



**GOBIERNO DEL ESTADO DE HIDALGO
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA DE HIDALGO
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL HIDALGO**



“EL JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE”

TESINA MODALIDAD ENSAYO

ABIGAIL ORTEGA SOTO

IXMIQUILPAN, HGO.

OCTUBRE 2020



**GOBIERNO DEL ESTADO DE HIDALGO
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA DE HIDALGO
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL HIDALGO**



**“EL JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA DE
APRENDIZAJE”**

TESINA MODALIDAD ENSAYO

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN INTERVENCIÓN EDUCATIVA

PRESENTA :

ABIGAIL ORTEGA SOTO

IXMIQUILPAN, HGO.

OCTUBRE 2020



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA DE HIDALGO
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR
DIRECCIÓN GENERAL DE FORMACIÓN Y SUPERACIÓN DOCENTE
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL-HIDALGO

UPN/DT/Of. No. 899/2020-II

DICTAMEN DE TRABAJO

Pachuca de Soto, Hgo., 07 de septiembre de 2020.


C. ABIGAIL ORTEGA SOTO

P R E S E N T E.

En mi calidad de Presidenta de la Comisión de Titulación de esta Unidad, me permito informarle que, como resultado del análisis realizado a la Tesina Modalidad Ensayo, Intitulada: *“EL JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE”*, presentado por su tutora *MTRA. LAURA LETICIA TORRES MORALES*, ha sido **DICTAMINADO** para obtener el título de Licenciada en Intervención Educativa, al haber reunido los requisitos académicos establecidos al respecto por la institución.

Con base en lo anterior, tengo a bien informarle que puede ser presentado ante el H. Jurado que se le designará al solicitar su examen profesional.

ATENTAMENTE
“EDUCAR PARA TRANSFORMAR”


DRA. MARISOL VITE VARGAS
PRESIDENTE
H. COMISIÓN DE TITULACIÓN


UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
HIDALGO

C.c.p.- Depto. de Titulación.- Universidad Pedagógica Nacional-Hidalgo.

Documento válido por 60 días a partir de la fecha de expedición.

MVV/SCA/fahm

AGRADECIMIENTOS

A la persona que sostiene todo mi ser, a la que es parte de mi vida la cual me ayuda a tomar decisiones, me guía, me conduce, me da fortaleza, después de una caída me levanta y siempre está a mi lado para superar los obstáculos con alegría pensando en que esto, me ayuda a construir mi futuro a ti mi Dios gracias.

A mis padres Hugo Ortega Vizuet y Maribel Soto Camargo que se esforzaron por darme lo mejor, a ellos que siempre creyeron en mí, me enseñaron a ser una mujer de bien que a pesar de su juventud me guiaron y cuidaron para nunca dejarme caer los quiero mucho.

A mi hijo Fernando y a mi hermano menor Hugo gracias por ser parte de mi vida porque al verlos me dan ganas de seguir luchando contra las adversidades son la razón de mi ser los quiero mucho.

Por seguir mis pasos, por estar en los buenos y malos momentos por apoyarme en las decisiones que tomo, por su apoyo cada vez que estoy por desistir gracias Arturo te quiero mucho.

Mtra. Laura Leticia Torres Morales gracias por brindarme sus conocimientos, guiarme en el proceso de la licenciatura y en el proceso de titulación. Por su amabilidad y confianza por estar cuando más lo necesitaba gracias.

A mi tía Alicia B. Ortega Vizuet y Benigno Salinas Iglesias por sus sabios consejos, por su apoyo moral y laboral, por tener siempre un consejo de soporte, por pensar siempre en mí gracias los quiero mucho.

Alan y Nazaret gracias por estar conmigo en este camino de la vida por ser parte de mi vida, por crecer juntos y guardar esos bonitos momentos, los quiero mucho hermanos.

INDICE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I: PRÁCTICAS PROFESIONALES: UNA EXPERIENCIA INOLVIDABLE

1.1	Aspecto institucional	8
1.1.1	Prácticas profesionales en la UPN	11
1.1.2	El servicio Social	14
1.2	Características de los niños	16
1.3	Objetivo general	20
1.3.1	Objetivos específicos	21
1.4	Justificación	21

CAPÍTULO II: EL JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE

2.1	¿Qué es jugar?	25
2.2	El juego didáctico	26
2.2.1	¿Qué objetivos persigue el juego didáctico?	29
2.2.1.2	Características del juego didáctico	31
2.2.1.3	Pasos para elaborar un juego didáctico	31
2.2.1.4	Reglas de los juegos	32
2.2.1.5	¿Qué debe hacer el docente antes de utilizar un juego didáctico?	36
2.2.1.6	Materiales que se pueden usar	37

CAPÍTULO III: EL JUEGO EN EL PREESCOLAR: UN MEDIO PARA APRENDER

3.1	Componente curricular	38
3.1.2	Propósitos generales	39
3.1.3	Adecuar la currícula al desarrollo del niño	39
3.1.4	Los campos formativos y las inteligencias múltiples	42
3.1.5	El preescolar un medio para aprender	43
3.1.6	El proceso de la evaluación	45
3.1.7	La función de los padres de familia	46
3.2	Diseño de actividades	48
3.2.1	Cronograma de actividades.	50

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

INTRODUCCIÓN

Este documento presenta el trabajo realizado en la Universidad Pedagógica Nacional con sede en Ixmiquilpan., Hgo, durante las prácticas profesionales, las cuales se llevaron a cabo en la misma institución a demanda de los educadores que estudiaban en esta casa de estudios, con la finalidad de apoyarlos y de que sus hijos aprovecharan su tiempo, mientras sus mamás estudiaban. Las edades de los niños oscilan de los cuatro a seis años de edad.

Para mantener a los niños realizando actividades se utilizaba el juego ya que este es una actividad que todos los niños realizan y utilizan para distraerse, divertirse, en el cual el niño disfruta su participación y este puede ser utilizado como herramienta para el aprendizaje ya que se pueden utilizar reglas, desarrollar su imaginación, estar alegres, reducir la ansiedad, el estrés y sobre todo se puede adecuar para lograr aprendizajes.

Es un trabajo de carácter único dentro de la sede de UPN Ixmiquilpan que busca mejorar la estancia y demanda de los estudiantes-docentes dentro de la institución, por lo que se reconoce las necesidades que tienen para poder en algunos casos asistir a formarse y/o capacitarse porque no tienen con quien dejar a sus hijos; también es necesario resaltar que se aprovechan las competencias de los estudiantes egresados de la Licenciatura en Intervención Educativa, en este caso de educación inicial; con la finalidad de beneficiar a la UPN con base a las necesidades institucionales.

El desarrollo del presente ensayo, de acuerdo a María Luz Anguiano López Paliza lo define como los destinados a persuadir o convencer a la audiencia de la veracidad de este trabajo; por lo que el propósito es insistir bajo supuestos teóricos prácticos que el juego como estrategia para el aprendizaje; por lo que para su análisis se organizó en tres capítulos.

El capítulo primero hace referencia a “Prácticas profesionales: un espacio para intervenir”, ya que fue donde se llevó a cabo esta propuesta el cual se desarrolló en el contexto de la Universidad Pedagógica Nacional de la sede de Ixmiquilpan, Hgo., con la finalidad de apoyar a los docentes estudiantes que asistían los días sábados a la universidad y aprovechar este espacio con los niños para crear ambientes para *jugar y además aprender*.

En el segundo capítulo “El juego didáctico como estrategia de aprendizaje” da a conocer la importancia del juego en los niños, él cual debe promoverse desde la primera infancia, dado que este es el recurso para teóricamente entender cómo ayuda a los pequeños cuando se promueven acciones en favor a su aprendizaje.

En el tercer capítulo se hace hincapié en la importancia del “juego en el preescolar: un medio para aprender” que da muestra de las implicaciones que tiene el juego en el ámbito del aprendizaje, como un recurso tangible para enseñar a los niños en edad preescolar y el apoyo que debe recibir el niño, como un elemento fundamental para que el aprendizaje sea lúdico, divertido, continuo, permanente y duradero; y, sobre todo, no solo sea una función exclusiva del interventor, sino de los demás agentes educativos: padres y docentes.

Para finalizar el ensayo se anexan las planeaciones de las estrategias que se llevaron a cabo con los niños, a partir de sus necesidades y de sus procesos de desarrollo; respetando sobre todo las numerosas variaciones en cuanto a su estilo de aprendizaje, con el propósito de lograr aprendizajes significativos.

Durante el ensayo se presentan los resultados obtenidos, como una evidencia, donde se da cuenta de la participación de los diferentes agentes educativos: directora de la UPN, Coordinadora de prácticas profesionales, padres de familia (estudiantes de UPN), los niños; así como las compañeras con las que se llevaron a cabo las estrategias.

CAPÍTULO I:

PRÁCTICAS PROFESIONALES: UNA EXPERIENCIA INOLVIDABLE

1.1 Aspecto institucional

La Universidad Pedagógica Nacional con sede en Ixmiquilpan, Hgo, se encuentra localizada en la comunidad de Taxadhó; cuenta con 1417 habitantes, se encuentra a 1798 metros sobre el nivel del mar; Su clima es semi-seco templado con lluvias en verano, con una temperatura promedio anual de 30.5° C, una mínima promedio de 14.5° C y una máxima promedio de 35.4° C. A una altitud media de 1,798 sobre el nivel del mar, cuenta con una población total de 1,417 habitantes según registros del Instituto Nacional de Estadística y Geografía e Informática Instituto Nacional de Estadística y Geografía, de los cuales 733 son mujeres y 684 hombres (INEGI, 2010).

La Universidad Pedagógica Nacional esta es una institución que imparte la licenciatura en educación plan 94, LEPEyMI, esta última se aborda los días sábados y la Licenciatura en Intervención Educativa (2002), escolarizada de lunes a viernes; cuenta con el posgrado de la maestría en: Educación campo, práctica educativa, asisten los días lunes, miércoles y viernes, las clases se imparten en horario vespertino.

La UPN-H, sede Ixmiquilpan tiene como finalidad prestar, desarrollar y orientar los servicios de tipo superior, en caminados a la formación de profesionales de la educación de acuerdo con las necesidades educativas de la nación mexicana.

Actualmente la UPN tiene como principal compromiso la vinculación con el sistema educativo nacional a partir de las necesidades educativas del país, contribuir al mejoramiento de la calidad de la educación principalmente en el nivel básico (Arrecillas,2002,p.93) ser una institución de formación y actualización docente y conformarse en un centro fundamental de la investigación educativa.

La labor educativa se dirige hacia campos problemáticos que delimitan la realidad educativa y la competencia institucional, ya que comprenden la interacción entre sujetos, ámbitos y procesos que hacen posible la imitación en áreas de estudio e investigación.

Su función sustantiva es la docencia, investigación y difusión de la cultura y extensión Universitaria; tienen como propósito fundamental generar y difundir el conocimiento y la cultura educativa, así como la innovación científica y tecnológica, que permite el desarrollo de estrategias y prácticas tendientes a construir una sociedad que atiende las necesidades educativas.

Entre las funciones que realiza atiende a estudiantes egresados de bachillerato en la Licenciatura en Intervención Educativa (LIE), esta carrera propone fortalecer y enriquecer la vida planteada por la Dirección de unidades UPN, propone fortalecer y enriquecer lo académico de la institución, enfatizando la pertinencia y eficacia con un compromiso social, a través del diseño de esta licenciatura.

De la misma forma atiende a estudiantes-docentes que solo cuentan con bachillerato o equivalente, pero que ya estén dentro de la docencia es decir cuentan con una clave de docente en preescolar y primaria general.

Esta unidad UPN sede Ixmiquilpan ubicada en la región del Valle del Mezquital en Taxadhó, cuenta con algunas áreas verdes que rodean y marcan el territorio de la institución, como son algunos árboles de pino, cactáceas, arrayanes, mezquites y pirules; estos son regados con pipa ya que no se cuenta con agua potable, es traída por pipas de agua dos o tres veces a la semana.

Al entrar a la institución se encuentra la cancha de basquetbol que también es utilizada para realizar algunos actos cívicos o algunas estrategias como danza.

La infraestructura en la planta baja de lado izquierdo, se encuentran los baños de mujeres y de hombres, de manera consecutiva esta la dirección que cuenta con un área administrativa, que es atendida por dos secretarias una para el turno matutino

que no lo hay, pero es necesario sea atendido y el otro para el turno vespertino, una sala de maestros que es donde realizan los asesores reuniones, revisan los trabajos de los estudiantes o esperan para entrar al aula a impartir clases, y dirección Pasando las escaleras esta la biblioteca que también es utilizada como sala de computo, por último en esta planta está un salón que es utilizado como bodega en él se guardan algunos materiales para actos cívicos, clausuras entre otras estrategias.

Alrededor de la construcción arquitectónica, está un área que cuenta con pasto y arrayanes a un costado del edificio principal queda un área verde que es donde los estudiantes de la institución se reúnen para socializar, realizar tareas, trabajos o comer, en esta área esta un árbol de pirul que da sombra durante la tarde, colinda a desnivel con la cancha, el espacio que resta es un área que es utilizado, como estacionamiento por los docentes, estudiantes y visitantes de la institución.

En la planta alta se encuentran cuatro aulas, dos distribuidas a la derecha y dos a la izquierda, en cada aula cuenta con mesas de trabajo color blanco de triplay con aluminio de forma rectangular y sillas de plástico, las ventanas para evitar la luz del sol cuentan con persianas color azul, pizarrón blanco, escritorio de madera con su respectiva silla, el color del salón es beige en estas aulas se impartían clases de lunes a viernes a estudiantes de la LIE y los días sábados a estudiantes de plan 90 y 94.

Los días lunes, miércoles y viernes son utilizados por estudiantes de maestría, al salir de las aulas esta un pasillo en el cual se puede observar a lo lejos parte de algunos cerros, siembra de maíz, árboles frutales y la carretera México Laredo.

1.1.1 Prácticas profesionales en la UPN

Durante los estudios en la Universidad Pedagógica Nacional Hidalgo con sede en Ixmiquilpan en la formación como interventores en Educación se llevaron a cabo las Prácticas Profesionales, como en cada institución superior.

Como alumna de la licenciatura en Intervención Educativa lleve a cabo los conocimientos adquiridos en el aula durante mi instancia formativa de estudiante; esto permitió concretizar teorías aplicándola a situaciones problemáticas reales que se presentaron en la labor social.

Esta acción profesional posibilitó como estudiante a reconocer los límites de la teoría y acceder a las exigencias de la realidad.

Las prácticas profesionales constituyen un diálogo continuo entre la formación recibida en la Universidad y la realidad, donde se insertan los estudiantes en un espacio, en el cual, uno se nutre de los procesos de aprendizaje(UPN, 2002,p.25) que se reciben en el aula y esto favorece una comprensión más integral y global de las situaciones a las cuales nos enfrentamos de acuerdo a la línea de formación educativa a la que se pertenece, ya que, la Universidad Pedagógica Nacional en la sede de Ixmiquilpan cuenta dentro de la Licenciatura en Intervención educativa con las siguientes líneas:

- Educación Inicial
- Educación Inclusiva
- Educación para jóvenes y adultos
- Educación Intercultural

Tienen la finalidad de unir la teoría y práctica para que estas se relacionen de manera mutua, concreta, dando lugar a un nuevo sentido y significado de la realidad social y profesional; abarca una experiencia multidimensional centrada en conocer la práctica, es decir adquirir un aprendizaje en función de una interacción entre la experiencia y la competencia.

Es por eso que las prácticas las realice dentro de UPN sede Ixmiquilpan, al detectar que la institución tenía el problema de que los docentes llevaban a la institución a sus hijos pequeños, creando una desestabilización académica en el docente/estudiante; nadie trabajaba con los niños, ni tenían supervisión de un adulto o de sus padres, así que la directora de la sede canalizó el que se realizará un proyecto en el cual estos pequeños desarrollarán juegos lúdicos que les servían para reforzar sus saberes.

