



" EL DOCENTE COMO FAVORECEDOR DEL JUEGO TRABAJO
EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN PREESCOLAR"

PROYECTO DE ACCIÓN DOCENTE

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADAS EN EDUCACION

PRESENTAN

LEY CARRANZA CARMEN MARÍA
LOPEZ MARÍA DE JESÚS
ROJAS FLORES MARÍA DE JESÚS

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACIÓN

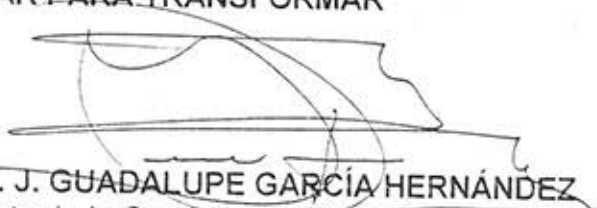
Culiacán Rosales, Sinaloa, enero 12 de 2000.

**CC. PROFRAS. CARMEN MARÍA LEY CARRANZA
MARÍA DE JESÚS LÓPEZ
MARÍA DE JESÚS ROJAS FLORES**

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo "**El docente como favorecedor del juego trabajo en los niños de educación preescolar**", opción: *Proyecto de acción docente*, a propuesta del asesor, Lic. Guadalupe Abel Flores Echavarría, manifiesto a ustedes que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por esta institución.

Por lo anterior, se les dictamina favorablemente su trabajo y se les autoriza presentar su examen profesional.

**ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"**



PROFR. J. GUADALUPE GARCÍA HERNÁNDEZ
Presidente de la Comisión de Titulación
de la Unidad 25 A.

C.c.p.- Archivo.

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA Y CULTURA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 25A

*“EL DOCENTE COMO FAVORECEDOR DEL JUEGO TRABAJO
EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN PREESCOLAR”*

LEY CARRANZA CARMEN MARIA

LOPEZ MARIA DE JESUS

ROJAS FLORES MARIA DE JESUS

Culiacán Rosales, Sinaloa, Noviembre de 1999.

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA Y CULTURA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 25A

*“EL DOCENTE COMO FAVORECEDOR DEL JUEGO TRABAJO
EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN PREESCOLAR”*

PROYECTO DE ACCIÓN DOCENTE

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADAS EN EDUCACIÓN
PRESENTAN

LEY CARRANZA CARMEN MARIA

LOPEZ MARIA DE JESUS

ROJAS FLORES MARIA DE JESUS

Culiacán Rosales, Sinaloa, Noviembre de 1999.

DEDICATORIAS

*A dios Nuestro Señor
por permitirnos vivir
para lograr nuestra superación.*

*A Nuestros Hijos:
Por su comprensión y paciencia
Que nos sirvió como apoyo moral
para romper obstáculos en nuestra
superación profesional.*

*A Nuestros Esposos:
Por su ayuda Moral
Económica y Constante
que hicieron posible lograr
nuestro propósito.*

*A Nuestros Padres:
por su colaboración y paciencia de cuidar a nuestros hijos, así
como animarnos a seguir adelante.*

*A Nuestros Asesores:
Que nos ayudaron a formarnos
académicamente compartiendo
sus conocimientos.*

*A Todos ellos que con su
Granito de arena hicieron
Posible que nuestro sueño
se hiciera realidad.*

Mil Gracias

INDICE

	Pág.
INDICE	
INTRODUCCIÓN	2
CAPITULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
1.1. Diagnóstico	4
1.2. Justificación	4
1.3. Definición	7
1.4. Delimitación	8
1.4.1. Delimitación teórica	9
1.5. Objetivos	10
1.6. Contextualización	11
	12
CAPITULO II. RESPUESTA AL PROBLEMA DESDE LA TEORÍA	15
2.1. Elementos iniciales de los sujetos inmersos en la alternativa	15
2.2. Descripción del sujeto de la alternativa	24
2.3. La importancia del juego - simbólico en el juego trabajo	25
2.4. El programas de educación preescolar y su implicación en el juego-	

trabajo	28
CAPITULO III. LA ALTERNATIVA	31
3.1. Metodología seguida en la investigación	31
3.2. Descripción de las estrategias que conforman la alternativa: secuencia de acciones, objetivos, procedimiento, participantes, tiempo probable, escenario, recursos y forma de evaluar el evento.	33
3.2.1. Conferencia con docentes relacionado con el tema del proyecto	36
3.2.2. Elaboración de un periódico mural con los niños de un grupo de 3er. grado	37
3.2.3. Aplicación de dos modelos de cuestionarios:	38
3.2.4. Registrar tres prácticas docentes	39
3.2.5. Entregar folleto con información teórica de juego-trabajo	39
3.2.6. Cápsulas informativas alusivas al tema del proyecto	40
3.2.7. Elaborar tres mensajes informativos	41
3.2.8. Realizar actividad libre utilizando diversos materiales	42
3.3. Diagnóstico inicial de la alternativa	43
3.4. Evaluación general de la aplicación de la alternativa	43
CAPITULO IV. VALORACIÓN DE LA APLICACIÓN DE LA ALTERNATIVA	46

4.1. Dificultades específicas de cada una de las estrategias	46
4.2. Cambios específicos que se lograron alcanzar de la propuesta	47
4.3. Recomendaciones que se hacen para reestructurar la alternativa	48
4.4. Perspectiva de la propuesta de la alternativa.	48
CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	49
BIBLIOGRAFÍA	52
APÉNDICE	54

INTRODUCCIÓN

El presente documento es un reporte pedagógico didáctico derivado de una serie de estrategias de la alternativa aplicadas en el nivel de educación preescolar, cabe mencionar que dichas estrategias fueron aplicadas siguiendo la perspectiva teórica del juego-trabajo, por ser esta un elemento que cruza el programa de educación preescolar y que, desde nuestro punto de vista ha sido poco valorado no porque no tenga una importancia práctica y educativa, sino porque se desconoce la utilidad para la formación del sujeto preescolar.

El apoyo metodológico al que se recurrió son los referentes a la pedagogía operatoria, ya que ésta señala que los aprendizajes se generan en la propia actividad del sujeto cognoscente, para argumentarla fue necesario recurrir a autores que permitieran tener datos precisos del origen y utilización de esta pedagogía.

Para tal fin se consideraron autores como Pestalozzi quién fue considerado el precursor del juego-trabajo aplicando su propio método experimental a través de la acción directa del sujeto con el medio. María Montessori, seguidora de las ideas de Pestalozzi, quién experimentó la sensación de llevar al niño al trabajo experimental a través del ambiente físico el cual antepone al sujeto al mundo real, buscó promover el potencial creativo del niño utilizando para este fin una diversidad de materiales. Juan Federico Froebel quien para su trabajo tomó como centro al sujeto es decir para su labor de enseñanza, consideró los deseos, los intereses y necesidades propios del niño para quién

pensaba la acción de educar.

