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas que desarrolla el niño, en relación a un determinado nivel de desarrollo.

También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente a la anterior es decir, lleva un diferente proceso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos han aprendido a relacionarse con el ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización.

Etimológicamente, la palabra juego resulta de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos de estos significados, hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar confusamente junto con la expresión de la actividad lúdica. (Jaime Rodríguez Vásquez, 2014).

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

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

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

El juego simbólico, son juegos en los cuales los niños evocan situaciones ficticias como si estuvieran pasando en la realidad. Se trata de la capacidad de simbolizar, es decir, de crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginativos.

El juego simbólico es importante porque beneficia al niño en los siguientes puntos:

- Permite al niño representar situaciones mentales reales o ficticias.
  - Favorece la comprensión y asimilación del entorno del niño.
  - Desarrolla su lenguaje.
  - Contribuye con su desarrollo emocional
  - Desarrolla su capacidad imaginativa.
  - Permite dominar la espontaneidad verbal
  - Progresivamente, el juego va transformando al niño a un mejor lenguaje.
- (Anabel Martínez, 2014)

De acuerdo a las observaciones realizadas durante un periodo de dos semanas consecutivas referentes a los días del 2 al 17 de septiembre del 2015 en la ciudad de Teziutlán, Puebla, se elaboró un diagnóstico para verificar el tipo de herramientas didácticas que existen dentro de un salón de clases, mediante un cuestionario para los docentes del preescolar Adela Mirón Pérez Teziutlán, Puebla., el cual arrojó un resultado poco propicio pues las respuestas de los docentes fueron positivas al problema que se observó, lo cual logra que con mayor motivo se realice dicha investigación con respecto a la falta de expresión oral en el niño.

- Es así como dichas preguntas de investigación aplicadas mediante un cuestionario al docente, responden a las necesidades que la institución presenta con respecto a la falta de participación escolar, así como la necesidad de la implementación del juego para lograr una mejor expresión oral y por ende un mejor desarrollo en el niño tanto en el aula como en la hora de interacción con sus compañeros. (VER APENDICE “B”).

## 1.2 Justificación

Es necesario que la expresión oral esté presente dentro de todos los ámbitos educativos; ya que, de alguna forma, hace que el alumno sea una persona autónoma, creativa y cooperativa, lo cual le ayude a que desarrolle su propia crítica y análisis dentro de una sociedad que así lo requiera.

El desarrollo de la expresión oral necesita de tareas docentes que planteen a los escolares incógnitas a solucionar, para las cuales tengan que disponer de todos sus recursos intelectuales. Se trata no solo de recurrir a su memoria y a su pensamiento (conocimientos, reglas, códigos) sino también a su imaginación, a su fantasía. El propósito de estimular los progresos lingüísticos, desde la más temprana edad, y la conveniencia de prever el desarrollo de las capacidades y habilidades del lenguaje, constituye también objeto de investigación para estudiosos, que desde diferentes puntos de vista se interesan en el tema, en este caso la expresión oral en niños de preescolar. Gallegos, E. y García (1976), Santos, N., Novoa, T., Sallés, B. y García, D. (1995), Morenza

Por lo señalado, en el nivel preescolar se hace indispensable promover que los niños participen en conversaciones con sus compañeros, maestros y padres de diversas maneras, ya sea realizando preguntas, expresando acontecimientos que ocurren en la escuela, en las casa y en la comunidad.

Otra de las maneras, es buscar estrategias donde los niños conversen y apliquen el lenguaje oral, para desarrollar en ellos una mejor integración y comunicación dentro del aula.

Existen dos tipos de expresión oral: la expresión oral espontánea y la expresión oral reflexiva.

La principal finalidad de la **expresión oral espontánea** es la de favorecer el rápido intercambio de ideas entre las personas. La persona que habla es el centro del discurso coloquial, dirigido a un 'tú' que escucha. A su vez, el 'tú' se convierte en 'yo' cuando le contesta, teniendo así un discurso en proceso.

La expresión oral, por lo general, es una actividad dinámica, expresiva e innovadora. Dentro de ella es de gran importancia el acento, el tono y la intensidad dados a cada palabra o frase, porque atraen o refuerzan la atención del oyente.

La modulación de la voz, los gestos, los movimientos del rostro y cuerpo, etc. Estos de alguna forma, ayudan a comprender el verdadero significado del discurso; también influyen la intención y el estado de ánimo de quien habla. (Porro Rodríguez, 2015).

Mientras que la **expresión oral reflexiva**, atrae y convence al oyente. La estructura del texto y la propia construcción sintáctica están más elaboradas que en la expresión oral espontánea. Dentro de esta expresión, el vocabulario que se utiliza es más amplio, escogido y variado. El registro lingüístico como lo son las palabras y giros que se utilizan tienden a ser culto o, al menos, cuidados. Se procura evitar las incorrecciones lingüísticas. (Porro Rodríguez, 2015).

Cuando se describe a alguien, se explica cómo es físicamente, la ropa que lleva, los rasgos significativos de su personalidad, lo que le gusta o desagrada, es decir, todo lo que forma parte de su forma de ser y su apariencia.

En este caso, el lenguaje en los niños de preescolar hace más sencillo el proceso de socialización, es decir buscar la forma en que los niños se integren a trabajar mediante la comunicación.

Es bien sabido que el lenguaje no es la única forma de que los pequeños expresen lo que saben y lo que pasa por su mente, sin embargo es la que puede hacerlo más claro y más entendible para los demás; en la convivencia cotidiana es muy importante que los niños se expresen de forma oral dado que así se pueden poner de acuerdo con otros niños mientras realizan actividades o juegos.

Aprender a hablar se hace practicando. Para que los niños puedan expresarse correctamente de manera oral requiere que les den la confianza de participar en diferentes conversaciones, además de que escuche a los otros porque esa es una forma de que aprendan la pronunciación y orden de las palabras a utilizar.

El progreso del lenguaje oral tiene un papel primordial en la educación ya que está vinculado con los seis campos formativos de desarrollar en el actual programa de preescolar y por medio de los niños tienen la posibilidad de expresar o interpretar cualquier tipo de información observada en la realidad inmediata e incluso dar a conocer las fantasías que el pequeño tiene.

Los campos formativos son los siguientes:

- Lenguaje y comunicación
- Pensamiento matemático
- Exploración y conocimiento del mundo
- Desarrollo físico y salud
- Desarrollo personal y social
- Expresión y apreciación artísticas (Campos formativos SEP, 2013).

El problema planteado se encuentra en el campo de lenguaje y comunicación, el cual desarrolla distintas competencias comunicativas en los niños y debe ser una prioridad como parte del trabajo en el campo formativo.

La teoría de Vigotsky ha cambiado el punto de vista de los psicólogos sobre el desarrollo y la manera en que los educadores trabajan con los niños, contiene las siguientes premisas resumiéndose de la manera siguiente:

1. Los niños construyen el conocimiento.
2. El desarrollo no puede considerarse parte del contexto social.
3. El aprendizaje puede dirigir el desarrollo.
4. El lenguaje desempeña un papel central en el desarrollo mental.”(BODROVA, Elena y LEONG J, Deborah. 2004: 8)

### 1.3 Delimitación

**Teziutlán:** El nombre de Teziutlán proviene de las raíces Nahuas Techuitl: granizo; yolt: expresión de propiedad o localidad; Tépetl: cerro y de ahí la palabra Teziuhyotépetl, que se traduce como "cerro granizoso" ó "cerro lleno de granizo".

El municipio de Teziutlán cuenta con una población de 92 246 habitantes y la ciudad cuenta con una población de 71 250 habitantes. Es conocida como: «La Perla de la Sierra». Teziutlán junto con Chignautla forman una de las 59 Zonas Metropolitanas del país con una población de 122,500 habitantes.

La Ciudad de Teziutlán es cabecera del distrito electoral, y se divide políticamente en cinco municipios libres que son: Teziutlán, Acateno, Chignautla, Hueytamalco, Xiutetelco.

#### Clima

El Municipio se localiza en la transición de los climas templados de la Sierra Norte, a los cálidos del declive del Golfo; es por ello que se identifican tres tipos de climas:

Clima templado húmedo con lluvias en verano. Se presenta en una pequeña área del extremo Sur del Municipio. Clima Semicálido Húmedo, con abundante lluvias todo el año. Se presenta en el Norte del Municipio.

El clima del centro del municipio en donde se localiza la ciudad se caracteriza por ser húmedo pues el índice de humedad varía entre el 75 y el 80% la mayor parte del año, las lluvias abundan en los meses de julio, agosto y septiembre sobre toda la región con un nivel de 13 mm.



Se caracteriza por ser una zona fría ya que la temperatura promedio anual es de 12,6°C, debido a este clima la región cuenta con una extensa vegetación. Cabe mencionar que esta ciudad se ve envuelto por grandes mantos de neblina y una lluvia ligera conocida como «chipi chipi».

### **Gastronomía**

La gastronomía del municipio es diferente a la típica comida poblana, por ejemplo: el mole poblano es más picante. Existen dos platillos famosos: el Chilposo un guisado liquido con chipotle, carne de cerdo y verduras, y los Tlacoyos que se preparan con una pasta de alverjón, hojas de laurel y de aguacate, esta pasta se envuelve en masa de maíz y se ponen a cocer; al momento de degustarlos se sirven con salsa y con queso.

En Teziutlán, también, se puede degustar una amplia gama de frutas de temporada como: duraznos, ciruelas, capulines.

### **Iglesias**

Iglesia de San Francisco, Santa Iglesia Catedral, Iglesia Virgen Del Carmen.

### **Preescolares**

El Municipio de Teziutlán cuenta con 45 preescolares alrededor de ella, los cuales son:

Cuaxospa, Temecata, Cruz blanca, Centro escolar Pdte. Manuel Ávila Camacho, Inés cantú, teziuyotepetzintlan, Niños Héroes de Chapultepec, Teziutlán, Niños Héroes, Rafael Martínez de la torre, Tizoc, Niños Héroes de Chapultepec, Luis Audirac Gálvez, Ixtlahuaca, Ignacio Manuel Altamirano, Eloísa Rico Luna, Carmen Rodríguez Pérez , Benito Juárez, Carmen Serdán, Adolfo López Mateos, Cuauhtémoc, Taxcala DIF, profra. Luz María Porras Carbajal, Josefina Ramos del Rio, Carmen Serdán, Prof. francisco Riberos rivera, Carlos Sayago Hernández, Amado Nervo, Maestros Fernando y Elenita Montoya, teziuhyotepetl, Guadalupe victoria, Salvador Meléndez Oronzuro, Jean Piaget, linda vista, Prof. Ricardo Mendizábal Bando, Consuelo González León, Manuel Ávila Camacho, Infonavit Minera DIF, Barrio de Santa Rosa DIF, el kiosco DIF, Días Mirón, Vicente Lombardo Toledano, Florentino González Carmona, Estancia infantil mundo feliz.

El preescolar Adela mirón Pérez, ubicado en Tlapacoyan s/n unidad FOVISSSTE, ahuateno; Teziutlán. Pué con clave: 21DJN0739Y. Es la institución donde se realizó el tema de investigación.

La institución está encargada de formar alumnos capaces de enfrentar la realidad en la que viven, por tal motivo se crea una visión, misión, metas, valores y objetivos que lograrán lo planeado.

Es una institución muy completa la cual brinda buenas instalaciones a los niños para su desarrollo, cuenta con 5 aulas, 1 dirección, 2 baños, 1 desayunador, 5 maestras, 1 personal de administrativo y 1 intendente. (VER ANEXO 1).

## **1.5 Objetivos**

### **1.5.1 OBJETIVO GENERAL**

Fortalecer, a través de la educadora, la expresión oral mediante el uso del juego en los niños y niñas del segundo grado del preescolar “Adela Mirón Pérez”.

### **1.5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Identificar o conocer el nivel de expresión oral con el que cuentan los niños (as) de preescolar.
- Conocer y describir los diferentes tipos de juegos simbólicos implementados en preescolar, como lo son los juegos de patio y de expresión.
- Demostrar mediante las actividades realizadas que el juego simbólico es una herramienta didáctica que fortalece la expresión oral de los niños (as) de preescolar.

## **1.5 Hipótesis**

Al implementar como estrategia didáctica el juego simbólico, se mejora la expresión oral en los niños del segundo grado de preescolar.

## 1.6 Variables

### 1.6.1 VARIABLE DEPENDIENTE

La expresión oral en los alumnos de preescolar.

( Lic. Yarelys Soca Marrero y Lic. Kayren Gancedo Álvarez). La expresión oral implica dos tipos de aprendizajes: uno, el dominio instrumental de la lengua (fonético, morfológico, semántico), otro el de la comprensión-expresión positivas de vivencias, sentimientos o pensamientos.

### 1.6.2 VARIABLE INDEPENDIENTE

El Juego simbólico.

En la misma Reforma, la (SEP 2003) plantea:

Algunas propuestas que involucran el uso de diversas estrategias a través del juego, según (Cofré A. Tapia L. 2006) en otras se mencionan las ventajas del aprendizaje basado en problemas o incluso el uso de del lenguaje oral en las distintas actividades, haciendo mención del lenguaje en el nivel preescolar.

El juego simbólico es una experiencia vital de la infancia que posibilita transformar, crear otros mundos, vivir otras vidas, jugar a ser otros, y así aprender a pensar como los otros, a sentir como los otros y, en definitiva, a saber que existen formas de pensar y sentir diferentes a la propia.

La escuela es un lugar donde también se aprende a vivir, y el juego simbólico es un espacio de ensayo para el aprendizaje de la vida.

Según Vigostsky, el conocimiento no es un objeto que se pasa de uno a otro, sino que es algo que se construye por medio de operaciones y habilidades cognoscitivas que se inducen en la interacción social. Es decir la expresión oral se desarrolla mediante la interacción de varios miembros.

# **CAPÍTULO II**

## **MARCO TEÓRICO**

### **2.1 Dimensión del campo**

La Universidad Pedagógica Nacional es una institución pública significativa de México en la formación de cuadros especializados en el campo educativo. La planta académica de la UPN en todo el país, genera conocimientos, estrategias y modelos pedagógicos para comprender y transformar la educación.

Tiene la finalidad de formar profesionales de la educación en licenciatura y posgrado para atender las necesidades del Sistema Educativo Nacional y de la sociedad mexicana. Ofrece además, otros servicios de educación superior como especializaciones y diplomados, realiza investigación en materia educativa y difunde la cultura pedagógica, la ciencia y las diversas expresiones artísticas y culturales del país.

La Universidad Pedagogía Nacional Unidad 212, se localiza en la Calle Principal Ignacio Zaragoza No. 19 Barrio de Maxtaco Teziutlán, Pué, esta ofrece a los alumnos de la Educación Media Superior y a los profesores de Educación Preescolar y Primaria en servicio la nivelación al grado de Licenciatura, como una respuesta a las demandas de superación profesional del magisterio nacional y formar profesionales de la educación.

Dentro del lineamiento de la institución se encuentra su Misión y Visión.

**Misión:** La Universidad Pedagógica Nacional, unidad 212, Teziutlán, es una institución pública de educación superior que dirige sus funciones a la formación, actualización y superación de profesionales de la educación, generando sinergia, para intervenir, bajo el enfoque humanista y sustentable de los procesos educativos, dando respuesta a las necesidades sociales que cada individuo tiene.

**Visión:** Ser una institución de calidad y reconocido prestigio Nacional e Internacional para la formación, actualización y superación de profesionista de la educación, con programas educativos.

La Universidad Pedagógica Nacional Unidad 212 Teziutlán; ofrece 6 distintas Licenciaturas:

- Lic. En Pedagogía
- Lic. En Psicología
- Lic. En Intervención Educativa
- Lic. LEPEPMI
- Lic. En Administración Educativa
- Lic. En Educación e Innovación Pedagógica.

Dentro de la Licenciatura de Pedagogía, según el plan de estudio de UPN 1990 se encuentran 5 campos laborales:

- Planeación, Administración y Evaluación de Proyectos y Programas Educativos.
- Docencia: Análisis, elaboración de propuestas y ejercicio de la docencia; desarrollo de programas de formación docente; análisis de la problemática grupal y elaboración de propuestas de enseñanza-aprendizaje con modalidades no tradicionales.
- Currículum: Programación de experiencias de aprendizaje, diseño y evaluación de programas y planes de estudio.
- Orientación Educativa: Elaboración y desarrollo de proyectos de organización y prestación de estos servicios; desempeño de tutorías en grupos escolares.
- Investigación Educativa: Colaboración en el desarrollo de estudios e investigaciones para explicar procesos educativos, como también en proyectos orientados a resolver problemas educativos.
- Comunicación y Educación: Elaboración, operación y evaluación de propuestas para la aplicación de las tecnologías de la comunicación en instituciones y campos educativos; análisis del proceso de comunicación en las prácticas educativas y de mensajes transmitidos por los medios de comunicación de masas.

Es así como dicha investigación se lleva a cabo dentro del campo de docencia, ya que este le permite al pedagogo ser una persona innovadora con la finalidad de mejorar la calidad educativa y poner en práctica sus conocimientos ya adquiridos.

Es importante tomar en cuenta que a pesar de que la conceptualización de la Pedagogía tiene aún vigencia y que se centra en los criterios de científicidad que se aplican a las demás ciencias y que no aplican directamente a la pedagogía, es por ello que referirse a la pedagogía como ciencia puede ser un tanto ambiguo, incorrecto, o por lo menos debatible (depende del punto de vista con el que se defina ciencia).

Existen autores, que definen a la pedagogía como un saber, otros como un arte, y otros más como una ciencia o disciplina de naturaleza propia y objeto específico de estudio.

Pedagogía es el arte de transmitir experiencias, conocimientos, valores, con los recursos que se tienen al alcance, la pedagogía es la disciplina que organiza el proceso educativo de toda persona, en los aspectos psicológico, físico e intelectual tomando en cuenta los aspectos culturales de la sociedad en general.