Las prácticas profesionales para la UPN es que él estudiante debe asumir y conocer el lenguaje, los instrumentos, los documentos, las imágenes, los símbolos, los roles definidos, los criterios específicos, los procedimientos codificados, las regulaciones y los contratos que las diversas prácticas determinan para una variedad de propósitos,(UPN,2002,p.26) pero también incluye todas las relaciones implícitas y tacitas en el sentido de las prácticas profesionales, es decir conocer a la(s) persona(s), actuando y conociendo al mismo tiempo esto con la finalidad de lograr las competencias que se marcan a lo largo de la formación.

Por lo que requiere que como estudiante nos acerquemos a partir del tercer semestre a los posibles ámbitos de intervención de la licenciatura; es por eso que se me dio la oportunidad de trabajar en la línea de formación dentro de UPN, esto con el fin de lograr un buen diseño centrado en las necesidades e intereses de los niños; y, sobre todo dando respuesta a los requerimientos educativos.

Gracias a esto se crearon estrategias de carácter formativo adaptadas al ambiente: en los espacios destinados para trabajar dentro de la institución con la intención de ampliar, aplicar y consolidar las competencias desarrolladas en los niños.

Se logró consolidar gracias a la oportuna gestión de la Directora, en ese momento la Mtra. María de Lourdes Yamada Dowhe para intervenir dentro de esta casa de estudios para desarrollar habilidades y actitudes en los niños, acompañada y supervisada la Mtra. Laura Leticia Torres Morales encargada en ese momento de

asesorar a los estudiantes de prácticas para lograr el proceso formativo de manera más eficaz.

Las prácticas profesionales inician en el sexto semestre, cuando se logran desarrollar competencias que le permiten observar, diagnosticar y sistematizar información contextual, a la par que se adquieren elementos teóricos y metodológicos e instrumentales para diseñar diferentes proyectos de intervención de acuerdo al contenido de cada línea específica.

Las prácticas profesionales tienen un valor de 30 créditos, son de carácter obligatorio, constituyen el 8% de los créditos de la licenciatura, y se cubren con un total de 60 horas por semestre, durante 3 semestres, que sumarán 180 horas, independientemente del servicio social.

Cada línea define el tipo de prácticas a realizar; el beneficio de las prácticas profesionales se evalúa destacando el logro de las siguientes competencias: tres cuartas partes en sexto semestre: Observar, identificar y caracterizar, para elaborar un reporte escrito con las problemáticas, procesos y actores, enfocando la atención en la configuración de las relaciones entre ellos, tomando en cuenta los contenidos y objetos de intervención de su línea específica: las otras tres cuartas partes también se realizarán en séptimo semestre: en donde elaborarán diagnósticos identificando los factores determinantes de una situación o problemática, para formular los posibles escenarios de desarrollo, valorándolos a la luz de criterios de viabilidad. Tres cuartas partes en octavo semestre:

En el cual sistematizar información sobre procesos y situaciones encontradas en la práctica realizada, incorporando los factores del contexto, enfatizando la comprensión de fenómenos en términos de sus interacciones e interrelaciones, proyectando y pronosticando riesgos ó límites que favorecen los cursos de acción para emprender su corrección o consolidación.

La evaluación de las prácticas profesionales es producto de una actividad de colaboración entre la entidad receptora y la Universidad, basada en el análisis de los reportes escritos de las entidades y la supervisión de los tutores

Dentro de las practicas profesionales, lo primero fue observar el contexto de la Universidad Pedagógica Nacional en la sede de Ixmiquilpan, los días sábado; por lo que quede sorprendida porque eran demasiados los estudiantes que asisten los días sábados a clases no era como el escolarizado que podíamos contar con varios espacios para trabajar, platicar o realizar algún trabajo o tarea; era todo lo contrario el lugar estaba lleno de estudiantes, es decir, en la universidad no hay un solo espacio vacío para trabajar con comodidad, todos los planes que tenía se vinieron abajo, ya que pensaba en crear un ambiente de convivencia y aprendizaje en un aula, para llevar a cabo la construcción de conocimientos, mediante la aplicación de sesiones didácticas utilizando recursos tecnológicos educativos, modelos didácticos, para que los ambientes de aprendizaje respondieran a las características de los niños.

Sin olvidar que el propósito principal era crear estrategias, para entretener a los niños a partir de la consideración de elementos curriculares, pero utilizando el juego para que no se aburrieran, durante la estancia de sus padres en la Universidad, y, sobre todo utilizando algunos conocimientos vistos previamente en la formación de la Licenciatura en Intervención Educativa.

Debido a lo que se observó se recurrió a la asesora encargada de prácticas profesionales quien de manera discreta nos dijo que no nos preocupáramos que si teníamos algún problema ella iba a monitorear el trabajo que realizáramos con los niños.

Acudí el día sábado llena de dudas y miedos, pero con muchas ganas de trabajar, aprender y conocer a los niños con los cuales se trabajaría las estrategias.

1.1.2 El servicio Social

Por otra parte, el servicio social se entiende como el ejercicio obligatorio de estrategias con carácter transitorio, acordes a la formación de los prestadores y encaminadas a su práctica social en beneficio de la sociedad, durante el servicio

social el estudiante se integra a las problemáticas sociales, a la vez que completa su formación valorar, aporta nuevos enfoques a las prácticas habituales y contribuye con su trabajo al mejoramiento social o comunitario.

El servicio social se realiza en comunidades urbanas y rurales de población marginada, así como sectores productivos y dependencias del sector público, municipal, estatal y federal, utilizando para ello mecanismos como la concertación de acciones, los programas específicos de colaboración y los convenios institucionales.

El estudiante iniciará el servicio social cuando haya acreditado el 70% de los créditos establecidos en el mapa curricular; la duración de éste está determinada por las características del programa de prestación, la cual cubrirá un mínimo de 480 horas (UPN,2002, p.27) distribuidas en un tiempo no menor de seis meses ni mayor de veinticuatro meses.

Las disposiciones vigentes en el reglamento para la prestación del servicio social en la Universidad Pedagógica Nacional, donde se señala que el servicio social es de carácter obligatorio, aunque no tiene ningún valor curricular; su operación se ajusta a los lineamientos contenidos en dicho reglamento.

Derivado de las nuevas necesidades que implica la LIE se propone adecuar el mencionado reglamento con el fin de establecer las obligaciones a las que la Universidad, a través de esta práctica, habrá de dar respuesta en el nuevo contexto. De acuerdo con el programa de servicio social se inscriben en el área de difusión de la cultura y extensión de los servicios.

Durante mi servicio social no logre darle continuidad al proyecto que se estaba realizando en UPN Ixmiquilpan, ya que me cambie de sede por problemas familiares; continuando mi formación en el VII semestre en la sede de Pachuca.

Para el desarrollo del servicio profesional se analizaron las nuevas opciones: Casa de la niña DIF, en las oficinas de CONAFE y en la ACEDERH (Academia

Hidalguense de Educación y Derechos Humanos); por lo que se determinó trabajar en la ACADERH.

En el caso de la Casa de niña DIF sólo se requería ayudar a las niñas de 3:00 a 9:00 para realizar y revisar tareas, pero fue un horario muy pesado y salía muy tarde; además que no se permitía intervención de otra índole, por lo que la iniciativa y creatividad quedaban fuera; en CONAFE porque sólo era administrativo y la única opción que quedaba era ACADERH A.C. ubicada en la calle Ignacio Allende No. 113, colonia Centro.

Se nos solicitó realizar visitas con las personas de escasos recursos de la sierra de Hidalgo: Tlanchinol, En ACADERH A.C. se realizaron entrevistas cada quince o treinta días, el contenido de estas entrevistas eran socioeconómicas, con la finalidad de conocer sus necesidades para posteriormente determinar acciones contextualizadas.

Para proponer las acciones se realizaban reuniones de las 18:00 a 20:00 horas con la finalidad de aportar ideas de cómo hacerle frente a su pobreza. Una de las acciones son los bordados de: ropa, servilletas, manteles, entre otros. concientizando a las personas para que trabajen en favor a su situación económica.

Fomentando el trabajo, la unión y el apoyo de la familia para lograr un bien en común esto es de lo que se encargaban en ACADERH A.C. una labor para apoyar a las familias necesitadas.

Esto me hizo reflexionar sobre el trabajo que se había realizado en UPN Ixmiquilpan, se debía de dar a conocer para que futuras generaciones, lo retomen y le den continuidad dando pauta a mejorar lo ya realizado.

1.2 Características de los niños

El grupo se conformó por niños(as) que van de los 4 a los 6 años de edad; de cuatro hombres y seis mujeres con un total de 10 integrantes y tres encargadas del grupo de prácticas profesionales.

A continuación, se describe cómo era cada uno de los niños dentro de las sesiones de los días sábados.

Gabriela de seis años una niña de estatura baja, morenita, complexión robusta, cabello corto hasta el oído, ojos pequeños color café oscuro, boca mediana y nariz pequeña, tenía siete años de edad, era muy tranquila siempre estaba sentada en su lugar nunca se movía de ahí a menos que alguna alumna de prácticas se lo pidiera, realizaba todas las estrategias poniendo el mayor interés y atención posible, siempre cumplía con todos los trabajos nunca los dejaba incompletos pero no le gustaba ayudar o explicarle a sus demás compañeros cómo había logrado hacer el trabajo era muy reservada.

Metzli de seis años es una niña alta, morenita, delgada, cabello largo hasta los hombros, ojos grandes color café oscuro, boca grande y nariz chata, siempre estaba muy bien peinada, tenía cuatro años de edad, le gustaba conversar con sus compañeros(as), al dar las instrucciones de las estrategias no prestaba mucha atención sin embargo las realizaba tal y como se pedía, le gustaba ser la primera en terminar las actividades para después ir a platicar con sus demás compañeros y ayudarles a terminar el trabajo.

Delia de cinco años es una niña de estatura baja, complexión robusta, cabello color café claro , piel muy blanca, ojos grandes color café claro , boca delgada, nariz pequeña, siempre estaba sonriendo, le gustaba conversar mucho con sus demás compañeros(as) en ocasiones no prestaba atención a las indicaciones que se les estaban dando así que iba con Metzli para que ella le explicara lo que se había dicho, le gustaba sentarse a lado de mi para platicarme qué había hecho durante la semana y como le había ido con cada uno de sus papás ya que estos se estaban divorciando a lo que yo trataba de darle buen humor a lo que le estaba pasando para que esto no le afectara demasiado dándole una explicación en la cual ella entendiera que muchos hijos pasan por eso y sus papás no los dejan de querer.

Karla de cinco es una niña de estatura baja, complexión delgada, cabello corto hasta el oído, morenita, ojos grandes color café claro, boca grande, nariz pequeña,

siempre sonreía, le gustaba conversar con sus demás compañeros(as), prestaba atención a las indicaciones de las estrategias, las realizaba de manera rápida sin presentar problema para hacerlas o realizarlas, le gustaba ser una de las primeras en terminar para ir a platicar con sus demás compañeros(as) y si alguno necesitaba ayuda le ayudaba para terminar el trabajo.

Génesis de cinco años es una niña de estatura alta, piel blanca, complexión mediana, cabello café oscuro chino, ojos medianos color café claro, boca mediana, nariz pequeña le gustaba estar al pendiente de lo que hacían sus demás compañeras, realizaba las estrategias con agrado sin presentar problema para realizarlas, al igual que sus demás compañeras le gustaba ser una de las primeras en terminar la actividad para platicar con sus demás compañeros.

Cynthia de cuatro es una niña de estatura alta, complexión mediana, cabello café claro largo, ojos grandes café claro, boca pequeña, nariz pequeña, realizaba las estrategias con rapidez para ser la primera o una de las primeras en terminar, le gustaba estar al pendiente de sus demás compañeros para orientarlos en sus trabajos o ayudarles a terminarlos, ella no platicaba durante el desarrollo de los trabajos solo lo hacía al final de la actividad.

Karol Alfonso de cinco es un niño de estatura alta, complexión mediana, piel blanca, cabello corto café claro, boca mediana, nariz grande, al principio de las sesiones se le dificultaba realizar, las actividades, pero como fueron pasando los días fue uno de los primeros en realizarlas y de la misma forma terminaba sus trabajos, le gustaba jugar con sus compañeros al termino de las sesiones.

Eduardo de cuatro es un niño de estatura alta, complexión delgado, piel apiñonada, cabello oscuro corto, ojos café claro, boca mediana, nariz pequeña, para que Eduardo trabajara se le tenía que decir que si no iba a realizar las estrategias no se iba a jugar con él, le gustaba estar todo el tiempo de pie viendo lo que sus demás compañeros realizaban, casi no le gustaba trabajar y no porque no supiera o no pudiera era que no quería hacerlo ya que comentaba que prefería platicar o jugar

que tenía flojera que ni en la escuela le gustaba trabajar, pero cuando realizaba las estrategias las hacía muy bien sin ningún problema.

Carlos de cuatro años es un niño de complexión delgado, piel apiñonada, cabello oscuro corto, ojos café claro, boca pequeña, nariz pequeña, para que Eduardo trabajara se le tenía que decir que si no iba a realizar las estrategias no se iba a jugar con él, le gustaba estar todo el tiempo jugando no porque no supiera o no pudiera era que no quería hacerlo ya que comentaba que prefería platicar o jugar que tenía flojera que ni en la escuela le gustaba trabajar, pero cuando realizaba las actividades las hacía muy bien sin ningún problema.

Ana Laura de cuatro años era una niña alta, complexión delgada, piel blanca, cabello café corto, ojos cafés claro, boca pequeña, nariz pequeña, para Ana trabajar, no se le tenía que pedir que trabajara ella lo hacía y realizaba las actividades sin ningún problema.

El desarrollo de las estrategias se realizaba al aire libre esto en ocasiones facilita el juego y el aprendizaje que tal vez en el aula no se da. La cancha ayuda a que los niños sean más abiertos para realizar estrategias. El espacio exterior permite que ellos puedan correr y tal vez gritar, lo cual no puede tolerarse dentro.

Cuando los niños jugaban en grupo se les permitía que se involucraran en una amplia experiencia donde se relacionaban con sus compañeros, no importando la edad entre ellos. Al realizar juegos como los encantados los más grandes que eran de 5 y 6 años apoyaban a los más pequeños a seguir las reglas del juego ayudarlos a participar como se indicaba. Pero no solo en juegos, sino también en las actividades de trabajo, por ejemplo si se jugaba figuras geométricas en clasificar cuales eran con líneas rectas y cuales curvas entre pares se apoyaban.

Por lo que me cuestionaba acerca de: ¿En qué lugar iba a trabajar? ¿Quién me iba a asesorar en las estrategias? ¿Con quién iba a contar económicamente para comprar los materiales? ¿Qué se iba hacer cuando el clima no fuera favorable? ¿Tenía que planear las estrategias o serian espontáneas? ¿Cómo iba a atender a los estudiantes de 9:00 a 2:00 de la tarde? ¿Qué estrategias utilizaría para lograr

aprendizajes en los niños? ¿Íbamos a repartir las estrategias con mis otras compañeras de prácticas profesionales? ¿Separaría a los niños por edades?

En ese momento, no se contaba con ninguna experiencia laboral porque durante la licenciatura no se tuvo contacto con los niños, no sabía cómo iba a trabajar con niños de diversas edades en un mismo grupo, realizando las mismas estrategias fuera de un área no controlada bajo algunas condiciones de baja protección y cuidados que se deben tener para asistir a pequeños.