Celestin Freinet, quien vincula la acción educativa del alumno con las experiencias de vida, considerando los conocimientos previos como parte fundamental en su desarrollo y aprendizaje. Jean Piaget, quien considera que el niño de educación preescolar atraviesa por una etapa de simbolismo gráfico, que es definido como juego simbólico donde el niño puede darle vida a los objetos a través de su imaginación, exploración y transformación, derivándose acciones de juego-trabajo, las cuales contribuyen en la evolución de su esquema mental. Derivado de esta consulta se estructuró el marco del sustento teórico para el presente documento. Los resultados obtenidos de la aplicación de las estrategias del proyecto se presentan en forma capitular.

En el capítulo uno se plantea la necesidad de que el docente valore el juego-trabajo como herramienta indispensable para provocar nuevos aprendizajes, por consiguiente fue necesario introducir al docente al campo de la investigación teórica y práctica para que reflexionara y analizara su quehacer docente, primero definiendo el juego-trabajo y luego problematizándolo en relación con su práctica docente.

El capítulo dos fue desarrollado con la intención de investigar y analizar diferentes teorías para encontrar ideas relacionadas con la problemática en cuestión, esta acciones fueron el apoyo para argumentar las ideas del juego-trabajo al mismo tiempo generó una reconceptualización del mismo a través de la aplicación de estrategias de este tipo.

En el capítulo tres se presenta la alternativa, se especifica las estrategias que componen el proyecto de innovación al que se hace referencia en este proyecto.

En cada una de las estrategias, se señalan recursos, tiempo y modo de evaluación. Asimismo se detalla una evaluación de manera general del proyecto de innovación.

En el capítulo cuatro se mencionan las dificultades específicas presentadas en cada una de las actividades desarrolladas, se buscó explicitar su impacto en la aplicación del proyecto en general. Se puede argumentar desde las evidencias que se encuentran, en el apéndice (véase apéndice) que los docentes rediseñaron su práctica considerando en su quehacer los recursos teóricos y metodológicos del juego-trabajo.

Para el cierre de este trabajo se presentan las conclusiones que hace referencia a los logros y metas que el equipo investigador pudo tener.

También se agrega un listado de textos para argumentar de manera más sólida el trabajo y finalmente se presenta un apéndice que son evidencias clara de un proyecto de innovación.

El presente documento se pone a consideración de usted amable lector.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Diagnóstico.

Dentro de la educación preescolar es muy importante la formación del docente, ya que éste juega un papel determinante en la práctica educativa, por lo cual debe desarrollar e integrar a su personalidad un cúmulo de aspectos importantes como: habilidad, creatividad, interés y conocimiento, los cuales repercutirán de manera significativa en el diseño de una práctica creadora de nuevos alcances cognitivos para el sujeto preescolar. Esta formación debe ser constante, el docente debe buscar nuevos referentes que tengan relación con su acción educativa.

La educación requiere de innovación para que responda a las exigencias no sólo de la modernización, sino también que genera cambios y motivaciones en el niño que lo conduzca a buscar y desarrollar conductas creativas de adaptación a las nuevas exigencias y formas de vida.

Sin duda, lo anterior aumenta la necesidad de impulsar la educación preescolar hacia una mejor calidad buscando propiciar en la práctica educativa una mayor participación de los sujetos inmersos en la misma.

Es importante mencionar que los diferentes cambios que se han dado en los diver-

Los programas de educación preescolar han sido un intento por transformar o elevar la calidad de la educación que ofrece las escuelas en todos los niveles educativos. En ello también se ha buscado que el docente frente a grupo aplique acciones que propicien el desarrollo integral del alumno, a través de una serie de acciones de intervención didáctica sustentadas en las necesidades, intereses y sentimientos propios de los alumnos.

Las reformas hechas de los programas educativos actuales son un claro ejemplo de ello. En cada uno de estos documentos se busca que el sujeto preescolar sea el centro del proceso enseñanza-aprendizaje.

El programa de educación preescolar actual contempla una metodología del trabajo por proyectos la cual refleja la flexibilidad de actuación del docente, porque se le da libertad para que junto con los alumnos, elija los proyectos de trabajo a realizar dentro y fuera del aula.

En el trabajo por proyectos surge el juego como una característica individual de cada niño, se propone que el docente lo utilice como un proceso metodológico para promover el desarrollo integral del niño. Para tal efecto es necesario observar a qué juega, cómo juega, y con qué juega. En este último se encuentra el eje central de la problemática a investigar, misma que hace referencia a las dificultades que tiene el docente para utilizar el juego-trabajo en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, ya que pierde el vínculo de estimulación y a veces ve al juego-trabajo como una actividad rutinaria que impone al niño.

Esto hace que se pierda el interés en la actividad desviándose a un juego libre donde se realizan actividades en los que no se arrojan aprendizajes significativos. Es importante que el docente encauce al alumno al juego-trabajo mediante estrategias de innovación sustentadas en lo agradable y placentero y que a su vez le permita el logro de los contenidos programáticos. Teniendo como punto de partida lo anterior, se ha considerado investigar más a fondo teorías del juego y asociarlas con la realidad de la práctica educativa; para detectar y comprender lo que pasa en las aulas y así poder sugerir estrategias de innovación que permitan un mejor desempeño en su ejercicio al docente.

Para el desarrollo del proyecto de innovación se plantean las siguientes interrogantes:

- ¿Cómo darle el enfoque apropiado al juego utilizándolo como estrategia en la adquisición del aprendizaje del alumno?
- ¿Cómo involucrar al niño al juego-trabajo?
- ¿Qué estrategia utilizar para lograr la transición del juego libre al juego-trabajo?
- ¿Cómo mantener despierto el interés del grupo por el juego-trabajo?
- ¿Qué técnicas o estrategias se pueden utilizar para hacer placentero e interesante el juego-trabajo?

A medida que se vaya realizando las estrategias que favorezcan la utilización del juego-trabajo, se podrán resolver las interrogantes planteadas.

1.2. Justificación.

Los motivos personales que se consideran de importancia para optar por este objeto de estudio fue: el percibir que los docentes requieren una mayor información que les permita tener una visión más amplia de los procesos y comportamientos que manifiestan los niños en el juego-trabajo ya que en las prácticas escolares se observan confusiones entre el juego libre y juego-trabajo, la actuación del docente se inclina más a las actividades del juego libre. Aprovechándose de la corta edad, espontaneidad y fantasía que demuestra el niño en sus juegos, el docente toma la actitud dejar que el niño juegue por jugar, no reflexiona la importancia que tiene el juego-trabajo para la formación del sujeto preescolar. Asumiendo una actitud un tanto cómoda porque no tiene claridad respecto a la importancia del juego-trabajo.

Es fundamental involucrar al docente en la reflexión teórica-práctica del juego-trabajo, porque esto le permitirá hallar una explicación del juego como momento de experimentación y descubrimiento personal del niño preescolar, teniendo como recurso metodológico facilitador del proceso enseñanza-aprendizaje, el Programa de Educación Preescolar 1992 (P.E.P.92).

Queda claro que el actual programa de educación preescolar le da realce pronunciado a las actividades del juego-trabajo que permiten que el sujeto se desarrolle de manera cognitiva, y para tal efecto recurre al juego como un medio de transición a un juego-trabajo. "El juego es el lugar donde se experimenta la vida, el punto donde se une la realidad interna del niño con la realidad externa que comparten todos; es el espacio donde niños o adultos pueden crear y usar toda su personalidad".¹ Es necesario dejar que el niño externe su pensamiento, y que esto sea aprovechado por el docente para rescatar experiencias que favorezcan actividades propias de la enseñanza.