La pedagogía, como lo indica sería la ciencia que estudia los procesos educativos, lo cual ciertamente dificulta su entendimiento, ya que es un proceso vivo en el cual intervienen diferentes funciones en el organismo para que se lleve a cabo el proceso de aprendizaje, por tal motivo si el objeto mismo es difícil de definir, por lo tanto su definición, sería el estudio mediante el cual se lleva a cabo las interconexiones que tienen lugar en cada persona para aprender, tales como el cerebro, la vista y el oído, y que en suma se aprecia mediante la respuesta emitida a dicho aprendizaje.

Dra. Daysi Hevia Bernal, pág. N.1 (2001)

La pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto.

Por lo tanto dentro de la pedagogía existen también cambios, esos cambios pueden ser drásticos o progresivos, se hacen de forma parecida pero introduciendo alguna novedad; en cualquier caso el cambio siempre mejora lo cambiado; es decir, la innovación sirve para mejorar algo.

La mejora puede ser reducir el esfuerzo; reducir el costo; aumentar la rapidez en obtener resultados; aumentar la calidad, satisfacer nuevas demandas, etc. Para que estas innovaciones tengan éxito el valor de introducirlas debe ser asequible para los usuarios de dichas innovaciones.

Los cambios drásticos suelen llevar asociado un alto costo y únicamente se incorporan en situaciones límite o estratégicas; sin embargo los cambios progresivos suelen llevar asociado un bajo costo y son perfectamente asumibles.

Una forma de incorporar novedades que produzcan cambios progresivos consiste en incorporar nuevas formas de aprendizaje que generen el éxito; en este sentido utilizar distintas herramientas que ayuden al docente a producir cambios que se consideran de innovación, ya que mejoran el desarrollo del lenguaje en los estudiantes.

Llevando todo esto al proceso educativo y descartando que en un corto espacio de tiempo se produzca un cambio drástico; la innovación educativa introduciría novedades que mejorarían el proceso formativo; pero siempre con un costo asequible. Actualmente, desde el punto de vista social, el éxito de un proceso formativo para un alumno y sus padres, pues a más nota más éxito.

Por tanto, la innovación debe permitir obtener la misma nota que se obtenía sin innovación pero empleando menos esfuerzo; o bien dedicando el mismo esfuerzo pero obteniendo más nota. Desde el punto de vista del profesor, la nota refleja la adquisición de conocimientos, habilidades y capacidades de un alumno; por tanto la innovación para un profesor consistiría en que el alumno adquiriera conocimientos, habilidades y capacidades relacionados con la asignatura que imparte; y si además consigue que el alumno crea que es útil sería el éxito supremo. (Ángel Figaldo, 9 enero 2007).



## 2.2 Revisión bibliográfica

### 2.2.1 TEORIA SOCIOCULTURAL

La teoría sociocultural de Vygotsky enfatiza a la participación activa de los niños con su ambiente, de esta forma es como él considera el crecimiento cognoscitivo como un proceso colaborativo. Por tal motivo dentro de esta teoría el autor afirma que los niños aprenden a través de la interacción social, por tal motivo estas actividades ayudan a que los niños sepan interiorizar las formas de pensamiento y sepan apropiarse de ellas.

De acuerdo a Vygotsky, los adultos deben ayudar a dirigir y organizar el aprendizaje de un niño, hasta que éste por si mismo pueda dominarlo e interiorizarlo de tal motivo que la orientación que se les da debe ser más efectiva, ya que para ayudar a los niños a cruzar la zona de desarrollo proximal, es decir crear una brecha entre lo que ya son capaces de hacer y lo que aún no pueden lograr por sí mismos y de esta forma sean capaces de integrarse y desarrollarse.

Los niños dentro de la zona de desarrollo próximo tienden a desarrollar una tarea particular la cual le es fácil de realizar, pero no del todo, es así que con el tiempo pueden llegar a realizar todo lo que se proponen con éxito.

Según algunos seguidores de Vygotsky como lo son (Wood, 1980; y Ross, 1976) se ha aplicado una metáfora de uniones en las cuales se puede referir a las distintas formas de enseñanza. Por tal motivo se dice que dentro de este proceso el andamiaje es el apoyo temporal de los padres, maestros u otros que proporcionan a un niño para hacer una tarea hasta que pueda hacerla por sí solo.

De acuerdo a lo mencionado la doctora Gail Ross, es una de las seguidoras de Vygotsky, fue realmente una para los niños de tres y cinco años a los que instruía, y de muchas maneras. Para empezar, era ella la que controlaba el centro de atención.

Ella dentro de este proceso de comunicación con una presentación lenta y a menudo demostraba que la tarea era posible, que no existían límites dentro del niño a la hora de realizar sus actividades, tenía las partes de la tarea en las que trabajaba el niño en un nivel de complejidad y magnitud adecuado a las facultades de éste.

Lo que la doctora Gail Ross buscaba era la manera de que el niño pudiera descubrir por si solo una solución y realizarla luego, aun cuando no pudiera hacerla por su cuenta. En este sentido, puso en marcha y tomó en cuenta a la zona que existe entre lo que las personas pueden descubrir o comprender cuando se les presenta algo frente a ellas y lo que pueden generar por su propia cuenta, y ésta es la Zona de Desarrollo Próximo ( J. Bruner, 1988).

La teoría de Vygotsky tiene muchas contradicciones importantes para la educación y la evaluación cognoscitiva. Una de ellas son las pruebas que están basadas en la zona de desarrollo próximo, las cuales hacen un énfasis en el potencial de un niño, pues le proporcionan una alternativa valiosa a las pruebas estándar de inteligencia que van a evaluar lo que el niño ya aprendió; y muchos niños pueden beneficiarse del tipo de orientación experta prescrita por Vygotsky.

Es importante hacer mención de una contribución de la perspectiva contextual, la cual ha sido su énfasis en el componente social del desarrollo. Además de que esta sostiene que el desarrollo de los niños dentro de una cultura puede ser una norma no apropiada para los niños de otras sociedades o grupos culturales.

### 2.2.2 TEORIA DEL DESARROLLO COGNITIVO DE PIAGET

La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, es una teoría que se centra en la naturaleza y el desarrollo de la inteligencia humana. Se le conoce como una teoría de las etapas de desarrollo, pero primordialmente trata de la naturaleza del conocimiento mismo y cómo los seres humanos llegan gradualmente a adquirirlo, construirlo y utilizarlo dentro de su vida diaria y aprendizaje. Por tal motivo esta teoría hace relación con la falta de expresión oral, ya que de igual forma busca el desarrollo del niño, así como utilizarlo en su vida diaria y en su aprendizaje.

Dentro del desarrollo cognoscitivo de Piaget se encuentran cuatro grandes etapas: Etapa sensorio motora, etapa pre operacional, etapa de las operaciones concretas y etapa de las operaciones formales. En cada etapa el pensamiento del niño es cualitativamente distinto al de las restantes. (Meese, J. 2000).

Piaget hace mención que el desarrollo cognoscitivo no sólo consiste en cambios cuantitativos de los hechos y de las habilidades, sino en transformaciones radicales de cómo se organiza el conocimiento.

Por tal motivo, Piaget propuso que el desarrollo cognoscitivo siguiera una secuencia invariable. Es decir, que todos los niños dentro de su desarrollo pasen por las cuatro etapas en el mismo orden, sin omitir ninguna de ellas pues ya que estas etapas se relacionan generalmente con ciertos niveles de edad.

Posteriormente, Piaget destaca la prominencia racional del lenguaje y lo asume como uno de los diversos aspectos que integran la superestructura de la mente humana. Dentro de este proceso, el lenguaje es visto como un instrumento de la capacidad cognoscitiva y afectiva del individuo, lo que indica que el conocimiento lingüístico que el niño posee depende de su conocimiento del mundo. (Medición del desarrollo del infante, 2012).

Su estudio y sus teorías se basan en las funciones que tendría el lenguaje en el niño. Para Piaget las frases dichas por los niños se clasifican en dos grandes grupos: Las del lenguaje egocéntrico y las del lenguaje socializado.

Posteriormente dentro del programa de educación preescolar, se desarrollan tres importantes etapas de la expresión oral mediante el juego simbólico las cuales se despliegan de la siguiente manera:

<b>Expresión Oral</b>	<b>Juego simbólico</b>
Dibuja símbolos individuales	Representa papeles relacionados con su hogar y el medio más cercano.
Dibuja, modela, etc. lo que sabe del objeto que representa	En sus representaciones incluye a otros personajes y elementos que implican un conocimiento más amplio en su entorno.
Puede dibujar además de lo que sabe, lo que ve del objeto que representa.	Seleccionan o crean el tema de representación y preparan materiales de apoyo cooperando con otros niños.

SECRETARIA DE EDUCACION PÚBLICA. Programa de evaluación preescolar México D.F. Edit. Wintos 1981, 119 p.

### 2.3.3 TEORIA DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO

Según el autor (Slavin, 1977), las investigaciones socio psicológicas sobre la cooperación se remontan a los años veinte, pero las investigaciones que se ocuparon de las aplicaciones específicas del aprendizaje cooperativo dentro el aula comenzaron hasta la década de los setenta. Es así como dicha teoría hace relación al tema de tesis, pues crea en el alumno y en el aula un ambiente cooperativo el cual le ayuda a desarrollarse y crear una interacción entre los que lo rodean, desarrollando el lenguaje.

Posterior a estas décadas, cuatro grupos investigadores del desarrollo cooperativo, se dedicaron a desarrollar e investigar métodos de aprendizaje dentro de los ámbitos escolares, pero en la actualidad investigadores de todo el mundo ya se dedican a estudiar las distintas aplicaciones prácticas de los principios del aprendizaje cooperativo.

Es importante hacer mención, que los métodos de aprendizaje dentro de diversos grupos de Alumnos, son denominados como técnicas de aprendizaje cooperativo, las cuales son desarrolladas e investigadas en la Universidad Johns Hopkins.

En los métodos de aprendizaje, el principio básico de los alumnos es trabajar juntos para aprender y así poder desarrollarse más ampliamente y al mismo tiempo ser tan responsables del aprendizaje de sus compañeros como del propio.

Además del trabajo cooperativo, es decir, una forma de trabajo que permite compartir un mismo espacio de trabajo, estos métodos destacan los objetivos colectivos, pues todo esto sólo puede lograrse si todos los integrantes de un equipo aprenden los objetivos, ya que el aprendizaje en equipo ayuda a que los alumnos aprendan algo como equipo.

#### **2.2.4 Teoría Sociocultural**

Una vez mencionadas las teorías que tienen relación con el proyecto de investigación de esta tesis, como la teoría sociocultural de Vygotsky, la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, teniendo ambos como punto principal del desarrollo del niño, se continua con la descripción que sustenta por completo la investigación ya que es la que más tiene relación con el punto a tratar dentro de esta tesis, siendo la de Vigotsky.

Lev Semenovich Vygotsky nació el 17 de noviembre de 1896 en Orsha, una ciudad relativamente cercana a Minsk, en Bielorrusia, donde además pasó su infancia y juventud. Sus primeros años se describen como una vida feliz y llena de estímulos intelectuales, a pesar del hecho de que, al igual que otros miembros de la familia, fue excluido del disfrute de diferentes oportunidades por ser judío

Vygotsky (1978) destaca el valor que desarrolla la cultura y el contexto social, hace mención de como es que él se enfocaba y daba paso al crecimiento del niño, durante la motivación que se les daba durante su proceso de aprendizaje, obteniendo un resultado óptimo durante este proceso.

De acuerdo a lo mencionado, el autor asumía que el niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz y con independencia ante la cultura que lo rodea, así como tener la capacidad para poder desenvolver su estado mental de forma que pueda interaccionar con las personas que lo rodean. Es decir, que el niño puede aprender a pensar creando, mediante la interacción que desarrolla por sí mismo o con la ayuda de alguien.

Las interacciones que favorecen el desarrollo del niño, también tienen presente la ayuda activa, pues la persona más experimentada es aquella que puede dar consejos o enseñar estrategias que ayuden a que el niño pueda de alguna forma empezar a desarrollar lo que no sabía hacer desde un principio, y esto lo ayude a seguir creando más cosas que lo beneficien en todo lo que tenga que ver con aprendizaje y conocimiento.

Vygotsky, también destaca la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, queriendo demostrar que si los niños son capaces de decir ciertas palabras y símbolos, pueden construir conceptos mucho más rápidamente. El autor menciona que el pensamiento y el lenguaje intervienen en conceptos que le ayudan al pensamiento y de esta forma logra crear todo lo que se propone.

Posteriormente se puede decir que la teoría de Vygotsky, se puede desarrollar y llevar a cabo en todas las aulas dónde se favorezca la interacción social, haciendo propicio que los profesores mantengan más comunicación con los niños y utilicen el lenguaje para expresar aquello que aprenden, interactuando de una forma favorable todo lo aprendido en la aula, ya sea oralmente y por escrito

## **2.4 Operación de variables**

Como primer punto se definirá el concepto de variable, el cual el autor menciona que es una característica de la realidad que puede variar entre individuos o conjuntos (Alvares, 2011) dependiendo de lo que se está investigando.

Dentro de estas definiciones también se puede destacar que existen diferentes tipos de variables, en este caso la variable dependiente y la variable independiente. En la primera variable se puede decir que es el efecto supuesto, es decir, los cambios esperados o producidos, el resultado atribuible a la existencia o manipulación de la variable.

La variable independiente consiste en las supuestas causas, es la característica o propiedad que se supone el antecedente o causa del fenómeno estudiado, cuando es manipulada por el investigador también se llama variable experimental. (Alvares, 2011, págs. 85-86)

Dentro de esta tesis como variable dependiente la expresión oral en los alumnos de preescolar y como Variable independiente el juego simbólico.

La expresión oral, es una operación que los niños no realizan dentro del salón de clases, de tal manera que esta no genera ninguna confianza y participación en los niños, en ocasiones es complicado lograr que todos tomen esa iniciativa y ejerzan la participación dentro del salón por motivos distintos.

Para ello, es necesario utilizar diferentes técnicas, herramientas, estrategias o incluso la implementación de dinámicas, la utilización del juego simbólico logrará generar un ambiente de confianza y de seguridad sin temor a equivocarse, perdiendo al mismo tiempo el temor a participar en el grupo.

Es aquí donde la educadora debe tener un conocimiento de la finalidad y en qué consiste el juego simbólico y cómo llevarlo a la práctica de forma que ayude a lograr los objetivos establecidos en su planeación de tal manera que los beneficiados en el proceso de enseñanza sean los alumnos, en este caso el desarrollo de la expresión oral.

### **La importancia del juego**

El juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad, así como lo menciona (Jean Piaget y María Montessori). Por medio de él, el infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea. (2000).

Los pequeños van relacionando sus conocimientos y experiencias previas con otras nuevas, realizando procesos de aprendizaje individuales fundamentales para su crecimiento.

El mundo del juego es el medio más natural de los niños para el desarrollo personal y el aprendizaje positivo.

El juego adquiere en la infancia un valor psicopedagógico evidente siendo la fuente más importante de progreso y aprendizaje, a través del cual, se desarrollan una serie de aspectos cognitivos como la memoria, la atención y el rendimiento. Por otro lado, fomenta la superación del egocentrismo cognitivo, desarrolla la imaginación y la creatividad, estimula la construcción y favorece el desarrollo del lenguaje.

En resumen, se puede decir que el juego simbólico es un recurso didáctico que desarrolla el niño mediante una actividad, la cual es útil de ser estudiado en sí misma y también constituye un instrumento privilegiado a través del cual medir otros aspectos del desarrollo. Al ser una actividad agradable para el niño, es muy útil también dado que en una actividad programada por el adulto puede facilitar tareas que supongan la intervención en distintas áreas del desarrollo.

Por tanto, el juego simbólico es un medio de enseñanza central dado que su principal función es agradable y hace que tanto el abordaje como el proceso de enseñanza sean potencialmente más fáciles, es decir, el niño se implica más y que los contenidos afectivos incluidos en el juego es un elemento facilitador del aprendizaje de importancia capital. Es así como el juego simbólico, se centra en dos principales funciones como son la descripción y las etapas.

Comienza en el segundo año de vida del niño, durante este periodo se desarrollan la representación y el lenguaje, por lo que se postula la aparición de una función semiótica o simbólica. El punto más importante es que el niño sea capaz de trascender la realidad en sus aspectos temporales, es capaz de hablar de objetos que no están presentes: capacidad de representar. (María Guerra Guerra, 2010).



## 2.5 Investigaciones actuales

AUTOR: RAMÓN FERREIRO GRAVIE

TÍTULO: LA PARTICIPACIÓN EN CLASE

AÑO: 2005

La participación en clase proporciona al alumno las herramientas necesarias para integrarse de una manera activa a través de un aprendizaje, por tal motivo es necesario que el alumno desarrolle la expresión oral mediante distintas técnicas que le ayuden a obtener un mejor desarrollo escolar y así una mejor participación dentro del aula.

A principios del siglo xx maestros y pedagogos defendieron la participación de los niños y niñas en el proceso de aprendizaje en la escuela nueva, para poder rescatar un poco más sobre esto es necesario mencionar el modelo educativo propuesto por maría Montessori en un periodo de (1870-1952) en Italia, así como a los escritos y sugerencias a la práctica educativa del norteamericano John Dewey en el periodo de (1859-1952) o bien la experiencia pedagógica del francés Celestin Freinet en (1896-1966).

Es preciso mencionar que la actividad de los alumnos dentro del salón de clase ha sido y sigue siendo una preocupación para todos aquellos que tienen la obligación profesional de enseñar y por una obvia razón quieren y se preocupan por hacerlo cada vez mejor.

Debido a esto, es que el aprendizaje cooperativo es visto como precisamente la alternativa educativa que mejor satisface a dicha necesidad ya que siempre ha existido, pero ahora cobra un mayor alcance por las características de la generación, una de ellas es la de hacer participar a los educandos en sus aprendizajes y así poder generar un mejor resultado y por ende un mejor conocimiento

Es así como se puede decir que si existe una alternativa educativa que favorece la participación de los alumnos en clase es la expresión oral. .