El crear estrategias para los hijos de los estudiantes docentes necesitaba realizar algunas investigaciones que me sirvieran de apoyo para manejar las sesiones así que, inicié por revisar la teoría que me habían dado en el proceso de mi formación en la licenciatura en intervención educativa, junto con algunas estrategias que iba creando al ver que algunos autores retomaban a Howard Gardner sobre las inteligencias múltiples me pareció interesantes para hacer estrategias con los niños que asisten los días sábados a clases, y que estos se sintieran en un ambiente apropiado y estimulante que les permitiera socializar y desarrollarse.

Definiendo la problemática organizar y crear zonas con diversos instrumentos situados en posiciones estratégicas para dar una explicación significativa en el aprendizaje de los estudiantes.

1.3 Objetivo general

Desarrollar actividades de aprendizaje, a partir del juego didáctico acorde con las necesidades e intereses de los niños de 4 a 6 años de edad, para ampliar su lenguaje, comunicación, razonamiento y solución de problemas de manera sencilla por medio de actividades lúdicas.

1.3.1 Objetivos específicos

Crear actividades que involucren el juego didáctico y lúdico para lograr obtener aprendizajes significativos.

Trabajar las actividades apegadas a los planes y programas en nivel preescolar para favorecer aprendizajes de acuerdo a su etapa de desarrollo.

Contribuir al desarrollo de los niños de 4 a 6 años por medio de las actividades de juego lúdico.

Desarrollar el pensamiento crítico y la solución de problemas por cuenta propia.
Estimular el desarrollo integral de los niños.

1.4 Justificación

Este ensayo, es producto del proyecto que llevo a cabo en las prácticas profesionales, el cual se denominó “El juego didáctico como estrategia de aprendizaje” en la Universidad Pedagógica Nacional sede Ixmiquilpan, con el objetivo de que otras generaciones de la licenciatura tengan la oportunidad de darle continuidad y seguir realizando este tipo de proyectos.

El miedo me embargaba al no saber que iba hacer con esos pequeños porque nunca había trabajado con niños tan chicos tenía que pensar en ¿Qué lugar los iba atender? ¿Con que material iba a trabajar? ¿Quién me apoyaría a resolver las dudas que tuviera al momento de estar con ellos? ¿Cómo les iba a explicar las estrategias? ¿Me iba a dar a entender que es lo que yo pretendía lograr? si ni siquiera yo tenía una idea clara de lo que se iba a trabajar, así que medí a la tarea de pedirle apoyo a la maestra Laura que en ese momento era la encargada de prácticas profesionales, le manifesté mis dudas e inquietudes acerca del proyecto que se iba a trabajar me dio algunas ideas y las enlace con lecturas.

Era algo nuevo que nunca había escuchado hablar fue de agrado trabajar ya que quiero ser diferente a todos los que dan clases yo quiero estar abierta a obtener nuevos saberes a cambiar junto con los niños a ver el mundo desde su punto de vistas para poder reforzar los saberes previos, estimularlos mediante estrategias, era excelente el no tener solo un par de ideas si no contar con un sin número de actividades que se podían realizar con el plan y programa de estudios 2011 Educación básica.

“Un aprendizaje es un conjunto de conocimientos, prácticos, habilidades, actitudes y valores fundamentales que contribuyen sustancialmente al crecimiento integral del estudiante,” (Cesar, 2006, p.111). Los cuales se desarrollan específicamente en la escuela y que, de no ser aprendidos, dejarían carencia carencias difíciles de compensar en aspectos cruciales para su vida.

El logro del aprendizaje posibilita que los niños desarrollen un proyecto de vida y disminuye el riesgo de ser excluida socialmente. Por otra parte, hay otros aprendizajes que, contribuyan positivamente al desarrollo del al aprendizaje de la persona.

Todo lo anterior surgió como una necesidad que se tenía dentro de la universidad, debido a que se observaba una población infantil que asistía los días sábados y eran los hijos de docentes que acudían a recibir clases; estos no contaban con una persona encargada de su cuidado; dicha preocupación no solo era por parte de los estudiantes que asistían a clases sino también por parte de la dirección de la institución, se tenía la preocupación de que fuera a surgir algún accidente con los pequeños al estar en las áreas de la escuela sin ninguna persona a su cargo.

Debido a esto, por parte de la dirección se tuvo la inquietud de mandar a un grupo de alumnas de la LIE para desarrollar durante sus prácticas profesionales estrategias piloto que llevarían el nombre de “El juego didáctico como estrategia de aprendizaje.

Por lo que hubo la necesidad de cuestionar: ¿Qué es el juego didáctico? ¿Qué estrategia de atención realizar con los niños de 3 a 6 años? ¿Todos los niños

aprenden de la misma forma? ¿Se deben de recibir las mismas indicaciones para todos?; se investigo acerca de las estrategias que se llevarían a cabo con los niños, para que fueran acordes a su edad.

Para poner en marcha el juego didáctico como estrategia de aprendizaje se tomó en cuenta también factores con los cuales los niños pudieran adquirir conocimientos y habilidades, se retomó la teoría y se trabajó con ellos a través de relaciones con el medio que les rodea.

Uno de los objetivos que se pretendía lograr en los niños fue que aprendieran a desenvolverse en un ambiente en el cual se respetara su edad, sexo, desarrollo y su propia identidad, buscando su adecuado espacio, participación respetando la igualdad de oportunidades.

Para esto fue necesario empezar a conocer de manera más profunda el plan y programas de estudios, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. Que nos permiten tener un amplio campo de trabajo y sugerencias de cómo llevarlo a la práctica.

Esto fue un gran reto debido a que se tenia que realizar planeaciones de trabajo para lograr tener el control de la clase y conseguir los fines educativos.

La planeación fue una gran herramienta fundamental de la practica como LIE pues requiere establecer metas con base en los aprendizajes esperados de los programas de estudio y tomar decisiones acerca de cómo evaluar el logro de dichos aprendizajes.

Las puestas en práctica se suspendían en algunas ocasiones de la original por que el proceso de enseñanza que llevo a existir algún problema que impedía el logro total como era el clima aire o frio.

Sin embargo, las actividades se realizaban en su gran mayoría con éxito, siempre existía la buena disposición de trabajar y lograr los objetivos planeados, los niños tenían mucha disposición al trabajo y a los juegos.

El juego didáctico como estrategia de atención a los niños de 4 a 6 años era un espacio al aire libre y con el material apropiado para los docentes que estudian en UPN y llegan a asistir con sus hijos, se le brindo apoyo y una opción de oportunidad para no desertar en sus estudios universitarios y que mejor que encontrar este apoyo dentro de la UPN sede Ixmiquilpan, además de que cuenten con un espacio para su atención puedan adquirir aprendizajes.

CAPÍTULO II:

EL JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE

2.1. ¿Qué es jugar?

La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. c. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas (November, 1997, p.203).

El juego es una actividad natural del ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego.

Se trata de un concepto muy rico, amplio, variable que implica una difícil clasificación. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de “dos vocablos en latín: iocum y ludus-judere ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica” (Fernández, 1995, p.143).

El juego es uno de los primeros acercamientos al rol de los adultos que se encuentran en el círculo de la vida de un niño estos son los promotores para que el juego en un niño pequeño se desarrolle de manera adecuada ya sea en grupo o de manera individual el juego está presente en la vida de todas las personas.

Durante mis prácticas profesionales reforcé lo visto en la teoría al observar que las personas necesitamos jugar cuando somos pequeños, de esa manera se logran dar los primeros pasos para socializar, durante las prácticas cuando los niños que llegaban pedían jugar o simplemente ellos al estar reunidos por naturaleza socializaban y desarrollaban juegos que tenían roles inmersos, por ejemplo jugaban a ser veterinario los demás enfermeras y el resto los animales.

La familia enseña modelos de conducta mediante la interacción de cada día, “la comunidad enseña valores culturales y modos y modos de relacionarse mediante la vida de la calle y los medios de comunicación, la escuela enseña conocimientos y

capacidad de convivencia mediante las diversas actividades educativas y recreos”. (Fondo Naciones Unidas2005, p.24).

La escuela tiene claramente definida su función social; propiciar aprendizajes y lograr que los estudiantes adquieran conocimientos, y estos se logran en todas las acciones, los espacios y las interacciones que se dan en ella. Al convivir con grandes y chicos, los niños desarrollan la capacidad para ponerse en la posición del otro y entenderlo; con ello aprenden a generar empatía, a medida que aprenden de si mismos, del mundo natural y social, se valoran y cuidan, poco a poco amplían esta valoración hacia los otros y hacia el patrimonio natural, social y cultural; al hacerlo, los niños desarrollan el sistema de valores que rigen su vida.

Las situaciones de juego pueden variar de acuerdo al contexto en el cual se encuentre el niño inmerso. Esto quiere decir que la persona encargada en llevar acabo dicho juego no siempre obtendrá los mismos resultados, se debe tomar en cuenta el contexto, el estado de ánimo de los niños que permitan un óptimo resultado.

Una de las formas que tiene el niño de relacionarse explorar conocer su entorno es a través de las percepciones físicas que recibe y su habilidad motora para interaccionar con ellas. (Piaget,1970,P.203) Durante esta fase, a los niños les gusta observar, manipular objetos.

2.2. El juego didáctico

Es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa, pero por lo general el docente lo utiliza con mucha frecuencia porque conoce sobre sus múltiples ventajas. La temática para los juegos didácticos está relacionada con los distintos contenidos de las estrategias pedagógicas que se imparten, y serán una parte de la misma.

Para darle importancia al juego se debe hacer referencia al juego didáctico, ya que es necesario plantearse las siguientes interrogantes: ¿Quién no ha jugado alguna

vez?, ¿Quiénes juegan con más frecuencia? ¿Qué es lo primero que hacen los niños al salir al recreo?, ¿Qué juegos conocemos?... Algunas de las respuestas serían: ¡Todos hemos jugado alguna vez!, ¡Más que todos los niños lo hacen!, Salen al recreo a jugar!, Algunos de los juegos que conocemos son: dominó, ajedrez, monopolio, bingo y rompecabezas, escondidas, correteadas, encantados, entre otros.

La palabra juego, proviene del término inglés game que viene de la raíz indoeuropea ghem que significa saltar de alegría... en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades (Sanuy,1998 p.123). Para otros autores el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos (Montessori, 2004 p.26).

Mediante el juego los seres humanos se apropian de la realidad, cuando una alumna juega hacer la maestra de sus compañeros ella juega pero también se está apropiando de roles, que se integra al conjunto personal y desarrollan la capacidad de entender las relaciones de las personas, de integrarse al medio en el cual se encuentran. La fortuna de una habilidad 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. (Bautista, 2002 P.49).

La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos jugar y aprender coinciden. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar (Andrés y García, s/f).

La importancia de esta estrategia radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a estudiantes a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido (Bruner citados en López y Bautista, 2002 p.234) y dentro del cual el profesorado pueda conducir al estudiante progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de

colaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las adquisiciones.

Las estrategias deben contribuir a motivar a los niños y niñas para que de manera involuntaria sientan la necesidad de aprender. En este sentido debe servir para despertar por sí misma la curiosidad y el interés de los estudiantes, pero a la vez hay que evitar que sea una ocasión para que el estudiante con dificultades se sienta rechazado, comparado indebidamente con otros o herido en su autoestima personal, cosa que suele ocurrir frecuentemente cuando o bien carecemos de estrategias adecuadas o bien no reflexionamos

El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad; por lo que es necesario estar pendiente de que los niños respeten las reglas del juego, se diviertan y, al mismo tiempo aprendan.

El uso de esta estrategia persigue los objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinadas áreas, es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica.

Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener el juego didáctico para adecuarlo a un determinado grupo de educandos, utilizar las inteligencias múltiples, estas se pueden adecuar para trabajar el juego guiado y cual es recomendable para lo que se pretende trabajar como es: la inteligencia lingüística, lógico matemática, espacial, musical, cinético corporal, interpersonal y naturalista.

Una vez conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se hace las interrogantes cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles

son los pasos para realizarlo comienza a preguntarse cuáles son los materiales más adecuados para su realización.

El propósito de generar estas inquietudes gira en torno a la importancia que conlleva utilizar dicha estrategia dentro del aula y que de alguna manera sencilla se puede crear sin la necesidad de manejar el tema a profundidad, además de que a partir de algunas soluciones prácticas se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los estudiantes. Todo ello con el fin de generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión.

La diversión en las clases debería ser un objetivo del docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los estudiantes hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar. Los juegos requieren de la comunicación, provocan y activan los mecanismos de aprendizaje.

La clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada niño desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Con el juego, los docentes y/o interventores dejan de ser el centro de la clase, en una palabra, para pasar a ser meros facilitadores-conductores del proceso de enseñanza- aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas.

2.2.1. ¿Qué objetivos persigue el juego didáctico?

Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los estudiantes, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad. Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa, ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria.

Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas.

Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional. Y finalmente, desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad.

En este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los docentes para motivarlos y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas etc. Así, el educador o la educadora dirigen la atención de éstos, los orientan, y logran precisar sus ideas y amplían su experiencia (García, 2006 p.78).

En cada juego didáctico se destacan tres elementos: El objetivo didáctico es el que precisa el juego y su contenido, por ejemplo, si se propone el juego de memoria su objetivo es buscar la pareja, lo que se quiere es que los infantes desarrollen la habilidad de correlacionar objetos diversos como naranjas, manzanas, etc.

El objetivo educativo se les plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar

Las acciones lúdicas constituyen un elemento imprescindible del juego didáctico. Estas acciones deben manifestarse claramente y, si no están presentes, no hay un juego, sino tan solo un ejercicio didáctico. Estimulan la actividad, hacen más ameno el proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria de los educandos.

Un rasgo característico de la acción lúdica es la manifestación de la actividad con fines lúdicos; por ejemplo cuando arman un rompecabezas ellos van a reconocer qué cambios se han producido con las partes que lo forman.

Los maestros deben tener en cuenta que, en esta edad el juego didáctico es parte de una actividad dirigida o pedagógica, pero no necesariamente ocupa todo el tiempo que esta tiene asignado. Las reglas del juego. Constituyen un elemento organizativo del mismo. Estas reglas son las que van a determinar qué y cómo hacer las cosas, además, dan la pauta de cómo complementar las estrategias planteadas.

2.2.1.2. Características del juego didáctico

Se recomienda que antes de llevar a cabo un juego es de gran importancia conocer el tipo de juego que se quiere desarrollar; así como las características que lo componen, las reglas y los tiempos, de la misma manera considerar el propósito con la finalidad de que sus aprendizajes sean más significativos y duraderos.

Una vez establecidos estos objetivos es necesario conocer sus características para realizarlo de una manera práctica, el profesor antes de empezar a jugar debe tener en claro cuál es la intención del desarrollo del juego, su objetivo didáctico, las Reglas, limitaciones y condiciones, número de jugadores, edad específica, diversión, tensión, trabajo en equipo u competición.

Podemos clasificar los juegos de acuerdo al número de jugadores, los cuales pueden ser individuales o colectivos; según la cultura, pueden ser tradicionales y adaptados (Yvern, 1998, P. 67).

De acuerdo a un director pueden ser dirigidos y libres, según la edad: para adultos, jóvenes y niños; de acuerdo a la discriminación de las formas, de engranaje y rompecabezas; según la discriminación y configuración, de correspondencia de imagen; de acuerdo a la orientación de las formas, las imágenes invertidas; de ordenamiento lógico, de secuencias temporales y de acción; según las probabilidades para ganar, de azar y de razonamiento lógico.