Por tal motivo, se considera de vital importancia apropiarse de posturas del juego-trabajo de los pedagogos: Pestalozzi, Montessori, Freinet, Piaget, Froebel, porque se han encontrado en ellos pensamientos y estrategias de acción de juego-trabajo que pueden tener aplicación y adecuación con la actual propuesta metodológica que contempla el programa de educación preescolar. Todo ello, con el propósito de dar una justificación teórica acertada que permita enriquecer las inquietudes de los involucrados, al igual que cubrir las expectativas del equipo investigador de presentar un documento formal que avale la Universidad Pedagógica Nacional para emitir un título como Licenciadas en Educación.

1.3. Definición.

Este proyecto de innovación se titula "El docente como favorecedor del juego-

¹Fernández Cueto, Fundamentación. Programa de Educación Preescolar. SEPDES, México, D.F. 1992, pág.12

trabajo en los niños de educación preescolar” tomando como base referencial a los docentes en su acción práctica.

El propósito fundamental de este proyecto innovador es el de llevar al docente al campo de la reflexión y experimentación de nuevas ideas creativas de juego-trabajo partiendo de su realidad práctica, así como reconocer la diferencia que existe en los diversos juegos que representa el alumno, apoyándose para esto, en diversas fuentes teóricas poniendo a juicio personal su práctica para detectar y analizar las anomalías en su desempeño educativo.

El juego-trabajo son las actividades que se desarrollan dentro del ambiente escolar, las cuales debe de ir encaminadas, por el docente, a objetivos propuestos dándole un enfoque sistematizado basado en los sustentos teóricos que contempla el programa de educación preescolar.

1.4. Delimitación.

Est proyecto es de acción docente porque tiene como propósito fundamental involucrar a un grupo de docentes en la reflexión de su quehacer de juego-trabajo, donde tendrá la oportunidad de intercambiar impresiones con los demás compañeros, así como enriquecer su criterio teórico relacionado con la concepción de juego-trabajo y su

implicación en el aula, por consiguiente el docente será el encargado de poner a prueba dicha reconceptualización al aplicarla con sus alumnos.

1.4.1. Delimitación Teórica.

El presente proyecto de innovación se entitula "El docente como favorecedor del juego-trabajo en los niños de educación preescolar" el cual está determinado por la acción docente involucrando a docentes con grupo y equipo investigador, teniendo como objetivo principal resolver una problemática que obstaculiza, la labor docente, esta se manifiesta en los docentes participantes porque se percibe que se tiene confusión en la interpretación y aplicación de estrategias de juego-trabajo, generando el abuso desmedido de la manifestación del juego que presenta el niño, dejándolo actuar libremente olvidándose de propiciar estrategias que favorezcan la participación activa del alumno.

Por consiguiente es importante llevar al docente al campo de la reflexión teórica para que adquiera una visión más amplia de la concepción y aplicación del juego-trabajo.

Cabe mencionar que juego-trabajo es considerado como juegos y actividades organizadas por docentes-niños, con intenciones educativas para favorecer el desarrollo integral del niño preescolar.

Para la presente alternativa es necesario delimitar el campo teórico a seguir en la

resolución de la problemática, buscando elementos que cubran las expectativas de la misma, por las características de la problemática fue necesario introducirse al campo teórico pedagógico, encontrándose información valiosa en los pedagogos: Juan Enrique Pestalozzi, María Montessori, Jean Piaget, Federico Froebell y Celestin Freinet, para explicar la idea de juego-trabajo que contempla el actual programa de educación preescolar.

1.5 Objetivos

- Buscar estrategias que permitan al docente de educación preescolar apropiarse del juego - trabajo como recurso metodológico favorecedor del desarrollo integral del sujeto preescolar.
- Aplicar una serie de estrategias con los docentes participantes buscando que definan al juego - trabajo como un valioso recurso para su práctica educativa.
- Diferenciar los diversos juegos que existen y encontrar su significación para los enseñanza - aprendizaje.
- Concientizar al docente sobre la importancia que tiene el vínculo afectivo con los padres de familia para que conozca y comprenda las acciones que se dan en el aula relacionadas con el juego - trabajo, ya que es importante que el padre de familia se involucre en las actividades que se realizan en el plantel escolar.

1.6. Contextualización

El plantel educativo donde se llevará a cabo la aplicación del proyecto "El docente como favorecedor del juego - trabajo en los niños de educación preescolar", es el jardín de niños "Amado Nervo" que se encuentra ubicado en la ciudad de Culiacán, Sinaloa en el fraccionamiento Villa Verde.

Este plantel por su ubicación geográfica puede ser definido como urbano, con población de nivel medio - alta, así mismo se menciona está construido de acuerdo a los lineamientos de C.A.P.C.E. contando con los siguientes servicios: Agua, electricidad, baño, dirección, plaza cívica, tejaban metálico, cerca perimetral, aulas juegos recreativos y áreas libres; por lo tanto, las condiciones del área física son acordes para el docente favorezca la realización de juego - trabajo con sus alumnos.

En este plantel se encuentran en función ocho aulas que corresponden a grupos de 2do y 3er grado con capacidad de 30 y 35 alumnos haciendo un total de 215 entre hombres y mujeres.

Los materiales didácticos que se encuentran en cada una de las aulas mencionadas son aportados por los padres de familia los cuales son variados y adecuados para las necesidades e intereses en el desarrollo de actividades de juego - trabajo, aunado a esto podemos mencionar que la Secretaría de Educación Pública y Cultura. (Sepyc)

proporciona de manera gratuita juegos educativos que también pueden tener utilidad en actividades de juego - trabajo.

El personal que labora en esta institución es el siguiente:

Una directora con 17 años de servicio, egresada del Instituto del Noroeste, con preparación de Educación Especial y con licenciatura en Educación Preescolar.

Dos educadoras con 17 años de servicio egresadas de la escuela Normal de Sinaloa con Licenciatura en Educación Preescolar.

Una educadora con 17 años de servicio, egresada del Instituto del Noroeste .

Dos educadoras con 16 años de servicio, egresadas del Instituto del Noroeste, con Licenciatura en educación preescolar.

Dos educadoras con 16 años de servicio, egresadas de la Escuela Normal de Sinaloa y cursando el octavo semestre en la Licenciatura en preescolar.

Una educadora con 13 años de servicio, egresadas del Instituto del Noroeste.

Dos intendentes, hombres con 6 años de servicio y estudio de preparatoria.

Los Docentes que se encuentran inmersos en este plantel educativo, se conciben como un grupo que tiene bastante experiencia en su práctica, así como cierto nivel académico comprobado.

El equipo investigador ha observado falta de iniciativa en las prácticas de los docentes para llevar acabo las actividades de juego-trabajo ya que por comodidad o conformismo no buscan la calidad de la educación, dejándose llevar por la flexibilidad que contempla el programa de educación preescolar en el cuál se le da mayor auge al juego del niño malinterpretado y confundiéndose aplicando juegos sin valor de aprendizajes, dejando de lado la significación del juego-trabajo.