## TÍTULO: EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

AÑO: NOVIEMBRE 2007. ACEPTADO: MARZO 2008.

La comunicación oral, puede definirse como una actividad particularmente humana de la cual pueden satisfacerse ciertas necesidades cognitivas, afectivas y sociales, a partir de una serie de recursos verbales y no verbales, ya que esto le permite al ser humano comprender a los demás, así como lo que está a su alrededor y tener una mejor visión del mundo. Es así como tiene una gran relación al tema de tesis, pues se relacionan distintos tipos de recursos verbales que ayudan al alumno a mantenerse en comunicación verbal y así poder mantener comunicación con todo lo que lo rodea.

Es así como esto se hace realidad debido al uso esencial de la expresión oral y de las habilidades lingüísticas y cognitivas que desarrolla para conseguir los propósitos que lo lleven a una mayor relación y orientación que le pueda brindar en docente dentro del aula para una mejor comprensión del alumno.

Ante lo ya mencionado es importante recalcar que el contexto educativo, el desarrollo y la consolidación del uso adecuado de la expresión oral debe ser dada a todos los estudiantes desde temprana edad para así obtener un mejor resultado en cada etapa educativa y seguir de esa forma hasta los grados superiores.

Es importante que el docente no pierda de vista que todos los discentes que conforman su entorno necesitan de su apoyo para poder mejorar su forma de comunicación, ya que esto será en un futuro el medio de mayor frecuencia que permita lograr su consolidación como personas y profesionales.

Por tanto, es aquí donde el educador tiene que buscar distintas estrategias u oportunidades que le ayuden a elaborar distintas actividades de interacción y comprensión oral y, por supuesto, de reflexión en cuanto al eficaz uso de su lengua materna. Mencionando que no es fácil el trabajo que se desempeña en el aula de clase teniendo como jurado el punto de vista de las relaciones sociales.

Es aquí donde el profesor debe buscar ciertos roles de orientación y de esta forma poder encauzar ciertas conductas y actitudes inadecuadas de sus estudiantes, tales como la ironía, la burla, el egocentrismo, la violencia verbal y la timidez, las cuales pueden causar barreras comunicativas que dañen el desarrollo del alumno dentro de su aprendizaje y convivencia. Así como también debe atender ciertas dificultades de la oralidad desde el mensaje del lenguaje y de los mecanismos psicológicos.

El educador tiene que valerse de su conocimiento en pedagogía y la lengua materna para poder seleccionar adecuadamente todas aquellas estrategias didácticas, como lo pueden ser conocer perfectamente que evaluaciones le pueden ayudar a evaluar y facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje para una mejor expresión oral y la comprensión oral. Así, este podrá cumplir de forma satisfactoria con los objetivos generales de relación social que se ha formulado en su planificación escolar.

Desafortunadamente dentro de las instituciones educativas, específicamente en el nivel secundario ingresan grandes cantidades de adolescentes, los cuales provienen de diferentes estratos sociales y necesitan ser atendidos desde el punto de vista comunicativo para que puedan desarrollar sus estrategias de interacción y ser más competentes. Por tal motivo los profesores deberán usar su conocimiento lingüístico y pedagógico, así como enfrentar un plan estratégico acorde a los propósitos ministeriales y hacerle frente en su debido momento.

TITULO: ESTUDIO SOBRE LA EXPRESION ORAL EN LA INFANCIA

AUTORA: DESIRÉE CLARA CAÑETE BLANCO DNI: 15413361

AÑO: 2010

El habla infantil es una etapa de lenta evolución la cual dura hasta que se aproxima la adolescencia, es hasta aquí en donde el niño ya ha adquirido el sistema de la lengua materna desde los cuatro años aproximadamente, pero la evolución corresponde ahora a los elementos de dicho sistema como son la consecución del léxico y el dominio de la combinatoria.

Siguiendo el desarrollo, el dominio del campo semántico es mucho más reducido en el niño que en el adulto, debido al mayor número de experiencias y conocimientos que éste posee. Por tal motivo, según B. Malmberg el sistema semántico del niño durante los primeros años de su vida y aún después es más reducido que el del adulto, pues este dentro de su desarrollo puede crear cierta distinción en aspectos que cree necesitar tras la experiencia concreta en algún campo.

Al ingresar el niño de seis años a la escuela, este hace que constituya para él todo un acontecimiento que él ha esperado durante mucho tiempo, y que va a romper en parte el equilibrio alcanzado en la esfera familiar. Durante este periodo el niño tendrá distintas formas de conducta, pues se encontrará en un momento de adaptación, y desarrollará valores que repercutirán en todos los aspectos de su desarrollo.

De acuerdo al desarrollo que se vive frecuentemente, existen nuevas circunstancias y por ende un nuevo ambiente, en relación con nuevas figuras significativas, lo que hace que la personalidad del niño abra una considerable reorganización y se desarrollen en él nuevas aptitudes, que lo prepararán para poder enfrentar la vida en sociedad. El niño en consecuencia se encontrará en distintos problemas de desarrollo que le repercutirán en dificultades para la evolución de su lenguaje.

La investigaciones actuales que se mostraron fueron de gran utilidad dentro del proyecto de investigación, ya que toda la teoría que estas desarrollan fueron de gran utilidad para poder dar seguimiento y solución al problema de falta de expresión oral, obteniendo las herramientas necesarias y los teóricos para poder detectar con mayor fuerza esta problemática y así darle solución a la misma.

- A. Gesell dice que "hay ciertas características primitivas observables en los rasgos de madurez del niño de seis años. Estos rasgos caracterizan vagamente al niño como impulsivo, poco diferenciado, voluble, dogmático, compulsivo, excitable".(Febrero 03, 2014)

La etapa evolutiva de la inteligencia en que se encuentra el niño de seis años, Piaget lo sitúa dentro del segundo gran período del desarrollo de la inteligencia humana, que comprende desde los dos a los siete años, y lo denomina.

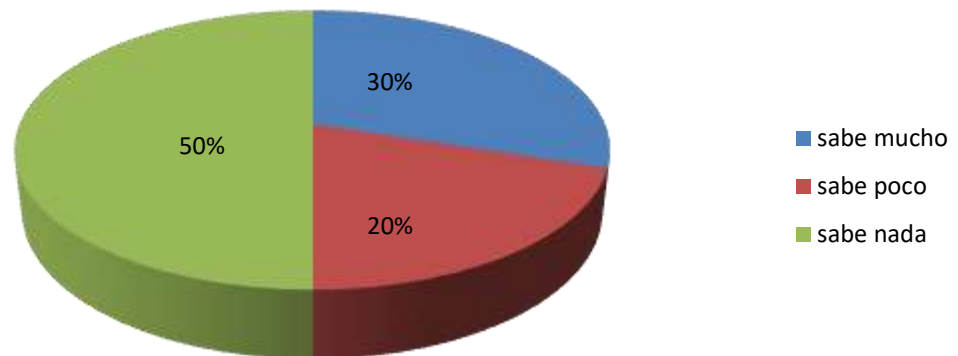
Etapa del pensamiento objetivo simbólico, porque está caracterizada por la aparición de la capacidad simbólica, es decir, por la elaboración de la sustitución mental de un objeto por un símbolo.

Posteriormente se muestran las gráficas realizadas de acuerdo a los resultados obtenidos mediante el cuestionario aplicado a los profesores del preescolar.

De tal manera que al entrar en relación con el tema de tesis, se asocian perfectamente pues los dos buscan que el alumno obtenga una buena evolución del habla mediante se desarrollo, mediante un proceso de conducta que le ayudaran a obtener un lenguaje y expresión aptos para poder enfrentar la vida en sociedad.

## ANÁLISIS DE JUICIO

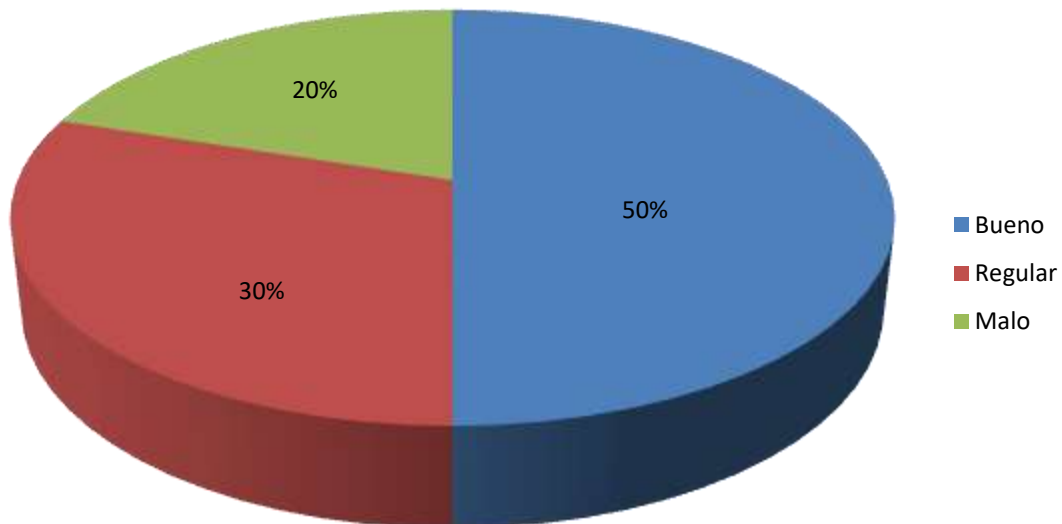
### ¿Defina que es enseñanza?



Elaboración propia 2015

De acuerdo al cuestionario aplicado a los docentes su respuesta hacia la definición de enseñanza, un 50% respondió que no sabía nada de enseñanza, un 30% sabía sobre ella y un 20% sabía poco.

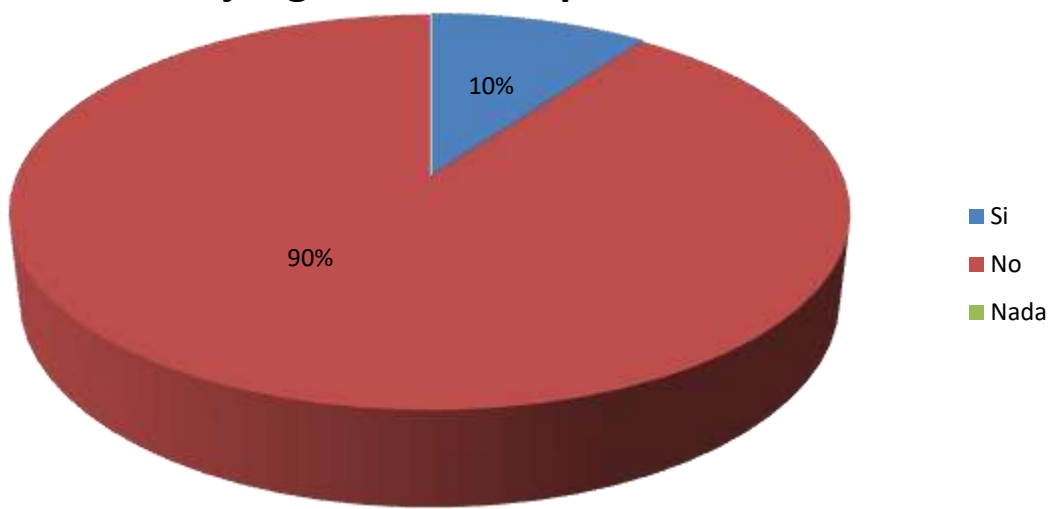
### ¿Cómo concibe el término de competencia comunicativa?



Elaboración propia 2015

De acuerdo al cuestionario aplicado a los docentes su respuesta a como conciben el término de competencia educativa, el 50% respondió que era bueno, 30% lo concebía regular y el 20% dijo que era malo.

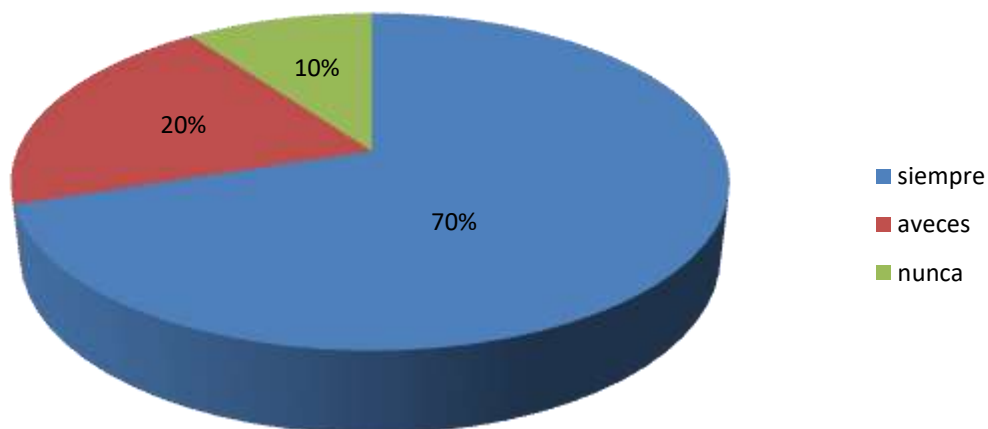
### ¿Considera importante implementar el juego en el nivel preescolar?



Elaboración propia 2015

De acuerdo al cuestionario aplicado a los docentes su respuesta a como consideran el juego en preescolar, el 90% contestó que no lo considera importante y el 10% que si es muy importante para el niño.

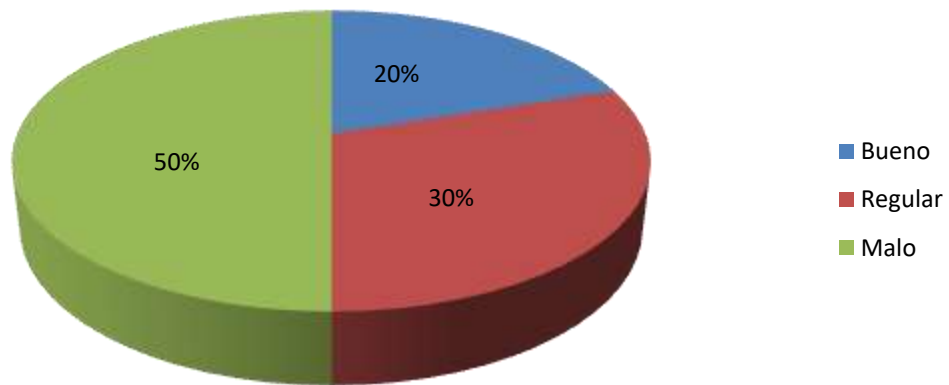
### ¿Se le dificulta trabajar con el juego dentro de su proceso de enseñanza en el aula?



Elaboración propia 2015

De acuerdo al cuestionario aplicado a los docentes el 70% respondió que se le dificulta trabajar el juego, al 20% a veces y al 10% nunca se le dificulta trabajarlo.

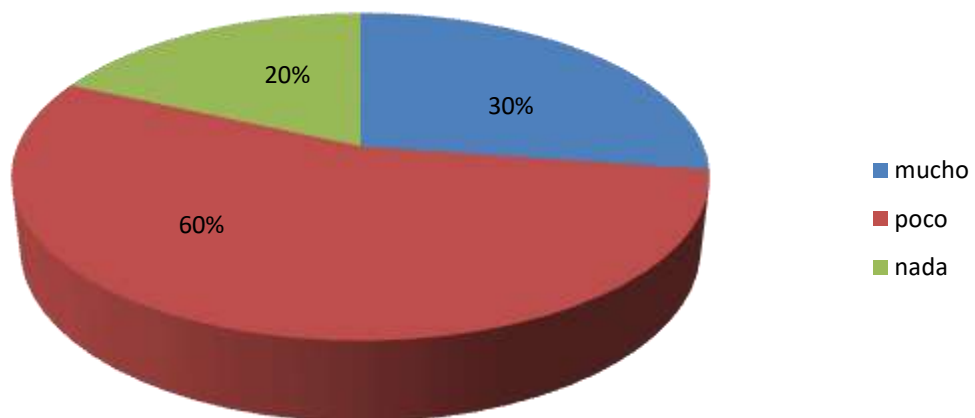
### ¿Cómo considera al aprendizaje mediante el juego en nivel preescolar?



Elaboración propia 2015

De acuerdo al cuestionario aplicado a los docentes, el 50% consideran al aprendizaje como malo, el 30% regular y el 20% dice que es bueno.

### ¿Conoce el término didáctica y lo emplea en el aula mediante una herramienta?



Elaboración propia 2015

De acuerdo al cuestionario aplicado a los docentes, el 60% sabe poco sobre el término didáctica, el 30% sabe mucho y el 20% no sabe sobre el término y por ende no lo aplica en el aula.



# **CAPÍTULO III**

## **MARCO METODOLÓGICO**

El marco metodológico se considera como parte del desarrollo de la metodología la cual se trabaja dentro de una investigación. Arias (2006) explica el marco metodológico como el “Conjunto de pasos, técnicas y procedimientos que se emplean para formular y resolver problemas”. Este método se basa en la formulación de hipótesis las cuales pueden ser confirmadas o descartadas por medios de investigaciones relacionadas al problema.

Tamayo (2003) define al marco metodológico como “Un proceso que, mediante el método científico, procura obtener información relevante para entender, verificar, corregir o aplicar el conocimiento”, dicho conocimiento se adquiere para relacionarlo con las hipótesis presentadas ante los problemas planteados.

El termino de metodología según Arias, consiste en describir de manera amplia la situación del objeto de estudio, colocándola en un contexto el cual le permita poder comprender de una manera más clara su origen, relaciones e incógnitas por responder, así como plantear el problema que implica desarrollar y explicar con amplitud su panorama.

Con lo anterior es como se llega a la conclusión de que la metodología va vinculada con la investigación, pues en estas se analiza a fondo la problemática, el diseño, el universo y la población a través de los distintos instrumentos utilizados durante la investigación.