2.2.1.3. Pasos para elaborar un juego didáctico

Algunas características que se pueden tomar en cuenta son:

- 1) Dado un objetivo idear la estructura o adaptar uno preestablecido.
- 2) Planificar a través de un análisis de posibilidades y elección de las mejores ideas.
- 3) Diseñar la idea a través de un bosquejo o dibujo preliminar.
- 4) Visualizar el material más adecuado.
- 5) Establecer las reglas del juego cuantas sean necesarias, precisas y muy claras

- 6) Prevenir posibles dificultades, como el espacio, el tiempo disponible, número de jugadores.
- 7) Imaginar el juego como si fuera una película.
- 8) Ensayar un mínimo de tres veces para verificar si se logran los objetivos.
- 9) Aplicar con niños y elaborar un registro de todo lo que ocurra para mejorarlo o simplificarlo.
- 10) Evaluar los conocimientos adquiridos de acuerdo al objetivo para verificar la intención didáctica.

Es necesario considerar, el costo de los materiales. No tiene por qué ser cubierto por los docentes e interventores, tampoco han de ser necesariamente ellos quienes los elaboren: la confección de los materiales, fichas, cartones de juego u otros impresos. Perfectamente puede ser una tarea que, en las estrategias de educación para el trabajo o computación, los estudiantes de grados superiores realizan bajo la tutela de sus profesores. Puede ser una tarea colectiva de todo el colegio (Tirapegui, s/f) si así lo deciden los maestros o pueden participar los padres de familia.

2.2.1.4. Reglas de los juegos

Las que condicionan la tarea docente, as que establecen la secuencia para desarrollar la acción, las que prohíben determinadas acciones. Es necesario que el docente repita varias veces las reglas del juego y llame la atención de los pequeños acerca de si las reglas no se cumplen, el juego se pierde o no tendrá sentido. Con decisiones responsables y autónomas para orientar la realización de las estrategias el propósito de que los niños sean capaces de desarrollarse plenamente mediante el disfrute y cuidado de su persona (SEP, 2011, P.117) esto se puede relacionar con el campo formativo de formación cívica y ética.

En las estrategias para el desarrollo del lenguaje, por ejemplo, se realizan juegos para la correcta pronunciación de los sonidos, aunque es conveniente señalar que nunca se llevan a cabo cuando el sonido se presenta por primera vez, sino para fijarlo, ya que durante el juego el maestro o la maestra no siempre puede controlar

si todos pronuncian correctamente el sonido, por lo que se requiere de evaluar a través de una escala estimativa

Las acciones relacionadas con la repetición del sonido deben darse a aquellos infantes que presenten dificultades, ya que así se les da la posibilidad de que se ejerciten en la pronunciación de uno u otro sonido.

En los juegos que se utilizan para el desarrollo intelectual los educadores pueden utilizar un juguete (muñeca, títere, etc.) para que dirija la actividad. Esto hace que aumente el interés.

El juego es la principal actividad que el niño realiza con mayor interés dentro y fuera de preescolar, es una actividad en donde el niño crea y construyen su conocimiento, además es un medio de comunicación que propicia la interacción con los niños y niñas o adultos que lo rodean mediante el juego, el niño manifiesta sus intereses aumentando a la vez sus inquietudes, aprende con alegría y favorece su desarrollo físico e intelectual. La reducción y generalización de las acciones lúdicas constituyen la base para pasar a las acciones mentales (SEP-CONAFE, 1992, P.18).

Sin darse cuenta de ello, adquieren conocimientos, destrezas y aprendizajes, permite familiarizarse con las estrategias que mira a su alrededor e interrelacionarse con el adulto. Las relaciones reales con sus compañeros y compañeras le ayudan a comportarse en diferentes situaciones, conocer diversas exigencias grupales y elegir su conducta.

A través del juego, el niño empieza a evocar las cosas, a nombrarlas a expresar sus deseos e intereses en su diaria interacción con el medio ambiente en el que vive. Y se hace experto en la representación de la vida jugando a la comida y a la mamá, a los coches y a los vaqueros. Las implicaciones de estas nuevas adquisiciones a través del juego simbólico son múltiples, valiosas y variadas. A partir de este momento y hasta los 4 años aproximadamente, el juego se hace cada vez más complejo utilizando y jugando con las palabras, imitando y representando a las personas y animales, jugando con lo real y lo imaginario.

Una de las funciones del juego en esta primera etapa del juego simbólico, es reproducir la realidad a placer como él quiere que esta sea, corrigiéndola conforme a sus deseos, se usa el inconmensurable don sólo dado a los humanos de reproducir la vida modificándola, a través de la imaginación.

Para el preescolar, el juego es esencialmente simbólico, es decir, es importante para su desarrollo psíquico, por medio de este el niño desarrolla la capacidad de sustituir un objeto por otro adquiriendo en el futuro el dominio de los significantes sociales y la posibilidad de establecer y ampliar las relaciones afectivas, y estructura su pensamiento.

Mediante éste, el niño se va formando una percepción clasificadora y modifica el contenido de su intelecto: pasando de la manipulación objeto al pensamiento con representaciones, es decir, de las acciones reales con objetos a los que dan nuevas denominaciones, por lo tanto, nuevas funciones, el niño pasa poco a poco, a las acciones interiores, verdaderamente, mentales.

Antecedentes psicológicos del juego simbólico. Por lo que se refiere a teorías, sobresalen la relación que debe existir entre el juego y el aprendizaje en el proceso de conocimiento del niño, se plantea el hecho de que el juego infantil forma un amplio escenario psicosocial donde se mezclan diversas experiencias y diferentes estilos de comunicación que ayudan al niño a usar su propio pensamiento, en la que se propicia el desarrollo de sus capacidades imaginativas y creativas, la socialización, expresión de sus emociones, conformando el desarrollo integral de la persona.

Por ello, el juego simbólico es una actividad global por el cual el niño desarrolla sus esferas cognitivas, psicosociales; el cual tiene la necesidad de incorporar las estrategias lúdicas al proceso educativo.

Al tener una perspectiva teórica amplia de Vygotsky, Bruner y Piaget cada uno ha desarrollado aportaciones de gran importancia en la que explican el juego en el niño en edad preescolar.

Las ideas principales de Vygotsky, están centradas en la representación de los roles en el niño en edad preescolar, ya que considera el juego como principal actividad al manifestar entre sus compañeros diversas experiencias y participar e intercambiar roles.

Explica que el origen del juego en el niño pequeño satisface sus necesidades inmediatas y las que no satisface las olvida.

Jean Piaget destacó en sus escritos teóricos y en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relacionó el desarrollo de los estadios cognitivos, con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño.

Sternberg, comentando la teoría Piagetiana, señala que el caso extremo de asimilación, es un juego de fantasía, en el cual las características físicas de un objeto son ignoradas y el objeto es tratado como si fuera otra cosa.

Bruner y Garvey, consideran que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven.

Vygotsky, se muestra muy crítico respecto al significado del juego, y dice que lo que caracteriza fundamentalmente, es que se da al inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria. La esencia consiste fundamentalmente en esa situación imaginaria que altera todo el comportamiento del niño, obligándole a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria.

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 se examinen los objetos que se utilizarán.

Las acciones lúdicas de muchos juegos didácticos 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 detenerlo y volver a explicar cómo jugar (García, 2006 p.68).

2.2.1.5. ¿Qué debe hacer el docente antes de utilizar un juego didáctico?

El docente en este caso debe poseer un mínimo de conocimiento sobre el tema, no olvidar el fin didáctico, dirigirlo con una actitud sencilla y activa, establecer las reglas de forma muy clara, formar parte de los jugadores y determinar la etapa psicológica en la que se encuentre el niño o los niños.

Entonces, aquí es donde surgen algunas interrogantes, el docente en esta etapa de elaboración del juego se comienza a preguntar ¿cómo lo hago?, ¿qué le puedo dibujar?, ¿qué habilidades manuales necesito? Y es cuando él requiere soluciones prácticas como las siguientes: si no sabe dibujar, puede utilizar papel carbón y plantillas; posee la letra y trazos ilegibles, las puede realizar en la computadora o con plantillas; si afirma que no tiene creatividad puede buscar modelos y patrones en revistas; si no posee los recursos económicos suficientes, puede utilizar material de desecho; si no cuenta con suficiente tiempo puede mandar a hacer algunas piezas de madera o cartón.

Si al finalizar esa partida se hace un alto y se comparte en torno a qué, cómo y por qué se jugó, haciendo mención al contenido revisado, se prolonga y se potencia la experiencia de aprendizaje.

También es recomendable compartir de experiencias de cada uno en el ensayo final y tal vez haya que hacer alguna modificación. Confeccionar el guion didáctico o instructivo para que ese juego pueda ser empleado en otras oportunidades, por otros docentes.

Así como también, queda determinar cómo se almacenará para ser empleado en otros grados o períodos académicos. Cuya tarea se puede simplificar a través del siguiente formato:

Otros elementos que deben considerarse son: formato del juego didáctico, nombre, área de conocimiento: asignatura al que estará orientado, objetivos que se quiere enseñar con la ejecución de contenidos: conceptuales, procedimentales y actitudinales que se correspondan con el área de conocimiento.

2.2.1.6. Materiales que se pueden usar

Para realizar manualidades se pueden utilizar diversos materiales como es el Foami por ser suave, colorido y fácil de manipular, cartulina de diversos colores para elaborar letras de diferentes tamaños, cartón comprimido, madera balsa por su textura y fácil de moldear, pintura al frío que son de fácil secado, pinceles, materiales de desecho como vasos, platos, latas, sellador como silicón o lápiz adhesivo, plantillas para elaborar diversos modelos dependiendo el tema, papel contact para sellar el material y papel carbón, tijeras de formas, marcador acrílico, silicón frío y caliente, tijera con buen filo.

La idea es que los estudiantes jueguen diariamente, no precisamente que todo sea juego (pues entonces no serían estrategias separadas, se perdería la novedad o la sorpresa), sino que se combinen con diferentes experiencias de aprendizaje, foros, debates, dramatizaciones, etc., para promover o ejercitar contenidos curriculares, sean conceptuales, procedimentales o un aspecto que no se puede descuidar, es lo referido a quién gana (Paula Chacón, 2007, P.112).

La existencia de un ganador (o un perdedor) no es un ingrediente esencial del juego infantil. Los estudiosos nos dicen que es actividad improductiva. Los deportes son otro capítulo aparte, dado que en ellos la figura del ganador es vital actitudinales.

CAPÍTULO III:

EL JUEGO EN EL PREESCOLAR: UN MEDIO PARA APRENDER

El diseño del juego como medio de atención es parte de la observación y de reconocer la necesidad de crear un espacio en UPN con la finalidad de que los niños que asisten tengan el mejor cuidado y reciban la mejor calidad de atención por medio de actividades tomadas de los aprendizajes clave debido a su edad se considero necesario tomar el marco de la educación inclusiva que plantea que los espacios (Tedesco2013.p.95) han de estructurarse para facilitar y ofrecer a cada niño la oportunidad de aprender y que este responda a sus necesidades.

No implica la sumatoria de planes individualizados de atención al estudiante sino respetar, comprender y construir sobre la particularidad de cada niño en el marco del ambiente colaborativo es decir ser una comunidad de aprendizaje donde todos se necesitan y se apoyan mutuamente.

3.1. Componente curricular

El aprendizaje requiere el acompañamiento tanto del interventor como de otros alumnos, así como de los padres de familia, ya que en el campo de lenguaje y comunicación expresa emociones, gustos e ideas, usa el lenguaje para comunicarse con otros.

En el pensamiento matemático cuenta al menos hasta el 20, razona para solucionar problemas y organizar información de formas sencillas, por ejemplo: de cantidad, construir estructuras con figuras y cuerpos geométrico.

En exploración y comprensión del mundo natural y social muestra curiosidad y asombro. Explora el entorno cercano, plantea preguntas, registra datos elabora representaciones sencillas y amplía sus conocimientos del mundo.

Pensamiento crítico y solución de problemas aquí el niño tiene ideas y propone acciones para jugar, aprender, conocer su entorno, solucionar problemas sencillos y expresa cuáles fueron los pasos que siguió para haberlo.

La colaboración y trabajo en equipo participa con interés y entusiasmo en actividades individuales y de grupo.

Su convivencia ciudadana Habla acerca de su familia de costumbres y tradiciones, propicias y de otros conoce reglas básicas de convivencia en la casa y en la escuela. Apreciación y expresión artística. Desarrolla su creatividad e imaginación al expresarse con recursos de las artes, por ejemplo: la danza, la música, el teatro entre otros.

Es importante también conocer sobre la atención del cuerpo y la salud. Identifica sus rasgos y cualidades físicas, reconoce las de otros. Realiza actividad física a partir del juego motor y sabe que es bueno para la salud.

El cuidado del ambiente conoce y practica hábitos para el cuidado del medio ambiente, por ejemplo: recoger y separar la basura.

Por lo anterior cada aprendizaje esperado se forma de expresión alcanzable por los alumnos y evaluable por el interventor.

3.1.2. Propósitos generales

Durante las estrategias de exploración y comprensión del mundo a los niños les agradaba relacionarse con el entorno que les rodeaba, se realizaron varios paseos por la comunidad de Taxadhó, les gustaba tocar las plantas, tierra, rocas, entre otros hacían preguntas de lo que les rodeaba.

Una manera de relacionarse con los nuevos entornos es cuando el niño ingresa a la escuela, el maestro cuando tiene a su cargo nuevos estudiantes debe darles un recorrido por las instalaciones para que el niño se sienta en confianza dentro del lugar y darle a manipular ciertos objetos con los cuales puede obtener nuevos conocimientos o fortalecer los saberes previos.

3.1.3. Adecuar la currícula al desarrollo del niño

Las actividades se diseñaron acorde a la edad de los niños con los cuales se trabajaba tomando siempre en cuenta el plan y programa de estudio, con sus

orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación, tomando en cuenta a Jean Piaget con la etapa preoperacional, en la cual los niños empiezan a ganar la capacidad de ponerse en el lugar de los demás y por esta razón son capaces de actuar y hacer juegos de rol.

Desde los tres a los cuatro años es la etapa donde inventan amigos imaginarios con los que juega, a través de roles más complejos que las anteriores etapas, donde sólo era vestirlos o darles de comer.

A los más pequeños del grupo era más común verlos con un pequeño juguete o peluche con los cuales platicaban, le daban un nombre, jugaban o trataban como un hermano o amigo, tenían conversaciones sobre lo que iban a jugar.

De los 4 a los 6 años pasa del juego simbólico o también llamados imaginarios de grupo, colectivos, empieza a relacionarse más con sus compañeros, le interesa jugar en grupo, realizar estrategias para alcanzar un logro. Al elaborar trabajos en equipo o alguna actividad en la cual se pida involucrar a todos los miembros del equipo esta relacionándose y logra interactuar con sus compañeros o durante la hora del recreo es cuando se puede observar el juego en grupo, al jugar con objetos como muñecos, carritos, entre otros.

El trabajar con niños de diversas edades suele ser un poco complicado ya que los niños más pequeños requieren de mayor apoyo, cuidado y explicaciones más concretas, sencillas, que sean de su interés.

El apoyo entre compañeros de la licenciatura era de gran importancia, los niños más grandes ayudaban a los más pequeños a realizar sus actividades a seguir reglas de trabajo y de juego.

A diferencia de los niños más pequeños los más grandes ya empezaban a organizar juegos con una organización como por ejemplo quien se escondía y quien buscaba o quien corre y quien atrapa. Al trabajar en equipos empiezan a relacionarse con sus demás compañeros para lograr un fin en común.

La fase de pensamiento matemático se llama operaciones concretas porque empiezan a aplicar la lógica a sus situaciones cotidianas, pero con las limitaciones que todavía tienen, ya que estos razonamientos tienen que estar centrados en el presente, no saben futurizar o realizar operaciones ahora para conseguir una recompensa futura.

A partir de los 6 años ya tienen un elevado nivel de comprensión, de causalidad, razonan correctamente tanto de forma inductiva y deductiva, entienden efecto y causa. Esto se observa cuando realizan operaciones básicas como son la suma y la resta ya que aquí ponen en práctica sus habilidades lógicas.