CAPÍTULO II

RESPUESTA AL PROBLEMA DESDE LA TEORÍA

2.1. Elementos iniciales de los sujetos inmersos en la alternativa.

Se considera en la educación preescolar la enseñanza de los alumnos a través del juego. Se le da relevancia a éste, porque es una actividad que surge de manera espontánea entre los cuatro y seis años de edad. Este juego es el factor principal que impulsa el aprendizaje del alumno de preescolar.

En esta etapa de educación, el niño necesita de mucho cariño y ternura, ya que inicia su desprendimiento temporal de su núcleo familiar, y se encuentra en una faceta intensa y continua de transformaciones corporales y mentales, por lo tanto, el docente debe propiciar un ambiente afectivo que facilite la libertad de expresión y no permita dejarse llevar por una actitud autoritaria que refleje comportamientos negativos con sus alumnos, por consiguiente debe permitir que expresen sus ideas y comportamientos. "El niño con sus profundas inclinaciones y en un ambiente adecuado se desenvolverá espontáneamente de acuerdo y sin restricciones, muchas veces absurdas de los adultos, gracias a su capacidad natural de desarrollo"². Esto hace suponer que debemos dejar actuar al niño con libertad, porque es un ser único y creativo y no debe tener limitaciones porque gracias a su capacidad creadora podrá manipular y crear situaciones imaginarias que lo

² Zapata Oscar. La educación para el desarrollo y liberación de los niños: El método Montessori, juego y aprendizaje. Pax, México, 1985, pág. 25.

llevará al juego simbólico. Porque en el juego simbólico el niño de preescolar es capaz de darles vida a los objetos que se le presenten. Así como imitar y dramatizar personajes que están involucrados con su vida real; ejemplo: cuando realiza juegos de la comidita, en donde representa roles de papá y mamá; juegos del doctor y la enfermera, la escuelita, la casita, etc.

Este juego simbólico aporta una variedad de deseos que tienen su finalidad en la acción; y es aquí. Donde es importante la intervención del docente para proveer materiales apropiados que enriquezcan los aprendizajes del alumno.

Por lo tanto, es importante que el docente se interese por ese tipo de manifestaciones que presenta el alumno y sean tomados en cuenta como parte fundamental de su desarrollo personal, haciendo hincapié que la educación preescolar es la base que repercutirá en un mañana como pilar de su aprendizaje.

Por consiguiente el docente debe tener mucho cuidado de darles a esos juegos libres y espontáneos un enlace que lo llevará a un juego-trabajo significativo, se debe partir del conocimiento previo del alumno, explorando sus experiencias personales para hacer mas sustancioso el desarrollo, porque el niño inicia su aprendizaje de manera global partiendo de un todo y la función del docente será de llevarlo al conocimiento de las partes del todo. Para ello es importante mantenerlo en contacto directo con los objetos con los cuales va a interactuar, explorar, experimentar; por lo tanto, la función del docente

debe ser estimulativo para guiar esos juegos y convertirlos en forma de trabajo conjuntando intereses que generaran aprendizajes.

En el juego libre el niño se desarrolla de manera abierta y espontánea en donde al realizar diferentes juegos va acumulando una serie de experiencias que traerán como consecuencia aprendizajes en los cuales el docente les dará un orden sistemático; observando y analizando los diferentes procesos de desarrollo intelectual de cada alumno, y en donde detectará y determinará la acciones de juego-trabajo a realizar, de acuerdo a las necesidades de grupo que estarán encaminadas o intencionadas por el docente, ya que en su primer momento del juego libre puede darse cuenta de las necesidades de aprendizaje que requieren sus alumnos, logrando con esto un ir y venir de un juego libre a un juego-trabajo, estimulándolo y motivándolo para que no se vea forzado y obligado a realizar acciones que no desea. "La alegría del trabajo es vital y más vital que el juego, si se le ofrece al niño actividades que les interesen profundamente, que lo entusiasme y movilice enteramente, ése es el camino de la verdadera educación, ésta es la razón de llamar a tales juegos: juegos-trabajo". Es necesario que el docente tome muy en cuenta la manifestación del juego en el niño como una transición que lo llevará a un juego-trabajo, partiendo de sus deseos e intereses.

Por lo tanto, es importante que el docente no abuse de ese juego libre y espontáneo que presenta el niño, que considere que no se le debe dejar que juegue por jugar, aunque de hecho en cualquier juego se aprende, pero a veces a ese aprendizaje no se le da un

orden intelectual que favorezca el desarrollo integral del alumno y que reconozca que tiene el compromiso de potenciar las capacidades del alumno, y de precisar los conocimientos.

El nivel de educación preescolar, a través de los años ha presentado diversas transformaciones implementadas en los programas, de este modo el programa de 1981 dio paso al programa 1992, al que se le considera el mas adecuado a la época sociohistórica que se vive. En éste, se sugiere al docente partir del interés del niño conjuntando sus deseos e inquietudes para llevarlo al desarrollo autónomo crítico, capaz de hacer análisis y reflexión del mundo que le rodea.

Por tal motivo, es necesario que el docente del nivel preescolar sea un guía-facilitador que propicie el dinamismo del juego-trabajo, donde sea capaz de experimentar acciones de trabajo con sus alumnos en los diversos proyectos, pero para cumplir este propósito de aplicación de juego-trabajo, será necesario hacerlo llegar a la autorreflexión de su realidad práctica, facilitándole datos teóricos de información que le ayudará autoevaluarse y si realmente desea aplicar nuevas estrategias de significación de juego-trabajo con sus alumnos lo podrá hacer.

La idea de juego se remonta a la pedagogía de Pestalozzi, la cual tuvo consecuencias de aplicación en: Montessori, Froebel, Freinet y Piaget los cuales diseñaron un trabajo un método cada uno referente a la aplicación de juego-trabajo teniendo similitudes que pueden enriquecer la aprobación de ideas y estrategias de juego-trabajo.

método cada uno referente a la aplicación de juego-trabajo teniendo similitudes que pueden enriquecer la aprobación de ideas y estrategias de juego-trabajo.

Estos pedagogos consideran que la actividad del juego-trabajo ocupa un espacio muy importante en la educación preescolar. "El niño dedicado a trabajar con intensa atención se forja un potencial intelectual y espiritual precioso para su porvenir"³ Esa fijación por el trabajo, el niño la logrará, si es tomado en cuenta su espíritu, que enmarca las necesidades e intereses de su mundo real, porque los niños de manera inconsciente tienen la facultad de asimilar de lo que les rodea algunas cosas que le son sensibles a su personalidad; por ejemplo, cuando manipulan, exploran y crean un objeto al cual le dan vida integrándolo a sus juegos, los cuales se vuelven interesantes porque corresponden a un interés profundo. "El espíritu no es pasivo, absorbe, asimila y reacciona. La materia no es más que un medio que le ayuda".⁴ Por lo tanto el docente debe fortalecer el espíritu del niño guiándolo a trabajar en los juegos para forjar un potencial intelectual que enriquecerá su desarrollo integral, utilizando para este propósito las estrategias convenientes a las necesidades de los alumnos. "El proceso de adquisición del conocimiento no se da por la razón; sino a través de la acción, la experiencia y el ejercicio. A esta acción que denomina trabajo es la finalidad que debe lograr la escuela o sea la educación por el trabajo".⁵

Por tal motivo se puede deducir la importancia del juego-trabajo, porque se concibe

³ Montessori María, Los ejercicios sensoriales en la educación intelectual. Biblioteca grandes educadores, Ed. Trillas, México. D.F. 1989 pág. 51.