### **3.1 TIPO DE ENFOQUE**

Dentro de este capítulo lo que se pretende es dar a conocer cuál fue el principal enfoque que dio sustento a esta tesis. Cabe mencionar que existen diferentes tipos de estudio que ayudan a esta investigación. Entre ellas, está el enfoque cualitativo, el cuantitativo y el mixto.

En la presente investigación el tipo de enfoque que se utiliza es el mixto, pues es un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio, en una serie de investigaciones para responder a un planteamiento del problema, o para responder a preguntas de investigación de un planteamiento del problema.

El enfoque mixto va más allá de la simple recopilación de datos de diferentes modos sobre el mismo fenómeno. Implica desde el planteamiento del problema hasta el uso combinado de la lógica inductiva y la deductiva.

Como indican Tashakkori y Teddlie (2003), un estudio mixto lo es en el planteamiento del problema, la recolección y análisis de los datos, y el informe del estudio.

Se relaciona con el concepto de triangulación. La triangulación es el análisis de un fenómeno por diferentes vías y abordajes; es complementaria en el sentido de que una misma investigación mezcla diferentes facetas del fenómeno de estudio. Dicha unión o integración suma profundidad a un estudio y se logra una perspectiva más integral de lo que se está investigando.

### **3. 2 Diseño de investigación**

Este diseño, es la pauta de la investigación, ya que se estructura y se da respuesta a la pregunta de investigación.

Al elaborar una propuesta mixta, el investigador debe tomar en cuenta los tiempos para la realización de los métodos de estudio y la recolección de datos y su análisis para posteriormente hacer una interpretación de los datos obtenidos.

La presente se define como una estrategia de investigación dirigida a comprender las dinámicas presentes en contextos singulares, la cual podría tratarse del estudio de un único caso o de varios casos, combinando distintos métodos para la recogida de evidencia cualitativa y/o cuantitativa con el fin de describir, verificar o generar teoría (Martínez Carazo, 2011).

Se puede decir que esta herramienta es útil para ampliar el conocimiento en un entorno real, desde múltiples posibilidades, variables y fuentes, porque con este método se puede analizar un problema, determinar el método de análisis así como las diferentes alternativas o cursos de acción para el problema a resolver; es decir, estudiarlo desde todos los ángulos posibles; y por último, tomar decisiones objetivas y viables.

Por tal motivo, según Sampieri, se hace referencia a cada una de las definiciones de dichos conceptos, los cuales consisten en:

**Diseño Exploratorio Secuencial:** Este diseño implica una fase inicial de recolección y análisis de datos cualitativos seguida de otra donde se recaban y analizan datos cuantitativos.

Es útil para quien busca explorar un fenómeno, pero que también desea expandir los resultados

**Diseño Explicativo Secuencial:** Este diseño se caracteriza por una primera etapa, en la cual se recaban y analizan datos cuantitativos, seguida de otra donde se recogen y evalúan datos cualitativos. La mezcla mixta ocurre cuando los resultados cuantitativos iniciales informan a la recolección de los datos cualitativos.

**Diseño Transformativo Secuencial:** Al igual que los diseños previos, el diseño transformativo secuencial incluye dos etapas de recolección de los datos. La prioridad y fase inicial puede ser la cuantitativa o la cualitativa, o bien, otorgarles a ambas la misma importancia y comenzar por alguna de ellas.

Los resultados de las etapas cuantitativa y cualitativa son integrados durante la interpretación.

**Diseño de Triangulación Concurrente:** Este modelo es probablemente el más popular y se utiliza cuando el investigador pretende confirmar o corroborar resultados y efectuar validación cruzada entre datos cuantitativos y cualitativos, así como aprovechar las ventajas de cada método y minimizar sus debilidades. Puede ocurrir que no se presente la confirmación o corroboración. De manera simultánea (concurrente) se recolectan y analizan datos cuantitativos y cualitativos sobre el problema de investigación aproximadamente en el mismo tiempo.

Diseño Anidado o Incrustado Concurrente del Modelo Dominante: El método que posee menor prioridad es anidado o insertado dentro del que se considera central. Tal incrustación puede significar que el método secundario responda a diferentes preguntas de investigación respecto al método primario.

Diseño Anidado Concurrente de Varios Niveles: En esta modalidad se recolectan datos cuantitativos y cualitativos en diferentes niveles, pero los análisis pueden variar en cada uno de éstos. O bien, en un nivel se recolectan y analizan datos cuantitativos, en otro, datos cualitativos y así sucesivamente. Otro objetivo de este diseño podría ser buscar información en diferentes grupos y/o niveles de análisis.

Diseño Transformativo Concurrente: Este diseño conjunta varios elementos de los modelos previos: se recolectan datos cuantitativos y cualitativos en un mismo momento (concurrente) y puede darse o no mayor peso a uno u otro método, pero al igual que el diseño transformativo secuencial, la recolección y el análisis son guiados por una teoría, visión, ideología o perspectiva, incluso un diseño cuantitativo o cualitativo (por ejemplo, un experimento o un ejercicio participativo).

Diseño de Integración Múltiple: Este diseño ya fue comentado e ilustrado previamente en este capítulo y recordando que implica la mezcla más completa entre los métodos cuantitativo y cualitativo, es sumamente itinerante.

En este caso el modelo apropiado para la investigación de la tesis es el modelo Explicativo Secuencial, ya que de tal manera este brinda la ayuda necesaria para obtener el desarrollo de dicho proyecto.

Al mismo tiempo mencionar que dentro de este se le da mayor peso a lo cualitativo, pues en esta investigación, se pretende conocer que es lo que ocasiona que no exista una buena expresión oral dentro del salón de clases, así como saber cuáles son las diferentes actitudes que plantean los alumnos que origina que no se obtenga una iniciativa hacia una mejor expresión.

### **3.3 Universo y Población**

Para poder comprobar el objetivo que se desea, se debe tomar en cuenta como está conformada la comunidad educativa, para ello se define por donde se delimita, por lo tanto, se considera que es importante determinar en qué consiste el universo dentro de este proyecto de investigación.

Se considera como universo a todas las instituciones educativas de nivel preescolar de la ciudad de Teziutlán, Pué., el cual consiste en 26 preescolares dentro de esta ciudad, pero como es muy complejo tomar en cuenta a todas estas instituciones educativas de determinar una sola institución.

El preescolar Adela Mirón Pérez de La unidad del FOVISSSTE, Teziutlán, Pué, determina la población en esta tesis. Y como población se entiende a un “Conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones. (SAMPIERI, 2010, pág. 174).

La población se inclina en torno a sus características de contenido como son: lugar y tiempo, y en este caso como población se tiene a la institución educativa mencionada que se encuentra ubicada en unidad del FOVISSSTE, con una población que consta de 141 alumnos, y 5 maestras, una directora, y a su vez dos intendentes. Por lo que se considera un conjunto de 147 individuos que conforman dicha unidad.

### **3.4 Muestra**

Los datos que se recolectan de la muestra deben ser con precisión, también puede ser elegida de dos formas dependiendo el tipo de investigación que se requiera.

Una vez mencionado en qué consiste una muestra, y haber seleccionado a un grupo en específico, se puede decir que el objeto de estudio son 30 alumnos del segundo grado, el cual está integrado por 11 niños y 19 niñas quienes se encuentran en una edad de 4 años.

Cabe mencionar que existen diferentes tipos de muestras, que están categorizadas de la siguiente manera:

**Muestra probabilística:** Es un subgrupo de la población en el que todos los elementos de ésta tienen la misma posibilidad de ser elegidos.

**Muestra no probabilística o dirigida:** Subgrupo de la población en la que la elección de los elementos no depende de la probabilidad sino de las características de la investigación

Una vez ya especificados los conceptos de muestra, el tipo de muestra elegido fue el no probabilístico, ya que de acuerdo a la idea que se tenía en mente sobre el proyecto de investigación era la misma situación que el grupo del segundo año del preescolar Adela Mirón Pérez presentaba. Por tal motivo la elección de esta muestra no fue más que una mera necesidad para poder llevar a cabo el trabajo.

La muestra es la que puede determinar la problemática ya que les capaz de generar los datos con los cuales se identifican las fallas dentro del proceso. Según Tamayo, T. Y Tamayo, M (1997), afirma que la muestra es el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico. En este caso mi muestra son los 30 niños que conforman el grupo de segundo año.

### 3.5 Fuentes de información

Se denominan fuentes de información a aquellos diversos tipos de documentos que contienen datos útiles para satisfacer una demanda de información o conocimiento. Así como conocer, distinguir y seleccionar las fuentes de información adecuadas para el trabajo que se está realizando es parte del proceso de investigación.

Las fuentes son todos los documentos que de una forma u otra difunden los conocimientos propios de un área.

Cada uno de estos documentos da origen a las fuentes primarias de información, y éstos a su vez, dan lugar a otros documentos que conforman las fuentes secundarias y terciarias. (Escalona, 2001)

Las fuentes de información se dividen en: primarias, secundarias y electrónicas.

Cabe mencionar que las fuentes de información que se están tomando dentro de esta tesis son ambas tanto la secundaria, como la primaria pues de estas se está obteniendo información de libros, revistas electrónicas, páginas web y antologías.

### **3.6 Técnicas e instrumentos para la recopilación de datos.**

Las técnicas son un conjunto de instrumentos y medios a través de las cuales se efectúa el método, es así como los métodos de medición, según Sampieri son los recursos que utiliza el investigador para poder registrar los datos que se tienen en mente.

Arias (2012), menciona que el instrumento que se encarga de la recolección de datos es cualquier recurso, dispositivo o formato, que se maneja para obtener o poder de alguna forma registrar o almacenar información.

De tal manera que, siendo mixta esta investigación, se deben utilizar instrumentos que ayuden de manera cualitativa y cuantitativa a la recopilación de cierta información. Es por ello que, de manera cualitativa se utilizó a la observación y un cuestionario a la maestra del grupo y de manera cuantitativa, una encuesta a los alumnos. Una vez recabada la información se realiza el diagnóstico acerca de los resultados obtenidos y con ello verificar si la hipótesis de la problemática existe.

Para la realización de este proyecto, se utilizó la observación participante, ya que se busca el estar en contacto con el objeto a estudiar. Y para dicha recolección de datos dentro de esta técnica se encuentran: la lista de cotejo, diario de campo y cuaderno de notas, y para ello el instrumento utilizado dentro de esta técnica fue un cuaderno de notas que a su vez fue utilizado para elaborar las fichas de observación.

El instrumento utilizado para dicho proyecto de acuerdo al enfoque de investigación correspondiente es la ficha de observación:



“Según (Bunge, 2010). La observación es la técnica de investigación básica, sobre las que se sustentan todas las demás, ya que establece la relación básica entre el sujeto que observa y el objeto que es observado, que es el inicio de toda comprensión de la realidad. la observación en cuanto es un procedimiento científico”

Dentro de esta investigación se está utilizando la observación hacia una expresión oral, ya que es el objeto a estudiar dentro del preescolar con los niños.

Y para dicha recolección de datos, el instrumento a utilizar dentro de esta técnica fueron las fichas de observación correspondientes para llevar a cabo este proyecto.

De acuerdo a lo que dice el autor en las observaciones que se hicieron en el Preescolar Adela Mirón Pérez, dentro del segundo año, se determina lo siguiente:

## **ANÁLISIS**

El grupo de segundo año de preescolar, está integrado por 30 alumnos de los cuales 11 son niños y 19 son niñas. Para poder recopilar todos los elementos necesarios fueron utilizadas las fichas de observación, en las cuales pudimos recopilar que en el grupo existe una problemática la cual es muy conveniente analizar punto por punto, pues ya que los alumnos no presentan una expresión oral correcta y por ende no participan o ponen el empeño suficiente en la clase. Mencionando que la maestra no cuenta con los materiales en este caso los juegos, actividades o herramientas adecuados para crear una buena expresión oral, así como hacer más interesantes las clases y motivar a los niños dentro de la hora de clases.

En cuanto a lo observado en la hora de clases, los niños trabajan pero no le brindan ese entusiasmo que se necesita para crear en ellos una buena expresión y participación, pues ellos buscan hacer más divertidas y motivadoras las clases ya que todos piden jugar para así hacer más amenas las clases y poder interactuar con sus compañeros, pero la maestra no tiene esa iniciativa con los niños.

Lo que hacen en sus clases es leer cuentos, contar fichas, dibujar, armar rompecabezas entre otras cosas, que para ellos ya son repetitivas es por ello que buscan la manera de jugar para así expresarse con sus compañeros y maestra.

Cuando la maestra los saca al patio para realizar una actividad, ellos se emocionan, lo hacen con gusto y más si realizan una dinámica, un juego o algo por el estilo, todos participan, todos se incluyen a la actividad, hay disposición, entusiasmo e interés, lo que significa que les gusta jugar, actividades lúdicas, juegos simbólicos, dinámicas, que los motive a participar.

Después de salir a jugar todos quieren expresarse, contar qué les pasó, cuánto se divirtieron y se notan las ganas por expresarse y es algo bueno porque es eso lo que se quiere lograr en ellos.

Es así como en conclusión, se puede añadir que es el grupo quien se siente motivado cuando se implementan juegos simbólicos para desarrollar una mejor expresión oral, y fomentar la participación, ya que hay una reacción diferente en ellos a la hora de realizar todos juntos los juegos, pues la maestra no los guía para realizarlos correctamente. Por lo tanto, para llevar a cabo esta investigación, se aplicó un cuestionario a las 5 maestras que integran el preescolar.

Fue elaborado en base a las observaciones que se fueron realizando durante las primeras dos semanas del mes de septiembre y el que a su vez cuenta con 6 preguntas de las cuales todas son relacionadas con la expresión oral y tienen que ver en cuanto a la actitud que ellos tienen para la elaboración de sus trabajos, mismas que deberán ser respondidas de acuerdo a la realidad que cada alumno vive dentro del salón de clases.

Arias (2012) menciona que el cuestionario es la modalidad de encuesta que se realiza de forma escrita mediante un instrumento o formato en papel contenido de una serie de preguntas. Se le denomina cuestionario auto administrado porque debe ser llenado por el encuestado. Sin intervención del encuestador.

Lo que el autor pretende dar a conocer es la estructura que contiene el cuestionario, en este caso una serie de preguntas que interesan al encuestador y que el problema lo va a determinar las respuestas que este responda.

Existen diferentes tipos de cuestionarios de preguntas abiertas, de preguntas cerradas y el cuestionario mixto, en este caso el cuestionario a utilizar dentro de esta técnica es el cuestionario abierto, pues este consiste en que el cuestionado va a escribir la respuesta apropiada de acuerdo a la pregunta elaborada dentro de este.

## ANÁLISIS DE JUICIO



Fuente: Elaboración propia

De acuerdo al cuestionario aplicado a los docentes su respuesta hacia la definición de enseñanza, un 50% me respondió que no sabía nada de enseñanza, un 30% sabía sobre ella y un 20% sabía poco.



Fuente: Elaboración propia

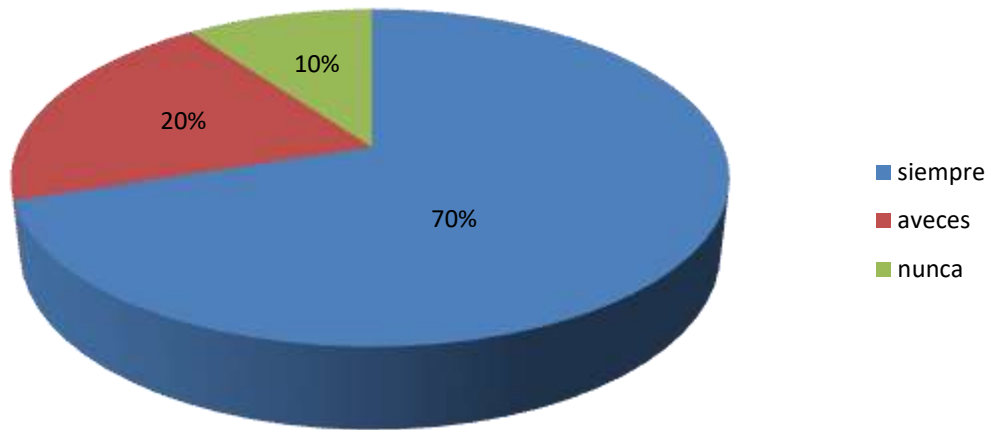
De acuerdo al cuestionario aplicado a los docentes su respuesta a como conciben el término de competencia comunicativa, el 50% respondió que era bueno, 35% lo concebía regular y el 20% dijo que era malo.



Fuente: Elaboración propia

De acuerdo al cuestionario aplicado a los docentes su respuesta a como consideran el juego en preescolar, el 90% contestó que no lo considera importante y el 10% que si es muy importante para el niño.

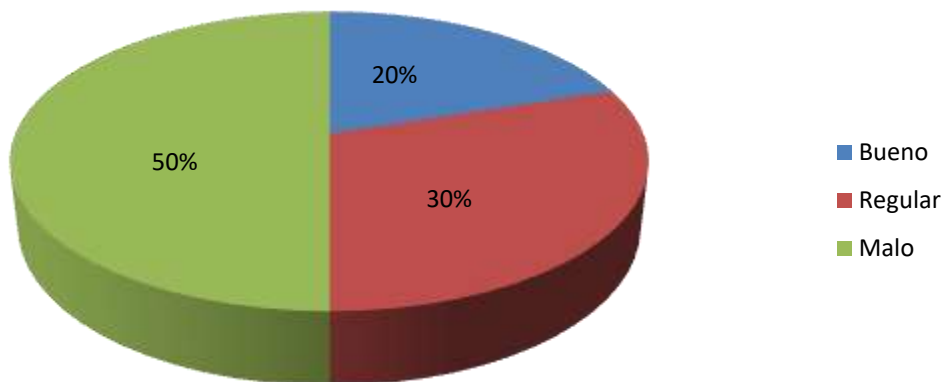
### ¿Se le dificulta trabajar con el juego dentro de su proceso de enseñanza en el aula?