Es decir lo niños durante las actividades de pensamiento matemático lo trabajaban con el apoyo de objetos, por ejemplo si se les decía tengo diez más tres ellos sabían que se empalmaban los diez objetos (palitos) con otros tres, los unían y obtenían el resultado.

De los 6 a los 7 años en esta fase los niños empiezan a replicar la realidad en sus juegos, construyen coches, barcos, cocinas, etc. En esta fase a los niños les empiezan a gustar los de bloques o construcción y a las niñas las casas de muñecas, los puestos de tiendas, etc.

De los 7 a los 8 años los niños que empezaron con los juegos de bloques y construcción de forma sencillas, empiezan a realizar construcciones más complejas. (Piaget,1970,p.208) aumentando el número de pisos de las casas, creando estructuras basadas en pilares, construcciones en equilibrio, etc.

También empiezan a interesarse por los juegos de reglas: individuales ya pasan a ser colectivos. Los niños ya buscan a otros para que sea más social, suelen ser juegos colectivos donde existen unas reglas.

Los niños ya son capaces de identificar distintas perspectivas de cada situación del juego, adivinar que va a ocurrir teniendo en cuenta patrones, según su experiencia o intuición. Los juegos de regla pueden ser de deporte, mesa, circuitos, habilidad.

Destacan los de deporte, de mesa complejos, estrategia. Ahora con las nuevas tecnologías empiezan a crear sus propios grupos de amigos utilizando la tecnología.

Los juegos potencian los niños de 3 a 4 años intelectual en los niños y pueden complementar sus procesos de aprendizaje.

Comprar juguetes no es cosa de niños al menos eso es lo que cree (Dávila, 2013 p.198), la diversidad de habilidades que tenemos los seres humanos nos da la oportunidad de ofrecer algo particular al mundo; así como el generar procesos de aprendizaje alternativos que más tarde se reflejen en la transformación creativa de la sociedad. Cuando un niño juega no solo se está divirtiendo está construyendo nuevos sus saberes o reforzando los previos.

3.1.4. Los campos formativos y las inteligencias múltiples

Según lo ha defendido por años Gardner en su hipótesis, el juego resulta indispensable para la estimulación de las siete inteligencias durante la infancia y puede convertirse en el complemento de un sistema educativo que tiende a valorar determinados talentos en deterioro de otros.

El sistema educativo ha asumido que todos pueden aprender de la misma manera, a través de medidas uniformes y universales que sirven para evaluar y homogeneizar las capacidades de los estudiantes (Antunes,200,p.145) afirma en su libro Inteligencias múltiples.

Gardner define la inteligencia como el potencial biológico y psicológico que permite resolver problemas o crear productos valiosos para una sociedad a través de diferentes habilidades y destrezas. Con base en esta definición, creó la teoría de las inteligencias múltiples, que corresponde a la idea de que la inteligencia de los seres humanos no es única y que, en consecuencia, es posible conocer, interpretar y comprender el mundo de distintas maneras.

Según este psicólogo, los humanos pueden desarrollar ocho inteligencias: visual, espacial, lingüístico-verbal, lógico-matemática, musical, corporal-kinestésica, intrapersonal, interpersonal y naturalista.

Nuestra manera particular de ser inteligentes a veces desborda los modelos de aprendizaje existentes. Es necesario generar espacios para potenciar el aspecto concreto y muchas veces despreciado en el que nos destacamos (Bono, 1989).

Para estimular la inteligencia por medio del juego podemos utilizar algunos de estos materiales como son: Instrumentos musicales, títeres, ábacos, carritos, micrófonos, pinceles, tubos de ensayo, pequeñas ciudades de madera, marionetas, elementos deportivos, disfraces, microscopios, pizarras, piezas para ensamblar y libros ilustrados que permiten al niño construir sus propias historias, son algunos de los juguetes a través de los cuales niños de diferentes edades manifiestan y potencian sus habilidades

Gardner sugiere que los niños y jóvenes y posiblemente la sociedad en su conjunto se verían beneficiados si las diferentes disciplinas escolares se presentaran de diferentes formas, a través del juego.

Las personas aprenden, representan y utilizan el saber de diversos modos. Las instituciones educativas de todos los niveles deberían comprender que los seres humanos somos intelectualmente competentes de diversas maneras y que, por lo tanto, el aprendizaje de los estudiantes debe ser activo y multimodal. Esto quiere decir que no todas las personas aprenden de la misma forma o al mismo tiempo, cuando se es adulto es más fácil reconocer la manera de aprender, pero cuando se es un niño este debe ser guiado ya sea por sus padres, maestros o familiares utilizando diversas maneras como manipular objetos, observando, escuchando entre otros.

3.1.5. El preescolar un medio para aprender

El ser humano desde antes de nacer ya está recibiendo información sobre el medio social, educativo y cultural que lo va a ir envolviendo durante los primeros años de

vida, es necesario recordar por lo que ha pasado el niño antes de llegar a preescolar y el vínculo que se tiene con sus progenitores, el apoyo que debe recibir de sus padres antes de llegar a preescolar, de familiares más allegados y el papel significativo que lleva a cabo el docente. (Antología upn,1998, p.s/p).

Así como recién llegados a nuestro mundo, los niños de entre dos y seis años a menudo expresan su pensamiento de diferentes formas que nos divierten y nos hacen reflexionar. Por ejemplo, durante mis prácticas profesionales era común observar a los niños más pequeños de 3 años jugando con su amigo imaginario, platicaban sobre su día o de las estrategias que estaban realizando, es decir jugaban, platicaban entre ellos y a los más grandes de 4 a 6 años al estar en conjunto jugando seguían las reglas del juego y si alguno no la seguía era evidenciado por sus compañeros y me lo hacían saber, para ellos es muy importante que los demás cumplan las reglas, pero si ellos no lo cumplen no les gusta ser evidenciados .

Este tipo de actitudes dicen mucho acerca de los niños. Los errores del preescolar indican que hay una enorme distancia por recorrer entre los dos y los seis años de edad en la adquisición de los procesos de pensamiento indispensables para la instrucción formal.

Los niños de corta edad se convierten poco a poco en personas realistas que forman conceptos y muestran competencia lingüística (Fraiberg, 1959). Descubren lo que pueden o no controlar. Generalizan a partir de la experiencia. Su razonamiento hace la transición de la formación de conceptos simples al empleo de los manuales de la lógica. También aprenden el lenguaje necesario para comunicar sus necesidades, sus ideas y sus sentimientos.

Adquieren el lenguaje de manera rápida en interacción con el desarrollo cognoscitivo y social. Los preescolares de menor edad usan enunciados de dos o tres palabras, basándose en una gramática limitada y, a veces, muy personal; los de seis años expresan oraciones completas con una estructura gramatical esencialmente correcta.

A medida que el niño de en edad preescolar aprende la sintaxis y el vocabulario, también asimila los valores sociales culturales apropiados: urbanidad, obediencia y roles de género.

En resumen, el lenguaje es un puente entre la infancia y la niñez con el tiempo el niño entiende y comunica sus deseos, sus necesidades y observaciones; hacia los demás responden en forma adecuada.

El desarrollo cognoscitivo y lingüístico se acompaña de cambios rápidos y drásticos de aspecto y competencia física. Los niños regordetes de cabeza grande y extremidades cortas se convierten en esbeltos chicos de seis años, más fuertes y con una coordinación más fina.

Perfeccionan su habilidad para deslizarse y correr, y aprenden las habilidades motoras finas necesarias para escribir el alfabeto, para abotonarse el suéter o armar las piezas de un rompecabezas.

Los progresos que el preescolar realiza en el pensamiento, el lenguaje y las habilidades motoras están interrelacionados. A medida que adquiere mayor fuerza física y más destrezas, se siente más motivado para aplicar las habilidades que va dominando a la exploración y el aprendizaje.

Además, con la exploración se perfeccionan destrezas. Así, las formas en que el niño se comporta y piensa constituyen un sistema integrado (Thelen, 1989).

3.1.6. El proceso de la evaluación

Debido a que el propósito principal del juego como medio de atención era realizar actividades con los niños, no en la totalidad de los aprendizajes esperados se llevaba un registro en una lista si no que en ocasiones era por medio de la observación, de cómo se incluían en las actividades, la observación de su conducta, su participación activa a lo largo de la actividad.

Para algunas actividades si se realizaba un registro de los campos de formación académica, en la cual se registraba el campo formativo, para caracterizar y delimitar

su alcance, esto permitió tener un mejor conocimiento acerca de los logros y de las áreas de fortalecimiento para trabajar mejor con cada uno de los niños.

3.1.7. La función de los padres de familia

Los padres de familia que tienen hijos en edad preescolar deben de estar informados sobre la importancia de atender las necesidades de los niños en edad preescolar no solo de la alimentación o los cuidados de salud sino también el desarrollo de sus saberes.

Estos consejos del avance social vienen a cambiar el paradigma del papel de los padres o tutores en la escuela, al permitirles tener de manera más directa muchas de las estrategias que antes estaban reservadas solo para los maestros o directivos, el padre de familia debe conocer las metas educativas que propone trabajar el maestro durante el ciclo escolar.

En relación al aprendizaje los padres deben de saber los resultados de las evaluaciones; así mismo sobre cómo se estimuló el aprendizaje, el avance de los niños, que sirvió también como un espacio para reforzar lo visto en sus escuelas.

Para lograr una buena comunicación es necesario que como interventores tuviéramos una buena comunicación con el padre de familia para así darle a conocer los logros de los niños y mencionar algunos consejos que sirvan de refuerzo sobre lo visto en clase.

Esto debe establecer acciones claras y precisas tanto para el apoyo que necesita el maestro, el estudiante o y el padre de familia para lograr un buen desarrollo, este papel o función de los padres de familia en el ámbito educativo ayuda a mejorar los resultados de desarrollo de sus pequeños tanto en lo cognitivo, social y cultural.

El papel que los padres tienen para con la educación formal de sus hijos. Es cierto que en cada familia hay una manera diferente de enfocar el apoyo que le brindaran al docente en el desarrollo educativo de sus hijos, es de gran importancia la

comunicación que deben tener entre maestro y padre de familia para tener buenos resultados.

El apoyo educativo familiar es crucial en el funcionamiento escolar del niño ya que inicialmente, la actividad escolar de los hijos se ve condicionada por los valores, aspiraciones, actitudes y experiencias mostradas por los padres

La relación familia escuela representa uno de los ejes que dan soporte a la educación de los sujetos, pues tanto la familia como la escuela comparten responsabilidades en la educación de los hijos. En cuanto a la participación democrática de los padres de familia en las instituciones escolares, los padres de familia son las responsables morales legales de la formación de sus hijos

Creo que hacen falta leyes y reglamentos para que los padres de familia cumplan con su responsabilidad moral con la educación de sus hijos, para sean comprometidos y vean la educación como una necesidad social que beneficia, en primera instancia a sus hijos para que éstos logren su bienestar y sean felices.

En segundo lugar, la sociedad, pues estos niños serán los ciudadanos que respondan a las necesidades sociales que les corresponda asumir en su momento y en su espacio, y para quienes la educación compartida entre la escuela y los padres será una inversión en capital humano e intelectual que les dará mayores posibilidades de ser libres y autosuficientes.

Todos los niños y jóvenes, desde la enseñanza preescolar hasta la enseñanza media, necesitan ayuda de sus familias para que les vaya bien en la escuela.

Por su parte, los padres y maestros tienen diversas maneras de involucrarse en la educación de los estudiantes. La participación de los padres en la escuela mejora el rendimiento académico, la autoestima, el comportamiento y la asistencia a clases de los estudiantes. La educación sólo puede realizarse plenamente cuando la familia y el maestro trabajan juntos. La familia, como medio natural de desarrollo del hombre, y la escuela, como institución social encargada específicamente de educar deben cooperar en forma conjunta, a favor, siempre, del niño.

3.2. Diseño de actividades

Para poder llevar a cabo una serie de estrategias que involucraran las inteligencias múltiples fue necesario tomar en cuenta la edad de los niños al planearlas, es una tarea fundamental porque de esta depende el éxito del aprendizaje, además de que permite conjugar la teoría con la práctica.

Planificar fue una tarea fundamental en la experiencia, pues permite vincular unir una teoría pedagógica. Es lo que facilito pensar de manera coherente la secuencia de aprendizajes que se querían lograr con los niños.

El éxito está en comprender la planificación como un modelo previo, que nos permite pensar en la práctica del desarrollo de las estrategias que nos sirve de experiencia, a fin de mejorar en futuras oportunidades.

La planificación es lo que se quiere hacer en teoría, aunque no siempre resulte en la práctica. No obstante, no obtener el resultado deseado no significa que la planificación no sea buena, sino que hay que modificar aspectos en ella según el contexto en el cual se trabaja.

La importancia de planificar radica en la necesidad de organizar de manera coherente lo que se quiere lograr con los niños. Esto implica tomar decisiones previas a la práctica sobre qué es lo que se aprenderá, para qué se hará y cómo se puede lograr de la mejor manera.

Desde este punto de vista, es relevante determinar los contenidos conceptuales, procedimentales y de actitudes que se abordarán, en qué cantidad y con qué profundidad.

También hay que pensar en la finalidad de lo que estamos haciendo, ya que para los niños debe resultar fundamental reconocer algún tipo de motivación o estímulo frente al nuevo aprendizaje.

Finalmente, se debe considerar también la forma más adecuada para trabajar con los niños, pensando en estrategias que podrían convertir el conocimiento en algo cercano e interesante para ellos, dentro de un determinado contexto.

A continuación, presento el cronograma y planeaciones que me elabore ya que éramos tres compañeras para realizar estas estrategias que se llevaron a cabo.

3.2.1. Cronograma de actividades.

El siguiente cronograma fue elaborado con algunas actividades que se ejecutaron durante mis prácticas ya que estas las realice con dos compañeras más de la universidad, utilizando estrategias que se elaboraron para los niños de El juego didáctico como estrategia de atención a niños de 3 a 6 años.

Cada una de nosotras diseñaba y realizaba sus propias actividades, estas se trabajaban con los niños con una duración de una a dos horas aproximadamente dependiendo el tipo de actividad, en algunas ocasiones requerían de más tiempo, siguiendo con el horario de la universidad, los pequeños entraban a las ocho de la mañana al igual que los estudiantes, ellos contaban con dos recesos uno de 40 minutos para almorzar, jugar el segundo era tomar un pequeño refrigerio y jugar con una duración de 30 minutos, su salida era a las dos de la tarde al igual que los estudiantes de UPN del horario sabatino.