⁴ *Ibidem* pág. 51.

⁵ Zapata Oscar, La educación por el trabajo: Método Freinet, Juego y Aprendizaje. Pax, México. 1985. pág.36.

como una manifestación espontánea que da pie para que el docente aproveche estas situaciones para planificar actividades de juego-trabajo con los niños. A continuación a la metodología de juego-trabajo, retomando para tal efecto argumentos teóricos de los autores mencionados.

Pestalozzi es iniciador de sus experiencias pedagógicas llamándose en el año de 1880 el padre de la pedagogía contemporánea, pues sus sabias ideas fueron predicadas con el ejemplo, comprendiendo la enseñanza y aprendizaje dentro de una atmósfera de amistad, cordialidad, amor y libertad de creación, estos rasgos fueron su inspiración humanitaria para crear un método experimental, el cuál fue aplicado en las escuelas nuevas, rechazando los esquemas metódicos de la escuela memorística o tradicionales, por tal motivo su método hace mérito al pensamiento sistemático sobre educación "La educación debe ser orgánica y completa y no considerar al hombre como una máquina cuyos resortes tiene a su disposición, ni suministrarle así de un modo mecánico el conocimiento superficial o parcial de las cosas".⁶ Porque la educación debe penetrar en el estado mental del sujeto contribuyendo a desarrollar sus facultades e integrar a su personalidad conocimientos.

El método de Pestalozzi ensaya, experimenta y educa a la vez el intelecto utilizado la intuición de la naturaleza del sujeto que consiste en percibir y deducir las experiencias del alumno. La función del docente será la de considerar a la naturaleza intuitiva del niño

⁶ Pestalozzi, Juan Enrique. El sistema pedagógico de Pestalozzi. Como gertrudis enseña a sus hijos, Porrúa, 1980, pág. 31.

como un medio para llegar al esclarecimiento progresivo del cual pasará por un proceso de confusión y precisión arrojando como consecuencia el aprendizaje, por consiguiente este proceso este proceso utiliza el lenguaje como un medio de expresión para precisar las cualidades que se descubren en las cosas de su entorno natural que le rodea.

María Montessori seguidora de la pedagogía de Pestalozzi le da realce a la educación de los sentidos como un medio para que el niño entrene y perfeccione su personalidad utilizando la voluntad de su espíritu, el cual actúa como una fuerza interior que motiva el pensamiento y a la formación de ideas.

El niño tiene facultad de apropiarse y asimilar de manera inconsciente aquello que le rodea sin embargo, no se apropia de cualquier cosa porque su sensibilidad obedece a intereses personales profundos que debe ser respetados por el docente, el cual debe propiciar un ambiente físico agradable y afectivo que posibilite las exigencias y necesidades profundas de su espíritu. Este ambiente debe estar dotado de un abundante material para que el niño se desenvuelva de manera natural y libre para experimentar y crear aprendizajes significativos.

La función del docente consiste en ayudar al alumno a través de su sentido a formar sus primeras ideas abstractas "El mundo de la materia constituye el principal medio de formación del espíritu y de construcción de inteligencia".⁷ Por lo tanto, se debe

⁷ Montessori, María. Los ejercicios sensoriales en la educación intelectual Biblioteca grandes educadores. Ed. Trillas, México D.F., 1989, pág. 47.

favorecer esta construcción a través de la experimentación de actividades de juego-trabajo encaminadas a fortalecer el desarrollo integral del alumno.

Federico Froebel consideraba la actividad espontánea del niño como causa de enseñanza aprendizaje, espontaneidad que debe ser respetada y consideraba por el adulto como una característica propia de su desarrollo. El docente debe ser guía y facilitador para conducirlo al centro de interés del niño y que desarrolle las emociones y sensaciones, formándolo en una actividad positiva ante las experiencias de la vida.

El niño atribuye vida a todo utilizando la imaginación en sus juegos, el docente puede aprovechar esta situación para planificar el juego del niño, ya que solo así puede involucrar al alumno a actividades de juego trabajo que responda a intereses motivados por un deseo personal así como favorecer nuevos aprendizajes.

Celestin Freinet es otro pedagogo que habla de manera más específica de la concepción del juego-trabajo quien vincula la experiencia y la acción integrando así las exigencias que el niño necesita para su educación, "Entiende que lo esencial de la actividad del juego en el niño es su dinamismo y creatividad".⁸ Por lo tanto, el trabajo puede incorporar la alegría que contiene el juego, a medida que el docente y alumno planifiquen actividades que satisfagan las necesidades esenciales del niño.

⁸ Zapata Oscar. La educación por el trabajo: Método Freinet, Juegos y aprendizaje escolar, Pax México 1985, pág.37.

En años recientes se encuentran autores que plantean y enriquecen la actividad de juego-trabajo, entre ellos consideramos necesarios involucrar a Piaget porque sus concepciones están implícitas en el enfoque teórico del P.E.P. 1992.

Piaget nos define la manifestación del juego del niño en la edad preescolar como un juego simbólico, el cuál reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo a sus necesidades e intereses. Este juego simbólico demuestra su implicación en la actividad de juego-trabajo, porque es capaz de darle vida a los objetos como por ejemplo: una caja de cartón la transforma en camión, un palillo de madera lo transforma en micrófono que utiliza el cantante para cantar. Así mismo utiliza la imitación de las experiencias familiares para retomarlas y vivirlas simbólicamente en el juego.

El niño es capaz de construir simbólicamente con los diversos materiales que se le presentan en el aula sobre pasa el juego en dirección del trabajo, utiliza sus sentidos para crear y representar simbólicamente la acción del juego-trabajo, así mismo manifiesta la actividad lúdica la cual es el reflejo de qué y cómo jugará los niños así como el formular sus propias acciones en el juego.

Por último, se puede agregar que el juego es un medio importante para educar y desarrollar el niño preescolar; por tal motivo, se debe incluir en el proceso pedagógico de forma orientada y guiada, interrelacionando juego y trabajo porque en los dos hay un esfuerzo práctico y mental que ayuda y facilita nuevos conocimientos.

177699

2.2. Descripción del sujeto de la alternativa.

Los docentes involucrados en el proyecto de innovación son personas a fines en preparación académica de licenciatura en Educación, con una experiencia similar en cuanto años dedicados a la docencia, son personas adultas todos padres de familia, ello implica un doble ejercicio por un lado y el otro de criar a sus propios hijos.

A pesar de contar con un curriculum de preparación en educación se han observado diversos comportamientos que son acreedores para considerar que no le dan la debida importancia a la aplicación de juego-trabajo con los alumnos.