Fuente: elaboración propia

De acuerdo al cuestionario aplicado a los docentes el 70% respondió que se le dificulta trabajar el juego, al 20% a veces y al 10% nunca se le dificulta trabajarlo.

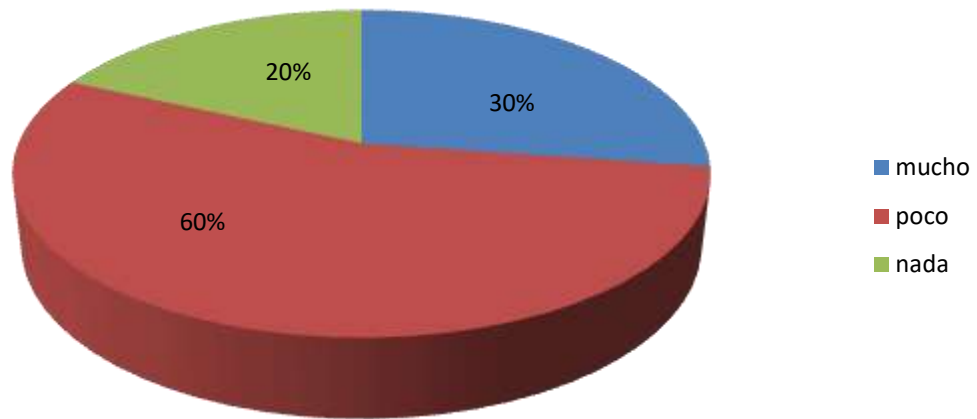
### ¿Cómo considera al aprendizaje mediante el juego en nivel preescolar?



Fuente: Elaboración propia

De acuerdo al cuestionario aplicado a los docentes, el 50% definen al aprendizaje como malo, el 30% regular y el 20% dice que es bueno.

## ¿Conoce el término didáctica y lo emplea en el aula?



Fuente: Elaboración propia

De acuerdo al cuestionario aplicado a los docentes, el 60% sabe poco sobre el término didáctica, el 30% sabe mucho y el 20% no sabe sobre el término y por ende no lo aplica en el aula.

# **CAPÍTULO IV**

## **4. ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN**

### **4.1 Descripción de la Alternativa de Solución**

Es aquí en donde se trata de explicar cómo se va a generar la solución a la problemática que se ha presentado en los capítulos pasados. Recordando que dentro de este punto es indispensable marcar los puntos que serán tratados y que a su vez lograrán una solución inmediata.

Dentro del ámbito educativo existen diversos tipos de problemas que impiden un buen desarrollo en el aprendizaje del niño, uno de ellos es la expresión oral, esta proviene de la forma de comunicación verbal y es el conjunto de técnicas que comunicarse oralmente con efectividad.

Para Byrne D. (1989) la expresión oral no se desarrolla de forma aislada en el aula. Si se buscan fuentes para desarrollar el habla, aparecen la lectura y la escritura y el juego como posibilidades para alcanzar este fin. De tal manera que lo que pretende esta tesis es, que los alumnos que no desarrollan este tipo de expresión dentro del salón de clases puedan lograr un mejor desempeño y por ende se sientan activos, y motivados a realizar estos tipos de actividades que les ayuden a seguir aprendiendo y desarrollando su aprendizaje.

El problema de la expresión oral, se encontró dentro del preescolar Adela Mirón Pérez, ubicado en la Unidad del FOVISSTE en la ciudad de Teziutlán Puebla; específicamente en el segundo grado, por tal motivo para comprobar el problema, se llevó a cabo la aplicación de un instrumento que en este caso fue un cuestionario el cual ayudó a poder diagnosticar la grave situación que vive el grupo en cuanto a la problemática, por tal motivo será mostrado este instrumento. (VER APENDICE "B").

Por tal motivo, como alternativa de solución se tiene al juego simbólico el cual tendrá como función principal eliminar la problemática, ya que se tiene en este caso que trabajar con niños de edad de entre 3 y 4 años, quienes aun están muy interesados y dispuestos a trabajar con todo lo que tenga que ver con juegos.



Es así como los alumnos lograrán mediante los juegos simbólicos un desenvolvimiento enriquecedor para su desempeño y aprendizaje dentro del aula.

Debido a la complejidad que se muestra, es necesario tomar en cuenta la conceptualización de una actividad en este caso la enseñanza mediante el juego, por lo tanto según Ortega (citado en López y Bautista, 2002), la riqueza de una estrategia es decir, poder dirigir un asunto y designar un conjunto de reglas, es así como esta hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia.

Todas las actividades a desarrollar con los niños, se eligen con el propósito de motivar la participación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, tomando en cuenta que algunas actividades son más efectivas y se puede lograr el estimular el aprendizaje, mientras que otras parecen no alcanzar cierta efectividad.

Por otra parte existen otras actividades que afectan la esfera de la conducta con más fuerza, el contenido de los juegos se selecciona teniendo en cuenta que ellos poseen determinados conocimientos sobre los objetos y fenómenos del mundo circundante, por lo que se hace necesario que antes del juego se examinen los objetos que se utilizarán en el mismo.

Las acciones de muchos juegos didácticos como lo pueden ser juegos de memoria, habilidad y lógica, exigen que los niños hagan una descripción del objeto de acuerdo con sus rasgos fundamentales. Además, en sus juegos van a aplicar lo que conocen acerca de las semejanzas y diferencias entre los objetos. Cuando el docente se percate de que durante la actividad no se observan las reglas del juego o no se realizan las acciones lúdicas indicadas, debe detener el juego y volver a explicar cómo jugar (García, 2006).

Debido a que existe una gran cantidad de actividades dentro del ámbito educativo, es necesario especificar el tipo de actividad que se trabajará dentro del proyecto de investigación, por tal motivo en este apartado se dará a conocer en que consiste el juego simbólico, pues será este con el que se pretende dar solución a dicho problema.

El juego simbólico es un recurso didáctico que tiene la capacidad de simbolizar, es decir, crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginativos. Este tipo de juegos es muy importante, debido a que el lenguaje también está presente en ellos.

El juego simbólico dentro del desarrollo del niño, es importante porque lo beneficia, pues le permite representar situaciones mentales reales o ficticias, favorece la comprensión y asimilación del entorno del niño, desarrolla su lenguaje, contribuye con su desarrollo emocional, desarrolla su capacidad imaginativa, permite en el futuro un juego colectivo y con reglas, progresivamente, el juego va transformándose y semejándose a la realidad. Es así, como el juego tiene el propósito de lograr dentro del salón de clases y con los alumnos una participación activa que a su vez fortalezca su desarrollo académico logrando una satisfacción personal en los educandos.

Tomando en cuenta que serán los maestros quienes se verán beneficiados, son ellos quienes tienen que contar con una serie de juegos que ayuden a proporcionar una enseñanza de calidad, ya que el juego es el elemento principal que puede emplearse con una variedad de propósitos dentro del contexto de enseñanza-aprendizaje pues conduce a que se incremente de una manera factible la motivación en el alumno.

Es por tal motivo que el autor menciona que el juego simbólico es una experiencia vital de la infancia que posibilita transformar, crear otros mundos, vivir otras vidas, jugar a ser otros, y así aprender a pensar como los otros, a sentir como los otros y, en definitiva, a saber que existen formas de pensar y sentir diferentes a la propia. La escuela es un lugar donde también se aprende a vivir, y el juego simbólico es un espacio de ensayo para el aprendizaje de la vida. (Ángeles Ruiz de Velasco Gálvez, 2010).

Por otra parte, cabe mencionar que deben presentarse una buena selección de juegos simbólicos que ayudarán a eliminar dicha problemática, los cuales consisten en lo siguiente:

- ❖ **Juegos de observación:** Permite que el niño desarrolle capacidades de observación, atención, discriminación, identificación y se realizan fundamentalmente, a través de los órganos de sentidos.
- ❖ **Juegos de conversación:** Ayudan al intercambio comunicativo entre dos o más personas, habituar al niño a expresar ideas, lograr que hable con soltura, desarrollar y enriquecer su vocabulario, corregir defectos de la pronunciación. Es una de las actividades que mejor se puede trabajar con niños
- ❖ **Juegos dramáticos:** Este tipo de juego permite desarrollar la facultad de imitación, la memoria y experimentar con el propio cuerpo (movimientos, ruidos, muecas, etc.)
- ❖ **Juegos narrativos:** El material fundamental de este juego es el cuento, que es una narración oral o escrita que conjuga tiempo y espacio con elementos reales y fantásticos. El alumno podrá elegir, sugerir, crear, transformar, etc., con libertad para que no sea un repetidor de un cuento. (Miriam Contreras).

Así, como actividades en donde el profesor comienza la oración y el niño la continúa:

Por el techo iba un gato y vio...

La princesa se ha despertado inesperadamente, porque...

Hoy me siento...

La mariposa nada, y el pez vuela".

El pato croa, y la rana grazna".

El lobo muge, y la vaca aúlla".

La pala asierra, y la sierra cava".

El ratoncito ruge, y el oso chilla".

De esta manera, es como los juegos simbólicos benefician a los alumnos en el proceso de su expresión oral, volviéndolos capaces de actuar por sí mismos dentro y fuera del aula, sin temor a equivocarse en cuanto a su desenvolvimiento escolar. Es el profesor quien saldrá beneficiado al comprender el efecto que tienen los distintos tipos de juegos simbólicos en los alumnos.

## **4.2 Estrategia Metodológica de la Alternativa de Solución.**

Dentro de este punto, se pretende dar a conocer cómo se pretende dar solución al problema: como primer punto estará la definición del término de estrategia metodológica, posteriormente, qué es una planeación y la diferencia que tiene con una planificación, continuando con el concepto de sesión y por último el acompañamiento guiado, que es así como se llevará a cabo lo estipulado.

Según Nisbet Schuckermith (1987), estas estrategias son procesos ejecutivos mediante los cuales se eligen, coordinan y aplican las habilidades. Se vinculan con el aprendizaje significativo y con el aprender a aprender. La aproximación de los estilos de enseñanza al estilo de aprendizaje requiere como señala Bernal (1990) que los profesores comprendan la gramática mental de sus alumnos derivada de los conocimientos previos y del conjunto de estrategias, guiones o planes utilizados por los sujetos de las tareas.

La metodología de este proyecto es poner en pie como es que se pretende llevar a cabo la solución de la problemática que se ha venido planteando durante el proceso de elaboración del proyecto de tesis, principalmente logrando todos los objetivos en el menor tiempo posible, así como reduciendo esfuerzos y a su vez obteniendo mejores resultados.

Para ello, es conveniente buscar la mejor estrategia y la más adecuada para poder aplicar todo aquello que sea deseado y lograr el objetivo; en este caso, será la planeación, en donde se va a mencionar todo lo referente a las actividades a realizar.

Principalmente es necesario identificar en qué consiste una planeación, ya que es un término necesario para poderlo ubicar y así comprender su fin y saberlo llevar a cabo dentro de la investigación.

La planeación educativa se encarga de especificar en qué consisten los fines, los objetivos y metas de la educación, por tal motivo así es como se describe:

Se denomina planificación de clases al proceso de especificación de la secuencia de actividades previstas para un período temporal limitado, mediante las cuales se pretenden conseguir los objetivos de enseñanza fijados en la planificación global para un curso. Así pues, la planificación de clases queda incluida en un proceso mayor: la planificación del currículo, en el que se han de tomar decisiones acerca un conjunto de elementos: la especificación de los fines y los objetivos, la de los contenidos, la determinación de los procedimientos metodológicos de enseñanza y de los de evaluación; todos ellos servirán de base para organizar el plan pedagógico que corresponda a cada grupo concreto de alumnos. Una vez establecidos estos principios generales para el diseño de un curso, el profesor debe proceder a la planificación de clases, esto es, elaboración de la planificación parcial de cada una de las sesiones de enseñanza-aprendizaje. (Woodward, T. (2002).

Posteriormente, las planeaciones se llevan a cabo de manera general, y para ello se debe planificar de una manera clara y detallada las actividades que se van a desarrollar para poder obtener una mayor efectividad.

(Definición 2007) Menciona que en una planificación se ejecutarán diversos planes desde su concepción y operación en los diferentes niveles, porque realiza acciones en base a la planeación de cada uno de los proyectos y de ser necesario, se encarga de la operación en los diferentes niveles y amplitudes de la planeación.

Es así como de tal forma se buscan plasmar aquellas alternativas de solución al proyecto, basándose mediante las planeaciones o planificaciones, en este caso se les llama secuencias didácticas.

Por último, esta secuencia didáctica o planeación, estará dividida en 5 sesiones de dos horas, las que a su vez serán llevadas a la práctica durante una semana.

Según (MONTROYA, 2009), una secuencia didáctica es un conjunto de situaciones de aprendizaje que cada docente plantea y organiza con cierta secuencia lógica para poder desarrollar capacidades a través de los procesos cognitivos, mediante los aprendizajes esperados propuestos en la unidad didáctica”.

Esta autora menciona cómo está conformada una sesión, cómo debe ser formulada para obtener un aprendizaje en los alumnos.

Por lo tanto, este proyecto de investigación se creará mediante planeaciones las cuales estarán divididas en 5 sesiones en las que se llevarán a cabo diversos tipos de juegos simbólicos que ayuden a desarrollar en los alumnos la expresión oral de manera activa fungiendo al mismo tiempo como una herramienta pedagógica para el docente mejorando su calidad de enseñanza.

Por último, después de ser aplicados los juegos simbólicos mencionados dentro del grupo, serán evaluados para poder verificar su validez, es decir, si dio resultado la alternativa de solución, todo esto se realizará mediante distintos instrumentos de evaluación los cuales permitirán reflejar el resultado; entre los instrumentos a evaluar se encuentra la rúbrica o la lista de cotejo.

Posteriormente se mostrara la planeación general, con los juegos simbólicos como lo son: lobo estas ahí, cinco ratoncitos, la orquesta, la lectura y des trabalenguas que son las actividades que se desarrollaron con los alumnos, así como también las cinco sesiones que se llevaron a cabo mediante las actividades realizadas en el salón de clases a los alumnos.

## 4.3 PLANEACIONES

**GOBIERNO DEL ESTADO DE PUEBLA  
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
PREESCOLAR "ADELA MIRÓN PÉREZ " C.C.T. JDN210139Y**



### PLANEACIÓN

<b>EXPRESIÓN ORAL</b>	<b>DURACIÓN: 10 Hrs.</b>
<b>COMPETENCIAS QUE SE FAVORECEN:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral.</li> <li>• Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás.</li> <li>• Escucha y cuenta relatos literarios que forman parte de la tradición oral.</li> <li>• Aprecia la diversidad lingüística de su región y su cultura.</li> </ul>	
<b>OBJETIVO GENERAL:</b> Brindar acompañamiento pedagógico al docente para aplicar los distintos juegos simbólicos que fomenten la expresión oral de manera activa en los niños del segundo año del Preescolar “Adela Mirón Pérez”	
<b>MAESTRA:</b> Juana Rosas Luna	
<b>APOYO PEDAGÓGICO:</b> Tania Eloísa Salinas Paul	

FECHA	ACTIVIDAD	TEMA	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACIÓN Y EVIDENCIAS
	LOBO ESTAS AHÍ	INTEGRACIÓN GRUPAL	ESPACIO LIBRE	2HORAS	RÚBRICA
	CINCO RATONCITOS	EXPRESIÓN GRUPAL	ESPACIO LIBRE	2 HORAS	LISTA DE COTEJO
DEL 2 AL 6 DE MARZO DEL 2015	LA ORQUESTA	EXPRESIÓN ORAL	PATIO DE LA ESCUELA	2 HORAS	RÚBRICA
	LA LECTURA	INTEGRACIÓN Y EXPRESIÓN	SALÓN DE CLASES	2 HORAS	LISTA DE COTEJO
	DESTRABALENGUAS		ESPACIO LIBRE	2 HORAS	RÚBRICA

**OBSERVACIONES:** Las actividades se llevaron a cabo satisfactoriamente, obteniendo un buen resultado.

**BIBLIOGRAFÍA:**

<http://www.reformapreescolar.sep.gob.mx/actualizacion/programa/Preescolar2011.pdf>



## SESIÓN 1



<b>SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA DEL ESTADO DE PUEBLA</b> <b>SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN</b>			
“El Juego Simbólico, como Herramienta Didáctica en la Expresión Oral: Nivel Preescolar			
<b>Competencias:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral.</li> <li>• Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás</li> </ul>			
Preescolar “Adela Mirón Pérez			
<b>Clave:</b> JDN0739Y		<b>Municipio:</b> Teziutlán, Puebla	
<b>Zona Escolar:</b> 07	<b>Fecha:</b> 3 Febrero 2015	<b>Tiempo:</b> 2 Horas	
<b>TEMA:</b> interacción con sus compañeros a través del juego.	<b>ACTIVIDAD:</b> El docente pregunta a los niños acerca de sus juegos preferidos.  Posteriormente los sacará al patio para desarrollar el juego “LOBO ESTAS AHÍ”  Preguntará quien quiere ser el lobo y formando un círculo cantarán y le preguntarán al lobo si se encuentra ahí.  Finalmente comentarán en el salón sobre la actividad y se reforzará.	<b>TIEMPO:</b> 45 min.	<b>EVALUACION:</b>  Dicha actividad realizada fue evaluada mediante las participaciones que se obtuvieron de los niños a la hora de realizar el juego de LOBO ESTAS AHÍ, interrogándolos acerca de algunos personajes y su desarrollo oral a la hora de participar.
<b>OBJETIVOS:</b> Desarrollar mediante la educadora un mejor desenvolvimiento en cuanto a la expresión oral. con el iuego de “LOBO ESTAS AHÍ”			



**Preescolar: Adela Mirón Pérez  
C.C.T.**

Maestra: Juana Rosas Luna

Tema de la Sesión: interactuar y desenvolverse mediante la comunicación

Actividad: juego “Lobo estas ahí”

**RÚBRICA**

**CATEGORÍA      4 Excelente      3 Bueno      2 Suficiente      1 Insuficiente**

CATEGORÍA	4 Excelente	3 Bueno	2 Suficiente	1 Insuficiente
<b>EXPRESIÓN</b>	Siempre se expresa claramente y sin pena.	Se expresa claramente	Se expresa con dificultad ante el grupo	No sabe expresarse claramente ante el grupo
<b>VOZ</b>	Siempre habla alto, lento y claro	Habla alto y claro	Habla muy rápido y algunas veces no se le entiende	Habla demasiado suave y entre dientes
<b>CALIDAD Y FLUIDEZ</b>	Expresa las ideas con claridad y fluidez todo el tiempo	Expresa sus ideas con claridad y fluidez casi todo el tiempo.	Se expresa con relativa claridad y poca fluidez	Muestra las ideas sin claridad y con continuos bloqueos y pautas
<b>VOLUMEN, ENTONACIÓN Y VELOCIDAD</b>	Utiliza volumen adecuado y su buena velocidad facilita la comprensión.	Utiliza volumen no adecuado, pero buena velocidad que permite la comprensión	Utiliza volumen bajo y su velocidad no es la adecuada para comprender.	Utiliza volumen bajo y su velocidad no es la adecuada para comprender.