Los materiales que se utilizaron durante las actividades fueron proporcionados por nosotras, por un acuerdo de la dirección de la escuela, con el propósito de facilitar la estancia de los niños y de saber que todos contaban con el material suficiente para realizar las actividades.

sesión	Nombre de la actividad	Competencia	Aprendizaje esperado.	recursos	Día Sábado	Mes y año
1	Jueguicuentos	Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral.	Escucha la narración de cuentos, expresa qué sucesos o pasajes le provocan reacciones como gusto, sorpresa, miedo o tristeza.	a). - medios Grabadora b) auxiliares "cuento" c). Materiales libro de cuentos, hojas blancas, colores, lápiz, disco de música.	26	Agosto/2006
2	Poema de alegría.	Escucha y cuenta relatos literarios que forman parte de la tradición oral.	Escucha, memoriza y comparte poemas, canciones, adivinanzas, trabalenguas y chistes.	a). - medios: grabadora b). -Auxiliares: 1-poema c). Materiales: libro de poemas	2	Septiembre/ 2007
3	El periodiquito verde	Utiliza textos diversos en actividades guiadas o por iniciativa propia, e identifica para qué sirven.	Participa en voz alta de textos informativo, notas de opinión, que personas alfabetizada realizan con propósitos lectores.	a). - medios: b). Auxiliares: Escrito de los derechos de los niños. c). Materiales: Lápiz, colores, hojas y	9	Septiembre/ 2006

				revistas para niños, dos metros de pellón, recortes de revistas para niños, pegamento y tijeras.		
4	“como dices que te dije”	Aprecia la diversidad lingüística de su región y su cultura.	Reconoce el ritmo y la rima de textos poéticos breves que son leídos en voz alta mediante juegos, variando la intensidad o velocidad de la voz y acompañándolos de movimientos	a).- medio: grabadora b).- Auxiliare: libro de trabalenguas. c).Materiales: libro de trabalenguas	16	Septiembre/ 2007
5	Todos a cantar	Reconoce características del sistema de escritura al utilizar recursos propios (para expresar por escrito sus ideas	Identifica palabras que se reiteran en textos como canciones; descubre que se escriben Siempre de la misma manera.	a).- medio: grabadora b).- Auxiliares 1-canción c).Materiales: disco de canciones para niños	23	Septiembre/ 2006
6	El muñeco juguetón	Reconoce características del	Identifica palabras que se reiteran en textos rimados	a).- medio Grabadora	7	Octubre/ 2007

		sistema de escritura al utilizar recursos propios (marcas, grafías, letras) para expresar por escrito sus ideas	como poemas y canciones; descubre que se escriben siempre de la misma manera.	b).Auxiliares:1 -canción c).Materiales: disco,canción Grabadora, CD Con sonidos de diferentes matices e intensidad.		
7	La orquesta de animales	Mantiene el control de movimientos que implican fuerza, velocidad y flexibilidad en actividades de ejercicio físico. Participa en juegos que lo hacen identificar y mover distintas partes de su cuerpo.	Participa en juegos que lo hacen identificar y mover distintas partes de su cuerpo.	a).- medio (electrónico) Grabadora y b).- Auxiliares CD (Escrito)1mel odia disco, con melodías, Grabadora, CD c).- Materiales: con sonidos de diferentes instrumentos musicales.	14	Octubre/ 2006

8	A rasgar papel	Reconoce características del sistema de escritura al utilizar recursos propios (marcas, grafías, letras) para expresar por escrito sus ideas.	Identifica palabras que se reiteran en poemas y canciones; descubre que se escriben siempre de la misma manera en textos rimados.	a).- medio Grabadora b).-Auxiliar papel periódico c).Materiales: disco, con melodías, Grabadora, CD	21	Octubre/ 2006
9	El buen compositor	Reconoce características del sistema de escritura al utilizar recursos propios (marcas, grafías, letras) para expresar por escrito sus ideas.	Identifica palabras que se reiteran en textos rimados como poemas y canciones; descubre que se escriben siempre de la misma manera.	a).- Medio: Grabadora y CD b).- Auxiliares libro de rimas y poemas c).- Materiales: disco, con melodías, Grabadora y CD	28	Octubre/ 2006

10	Musico ritmó	Expresa, por medio del cuerpo, sensaciones y emociones en acompañamiento del canto y de la música.	Sigue el ritmo de la música mediante movimientos espontáneos de su cuerpo.	a).- medio Grabadora b).- Auxiliares canciones c).Materiales: disco, con melodías, Grabadora y CD	4	Noviembre/ 2007
11	Las abejas de la escuela	Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición.	Realiza estimaciones y comparaciones perceptuales sobre las características medibles de sujetos, objetos y espacios.	a).- Medio: Grabadora b).- Auxiliares canción c).- Materiales: disco, con melodías, Grabadora, CD Pliegos de papel china de color negro y amarillo, tijeras y cinta adhesiva, grabadora y CD.	11	Noviembre/ 2006
12	Los canguros a saltar	Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.	Establece relaciones de ubicación entre su cuerpo y los objetos, así como entre objetos, tomando en cuenta sus características de	a).- medio Grabadora b).- Auxiliares canción c).Materiales:	18	Noviembre/ 2006

			direccionalidad, orientación, proximidad e interioridad.	disco, con melodías, Grabadora, CD y costales.		
13	Rompecabezas	Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características	Observa, nombra, compara objetos y figuras geométricas; describe sus atributos con su propio lenguaje y adopta paulatinamente un lenguaje convencional (caras planas y curvas, lados rectos y curvos, lados cortos y largos); nombra las figuras.	a).- medio grabadora b).-Auxiliares: Rompecabezas, una foto familiar o un dibujo, cartón, pegamento y tijeras., c).Materiales: piezas de rompecabezas	25	Noviembre/2006
14	Figuras de madera	Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características.	Observa, nombra, compara objetos y figuras geométricas; describe sus atributos con su propio lenguaje y adopta	a).- medio grabadora b).- Auxiliares figuras de madera. c).- Materiales: Piezas de madera	2	Diciembre/2006

			<p>paulatinamente un lenguaje convencional (caras planas y curvas, lados rectos y curvos, lados cortos y largos); nombra las figuras. Describe semejanzas y diferencias.</p>	diferentes colores.		
15	Pasos hacia la botella	<p>Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para qué sirven algunos</p>	<p>Realiza estimaciones y comparaciones perceptuales sobre las características medibles de sujetos, objetos y espacios.</p>	<p>a).- Medio: Grabadora b)Auxiliares: c) Materiales: botellas pintadas de diferentes colores.</p>	13	Enero/2002

		instrumentos de medición.				
16	Paseos por Taxadho	Observa características relevantes de elementos del medio y de fenómenos que ocurren en la naturaleza, distingue semejanzas y diferencias y las describe con sus propias palabras.	Manipula y examina frutas, piedras, arena, lodo, plantas, animales y otros objetos del medio natural, se fija en sus propiedades y comenta lo que observa.	a).- Medio: b).- Auxiliares libreta, c) Libreta, colores y ropa cómoda	3	Febrero/2007
17	La granja	Observa características relevantes de elementos del medio y de fenómenos que ocurren en la naturaleza, distingue semejanzas y diferencias y las describe con sus propias palabras.	Clasifica elementos y seres de la naturaleza según sus características, como animales, según el número de patas, seres vivos que habitan en el mar o en la tierra, animales que se arrastran, vegetales comestibles y plantas de ornato, entre otros.	a).- Medio: b).- Auxiliares Libreta. c) Materiales: Libreta, colores y ropa cómoda.	10	Febrero/2007

18	Mi día al aire libre	Observa características relevantes de elementos del medio y de fenómenos que ocurren en la naturaleza, distingue semejanzas y diferencias y las describe con sus propias palabras.	Describe las características que observa en la vegetación, la fauna, las montañas, el valle, la playa, y los tipos de construcciones del medio en que vive.	a).- Medio: b).-Auxiliares: Libreta de hojas blancas, colores y ropa cómoda. c).Materiales: Libreta de hojas blancas, colores y ropa cómoda.	17	Febrero/ 2007
19	El tesoro	Reúne información sobre criterios acordados, representa gráficamente dicha información y la interpreta.	Propone códigos personales o convencionales para representar información o datos, y explica lo que significan.	a).- Medio: b).-Auxiliares: mapa, colores y ropa cómoda. c).Materiales: mapa de la institución (upn) ropa cómoda	5	Marzo/ 2007
20	El sol sale	Competencia que se favorece: Observa características relevantes de	Describe lo que observa que sucede durante un remolino, un ventarrón, la lluvia, el desplazamiento de las nubes, la	a).- Medio: b).-Auxiliares: Libreta de hojas blancas, colores y ropa cómoda.	12	Marzo/2007

		<p>elementos del medio y de fenómenos que ocurren en la naturaleza, distingue semejanzas y diferencias y las describe con sus propias palabras</p>	<p>caída de las hojas de los árboles, el desplazamiento de los caracoles, de las hormigas, etcétera.</p>	<p>c).Materiales: Libreta de hojas</p>		
--	--	--	--	--	--	--

**SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA DE HIDALGO
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL-HIDALGO
SEDE IXMIQUILPAN**

Actividad 1. “JUEGUICUENTOS” Inteligencia lingüística

Campo formativo: lenguaje y comunicación.

Edad de los niños: Entre 4 y 6 años de edad.

Inicio de la sesión: 8:00a.m. Termino de 9:30a.m.

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

Aprendizajes esperados: Escucha la narración de cuentos, expresa qué sucesos o pasajes le provocan reacciones como gusto, sorpresa, miedo o tristeza.

Materiales: Un cuento sin letras con dibujos grandes y llamativos, tapete y almohada.

INICIO:

*Se coloca a los niños sobre un tapete de manera que todos se vean y puedan socializar en forma de círculo, se les reparte un cuento sin letras solo con imágenes con la intención de observar a los niños, sin darle alguna indicación lo manipula, o esperan unos minutos para que el niño lo observe y lo empiece a hojear.

DESARROLLO:

*Una vez que todos están acomodados para la actividad deben observar el libro de manera individual.

*El aplicador indica que observen la portada de su libro.

*Preguntar de qué se imaginan que trate el cuento, apoyándose de previas preguntas para los niños con relación al tema del cuento.

*hojeen cada una de sus páginas para que posteriormente traten de interpretar las imágenes narrando el cuento inventado por ellos.

CIERRE:

*Una vez que ya conocen el libro por turnos pasaran a contar de qué se trata el cuento.

*Preguntar a los niños si fue fácil o difícil la actividad y como era que narraban su cuento.

Actividad 2: “POEMA DE ALEGRÍA” Inteligencia lingüística

Campo formativo: lenguaje y comunicación.

Edad de los niños: Entre 3 y 6 años de edad.

Inicio de la sesión: 8:00a.m. Termino de 9:30a.m.

Competencia: favorece escucha y cuenta relatos literarios que forman parte de la tradición oral

Aprendizajes esperados: Es cucha, memoriza y comparte poemas.

Material para el desarrollo de la estrategia: Pizarrón o papel bon blanco y hojas.

INICIO:

*Antes de iniciar se les pregunta si alguna vez han escuchado un poema.

*Seda a conocer un poema manifestando que los poemas sirven para expresar emociones como tristeza, alegría, enojo, amor, entre otros.

*Se da un ejemplo y una breve explicación de lo que es un poema, para qué sirven estos; se les dice que vamos a escuchar un poema.

DESARROLLO:

*Una vez que ya se les dieron las explicaciones, en grupo escucharán el poema que el aplicador a escrito en el papel bond o pizarrón

*El poema debe ser breve con el propósito de aprenderlo.

*Declamar observando si le dan la entonación y el énfasis que se desea.

*Por ultimo realizarán un dibujo del poema que escucharon para conocer cuál fue el sentimiento que les provoco al escuchar dicho poema.

CIERRE:

Cada uno de los niños dará su opinión.

*Explicara su dibujo

Actividad 3: “EL PERIÓDIQUILLO” Inteligencia lingüística

Campo formativo: lenguaje y comunicación.

Edad de los niños: Entre 4 y 6 años de edad.

Inicio de la sesión: 8:00a.m. Termino de 9:30a.m.

Competencia: Utiliza textos diversos estrategias guiadas o por iniciativa propia, e identifica para qué sirven.

Aprendizajes: Participa en actos de lectura en voz alta de cuentos, textos informativos, instructivos, recados, notas de opinión, que personas alfabetizadas realizan con propósitos lectores.

Material para el desarrollo de la actividad: dos metros de pellón, recortes de notas, pegamento y tijeras.

Inicio:

*Antes de iniciar la estrategia se les da una breve explicación de las notas informativas (noticias) para que sirven,

¿Para qué sirve el periódico?

¿Por qué lo elaboran?

¿Para qué sirve?

Desarrollo:

*Se escoge una nota de los derechos de los niños.

* Con el propósito de reforzar el conocimiento de sus derechos.

*Una vez contestadas las preguntas se les dan las indicaciones que consta en hacer una nota que hablen de los derechos de los niños.

* Se explica cada uno recortará alguna nota (imagen) que sea de su interés sobre el tema,

* Pegarán sobre pellón, ya que todos escogieron y pegaron su notas.

*Por turnos el aplicador les preguntará uno por uno por que escogió esa nota y que entiende que paso en la imagen.

Cierre: Se les pregunta si les gusto la actividad y si entendieron lo importante que es expresar nuestras opinión y describirla de manera adecuada.

Actividad 4: “COMO DICES QUE TE DIJE” Inteligencia lingüística

Campo formativo: lenguaje y comunicación.

Edad de los niños: Entre 3 y 6 años de edad.

Inicio de la sesión: 8:00a.m. Termino de 9:30a.m.

Competencia: Aprecia la diversidad lingüística de su región y su cultura.

Aprendizaje: Reconoce el ritmo y la rima de textos poéticos breves que son leídos en voz alta mediante juegos, variando la intensidad o velocidad de la voz y acompañándolos de movimientos corporales.

Material: Papel bon y marcadores.

INICIO:

*Antes de iniciar la actividad se les da una breve explicación de los trabalenguas.

*Se les hace mención de varios trabalenguas con el propósito que sea de su agrado, después el interventor escribe pequeños trabalenguas.

*Se les lee varias veces.

*Se somete a votación cuáles les gustan más para así escoger uno o dos para aprenderlo y decirlo a los compañeros.

DESARROLLO:

Una vez que ya se escogió el trabalenguas, de manera de juego se les repite a los niños para que traten de repetirlas.

*Ya que dominan el trabalenguas un compañero se lo dice al otro compañero y viceversa para escuchar quien se equivoca o quien logra decirlo más rápido y de la mejor manera.

CIERRE:

*Ya que todos participaron se les pregunta si les gusto.

*Si se les hizo complicado.

*Si desean posteriormente volver a jugar con esto trabalenguas.

Actividad 5: “TODOS A CANTAR” (JUEGO LINGÜÍSTICO)

Campo formativo: lenguaje y comunicación.

Edad de los niños: Entre 4 y 6 años de edad.

Inicio de la sesión: 8:00a.m. Termino de 9:30a.m.

Competencia: Reconoce características del sistema de escritura al utilizar recursos propios (marcas, grafías, letras) para expresar por escrito sus ideas.

Aprendizaje: Identifica palabras que se reiteran en textos rimados como poemas y canciones; descubre que se escriben siempre de la misma manera.

Material: Dibujos o imágenes, pellón, almohada y alfombra.

INICIO:

*Antes de iniciar se les da una breve explicación de lo que es un cuento.

*Se coloca a los niños sobre la alfombra con su almohada en las pompis, ya que todos están cómodos se les explica que vamos a inventar un cuento

*Todos vamos a participar para escribirlo.

DESARROLLO:

*Una vez que están cómodos, el aplicador reúne las imágenes.

*posteriormente acomoda a los niños.

*Se dan las indicaciones para después ir pegando sobre el pellón en conjunto se va narrando el cuento para que posteriormente se le dé una segunda verificación del orden de la lectura para quede listo.

CIERRE:

Una vez que todos participaron se les pregunta si les gusto, si se les hizo complicado y si desean posteriormente volver a narrar un cuento.

Actividad 6: “EL MUÑECO JUGUETÓN” (ESTIMULO AUDITIVO) Inteligencia cinético corporal

Campo formativo: Exploración y comprensión del mundo.

Edad de los niños: Entre 3 y 6 años de edad.

Inicio de la sesión: 8:00a.m. Termino de 9:30a.m.

Competencia: Reconoce características del sistema de escritura al utilizar recursos propios (marcas, grafías, letras) para expresar por escrito sus ideas.

Aprendizaje: Identifica palabras que se reiteran en textos rimados como poemas y canciones; descubre que se escriben siempre de la misma manera.

Material: *Grabadora * CD Con sonidos de diferentes matices e intensidad.

INICIO:

*Colocar a los niños de pie en el centro de la cancha formando un círculo.

*realizando movimientos circulares con el uso de todo el cuerpo con el fin de realizar calentamiento.