Una de las manifestaciones mas comunes que presentan los docentes es la interpretación que conciben del juego el cual está implícito en la metodología del P.E.P.92, le da gran peso al juego, espontaneidad e interés del niño, en esta acción de juego que manifiesta el alumno la actuación del docente debe ser flexible, por consiguiente la debe comprender como libertad de acción, no permitiendo abusar de ese juego; por consiguiente el docente debe entender hasta qué punto es necesario dejarlo jugar por jugar y que aunque se diga que los niños en cualquier juego aprenden, este debe desarrollarse sistemáticamente en sus esquemas mentales y quien debe saber lo que el niño realmente necesita aprender es el docente porque a su vez el P.E.P. 92 contempla una serie de dimensiones del desarrollo de la personalidad del niño, las cuales el docente las debe valorar y evaluarlas en las acciones de juego-trabajo para detectar las necesidades de los alumnos en su desarrollo integral.

Por último, se observa que trasciende la formación que tuvo el docente durante sus estudios, argumentando que los métodos anteriores no eran del todo malos, ya que sirven para reconsiderar algunas cosas de ahí, pero que a veces se abusa de ellos porque el docente se resiste a cambios educativos.

2.3. La importancia del juego simbólico en el juego-trabajo.

El juego es una actividad importante que conforma la personalidad, así como el desarrollo intelectual del niño.

Piaget considera que existen tres tipos de juegos que se manifiestan en el desarrollo de todo ser humano: Juego de ejercicio, juego simbólico, juego de reglas.

JUEGO DE EJERCICIO aparece durante los primeros dieciocho meses de vida, el cual consiste en realizar actividades con un propósito placentero, se manifiesta fundamentalmente en movimientos del propio cuerpo o con objetos que se tienen alrededor de él, convirtiéndose así el juego de carácter individual, aunque a veces se juega con los adultos utilizando palmas, o movimientos sencillos que son placenteros tanto para el niño y adulto, pero cabe mencionar que este período sensorio motriz se centran las acciones sobre sí mismo y no impuestos por los adultos; por lo tanto, éstos juegos de simple ejercicio constituyen el principio del juego en el niño que no precisamente son conductas estáticas sino que reaparecen durante toda la infancia. Sin embargo, cuando su

objetivo ya no da ninguna satisfacción puede desaparecer momentáneamente y reaparecer en otra ocasión.

JUEGO SIMBÓLICO: tiene su manifestación en el niño de los (2 a los 6 años) y aparece como un factor determinante para la evolución del pensamiento.

El niño tiene la capacidad de representar a través del juego simbólico objetos, cosas, personas, acontecimientos, etc. en ausencia de ellos satisfaciendo su necesidad e interés personal.

El juego simbólico es un espacio en el cual el niño es capaz de realizar una actividad representando diferentes roles que asimila de su contexto real, es un juego simbólico emocional que encierra mucho interés vivencial para él mismo; por tal motivo, es caracterizado por utilizar demasiado el simbolismo que constituye a la imitación.

Para el niño en esta edad todos los símbolos u objetos que le rodean adquieren un significado muy importante en las actividades a realizar; ejemplo: un palo lo transforma en caballo, un papel lo transforma en billete, una caja lo convierte en carro, etc.

Es importante mencionar que para el niño es muy indispensable el juego simbólico porque impedirlo sería tanto como evitar que avance en su proceso de desarrollo.

Todo ese simbolismo que manifiesta el niño en la etapa de educación preescolar debe ser aprovechado por el docente para lograr el desarrollo constructivo del

pensamiento mismo que de manera mas específica tiene como objetivo enriquecer y consolidar la representación simbólica del juego en el cual el docente debe planear y proponer juegos simbólicos encaminados a favorecer su desarrollo integral.

Estos juegos simbólicos están implícitos, dentro de los proyectos de trabajo con los alumnos, se manifiesta al dramatizar distintos temas alusivos a los proyectos, así como al realizar actividades directas con los diversos materiales existentes dentro y fuera del aula.

Estos juegos simbólicos adquieren su significado en la acción de juego-trabajo porque se organizan actividades que constituyen una de las formas mas importantes que contempla el programa de educación preescolar en el fundamento teórico al considerar al juego como un espacio que el docente debe aprovechar para guiarlo a aprendizajes significativos. "La docente deberá tener presente que el niño tiene la necesidad de expresarse con libertad y cualquier manifestación de su trabajo se respete y comprenda como un paso más en su desarrollo".⁹ Por tal motivo, es conveniente dar libertad de actuación al alumno para que exprese sus ideas, sentimientos, temores, etc. llevando a la experimentación y creación de nuevos aprendizajes guiados por el docente.

JUEGO DE REGLAS: Se manifiesta de los (6 años hasta la adolescencia) Este tipo de juego es de carácter social y se realiza mediante reglas que todos los participantes deben respetar tomando muy en cuenta la cooperación de todos los involucrados ya que sin esto no hay juego, incluye la competencia para determinar ganar a perder en el juego.

⁹ Arroyo de Yazchine Margarita, Robles Báez Martha. Orientaciones metodológicas para cada uno de los ejes de desarrollo. Programa de Educación Preescolar. libro 1. México, D.F. 1981 p. 70.

El juego de reglas subsiste y se desarrolla durante la toda la vida del sujeto un claro ejemplo de ello son práctica de deporte, lotería, dominó, etc.

Estos juegos de reglas son actividades de ser socializados que pueden ser adquiridos por costumbres y culturas.

2.4. El Programa de Educación Preescolar 1992 y sus implicación en el juego-trabajo.

El P.E.P 92 está pensado para que el docente pueda llevarlo a la práctica, situando al alumno como centro del proceso educativo, este es uno de los principios que fundamentan el programa de educación preescolar, que sostiene la base de la práctica docente, y se define como la percepción general que el alumno tiene en su entorno natural y social.

El P.E.P. 92 es una propuesta metodológica que permite vincular la teoría y práctica. Es una alternativa de trabajo por proyectos que busca hacer más dinámico el trabajo escolar, encerrando el juego como una característica que manifiesta el niño de manera espontánea y libre, por medio de la cuál es capaz de inventar, explorar y crear situaciones de diversa índole a veces reales a veces fantásticas; esta gama de situaciones debe ser aprovechados por el docente para encaminarlas a proyectos de trabajo significativos con propósito favorecedores de aprendizajes (significativos) en los alumnos preescolares.

En estos proyectos el docente recurre a diseñar actividades propias de juego-trabajo implícitas en la organización general del proyecto, misma que se requiere estructurar en tiempos para facilitar la adaptación de espacios de trabajo temporales acordes a las necesidades del proyecto a trabajar.

Por tal motivo, es importante seguir un orden jerárquico para la aplicación de tiempos en el jardín de niños.

DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO EN LA JORNADA



De acuerdo a la distribución del tiempo del esquema anterior se puede deducir que es conveniente que el docente aproveche la mañana para la organización de los tiempos de la jornada de trabajo, misma que se estructura en tres espacios: las actividades libres y actividades de rutina son actividades encaminadas a fortalecer la formación del niño por ejemplo: Honores a la bandera, educación física, música, saludo, etc. Al mismo tiempo son apoyos complementarios para enriquecer los juegos y actividades del proyecto.