## SESIÓN 2



<b>SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA DEL ESTADO DE PUEBLA</b> <b>SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN</b>			
“El Juego Simbólico, como Herramienta Didáctica en la Expresión Oral: Nivel Preescolar			
<b>Competencias:</b> Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral.			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás.</li> </ul>			
Preescolar “Adela Mirón Pérez”			
<b>Clave:</b> DJN0739Y		<b>Municipio:</b> Teziutlán, Pué.	
<b>Zona Escolar:</b> 07	<b>Fecha:</b> 17 de Febrero	<b>Tiempo:</b> 2 Hrs.	
<b>Objetivo general:</b> Desarrollar mediante la educadora un mejor desenvolvimiento en cuanto a la expresión oral, con el juego de “DESTRABALENGUAS”			
<b>TEMA:</b> interacción a través de recursos expresivos.	<b>ACTIVIDAD:</b> La educadora recordará con los niños lo visto en la clase anterior.  Posteriormente, se les indicará a los alumnos se reúnan por equipo.  La educadora dirá a cada equipo una frase formada por 10 palabras.  Los alumnos tendrán que repetirla en voz alta 3 veces y para terminar explicarán lo que quiere decir esa palabra a sus compañeros.	<b>TIEMPO:</b> 45 min	<b>EVALUACIÓN:</b>  Dicha actividad fue evaluada mediante un dibujo que realizaron en el aula referente a las palabras que descifraron en la actividad que la educadora realizó con ellos.
<b>OBJETIVOS:</b> Desarrollar mediante la educadora un mejor desenvolvimiento en cuanto a la expresión oral, con el juego de destrabalenguas.			

LISTA DE COTEJO

ALUMNOS	ESCUCHA ATENTAMENTE		AJECUTA LAS CONSIGNAS		SE INTEGRA AL GRUPO		SE EXPRESA CLARAMENTE		USA EL LENGUAJE ADECUADO A LA HORA DE PLANTEAR PREGUNTAS
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
ALUMNO 1									
ALUMNO 2									
ALUMNO 3									
ALUMNO 4									
ALUMNO 5									
ALUMNO 6									
ALUMNO 7									
ALUMNO 8									
ALUMNO 9									
ALUMNO 10									
ALUMNO 11									
ALUMNO 12									
ALUMNO 13									
ALUMNO 14									
ALUMNO 15									
ALUMNO 16									
ALUMNO 17									
ALUMNO 18									
ALUMNO 19									
ALUMNO 20									
ALUMNO 21									
ALUMNO 22									
ALUMNO 23									
ALUMNO 24									
ALUMNO 25									
ALUMNO 26									
ALUMNO 27									
ALUMNO 28									
ALUMNO 29									
ALUMNO 30									



### SESIÓN 3



## SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA DEL ESTADO DE PUEBLA

### SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN

“El Juego Simbólico, como Herramienta Didáctica en la Expresión Oral: Nivel Preescolar

**Competencias:** Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral

- Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás.
- Escucha y cuenta relatos literarios que forman parte de la tradición oral.

Preescolar “Adela Mirón Pérez

**Clave:** DJN0739Y

**Municipio:** Teziutlán, Pué.

**Zona Escolar:** 07

**Fecha:** 17 de Febrero

**Tiempo:** 2 Hrs.

**Objetivo general:** Desarrollar mediante la educadora un mejor desenvolvimiento en cuanto a la expresión oral, con el juego de 5 ratoncitos.

**TEMA:** Interacción por medio de juegos didácticos

**ACTIVIDAD:** La educadora les hablará un poco sobre el juego interrogando a los niños sobre los ratones.

Posteriormente los sacará al patio y harán una rueda, eligiendo a los 5 ratones y un gato que será el que los persiga.

Al terminar la actividad todos comentarán lo que aprendieron en el juego y de tarea preguntarán a sus papás qué comen los ratones y lo comentarán.

**TIEMPO:** 45 min

**EVALUACION:** Dicha actividad fue evaluada mediante una tarea que se les dejó, en la cual tenían que recortar 5 ratones de diferente tamaño y color los cuales explicarían al día siguiente en la clase a sus compañeros.

**OBJETIVO:** Desarrollar mediante la educadora un mejor desenvolvimiento en cuanto a la expresión oral, con el juego de 5 ratoncitos.

**Preescolar: Adela Mirón Pérez  
C.C.T.**

Maestra: Juana Rosas Luna

Tema de la Sesión: interactuar y desenvolverse mediante la comunicación

Actividad: juego "5 ratoncitos"

**RÚBRICA**

**CATEGORÍA      4 Excelente      3 Bueno      2 Suficiente      1 Insuficiente**

<b>EXPRESIÓN</b>	Siempre se expresa claramente y sin pena.	Se expresa claramente	Se expresa con dificultad ante el grupo	No sabe expresarse claramente ante el grupo
<b>VOZ</b>	Siempre habla alto, lento y claro	Habla alto y claro	Habla muy rápido y algunas veces no se le entiende	Habla demasiado suave y entre dientes
<b>CALIDAD Y FLUIDEZ</b>	Expresa las ideas con claridad y fluidez todo el tiempo	Expresa sus ideas con claridad y fluidez casi todo el tiempo.	Se expresa con relativa claridad y poca fluidez	Muestra las ideas sin claridad y con continuos bloqueos y pautas
<b>VOLUMEN, ENTONACIÓN Y VELOCIDAD</b>	Utiliza volumen adecuado y su buena velocidad facilita la comprensión.	Utiliza volumen no adecuado, pero buena velocidad que permite la comprensión	Utiliza volumen bajo y su velocidad no es la adecuada para comprender.	Utiliza volumen bajo y su velocidad no es la adecuada para comprender.



## SESIÓN 4



<b>SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA DEL ESTADO DE PUEBLA</b> <b>SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN</b>			
<p>“El Juego Simbólico, como Herramienta Didáctica en la Expresión Oral: Nivel Preescolar</p>			
<p><b>Competencias:</b> Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás.</li> </ul>			
<p>Preescolar “Adela Mirón Pérez</p>			
<p><b>Clave:</b> JDN0739Y</p>		<p><b>Municipio:</b> Teziutlán, Puebla</p>	
<p><b>Zona Escolar:</b> 07</p>	<p><b>Fecha:</b> 3 Febrero 2015</p>	<p><b>Tiempo:</b> 2 Horas</p>	
<p><b>Objetivo general:</b> Desarrollar mediante la educadora un mejor desenvolvimiento en cuanto a la expresión oral, con el juego de la orquesta.</p>			
<p><b>TEMA:</b> interacción de forma oral con sus compañeros</p>	<p><b>ACTIVIDAD:</b> la educadora interrogará a cada uno de los niños si es que conoce una orquesta y los instrumentos que usan.</p> <p>Después saldrán al patio y se formará un equipo de niñas y de niños, a quienes les darán distintos instrumentos de música como lo son: panderos, maracas y tambores y tocarán creando una canción.</p> <p>Al terminar comentarán qué tan divertida es una orquesta y la función de cada instrumento.</p>	<p><b>TIEMPO:</b> 45 min.</p>	<p><b>EVALUACION:</b></p> <p>Esta actividad fue evaluada mediante una tarea que se les pidió para el día siguiente, el cual consistió de llevar un instrumento creado de cartón y al día siguiente nos enseñarían cómo tocarlo frente a sus compañeros.</p>
<p><b>OBJETIVOS:</b> Desarrollar mediante la educadora un mejor desenvolvimiento en cuanto a la expresión oral, con el juego de la orquesta.</p>			

LISTA DE COTEJO

ALUMNOS	ESCUCHA ATENTAMENTE		AJECUTA LAS CONSIGNAS		SE INTEGRA AL GRUPO		SE EXPRESA CLARAMENTE		USA EL LENGUAJE ADECUADO A LA HORA DE PLANTEAR PREGUNTAS
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
ALUMNO 1									
ALUMNO 2									
ALUMNO 3									
ALUMNO 4									
ALUMNO 5									
ALUMNO 6									
ALUMNO 7									
ALUMNO 8									
ALUMNO 9									
ALUMNO 10									
ALUMNO 11									
ALUMNO 12									
ALUMNO 13									
ALUMNO 14									
ALUMNO 15									
ALUMNO 16									
ALUMNO 17									
ALUMNO 18									
ALUMNO 19									
ALUMNO 20									
ALUMNO 21									
ALUMNO 22									
ALUMNO 23									
ALUMNO 24									
ALUMNO 25									
ALUMNO 26									
ALUMNO 27									
ALUMNO 28									
ALUMNO 29									
ALUMNO 30									



## SESIÓN 5



### SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA DEL ESTADO DE PUEBLA SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN

“El Juego Simbólico, como Herramienta Didáctica en la Expresión Oral: Nivel Preescolar

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

- Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás.

Preescolar “Adela Mirón Pérez

**Clave:** JDN0739Y

**Municipio:** Teziutlán, Puebla

**Zona Escolar:** 07

**Fecha:** 3 Febrero 2015

**Tiempo:** 2 Horas

**Objetivo general:** Desarrollar mediante la educadora un mejor desenvolvimiento en cuanto a la expresión oral, con el juego de la lectura.

**TEMA:** Expresión oral mediante la lectura

**ACTIVIDAD:** La educadora tomará un cuento al azar de la biblioteca, saldrán al patio y formarán una rueda, cada uno de los niños pasará al frente a explicarlo de la forma que el pueda desarrollando su imaginación y expresión, posteriormente jugarán haciendo una representación de ese cuento con cada uno de los personajes.

Al finalizar la maestra lo leerá y entre todos comentarán el cuento haciendo un dibujo de cómo se imaginaron a los personajes.

**TIEMPO:** 45 min.

**EVALUACION:**

Dicha actividad fue evaluada mediante la participación individual de cada niño, al pasar a platicar el cuento que más le gusta al frente de sus compañeros.

**OBJETIVOS:** Desarrollar mediante la educadora un mejor desenvolvimiento en cuanto a la expresión oral, con el juego de “la lectura”.



**Preescolar: Adela Mirón Pérez  
C.C.T.**

Maestra: Juana Rosas Luna

Tema de la Sesión: interactuar y desenvolverse mediante la comunicación

Actividad: juego “La lectura”

**RÚBRICA**

**CATEGORÍA      4 Excelente      3 Bueno      2 Suficiente      1 Insuficiente**

<b>EXPRESIÓN</b>	Siempre se expresa claramente y sin pena.	Se expresa claramente	Se expresa con dificultad ante el grupo	No sabe expresarse claramente ante el grupo
<b>VOZ</b>	Siempre habla alto, lento y claro	Habla alto y claro	Habla muy rápido y algunas veces no se le entiende	Habla demasiado suave y entre dientes
<b>CALIDAD Y FLUIDEZ</b>	Expresa las ideas con claridad y fluidez todo el tiempo	Expresa sus ideas con claridad y fluidez casi todo el tiempo.	Se expresa con relativa claridad y poca fluidez	Muestra las ideas sin claridad y con continuos bloqueos y pautas
<b>VOLUMEN, ENTONACIÓN Y VELOCIDAD</b>	Utiliza volumen adecuado y su buena velocidad facilita la comprensión.	Utiliza volumen no adecuado, pero buena velocidad que permite la comprensión	Utiliza volumen bajo y su velocidad no es la adecuada para comprender.	Utiliza volumen bajo y su velocidad no es la adecuada para comprender.

#### **4.4 Descripción del sustento de evaluación**

Es muy importante no dejar pasar la forma en la que se pretende evaluar el funcionamiento de los distintos tipos de juegos simbólicos dentro del salón de clases del preescolar “Adela Mirón Pérez” ubicado en la unidad del FOVISSTE de Teziutlán. Para ello hay que dejar claro el concepto de evaluación ya que es una concepción muy amplia. Por lo tanto se dice que evaluar es un acto donde debe emitirse un juicio en torno a un conjunto de información y debe tomarse una decisión de acuerdo a los resultados que presente un alumno (Maccario 2008).

No hay que dejar pasar por alto que dentro del ámbito educativo, no solo se evalúan a los contenidos que son aplicados en el proceso de enseñanza, si no también son evaluados los docentes y alumnos, buscando obtener una mejor calidad de enseñanza y aprendizaje ya que de ser así, si es que existe una deficiencia con las evaluaciones se pretende mejorar la enseñanza.

Con esto es que se pretende evaluar el proceso mediante los juegos simbólicos que este caso serán Lobo estas ahí, la orquesta, la lectura y des trabalenguas, para poder determinar si la alternativa de solución se acepta o se rechaza.

Por otro lado la evaluación es un proceso que implica la recolección de información con una posterior interpretación en función del contraste con determinadas instancias de referencia o patrones de deseabilidad, para hacer posible la emisión de un juicio de valor que permita orientar la acción o la toma de decisiones.

Cabe mencionar que existen distintos tipos de evaluación que pueden ser aplicados en este proyecto de tesis, los cuales ayudarán a verificar las deficiencias y eficiencias que se obtuvieron en el proceso, así como los instrumentos que pueden ser utilizados para obtener la comprobación de resultados.

Dentro de los distintos tipos de evaluación que se mencionaron que existen se encuentran los siguientes:

- Según su finalidad y función: formativa y sumativa
- Según su extensión, evaluación global o parcial
- Agentes evaluadores: evaluación interna, heteroevaluación, coevaluación y evaluación externa.
- Evaluación, inicial, procesual y final.
- Según el criterio de evaluación. (Institución de Ciencias del Hombre, 2011).

De acuerdo a este caso, como la evaluación será dirigida hacia el alumno, para poder verificar que los distintos tipos de juegos simbólicos fueron aplicados de una manera correcta será utilizada la evaluación según los agentes evaluadores quienes se evaluarán de la manera siguiente: mediante la heteroevaluación, pues será el apoyo pedagógico en este caso quien evalué su proceso mediante la aplicación de los juegos simbólicos por parte de la educadora a los alumnos.

Es así como de acuerdo a los distintos tipos de evaluación , también se encuentran los tipos de evaluación que se llevan a cabo dentro del preescolar en el segundo año, las cuales ayudarán a demostrar el buen o mal funcionamiento de la aplicación de actividades que ayuden a que se obtenga una excelente expresión oral en los alumnos.

Algunos de los instrumentos de evaluación que existen de acuerdo al plan de estudios 2011 son los siguientes:

- Rúbrica
- Lista de cotejo
- Observación directa
- Producciones escritas o gráficas
- Registro anecdótico
- Registro o cuadros de actitudes de los estudiantes observados en actividades colectivas.
- Proyectos colectivos de búsqueda de información.
- Pruebas escritas u orales
- Portafolios de los trabajos.

Los instrumentos de evaluación son formatos de registro de información que poseen características propias, sirven para recoger la información que se requiere en función del aprendizaje que se pretende evaluar.

Por lo que los instrumentos de evaluación que son utilizados para medir los lineamientos serán la rúbrica y la lista de cotejo.

La rúbrica es un instrumento de evaluación que ayuda a evaluar las planeaciones, definiéndose como un instrumento de evaluación basado en una escala cuantitativa o cualitativa asociada a 4 criterios que ayudan a obtener un resultado favorable. La rúbrica contiene distintas características como lo son: distintas etapas del aprendizaje del alumno, criterios dados por el profesor, así como facilita el proceso de evaluación para el docente.

Mientras que la lista de cotejo, es un instrumento de evaluación el cual es utilizado para medir los datos de una manera cualitativa, la rúbrica mide datos cuantitativos.

Dentro de este proyecto se aplica una lista de cotejo y posteriormente una rúbrica y así sucesivamente de manera aleatoria terminando con el instrumento cualitativo. Como último punto para que la hipótesis sea aceptada los datos tendrán que arrojar un porcentaje del 70%.