DESARROLLO:

*Se les explica a los niños que cuando empiecen los sonidos de la grabación.

*Moverán todo el cuerpo siguiendo el ritmo de los instrumentos musicales que se escuchan en la grabación.

*Con el fin de seguir los matices, las intensidades de los sonidos, observando a cada niño como el cree que es el movimiento que se debe tener con el sonido que escucha.

CIERRE:

Preguntar a cada uno de los niños:

¿Qué les gusto?

¿Se les hizo fácil o difícil?

¿Les gustaría volver hacerlo?

¿Cómo sintieron el ritmo?

Actividad 7: LA ORQUESTA DE ANIMALES. Inteligencia musical.

Campo formativo: Desarrollo físico y salud.

Edad de los niños: Entre 3 y 6 años de edad.

Inicio de la sesión: 8:00a.m. Termino de 9:30a.m.

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

Aprendizaje: Participa en juegos que lo hacen identificar y mover distintas partes de su cuerpo.

Materiales: grabadora CD Con sonidos de diferentes instrumentos musicales.

INICIO:

*colocar a los niños de pie en el centro de la cancha formando un círculo.

*Realizar movimientos con el uso de las manos con el fin de realizar calentamientos.

*Posteriormente se sienta para escuchar las instrucciones.

DESARROLLO:

*A cada uno de los niños se les da un instrumento musical para que el niño lo manipule realice sonidos y sepa que ese instrumento representa.

*Posteriormente los niños escuchan los sonidos de estos: consecuentemente se pone el CD con los sonidos que debe tener cada instrumento de forma adecuada

*Cuando escuchan el sonido del instrumento de forma adecuada.

*Cuando escuchan el sonido del instrumento que traen en sus manos se ponen de pie y simulan tocarlo.

*Al ritmo que ellos escuchan en la grabación, para que todos sus compañeros vayan identificando el sonido.

CIERRE:

Una vez terminada la grabación preguntar a cada uno de los niños

¿Qué les gusto?

¿Se les hizo fácil o difícil?

Actividad 8: “RASGA PAPEL” (escuchar e identificar sonidos) Inteligencia musical.

Campo formativo: Exploración y comprensión del mundo.

Edad de los niños: Entre 3 y 6 años de edad.

Inicio de la sesión: 8:00a.m. Termino de 9:00a.m.

Competencia: Reconoce características del sistema de escritura al utilizar recursos propios (marcas, grafías, letras) para expresar por escrito sus ideas.

Aprendizaje: Identifica palabras que se reiteran en textos rimados como poemas y canciones; descubre que se escriben siempre de la misma manera.

Material: *Grabadora *Alfombra gruesa * CD Con sonidos de diferentes tonos y ritmos.

INICIO:

* Colocar a los niños a lado del instructor puede ser en una línea recta o en círculo como se prefiera.

DESARROLLO:

*Utilizando sonidos con diferentes tonos y tiempos los niños rasgaran el papel con sus manos sin utilizar tijeras hasta terminar la grabación

CIERRE:

*Una vez terminada la grabación preguntar a cada uno de los niños

¿Qué les gusto?

¿Se les hizo fácil o difícil?

Actividad 9: “EL BUEN COMPOSITOR” (observar, escuchar y reproducir)
Inteligencia espacial.

Campo formativo: Exploración y comprensión del mundo.

Edad de los niños: Entre 3 y 6 años de edad.

Inicio de la sesión: 8:00a.m. Termino de 9:30a.m.

Competencia: Reconoce características del sistema de escritura al utilizar recursos propios (marcas, grafías, letras) para expresar por escrito sus ideas.

Aprendizaje: Identifica palabras que se reiteran en textos rimados como poemas y canciones; descubre que se escriben siempre de la misma manera.

Material: *Grabadora *Alfombra gruesa * CD con música de Mozart, lápiz, goma y colores.

INICIO:

*Colocar a los niños dentro del tapete y preguntarles: ¿qué es lo que más les gusta hacer?

DESARROLLO:

*Se sientan de manera que estén cómodos.

*Se les da el material que consta de una hoja de papel, lápiz y colores indicarle que se pondrá una pieza musical la cual tiene tonos altos y bajos

*Al iniciar la pieza musical se pide a los niños que dibujen lo que piensan, que nos quería decir alegre, triste sorprendido, enojado, entre otros.

CIERRE:

*Una vez terminado el dibujo se les pide a los niños que platicuen lo que dibujaron, que emoción sintieron al hacerlo

Actividad 10: MUSICORITMO

Campo formativo: Expresión y apreciación artística. Inteligencia Musical.

Edad de los niños: 6 años de edad.

Inicio de la sesión: 8:00a.m. Termina de 9:30a.m.

Competencia: Expresa, por medio del cuerpo, sensaciones y emociones en acompañamiento del canto y de la música.

Aprendizaje: Sigue el ritmo de la música mediante movimientos espontáneos de su cuerpo.

Crea sonidos, reconoce y distingue entre tono, timbre y frecuencia.

Material: "Tocar instrumentos realizados previamente con material reciclado".

INICIO:

*Los niños se sientan formando un círculo, se les explica que cada uno de ellos tomara un instrumento musical y lo observaran y manipularan.

DESARROLLO:

*Una vez que lo han manipulado por turnos, cada uno tocara el instrumento que escogió al ritmo que crea que debe de ir y sonara.

CIERRE:

*Se comenta con los niños los sonidos, el ritmo de los instrumentos y si les gusto o no y porque

*Se les pregunta si se les complica expresar sus emociones y más por medio de una pieza musical que tal vez no habían escuchado.

Actividad 11: “LAS ABEJITAS” (orden de objetos y tamaño) Lógico matemático.

Campo formativo: Pensamiento matemático.

Nombre del aplicador: Abigail Ortega Soto.

Edad con los niños que se trabaja: Entre 4 y 6 años de edad.

Inicio de la sesión: 8:00a.m. Termino de 10:00a.m.

Competencia: Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición.

Aprendizajes: Realiza estimaciones y comparaciones perceptuales sobre las características medibles de sujetos, objetos y espacios.

Material: Pliegos de papel china de color negro y amarillo, tijeras y cinta adhesiva, grabadora, CD

INICIO:

*Durante esta actividad se les pondrá música solo para hacer más amena el momento.

*Se les indica a los niños que se les darán pliegos de papel de diferentes formas y tamaños.

*Envolver su cuerpo, para esto se le dará todo el papel que ellos quieran, pero una vez que ya tomaron el suficiente según su criterio no se les dará más.

*Lo recortaran en tiras y posteriormente se envolverán todo el cuerpo con papel con un tiempo determinado de 10 min.

DESARROLLO:

*Una vez que los niños(as) ya saben las instrucciones se les dice que tienen 3.5 minutos que es lo que dura la música, para terminar la ESTRATEGIA y se tendrán que ponerse a rasgar las tiras y envolverse con ellas todo su cuerpo.

*Esta actividad se repite varias veces con los diferentes tipos de papel.

CIERRE:

*Se les pregunta cómo les pareció la estrategia, si fue suficiente el papel que tomó, cuál fue su resultado.

* Se les pide que observen el tamaño de las cantidades

*Si se les complica.

Actividad 12: “LOS CANGUROS A SALTAR” (JUEGO DE CANTIDAD) **Inteligencia Lógico matemático.**

Campo formativo: Pensamiento matemático.

Nombre del aplicador: Abigail Ortega Soto.

Edad con los niños que se trabaja: Entre 4 y 6 años de edad.

Inicio de la sesión: 8:00a.m. Termino de 10:00a.m.

Competencia: Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.

Aprendizaje: Establece relaciones de ubicación entre su cuerpo y los objetos, así como entre objetos, tomando en cuenta sus características de direccionalidad, orientación, proximidad e interioridad.

Material: costales, grabadora, CD

INICIO:

*En esta actividad se pondrá música de fondo para hacer más amena.

*Se les indica a los niños que meterán su cuerpo dentro del costal.

*Irán saltando hasta llegar al otro extremo; pero antes de salir se tomara un registro en el cual los niños dirán si la distancia es corta o larga.

*Cuantos saltos creen que deben de dar para llegar a la meta.

DESARROLLO:

*Una vez que los niños ya saben las instrucciones y se tomó el registro previo a la salida se les dice que al sonar la trompeta saldrán saltando hasta llegar al otro lado de la cancha y luego regresaran.

*Se contara con el apoyo de compañeras para verificar el número de saltos de los niños.

CIERRE:

*Se les pregunta nuevamente si la distancia que ellos pensaban fue la que en realidad recorrieron o fue otra muy diferente a la que pensaban.

*Cómo logran reconocer de manera más amplia el cálculo de distancia con sus propias palabras.

Actividad 13: “ROMPECABEZAS” orden de objetos. Inteligencia lógico matemático

Campo formativo: Pensamiento matemático.

Nombre del aplicador: Abigail Ortega Soto.

Edad con los niños que se trabaja: Entre 4 y 6 años de edad.

Inicio de la sesión: 8:00a.m. Termino de 9:00a.m.

Competencia: Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características

Aprendizaje: Observa, nombra, compara objetos y figuras geométricas; describe sus atributos con su propio lenguaje y adopta paulatinamente un lenguaje convencional (caras planas y curvas, lados rectos y curvos, lados cortos y largos); nombra las figuras.

Material: Una foto familiar o un dibujo, cartón, pegamento y tijeras, grabadora y CD.

INICIO:

*En esta actividad se pondrá música de fondo.

*Se les pide a los niños que se pongan cómodos y que saquen la foto de su familia o el dibujo que trajeron, la pegaran en el pedazo de cartón que se les dará.

DESARROLLO:

*Una vez que se pega la foto en el cartón se les marcaron algunos trazos para posteriormente recortar la foto.

* Ya que todos terminaron se revuelven todos los recortes con los del grupo para después en un lapso de 10 minutos tienen que recuperar y armar de nueva cuenta su foto o imagen.

CIERRE:

*Se reúnen todos y se les pregunta que pensaron de la estrategia si se les hizo fácil o difícil y como es que dieron con las partes que ellos buscaban.

Observación: *Se les pregunta si tuvieron que detenerse a observar de manera detallada para no cometer errores para buscaban a su familia.

Actividad 14: “FIGURAS DE MADERA” Inteligencia Lógico matemático (orden de objetos).

Campo formativo: Pensamiento matemático.

Nombre del aplicador: Abigail Ortega Soto.

Edad con los niños que se trabaja: Entre 3 y 6 años de edad.

Inicio de la sesión: 8:00a.m. Termino de 10:00a.m.

Competencia: Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características.

Aprendizaje: Observa, nombra, compara objetos y figuras geométricas; describe sus atributos con su propio lenguaje y adopta paulatinamente un lenguaje convencional (caras planas y curvas, lados rectos y curvos, lados cortos y largos); nombra las figuras. Describe semejanzas y diferencias.

Material: Figuras de madera de diferentes tamaños (Grande, mediano y pequeño) de diferentes colores.

INICIO: *Se coloca a los niños alrededor de una superficie plana puede ser una mesa (opcional).

*Se les enseña a los niños todos los tipos de figuras que tienen para manipular, sus formas y tamaños.

DESARROLLO:

*Una vez que ya manipularon las figuras geométricas, el aplicador les indica que con estas figuras formen la figura que se les muestra y así en varias ocasiones.

*Realizar figuras con las figuras y que los niños las realicen, una vez que realicen las figuras guiadas, se les deja a los niños realizar sus propias figuras.

CIERRE:

*Preguntar si conocían todas las figuras y si ya alguna vez había realizado figuras utilizando figuras geométricas.

Actividad 15: “PASOS HACIA LA BOTELLA” Inteligencia Lógico-matemático.

Campo formativo: Pensamiento matemático.

Edad con los niños que se trabaja: Entre 4 y 6 años de edad.

Inicio de la sesión: 8:00a.m. Termino de 10:00a.m.

Competencia: Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición.

Aprendizaje: Realiza estimaciones y comparaciones perceptuales sobre las características medibles de sujetos, objetos y espacios.

Material: Reutilizar la botella de plástico que previamente se había adornado.

INICIO:

*Se coloca a los niños en línea recta y el aplicador les acomoda su botella en diferentes distancias.

*Observen la distancia para que posteriormente el aplicador tome nota de cuantos pasos debe de dar para llegar a donde está su botella (no olvidar preguntar cuantos pasos grandes, pequeños o medianos debe de dar y registrar

DESARROLLO:

*Una vez que ya todo está acomodado para la estrategia uno por uno ira pasando por su botella y el niño dirá en voz alta cuantos pasos cree que son y sus compañeritos pueden comentar.

*Si creen que esto es correcto o incorrecto para después realizar los pasos y preguntar si estaba en lo correcto o no.

CIERRE:

Se preguntará a los niños(as) si fue fácil o difícil la estrategia y como era que daban sus respuestas, en que se basaban para darlas

Actividad 16: “PASEO POR TAXADHO”. Inteligencia naturalista

Campo formativo: Exploración y comprensión del mundo

Edad de los niños: Entre 3 y 6 años de edad.

Inicio de la sesión: 8:00a.m. Termino de 1:00a.m.

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

Aprendizaje: Manipula y examina frutas, piedras, arena, lodo, plantas, animales y otros objetos del medio natural, se fija en sus propiedades y comenta lo que observa.

Material: Libreta de hojas blancas. Lápiz o colores y ropa cómoda.

INICIO:

*Se les indica que se va a dar un paseo por la comunidad de Taxadho, lo importante de este paseo es observar que tipos de animales y plantas hay en el lugar.

DESARROLLO:

*Una vez que están reunidos se dará un paseo caminando por la comunidad de Taxadho.

*Ir indicando algunos puntos que pueden ser más importantes.

*Una vez que se esté de regreso a la escuela los niños(as) realicen un dibujo de lo que más les llamo la atención de lo que vieron.

CIERRE: Se les pregunta si fue de su agrado o no y por qué.

Actividad 17: “LA GRANJITA”

Campo formativo: Exploración y comprensión del mundo

Edad de los niños: Entre 4 y 6 años de edad.

Inicio de la sesión: 8:00a.m. Termino de 10:30a.m.

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

Aprendizaje: Clasifica elementos y seres de la naturaleza según sus características, como animales, según el número de patas, seres vivos que habitan en el mar o en la tierra, animales que se arrastran, vegetales comestibles y plantas de ornato, entre otros.

Material: Libreta de hojas blancas, lápiz o colores y ropa cómoda.

INICIO:

*Se les indica que se van a dar un paseo por la granja que se observara tanto los sonidos, animales y el medio que rodea.

DESARROLLO:

*Una vez que están reunidos se ira observando, tocando y escuchando los sonidos que se encuentran en el lugar.

*Posteriormente se realizaran dibujos de las cosas que fueron más interesantes para ellos.

CIERRE:

*Se les pregunta si fue de su agrado o no y por qué.

Actividad 18: "MI DÍA AL AIRE LIBRE" Inteligencia lingüística

Campo formativo: Exploración y comprensión del mundo.

Nombre del aplicador: Abigail Ortega Soto.

Edad con los niños que se trabaja: Entre 4 y 6 años de edad.

Inicio de la sesión: 8:00a.m. Termino de 1:00a.m

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

Aprendizaje: Describe las características que observa en la vegetación, la fauna, las montañas, el valle, la playa, y los tipos de construcciones del medio en que vive.

Material: Almohada y tapete.

INICIO:

*Antes de realizar la estrategia se llevó de paseo a los niños al medio ambiente en el cual se encuentra la comunidad de Taxadho.

*Se coloca a los niños sobre el tapete.

*Se realizan pequeños ejercicios de relajación y se recuestan sobre su almohada.

DESARROLLO:

*Una vez que ya están cómodos el aplicador les pide que cierren los ojos, les empieza a contar un cuento relacionado con lo que ellos ya habían observado con anterioridad.