Por consiguiente los juegos y actividades del proyecto fungen como la base primordial en el alumno porque es ahí donde el niño manifiesta su potencial creativo y el docente será guía y facilitador de nuevos aprendizajes. Por tal motivo debe recurrir al apoyo técnico de programa para valorar y evaluar las manifestaciones del alumno y buscar estrategias adecuadas que lo encaucen a la adquisición de nuevos aprendizajes tomando como referente las dimensiones del desarrollo: afectivas, social, intelectual y física misma que se manifiesta en el proceso del desarrollo integral del alumno.

Es importante mencionar que en estos juegos y actividades es de gran ayuda la guía del docente para encauzar al niño a situaciones con un propósito educativo, que aunque se reconoce que el niño en cualquier juego y actividad aprende, la ayuda del docente debe tener un orden sistemático para estimular el potencial creativo del niño a través del juego-trabajo.

CAPÍTULO III

LA ALTERNATIVA

3.1. Metodología seguida en la investigación

En el campo pedagógico - didáctico el docente debe dedicarse de forma exclusiva a la manera de enseñar, por medio de la cual se estimulará en el alumno su potencial de inteligencia. Para tal efecto será necesario concientizar aun grupo de docentes con la finalidad de innovar su práctica escolar.

Para llegar a esa concienciación será necesario recurrir al método de investigación - acción el cual se fundamenta en el campo del conocimiento sociopsicopedagógico con el propósito de contribuir a desarrollar las potencialidades creativas de los docentes que conlleve a la constitución de nuevas formas de actitudes creativas con los alumnos. Este método de investigación - acción se fundamenta en las posturas de John Elliot y Stephen Kemmis, quienes hacen referencia a que la investigación - acción es un proceso sistemático de aprender haciendo. Involucrar al docente como ejecutor de sus acciones, manifestando una problemática sobre si mismo y su trabajo. Tiene como propósito enriquecer, comprender y reflexionar sobre el trabajo que realizan día con día en su labor docente, con la finalidad de obtener un cambio de actitud que repercutirá en su desarrollo profesional y mejoramiento de la calidad de la educación.

En los términos generales Kemmis postula cuatro momentos que se presentan en el método investigación - acción los cuales son:

Planeación de la acción: en esta etapa del método de investigación - acción el equipo investigador será el encargado de detectar la problemática afín que les afecta en su acción docente.

Acción: Involucrar al personal docente en la problemática enfrentándolo a las dificultades y alteraciones de su quehacer docente.

Observación: Es estar en el campo de la acción docente para observar de manera directa las actitudes y cambios que ejecuta el docente en la problemática del proyecto. En la cual el equipo investigador se dará a la tarea de registrar lo observado en las acciones que se han puesto en práctica para rescatar información que servirá como evidencia informativa del proyecto de acción docente.

Reflexión; El equipo investigador se dará a la tarea de evaluar y decidir sobre los cambios y alteraciones que puedan surgir en el seguimiento del método, implementando, alterando o rediseñando nuevas estrategias que se puedan incluir para cubrir las expectativas del método de investigación acción.

Después de haber retomado y analizado los pasos a seguir en el proceso de la metodología de investigación - acción se considera de vital importancia seguir una

secuencia de acciones bien definidas para llevarlos acabo con los docentes en un tiempo determinado, a la que se deberá asumir la postura de la reflexión de los docentes para hacer de su práctica algo crítico y reflexivo porque "Se estimula a los profesores para que consideren la investigación - acción como una investigación de la forma de controlar el aprendizaje del alumno, para obtener objetivos predefinidos de aprendizaje sin tener en cuenta la dimensión ética de la enseñanza y el aprendizaje".¹⁰ Por lo tanto es importante enfrentar al docente en este tipo de situaciones para que a través del método de investigación - acción se de cuenta de la problemática de su práctica escolar y así mismo tome la iniciativa de hacer cambios de actitud y comportamiento que repercutirán en su calidad educativa.

3.2. Descripción las estrategias que conforman la alternativa: secuencia de acciones, objetivos, procedimientos, participantes, tiempo probable, escenario, recursos y forma de evaluar el evento.

PROYECTO DE ACCIÓN DOCENTE: El docente como favorecedor del juego-trabajo en los niños de educación preescolar.

OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO: Que el docente desarrolle una reconceptualización del juego-trabajo así como sus implicaciones en el aula.

¹⁰ John Elliot. Los contenidos fundamentales de la investigación. Antología Básica. Investigación de la Práctica Docente Propia. SEP, UPN, México, D.F. 1994, Pág. 37.

ARGUMENTACIÓN PEDAGÓGICA: Que el docente reflexione la importancia que tiene el juego-trabajo, así como la concepción verdadera de la misma, la cual debe ser aplicada a los alumnos con el propósito de comprobar la eficacia de la aplicación de las actividades de juego-trabajo que realizarán los docentes con los alumnos las cuales están fundamentadas en la postura de la pedagogía operatoria porque se relaciona con la metodología del trabajo por proyectos de los alumnos, haciendo hincapié en las actividades de juego-trabajo que consiste en relacionarse de manera directa con los objetos utilizando y transformando materiales en su ejecución.

Por consiguiente, es necesario recurrir a la pedagogía operatoria porque "Es una corriente pedagógica que ha empezado a desarrollarse a partir de los aportes que han realizado la psicología genética respecto al proceso de construcción del conocimiento".¹¹ Por lo tanto dicha pedagogía permite que el alumno realice sus actividades de juego-trabajo a través de la acción, tomando en cuenta sus intereses, aciertos y errores de sus hipótesis, así como establecer su utilidad y aplicación en la vida real del niño, al concebir que todo lo que rodea puede tener espacio en el aula convirtiéndose en objeto de trabajo que se puede aprovechar para realizar actividades de juego-trabajo, ya que esta pedagogía operatoria se relaciona a la propuesta metodológica del P.E.P. 92 porque coinciden en:

¹¹ Montserrat Moreno. Que es la pedagogía operatoria. Antología Básica. Contenidos de Aprendizaje. SEP. UPN, México, 1979, pág.2.

EL DEBER SER DEL DOCENTE	EL DEBER SER DE LOS ALUMNOS
<ul style="list-style-type: none"> - Ser guía y facilitador de las actividades de juego-trabajo, con un propósito educativo. - Respetar intereses de los alumnos. - Sondear el pensamiento del alumno para llevarlo a nuevos conocimientos. - Condicionar el aula con materiales que faciliten la manipulación, experimentación y creación de nuevas ideas. - Estrechar vínculos de afectividad con el alumno para que exprese sus sentimientos y emociones. 	<ul style="list-style-type: none"> - Expresar emociones y sentimientos. - Dinámico y activo en su acción de juego-trabajo. - Interactuar y relacionarse con los alumnos y docentes - Libertad para inventar sobre el ensayo y el error. - Desarrollar su autonomía en la resolución de problemas.

Por consiguiente, la pedagogía operatoria es una alternativa para mejorar la calidad de la enseñanza que establece una estrecha relación entre lo educativo y familiar posibilitando que todo lo que se hace en el preescolar tiene relación con el entorno real del niño convirtiéndose en objeto de trabajo.