# **RESULTADOS**

**Preescolar: Adela Mirón Pérez**

**Maestra: Juana Rosas Luna**

**RÚBRICA**

**CATEGORÍA**

**4 Excelente**

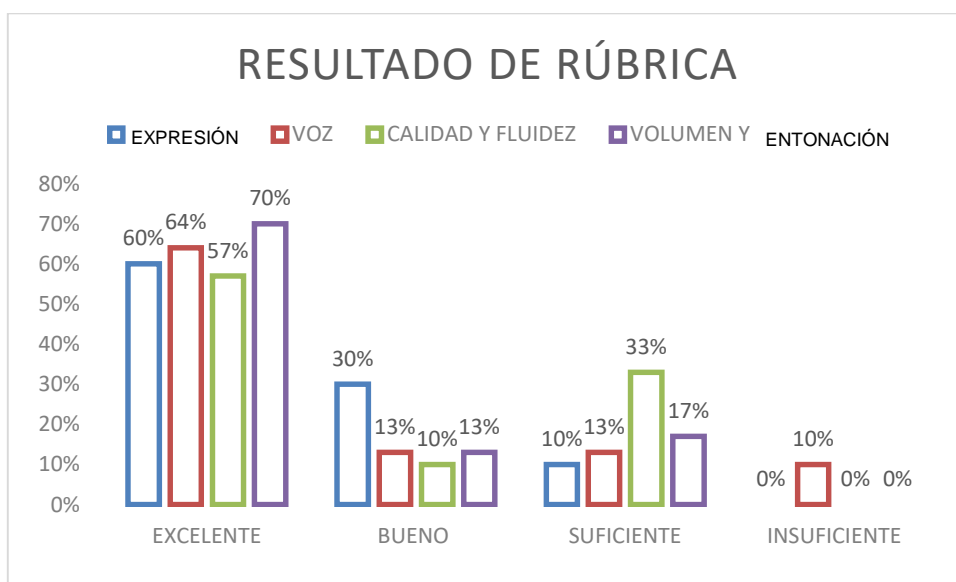
**3 Bueno**

**2 Suficiente**

**1 Insuficiente**

CATEGORÍA	4 Excelente	3 Bueno	2 Suficiente	1 Insuficiente
<b>EXPRESIÓN</b>	Siempre se expresa claramente y sin pena.	Se expresa claramente	Se expresa con dificultad ante el grupo	No sabe expresarse claramente ante el grupo
<b>VOZ</b>	Siempre habla alto, lento y claro	Habla alto y claro	Habla muy rápido y algunas veces no se le entiende	Habla demasiado suave y entre dientes
<b>CALIDAD Y FLUIDEZ</b>	Expresa las ideas con claridad y fluidez todo el tiempo	Expresa sus ideas con claridad y fluidez casi todo el tiempo.	Se expresa con relativa claridad y poca fluidez	Muestra las ideas sin claridad y continuos bloqueos y pautas
<b>VOLUMEN, ENTONACIÓN Y VELOCIDAD</b>	Utiliza volumen adecuado y su buena velocidad facilita la comprensión.	Utiliza volumen no adecuado, pero buena velocidad que permite la comprensión	Utiliza volumen bajo y su velocidad no es la adecuada para comprender.	Utiliza volumen bajo y su velocidad no es la adecuada para comprender.

	EXCELENTE	BUENO	SUFICIENTE	INSUFICIENTE
EXPRESIÓN	60%	30%	10%	0%
VOZ	64%	13%	13%	10%
CALIDAD Y FLUIDEZ	57%	10%	33%	0%
VOLUMEN Y ENTONACIÓN	70%	13%	17%	0%



Los resultados obtenidos dentro del instrumento de evaluación fueron favorables, pues el 70% de los alumnos obtuvieron una excelente expresión oral, el 30% obtuvo una buena expresión, mientras que solamente el 10% mostro una suficiente expresión a la hora de participar.



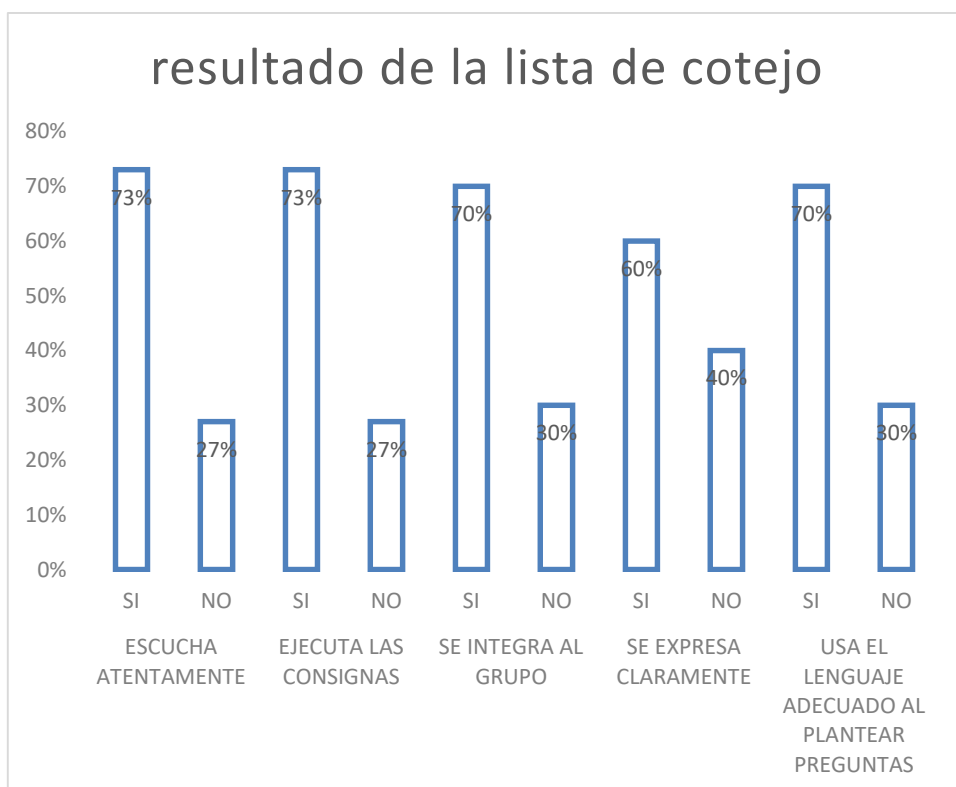
Preescolar: Adela Mirón Pérez

Maestra: Juana Rosas Luna

LISTA DE COTEJO

ALUMNOS	ESCUCHA ATENTAMENTE		AJECUTA LAS CONSIGNAS		SE INTEGRA AL GRUPO		SE EXPRESA CLARAMENTE		USA EL LENGUAJE ADECUADO AL PLANTEAR PREGUNTAS	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	X		X		X		X		X	
	X		X		X		X		X	
		X		X		X		X		X
	X		X		X		X		X	
	X			X		X		X		X
		X	X		X			X	X	
		X		X		X		X		X
	X		X		X		X		X	
	X			X		X		X		X
		X		X		X		X		X
	X		X		X		X		X	
	X		X		X		X		X	
		X		X		X		X		X
	X		X		X		X		X	
		X		X		X		X		X
	X		X		X		X		X	
	X		X		X		X		X	
	X		X		X		X		X	
		X		X		X		X		X
		X		X		X		X		X
	X		X		X		X		X	
	X		X		X		X		X	
	X		X		X		X		X	
	X		X		X		X		X	
	X		X		X		X		X	

	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	22	8	22	8	21	9	18	12	21	9
TOTAL	73%	27%	73%	27%	70%	30%	60%	40%	70%	30%



Los resultados obtenidos en cuanto a los instrumentos aplicados arrojo que un 73 % escuchó atentamente las instrucciones que se le dieron, mientras que un 27% no lo hizo, un 73% ejecuto las consignas que se le brindaron a la hora de trabajar mientras que un 27% no lo hizo de la manera adecuada, un 70 % supo integrarse al grupo y con sus compañeros, pero el 30% no lo hizo, un 60% se expreso bien ante sus compañeros, pero el 40% no lo hizo de esa manera y un 70% uso el lenguaje adecuado a la hora de explicar sus ideas.

**Preescolar:** Adela Mirón Pérez

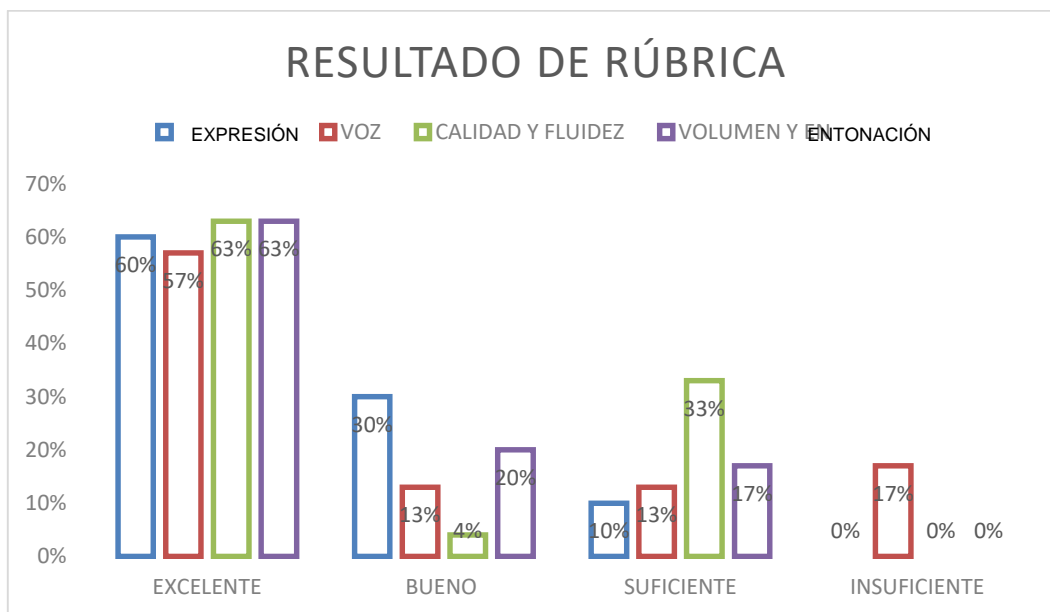
**Maestra:** Juana Rosas Luna

**RÚBRICA**

**CATEGORÍA      4 Excelente      3 Bueno      2 Suficiente      1 Insuficiente**

<b>EXPRESIÓN</b>	Siempre se expresa claramente y sin pena.	Se expresa claramente	Se expresa con dificultad ante el grupo	No sabe expresarse claramente ante el grupo
<b>VOZ</b>	Siempre habla alto, lento y claro	Habla alto y claro	Habla muy rápido y algunas veces no se le entiende	Habla demasiado suave
<b>CALIDAD Y FLUIDEZ</b>	Expresa las ideas con claridad y fluidez todo el tiempo	Expresa sus ideas con claridad y fluidez casi todo el tiempo.	Se expresa con relativa claridad y poca fluidez	Muestra las ideas sin claridad y con continuos bloqueos y pautas
<b>VOLUMEN, ENTONACIÓN Y VELOCIDAD</b>	Utiliza volumen adecuado y su buena velocidad facilita la comprensión.	Utiliza volumen no adecuado, pero buena velocidad que permite la comprensión	Utiliza volumen bajo y su velocidad no es la adecuada para comprender.	Utiliza volumen bajo y su velocidad no es la adecuada para comprender.

	EXCELENTE	BUENO	SUFICIENTE	INSUFICIENTE
EXPRESIÓN	60%	30%	10%	0%
VOZ	57%	13%	13%	17%
CALIDAD Y FLUIDEZ	63%	4%	33%	0%
VOLUMEN Y ENTONACIÓN	63%	20%	17%	0%



Los resultados obtenidos en cuanto a la aplicación los instrumentos fue muy favorable pues un 60% de los alumnos obtuvieron una excelente expresión a la hora de participar en sus actividades, mientras que un 30% tuvo una buena entonación de voz a la hora de hablar, un 10% tuvo una insuficiente fluidez y un 0% fue insuficiente a la hora de su entonación.

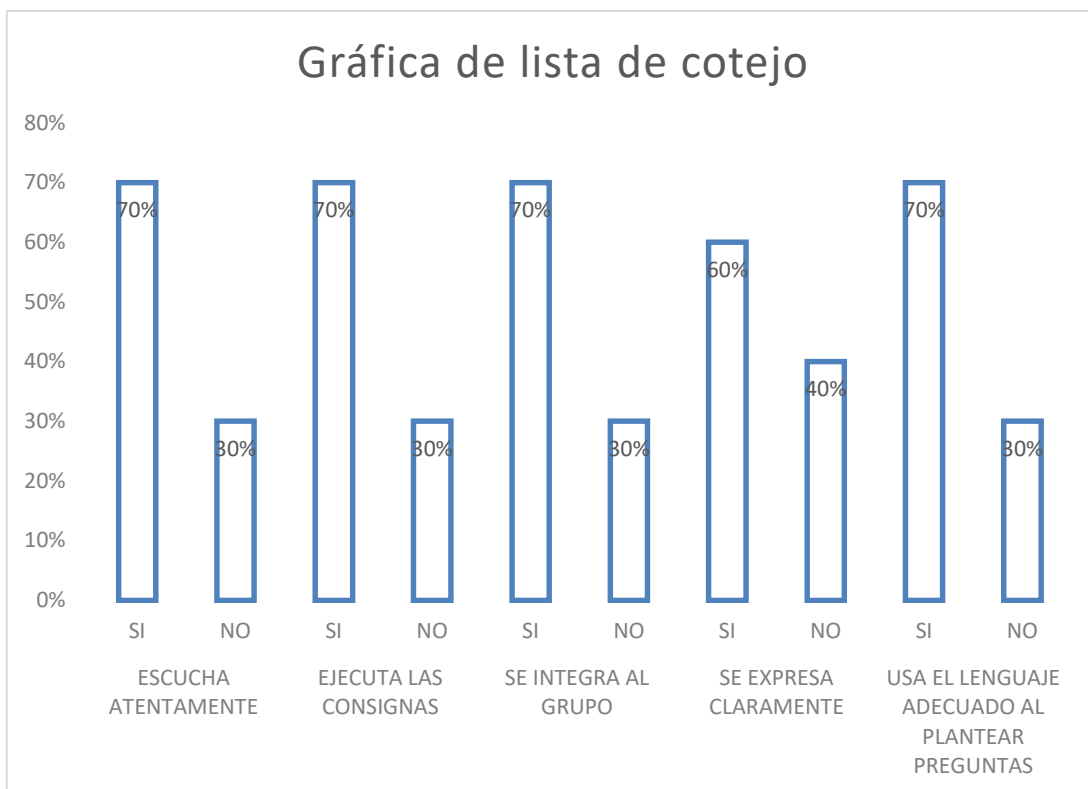
Preescolar: Adela Mirón Pérez

Maestra: Juana Rosas Luna

LISTA DE COTEJO

ALUMNOS	ESCUCHA ATENTAMENTE		AJECUTA LAS CONSIGNAS		SE INTEGRA AL GRUPO		SE EXPRESA CLARAMENTE		USA EL LENGUAJE ADECUADO AL PLANTEAR PREGUNTAS	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	X		X		X		X		X	
	X		X		X		X		X	
		X		X		X		X		X
	X		X		X		X		X	
	X			X		X		X		X
		X	X		X			X	X	
		X		X		X		X		X
	X		X		X		X		X	
	X		X		X		X		X	
	X		X		X		X		X	
		X		X		X		X		X
	X		X		X		X		X	
		X		X		X		X		X
	X		X		X		X		X	
	X		X		X		X		X	
	X		X		X		X		X	
		X		X		X		X		X
		X		X		X		X		X
	X		X		X		X		X	
	X		X		X		X		X	
	X		X		X		X		X	
	X		X		X		X		X	
	X		X		X		X		X	
	X		X		X		X		X	

TOTAL	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	21	9	21	9	21	9	18	12	21	9
	70%	30%	70%	30%	70%	30%	60%	40%	70%	30%



Los resultados obtenidos en los instrumentos aplicados a los alumnos fueron muy favorables, pues un 70% escuchó atentamente las instrucciones que le fueron dadas por la educadora, mientras que un 30% no lo hizo correctamente, un 70% ejecutó las consignas que se le fueron planteadas, y un 30% no lo hizo adecuadamente, un 70% se integró al grupo a la hora de trabajar, un 60% se expresó ante el grupo y maestro de una manera clara y un 40% no lo uso, un 70% uso el lenguaje adecuado al expresarse y un 30% no uso el lenguaje apropiado.

**Preescolar:** Adela Mirón Pérez

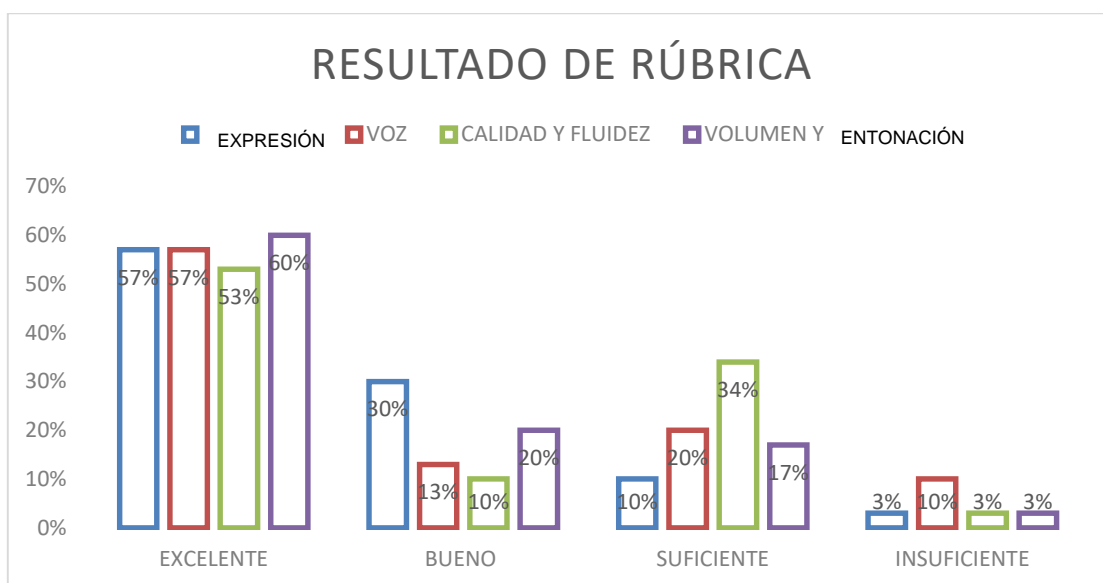
**Maestra:** Juana Rosas Luna

**RÚBRICA**

**CATEGORÍA      4 Excelente      3 Bueno      2 Suficiente      1 Insuficiente**

<b>EXPRESIÓN</b>	Siempre se expresa claramente y sin pena.	Se expresa claramente	Se expresa con dificultad ante el grupo	No sabe expresarse claramente ante el grupo
<b>VOZ</b>	Siempre habla alto, lento y claro	Habla alto y claro	Habla muy rápido y algunas veces no se le entiende	Habla demasiado suave
<b>CALIDAD Y FLUIDEZ</b>	Expresa las ideas con claridad y fluidez todo el tiempo	Expresa sus ideas con claridad y fluidez casi todo el tiempo.	Se expresa con relativa claridad y poca fluidez	Muestra las idea sin claridad y con continuos bloqueos y pautas
<b>VOLUMEN, ENTONACIÓN Y VELOCIDAD</b>	Utiliza volumen adecuado y su buena velocidad facilita la comprensión.	Utiliza volumen no adecuado, pero buena velocidad que permite la comprensión	Utiliza volumen bajo y su velocidad no es la adecuada para comprender.	Utiliza volumen bajo y su velocidad no es la adecuada para comprender.