*En el medio ambiente la historia trata de hacer que los niños desplieguen su habilidad tanto de ideas como de espacio por medio del cuento.

CIERRE:

Ya que se terminó la historia de manera relajada se les pregunta si les agrado y por qué

Actividad 19: “EL TESORO”

Campo formativo: pensamiento matemático.

Nombre del aplicador: Abigail Ortega Soto.

Edad con los niños que se trabaja: Entre 3 y 6 años de edad.

Inicio de la sesión: 8:00a.m. **Termino de** 10:30a.m.

Competencia: Reúne información sobre criterios acordados, representa gráficamente dicha información y la interpreta.

Aprendizaje: Propone códigos personales o convencionales para representar información o datos, y explica lo que significan.

Material: Mapa del tesoro realizado previamente por el interventor.

INICIO:

* Antes de realizar la estrategia se les explica para que son los mapas y para que nos sirven.

*Ya reunidos todos los niños(as) se les dan las indicaciones del tesoro del pirata; este será por medio de un mapa que contiene puntos clave para encontrar el tesoro.

DESARROLLO:

*A cada niño(as) se les da una copia del mapa, ya que todos tienen su mapa lo observarán en conjunto observando los puntos marcados para llegar al tesoro pero para esto tendrán que ir paso a paso según lo marcado.

CIERRE: Ya que se encontró el tesoro se les pregunta que les pareció y si fue complicado o no.

CONCLUSIONES

Esta tesina que se presenta en la modalidad de ensayo académico fue referida sobre las prácticas profesionales llevadas a cabo en la Universidad Pedagógica Nacional sede Ixmiquilpan presenta la sesiones que se realizaron con los hijos de los estudiantes que asistían los días sábados a esta universidad sin tener ninguna persona que les diera alguna clase que les permitiera mejorar su desarrollo físico, emocional entre otros y un buen cuidado, lo cual tuvo un gran impacto en la universidad, en los docentes estudiantes y sobre todo en los niños, ya que el beneficio directo de las estrategias fue destinado a ellos.

El juego didáctico surgió por parte de la dirección de la Universidad la cual pretendía apoyar al cuidado y desarrollo de los niños, los directivos estaban preocupados por la cantidad de niños que se encontraban en la institución que no realizaban ninguna actividad y que no sufrieran algún accidente pensando en mejorando su instancia en la Universidad Pedagógica se creó el juego didáctico no solo para el cuidando si no estimular en los niños el aprendizaje.

El juego didáctico como medio de atención brindo apoyo en el transcurso de los días sábados en este se realizaban sesiones. El objetivo principal fue cuidar y favorecer la estimulación de los niños a través de estrategias de aprendizaje para niños de cuatro a seis años, las cuales resultaron muy divertidas, entretenidas y lúdicas. La intervención era directa por que los niños comentaban sus inquietudes y se consideraban sus saberes previos para guiarlos en sus aprendizajes.

Por ser una educación de tipo no escolarizado, se trataban los temas de los aprendizajes clave dando tiempos y pautas, es decir si se tenía un mayor interés en un tema se tomaba más tiempo del marcado en el plan y programa, se seguía trabajado en el sin la presión de pasar al siguiente tema como está señalado en lo curricular como en el preescolar; lo cual dio pauta a realizar un trabajo libre, espontáneo, divertido y con un ambiente de trabajo de respeto.

Los objetivos planteados de las prácticas profesionales fueron logrados en las actividades desarrolladas con los niños durante las sesiones, como primer punto de interés los niños estaban siendo cuidados de no sufrir algún accidente en lo que sus papás recibían clases, se encontraban en un lugar fuera de peligro, se realizaban actividades acorde a su edad enfocadas en los aprendizajes clave, se realizaban actividades de socialización, como la participación en la semana de la ciencia y la tecnología realizada en la sede realizando experimentos, en lo cultural se realizaron bailables folklóricos presentados ante la institución, excursiones recreativas en la comunidad de Taxadhó y *juegos lúdicos que fortalecían los saberes de los niños, como una relación directa con la didáctica; por lo que es importante que la educadora tenga cuidado al momento de elegir el juego.*

Estas estrategias me permitieron como interventora lograr fortalecer las competencias que se venían formando a través de la formación como estudiante y que en la práctica se cimentaron mejor durante la licenciatura en Intervención Educativa en la Línea de Educación Inicial. Las sesiones propuestas facilitaron el trabajo con los hijos de los estudiantes de los días sábados ya que se manejaron elementos teóricos prácticos que se realizaron durante la formación en la línea de educación Inicial.

La ventaja de trabajar al aire libre, en la cancha de la escuela de UPN o en el pasto dio libertad para estar en contacto directo con la naturaleza y con el medio que nos rodea sin tener que estar todo el tiempo dentro del salón de clases, los niños se mostraban más espontáneos en el desarrollo de las estrategias, demostraban de manera amplia sus emociones, las estrategias tenían el propósito siempre de aprender, pero a través del juego.

La desventaja de trabajar al aire libre fue en la época de invierno ya que en la institución corre mucho viento y esto ocasionaba que los niños en ciertos momentos le perdieran el interés a la actividad por tener frío, ante esto los papás se notaban preocupados y las visitas a sus hijos eran muy frecuentes ya que iban y los abrigaban demasiado, para evitar esto debajo de las escaleras de la escuela se colocaron unos cartones grandes y plástico que regalaron los mismos papás con el

propósito de cubrir a los niños del frío y seguir trabajando, de esta manera el viento ya no era tan intenso y se podía trabajar.

La desventaja que se tenía aparte del clima era en la participación de los padres, porque no podíamos disponer de tiempo para realizar algunas dinámicas o juegos donde ellos estuvieran involucrados por que se encontraban en clase, así que todas las planeaciones eran diseñadas únicamente para trabajar con los niños, al final del día se les explicaba a los papás cuales habían sido las actividades por si quería reforzarlas en casa y si sus hijos las habían logrado con éxito o en cual se creía se debía de tener apoyo.

Los objetivos para estimular el aprendizaje de los niños se encuentran plasmados en el programa de aprendizajes clave que sirvieron de guía para elaborar la planeación didáctica.

Durante el tiempo en que se realice las practicas tuve mis primeros acercamientos al ámbito laboral, por primera vez estaba realizando planeaciones con el plan y programa establecido por la SEP, tenia una relación real con niños pequeños, realizaba actividades y juegos que tenían un propósito estaba poniendo en práctica la teoría vista en el salón.

Creo que el hecho de haber realizado mis practicas con los niños me di cuenta que me gustaba relacionarme con ellos, el poder trabajar actividades, el ser escuchada y servir como guía a otras personas es de gran satisfacción.

Por mencionar algunas cosas que aprendieron los niños fue el reconocimiento de figuras geométricas básicas, el conteo del 0 al 30, las agrupaciones de objetos, el reconocimiento numérico, el registro en tablas, el cuidado del medio que lo rodea, los usos y costumbres de la región como es el día de muertos, la escritura eh importancia de su nombre, el reconocimiento de vocales, silabas, palabras entre otras cosas.

Considero importante el crear este tipo de espacios para que estudiantes de la propia UPN se puedan desempeñar como futuros LIE son de gran apoyo para los

estudiantes para llevar acabo lo visto durante las clases ya que esto sirvió para irse encaminando a las necesidades de la población.

El no contar con amplios materiales y no tener una buena infraestructura para llevar a cabo las actividades no limito el desempeño como interventores, si no que dio una nueva apertura para convocar el apoyo para esta noble causa y hacer conciencia de las necesidades que tienen los alumnos que integraban la sede y el desempeño de los niños, a pesar de los obstáculos se dio todo el interés, las ganas de trabajar y aprender.

En mi opinión creo que este proyecto debe de dejarse abierto para futuras generaciones que gusten retomarlo y darle continuidad como a nuevos estudiantes de la UPN LIE'S que estén interesados en aportar veneficios para su institución y quieran apoyar el desarrollo de la escuela y con ello puedan desarrollar las competencias adquiridas durante su proceso de formación.

Los niños manifestaron durante todas las sesiones interés por participar, aprender y reforzar sus saberes ¿Cómo lo sé? Por las platicas que teníamos, sus trabajos que realizaban, la participación durante las actividades y cuando un niño sonrío, platica y se nota cómodo eso quiere decir que esta bien en el ambiente que lo rodea.

BIBLIOGRAFÍA

Aguerrondo, Inés. 1995 *Diálogos* En: Diálogos la educación. Washington N0 120

Bono, De Edwar. 1986 Desarrollo del pensamiento En: El pensamiento lateral. Paidós Barcelona

Bruner, J. S 1987 En: *El proceso mental del aprendizaje* En: El proceso de la educación. Narcea México

Bruner, J. 1986 Juego Pensamiento y lenguaje En. Perspectiva 16 Narcea México.

Casanova María A. 1998 La evaluación educativa En. Escuela básica. México.

Castedo Mirta 1999 Enseñar y aprender a leer En. Jardín de infantes y primer ciclo de la educación básica. Buenos Aires.

Claude Zazzó. *Influencia del círculo infantil en la socialización del niño*. Revista cubana 1987.

Cesar y Elena Martin. En el debate curricular En. Aprendizajes básicos, competencias y estándares, México

Jaime Hernán Echeverri 2009. *Investigación sobre la dimensión Lúdica del maestro en formación*. Didáctica General. (2010-2011).

Fondo de las naciones unidas para la infancia, En Vigía de los derechos de la niñez México.

Howard, P. Gardner. 2000 *Mentes creativas* En: Guía práctica para educadores. Paidós Educador Barcelona

Howard, p. Gardner 1997 *La nueva ciencia de la mente* En: *La mente no escolarizada*. Paidós Ibérica Educador Barcelona.

1997. *La nueva ciencia de la mente* en: *La mente no escolarizada*. Paidós Ibérica Educador Barcelona

Michel, D. Guillermo 2001 *El desarrollo del aprendizaje* En: *Aprender a aprender*. Trillas México

Moreno (2002). *El juego como estrategia didáctica* En: Real Academia de la Lengua. Española

Piaget, W. Jean 1970 *La formación del símbolo en el niño* En: *Psicología y pedagogía*. Ariel Barcelona,

Piaget, W. Jean (1973). *La formación del símbolo en el niño* en: *Psicología y pedagogía*. Ariel Barcelona. 2º Reimpresión

Plan de estudios 2011 Secretaria de Educación Pública, primera edición; México, 2011.

November, Janet 1997 *Las estrategias grupales* En: *Experiencias de juego con preescolares*. Madrid Morata

Vernon Sofía 2014 *Aprender a escuchar, aprender a hablar* En. *L lengua oral en los primeros años de escolaridad*. México.

Vygotsky, Lev (1995) Pensamiento y lenguaje. Paidós Barcelona.

SEP-CONAFE. 1992 aprender jugando En: planes y programas de primero de primaria Secretaria de Educación Pública México

INNE 2015 Estudio comparativo de la propuesta curricular de México En. La educación obligatoria En. México y otros países, 7 informe final del estudio. México

ANEXOS

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA DE HIDALGO
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL- HIDALGO
SEDE IXMIQUILPAN

Anexo 1: Entrevista a docentes de UPN

1.- ¿Cómo se enteró de estas sesiones?

Por medio de la invitación que hacían las muchachas de prácticas.

2.- ¿Qué le parece contar con alguien que le cuide a su hijo en la misma escuela en la que usted estudia?

Me parece bien, porque en casa no tengo con quien dejar a mis dos hijos

3.- ¿Realizó alguna actividad de Psico-profilaxis durante su embarazo?

No realice ninguna actividad de esas

4.-¿Cuántos meses de gestación tuvo su hijo?

Nueve meses

5.-¿A los cuántos años camino su hijo?

Al año

6.-¿A los cuántos años hablo?

A los dos años ya era entendible lo que decía

7.-¿Cómo se llama su hijo?

Gabriela

8.- ¿Cuántos años tiene su hijo?

Cinco

9.-¿Le gusta a su niño venir a la universidad a acompañarlo?

En ocasiones por que luego se aburre porque estamos muchas horas aquí.

10.-¿Qué estrategias realiza en casa su hijo?

Juega, colorea, ve tele, juega con sus hermanos mayores.

11.-¿Cuáles son sus juegos favoritos?

Las escondidas.

12.- ¿Qué estrategias realiza al aire libre con su hijo?

Le gusta correr y jugar

13.- ¿Comida favorita de su hijo?

Pollo empanizado

14.- ¿Qué programas de televisión son los favoritos de su hijo?

Los del canal Discovery kids

15.- ¿Le gusta estar en espacios abiertos o cerrados su hijo?

En los dos se acopla

16.- ¿Cuántas personas viven en su casa?

Cuatro personas

17.- ¿Con quién convive más tiempo su hijo?

Con los compañeros de su **escuela y su abuelita que la cuida.**

18.- ¿Cuántas horas le dedica su hijo para convivir con él?

Alrededor de tres a cuatro horas al día.

19.- ¿Come con usted y su familia su hijo?

Por lo regular si

20.- ¿Le gusta la música a su hijo que tipo de música?

Si le gusta cantar y escuchar música pero no muy alto el sonido si no le desagrada y no se siente bien.

21.- ¿Con quién duerme su hijo?

Conmigo y su papá

22.-¿El pediatra le ha dado recomendaciones especiales para realizar ejercicios? No solo de alimentación y aseo personal

23.- ¿Algunas actividad física que él no pueda realizar? no ¿cuál? Todas las puede realizar

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA DE HIDALGO
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL- HIDALGO
SEDE IXMIQUILPAN

Anexo 2: Entrevista de evaluación a los padres

1.- ¿Qué le ha parecido el apoyo de las sesiones para su instancia en UPN?

Me ayudan a estar más atenta a mis clases y mis hijos están sin peligros y aprenden cosas o las refuerzan

2.-¿Usted cómo se siente al traer a las sesiones a su hijo

Me siento incomoda por que no pago por las estrategias, ni apporto materiales.

3.-¿Qué opina de las estrategias que realiza su hijo en UPN?

Creo que le divierten y no se siente solo

4.- ¿Ha notado alguna diferencia en el desarrollo de su hijo?

Si me acompaña con gusto y algunas estrategias le sirven en casa y en su escuela

5.-¿Qué estrategias le gusta realizar a su hijo?

Pintar, bailar y jugar.

6.-¿Qué juegos realiza con su hijo?

Jugar a la pelota, escondidas o juegos de mesa

7.-¿Cuáles son sus favoritos?

Las escondidas

8.-¿A notado que su hijo le gusta realizar alguna actividad diferente a partir de las sesiones en UPN? Si algunas

¿cuáles? Es más abierto con las personas, le gusta participar y juega juegos diferentes a los de la escuela

Anexo 3: Lista de cotejo

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA DE HIDALGO
 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL- HIDALGO
 SEDE IXMIQUILPAN

NOMBRE DEL NIÑO: GABRIELA PEREZ HINOJOSA

Listas de cotejo de “juega y aprende”																			
ACTIVIDADES A EVALUAR																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Jueguicos	Poesía	El periódico	Como dice que te dije	Todos cantar.	El muñeco juguetón.	La orquesta de animales.	A rasgar pape.	El buen compositor.	Música y ritmo.	Las abejas de la escuela.	Los canguros a saltar.	Romp ecabezas.	Figuras de madera.	Pasos Hacia la botella	Paseo por taxahoy	La granja	Mi día al aire libre	El tesoro	El sol sale.

SUPERADO	
EN PROCESO	
REQUIERE DE APOYO	

Anexo 4: Evidencias

Fotos de las estrategias



Durante el paseo a la comunidad de Taxadho interactuamos con personas de la comunidad.



Habilidades del pensamiento matemático



Interactuar con los niños con el propósito de estimular el reconocimiento de los matices, las intensidades, la sensibilidad al ritmo, el reconocimiento al tono de la melodía.