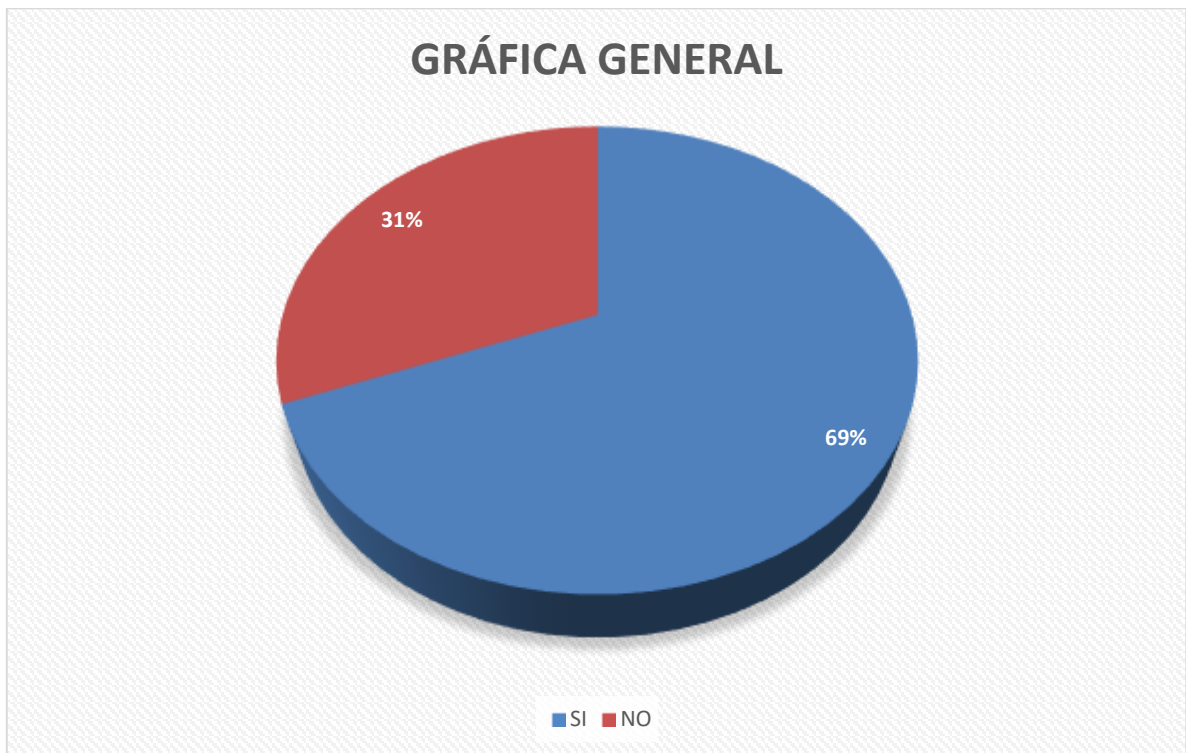
	EXCELENTE	BUENO	SUFICIENTE	INSUFICIENTE
EXPRESIÓN	57%	30%	10%	3%
VOZ	57%	13%	20%	10%
CALIDAD Y FLUIDEZ	53%	10%	34%	3%
VOLUMEN Y ENTONACIÓN	60%	20%	17%	3%



Los resultados obtenidos en los instrumentos aplicados fueron favorables, pues arrojó que un 60% obtuvo una excelente expresión oral, un 20% tuvo una buena voz a la hora de plantear sus ideas, un 17% tuvo una suficiente calidad y fluidez a la hora de participar y solamente un 3 % fue insuficiente a la hora de entonar su voz al participar.



## GRÁFICA GENERAL DE LISTA DE COTEJO



De acuerdo a los resultados obtenidos en los instrumentos de evaluación, en este caso las lista de cotejo. Se obtuvo el resultado siguiente, el 31 % de los alumnos no obtuvieron un excelente resultado en cuanto a los criterios evaluados, mientras que el 69% si.

## GRÁFICA GENERAL DE RÚBRICA



De acuerdo a los resultados obtenidos en la gráfica general de los instrumentos aplicados para la evaluación, en este caso las rúbricas se obtuvieron los siguientes resultados: En el primer criterio evaluado como excelente se obtuvo un 60%, en el segundo criterio evaluado como suficiente se obtuvo un 19%, demostrando que fue factible el instrumento, en el tercer criterio evaluado como bueno se obtuvo un 17% mientras que el criterio evaluado como insuficiente solo se obtuvo un 4% .

## CONCLUSIÓN

La expresión oral dentro del salón de clases en su momento se presentó como un problema de manera grupal en los alumnos del segundo grado, esta situación tenía que ser atendida de manera inmediata, por tal motivo se presentaron ciertos juegos simbólicos que ayudaran a erradicar la problemática existente, lo que a su vez en la aplicación de esta alternativa de solución arrojó los siguientes resultados de una manera favorable en la evaluación de los resultados.

Por tal motivo se puede decir que la alternativa de solución fue buena, ya que despertó el interés de los niños y los hizo expresarse cada vez que trabajaban dentro y fuera del aula.

Obteniendo en las rúbricas un porcentaje del 63% en cuanto a los alumnos que obtuvieron una excelente expresión oral, el 30% mantuvo una buena voz a la hora de participar, un 33% tuvo una regular fluidez al hablar y un 17 % no obtuvo la suficiente entonación al participar.

Los resultados obtenidos en cuanto a los instrumentos aplicados en las listas de cotejo arrojó que un 73 % escuchó atentamente las instrucciones que se le dieron, un 73% ejecutó las consignas que se le brindaron a la hora de trabajar, un 70 % supo integrarse al grupo y con sus compañeros, 60% se expreso bien ante sus compañeros y un 70% uso el lenguaje adecuado a la hora de explicar sus ideas.

En las siguientes rúbricas y listas de cotejo también se obtuvieron resultados muy favorables dando paso a que los instrumentos fueron favorables para mejorar la expresión oral en los alumnos del preescolar.

Los resultados obtenidos en los instrumentos aplicados fueron favorables, pues arrojó que un 60% obtuvo una excelente expresión oral, un 30% tuvo una buena voz a la hora de plantear sus ideas, un 34% tuvo una suficiente calidad y fluidez a la hora de participar y solamente un 10 % fue insuficiente a la hora de entonar su voz al participar.

## IMPLICACIÓN

El término de la palabra implicación es un término con varios usos, de acuerdo a las definiciones indicadas, puede tratarse de la consecuencia o secuela de algo, de una contradicción entre términos o de una incompatibilidad moral o legal para tomar una decisión justa.

Lo favorable de este proyecto de investigación es que es un proyecto viable y por ende fácil de llevar a la práctica, por lo que esta investigación fue llevada a cabo dentro del preescolar “Adela Mirón Pérez” ubicado en la unidad del FOVISSTE, la cual se encuentra a cargo de la Mtra. María de los Ángeles Rodríguez, quien muy amablemente dio el permiso para poder entrar a las instalaciones y de una manera favorable llevar a cabo la propuesta pedagógica en cuanto a la problemática que se observó en el salón de clases, siendo la falta de expresión oral en los alumnos del segundo grado.

Dentro de la institución el ambiente de trabajo fue muy agradable y satisfactorio, se pudo observar que la comunicación de los docentes es muy buena y se relacionan a la hora de trabajar pues demostraron mucho apoyo lo cual me dio cierta confianza para poder trabajar en ese ambiente.

En cuanto a la presentación frente al grupo, los niños se han portado de una manera muy cariñosa y accesible para poder aplicar los instrumentos necesarios para poder identificar el problema, así como los que ayuden a mejorar la expresión oral dentro del salón de clases.

Posteriormente la educadora responsable del salón de segundo grado que se encuentra a cargo de 30 niños, se ha portado de una manera muy amable, brindando toda la ayuda necesaria y ofreciendo esa confianza para poder aplicar los instrumentos de una manera favorable.

Los juegos aplicados a los alumnos del segundo grado fueron cinco, en 5 sesiones de 2 horas cada una, dando un total de 10 horas durante una semana. La única situación que afectó para que se pudiera aplicar correctamente desde un principio fue que no todos los niños asistían a clases, en algunas ocasiones debido al clima o llegaban tarde a la escuela, pero de ahí en adelante todos los niños estuvieron en la mejor disposición para realizar las actividades satisfactoriamente.

**ANEXOS**

(ANEXO 1)





- **Clave:** 21DJN0739Y
- **Preescolar** Adela Mirón Pérez
- **Turno:** Matutino
- **Pública**
- **Teléfonos:** 123131201
- **Correo electrónico:** adelamironperez21djn0739 y@hotmail.com
- **Representante:** María De Los Ángeles Hernández Rodríguez

**(ANEXO 2)**





Mapa

Satélite

- **Calle:** Tlapacoyan
- **Municipio:** Teziutlán
- **Localidad:** Teziutlán
- **Entidad:** Puebla

Número de alumnos: 141

Total de personal: 10

Grupos: 5

# APÉNDICES

## APÉNDICE “A”

### OBSERVACIONES

Fecha: 02 de Septiembre de 2014

Nombre: Tania Eloísa Salinas Paul

Hora entrada: 9:30 a.m.

Hora salida: 12:30 p.m.

**Objetivo:** Conocer a los docentes y alumnos que integran al grupo, para poder determinar alguna problemática existente mediante este instrumento.

La entrada a la escuela es a las 9:30 a.m. posteriormente entran todos al salón y después de hacer un canto de bienvenida se comienza a trabajar con la actividad del día, los 30 niños comenzaron a trabajar de acuerdo a las indicaciones que la educadora Juana Rojas les dio, todos los niños se pusieron a trabajar pues les dan un tiempo determinado para poder pasar a otra actividad.

Los alumnos trabajan muy despacio, pues con cualquier cosa se distraen y no se apuran a realizar sus diferentes actividades que se les han indicado y la maestra es quien tiene que estarlos apurando a trabajar y ayudarles a explicar para que se apresuren.

Al terminar la actividad, los alumnos salen al desayunador y después de 30 min. Regresan a sus actividades, pero ya con un tema diferente, la educadora pide que tomen una tabla y vayan por su plastilina, al tener todo listo realizan los números y las letras con la plastilina.

Después de realizar las actividades del día, la clase termina a las 12:30 p.m. y los alumnos recogen sus cosas, llevan su cuaderno de tareas y la educadora los entrega con sus mamás dando indicaciones de sus hijos.

## OBSERVACIONES

Fecha: 03 de Septiembre de 2014

Nombre: Tania Eloísa Salinas Paul

Hora entrada: 9:30 a.m.

Hora salida: 12:30 p.m.

**Objetivo:** Conocer a los docentes y alumnos que integran al grupo, para poder determinar alguna problemática existente mediante este instrumento

Este día la educadora pregunta a los niños como les fue el día anterior y que hicieron, les pregunta la fecha y el día. Posteriormente hacen una canción de bienvenida, al terminar la educadora da indicaciones de ir por su cuaderno para seguir repasando números y letras, les pone una actividad en el pizarrón y ellos lo repiten y lo copian en su cuaderno con lápiz.

Al terminar esa actividad los niños salen nuevamente al desayunador y al regresar la educadora los sienta en el suelo con sus tapetes y les lee un cuento de animales de la selva. Al terminar de leer se les interroga a los niños sobre el cuento pero los niños no son participativos y la maestra les tiene que dar estrellitas para que se animen a hacerlo pero aun así no responden.

A 20 min de terminar las clases la educadora les pide el cuaderno a los alumnos para ponerles su tarea, les pide guarden sus cosas y se sienten en su lugar para poder cantar la canción de despedida. Al llegar las mamás los entrega con las respectivas indicaciones para el siguiente día.

## OBSERVACIONES

Fecha: 04 de Septiembre de 2014

Nombre: Tania Eloísa Salinas Paul

Hora entrada: 8:25 a.m.

Hora salida: 12:30 p.m.

**Objetivo:** Conocer a los docentes y alumnos que integran al grupo, para poder determinar alguna problemática existente mediante este instrumento

En este nuevo día de clases, los alumnos llegaron e hicieron una canción de bienvenida, al terminar la educadora revisó las tareas correspondientes y enseguida ordenó a los alumnos sacar sus juegos geométricos para hablar sobre las figuras geométricas.

La educadora dibujó las figuras en el pizarrón y los alumnos tenían que adivinar el nombre y el número de lados que tenían las figuras, al terminar llegó la hora de ir al desayunador, al llegar de nuevo al salón los alumnos salieron con la maestra de educación física e hicieron distintas actividades con ella.

Al terminar su clase de educación física los alumnos regresaron al salón y junto con la educadora realizaron una lista en el pizarrón de todas las cosas que habían hecho en su día de escuela, y después de hacerlo en una hoja blanca lo dibujaron y pintaron.

Al terminar su actividad, llegó la hora de salida y la educadora como todos los días puso las tareas correspondientes y ordenó guardar sus cosas a los alumnos. Llegando las mamás entregó a los niños y les pidió recortes para poder trabajar al día siguiente con ellos.

## APÉNDICE “B”



**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**



**UNIDAD - 212**

**CUESTIONARIO**

El objetivo de este instrumento es detectar ideas y necesidades, así como orientar y determinar en este caso los resultados que este arroje de acuerdo a lo respondido por el docente.

1.- ¿Defina que es enseñanza?

2.- ¿Cómo concibe el término de competencia comunicativa?

3.- ¿Considera importante el juego en el nivel preescolar?

4.- ¿Se le dificulta trabajar con el juego dentro de su proceso de enseñanza en el aula?

5.- ¿Como define al aprendizaje en nivel preescolar?

6.- ¿Conoce el término didáctica y lo emplea en el aula?

## BIBLIOGRAFÍA

- Alvares, C. A. (2011). *Metodología de la Investigación Cualitativa y Cuantitativa*. México.
- Arias. (2014). *Proyecto de investigación*. México: episteme.
- Arias, Y. A. (2011 ). *Evaluación del docente como factor de desarrollo profesional de una pedagogía*. Colombia: maestría en educación.
- Banda, E. M. (15 de noviembre de 2008). *Uso del juego como estrategia educativa*.
- Bernal. (1990). Estrategias metodológicas. 1.
- Bernal, D. D. (2008). Pedagogía y arte. México: Hospital pediátrico universitario "William Soler".
- Bodroba, e. (9 julio 2013). *Herramientas de la mente: el aprendizaje en la infancia desde la perspectiva de Vigotsky*. México: libros, Psicología.
- Bunge. (2005). *La observación*. México.
- Chacón, P. (2002). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje*. Caracas: departamento de educación especial.
- Confort, m. (2013). *El lenguaje oral, en el preescolar*. México: CEPE. CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR Y ESPECIAL.
- Escalona. (2001). *Fuentes de información*. México.
- F., A. (2006). *Marco metodológico definición*. Caracas: Proyecto de investigación: introducción a la metodología científica (5° ed.).
- Figaldo, A. (2007). Qué es innovación educativa. 1.
- García, m. a. (1974). *EL JUEGO SIMBÓLICO, AGENTE DE SOCIALIZACIÓN EN la educación infantil*. México.
- Gomez, A. i. (1989). *La expresión oral, su objetivo e importancia*. México.
- Herrera, L. M. (julio 2009). Estrategias didácticas para la comprensión del concepto de variable en la resolución de problemas. México: SEP.
- M, T. T. (1997). Muestra y población. México.
- Meece, J. (2000). *Teoría del desarrollo cognoscitivo de Piaget*. México: compendio para educadores SEP.
- MONTROYA, D. R. (2009 ). *Opinión en acción*.blogspot.com. Obtenido de <http://Opinión en acción.blogspot.com>
- Piaget. (15 de noviembre de 1952). *El niño: consideraciones psicológicas y pedagógicas*.



- Rios, M. M. (2011). *Cuadernos de educación y desarrollo*. México: vol. 3 .
- SAMPIERI, R. H. (2010). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN* (Vol. QUINTA EDICION). MÉXICO: INTERAMERICANA EDITORES S.A. DE C.V.
- Slavin, R. (1977). *Aprendizaje cooperativo: teoría, investigación y práctica*. Indiana: Phillis McManus.
- Teddlie, T. y. (26 de noviembre de 2011). Obtenido de <http://es.slideshare.net/mirsaid/enfoque-mixto-10341307>
- Vigotsky. (1978). *La teoría de Vigotsky. El niño: consideraciones pedagógicas y psicológicas*, 1.
- Vigotsky. (12 de noviembre de 2012). *Teoría de los juegos: Piaget, Vigotsky y Groos*.
- Woodward. (2002). *Planificación de clases*. México: derechos reservados.
- Escalona. (2001). *Fuentes de información*. México.
- Bernal, D. D. (2008). *Pedagogía y arte*. México: Hospital pediátrico universitario "William Soler".
- García, m. a. (1974). *EL JUEGO SIMBÓLICO, AGENTE DE SOCIALIZACIÓN*