RECURSOS: Los recursos a utilizar en el transcurso de la alternativa son los siguientes:

- Folletos de información, cápsulas informativas, cuestionarios, grabadoras, cassettes, programa de educación preescolar, antologías básicas, libros, cartulinas, marcadores, gises, hojas blancas, lápices.

TIEMPOS: El tiempo que se considera necesario para la aplicación de las estrategias de la alternativa son aproximadamente 10 meses (Septiembre de 1998 a junio de 1999).

EVALUACIÓN: La evaluación será cuantitativa y cualitativa porque los dos permitirán observar los avances y resultados de la aplicación de las diversas estrategias de la alternativa del proyecto de innovación.

Cuantitativa porque interesa saber, cuántos docentes modificarán su práctica y cualitativa porque no interesa observar el cambio de actitudes de los docentes inmersos a la alternativa.

El presente proyecto se estructuró con base en 8 actividades a continuación se describen cada una de ellas.

3.2.1. Conferencia con docentes relacionadas con el tema del proyecto.

Fecha: 15 de octubre de 1998.

ACTIVIDAD #1. Conferencia con docentes relacionado con el tema del proyecto "El docente como favorecedor del juego-trabajo en los niños de educación preescolar".

OBJETIVO: Rescatar ideas valiosas del personal docente sobre la concepción e implicación del juego-trabajo en el aula con los alumnos.

PROCEDIMIENTOS: autorización de la directora del plantel para pedirle su apoyo institucional y afectivo en la realización de las actividades encaminadas a favorecer la aplicación del proyecto con los docentes, así como también reunir a personal docente para plantear el proyecto de acción docente y pedirle su colaboración. (Ver apéndice)

- Pedir autorización a los docentes para grabar información haciendo hincapié que será confidencial y se llevará a cabo en un marco de respeto hacia sus opiniones, tratando de no herir sus sentimientos y sensibilidades.

MATERIALES: Grabadora, cassette, láminas alusivas al tema, gises, borrador, plumones, hojas, programa de educación preescolar.

TIEMPO: 2 horas.

3.2.2. Elaboración de un periódico mural.

Fecha: 1 al 13 de diciembre de 1998.

ACTIVIDAD #2. Elaboración de un periódico mural con los niños de un grupo de 3er. grado.

OBJETIVO: Fomentar en el docente la importancia de elaborar periódicos murales, tomando en cuenta la participación del alumno.

PROCEDIMIENTOS: Se dio un diálogo informal con las educadoras sobre la importancia de llevar a cabo un periódico mural elaborado por los niños, donde tengan la posibilidad de adornar y decorar por sí mismos el mural, así como e laborar, con absoluta libertad, las actividades de juego-trabajo que se expondrán, respondiendo a un tema de interés para el grupo. (Ver apéndice)

MATERIALES: Caballete de madera, cartulinas, colores, pegamento, pinceles, tijeras, papeles de colores, material de la naturaleza, marcadores, palitos de madera, pintura, etc.

TIEMPO: 3 Días.

3.2.3. Aplicación de los modelos de cuestionarios.

Fecha: 5 de diciembre de 1998.

ACTIVIDAD #3. Aplicación de dos modelos de cuestionarios: Lista de cotejo y Escala Estimativa.

OBJETIVO: Sondear el pensamiento del docente.

PROCEDIMIENTO: Se elaboró una lista de preguntas, relacionadas con el tema del proyecto, seleccionando la de mayor importancia. (Ver apéndice)

- Se imprimió el trabajo para distribuirse con los docentes.

MATERIALES: Hojas blancas, máquina de escribir, lápiz, plumas y borrador.

TIEMPO: 5 Días.

3.2.4. Registrar 3 practicas docentes.

Fecha: 12 de enero de 1999.

ACTIVIDAD #4. Registrar tres prácticas de los docentes.

OBJETIVO: Observar las aptitudes y comportamientos de los docentes en la aplicación de actividades de juego-trabajo.

PROCEDIMIENTO: Pedir autorización de los tres docentes involucrados en la observación de su práctica.

– Registrar los rasgos esenciales relacionados con el juego-trabajo. (Ver apéndice)

MATERIALES: Cuaderno de notas, Lápiz y borrador.

TIEMPO: 1 Hora.

3.2.5. Entregar folletos con información teórica de juego-trabajo.

Fecha: 15 de febrero de 1999.

ACTIVIDAD #5. Entregar folleto con información teórica de juego-trabajo.

OBJETIVO: Enriquecer la concepción teórica de juego-trabajo así como su implicación en la práctica docente.

PROCEDIMIENTO: Buscar información teórica relacionada con juego-trabajo, escribir la información en máquina y adornar con dibujos alusivos los contornos.

Entregar información a los docentes involucrados (Ver apéndice)

MATERIALES: Hojas blancas, lápices y marcadores de diversos colores.

TIEMPO: 3 horas para hacer la información y 20 minutos para entregarlas a los docentes.

3.2.6. Cápsulas informativas alusivas al tema del proyecto.

Fecha: 12 al 16 de abril de 1999.

ACTIVIDAD #6. Cápsulas informativas alusivas al tema del proyecto.

OBJETIVO: Promover la reflexión e inquietud por las actividades del juego-trabajo.

PROCEDIMIENTO: Se diseñó una cápsula informativa

— Se plasmó en un lugar visible de la dirección. (Ver apéndice)

MATERIALES: Cartulinas, marcadores y cinta adhesiva.

TIEMPO: 5 Días.

3.2.7. Elaborar 3 mensajes informativos.

Fecha: 19, 26 de abril y 3 de mayo de 1999.

ACTIVIDAD #7. Elaborar tres mensajes informativos de juego-trabajo y distribuirlos en fechas diferentes.

OBJETIVO: Reflexionar sobre la importancia de la aplicación de ideas innovadoras de juego-trabajo para mejor desempeño profesional.

PROCEDIMIENTO: Se rescató información del programa de educación preescolar.

– Impresión y entrega de mensajes a docentes involucrados (Ver apéndice)

MATERIALES: Programa de educación preescolar, máquina de escribir, hojas y marcadores.

TIEMPO: 1 Día para distribución de cada mensaje: 19, 26 de abril y 3 de mayo de 1999.

3.2.8. Realizar actividad libre utilizando diversos materiales.

Fecha: 19 de mayo de 1999.

ACTIVIDAD #8. Realizar una actividad libre con los alumnos utilizando diversos materiales.

OBJETIVO: Verificar la importancia de partir de los intereses de los alumnos para que realicen sus actividades de juego-trabajo.

PROCEDIMIENTO: El equipo investigador motivará a las educadoras a través del diálogo para realizar una actividad libre con los alumnos, misma que consistía en darle libertad de actuación para dejarlo hacer lo que realmente le interesaba, utilizando para este fin una variedad de materiales. (Ver apéndice)

MATERIALES: Pegamento, crayones, tijeras, aserrín, confeti, papel de colores, hojas, cartulina, etc. así como también material de la naturaleza como: piedras, zacate y materiales de construcción como: juegos educativos, juguetes, etc.

TIEMPO: 2 horas.

3.3. Diagnóstico inicial de la alternativa.

A través del acercamiento e intercambio de ideas con el personal involucrado en el proyecto, se puede deducir como diagnóstico inicial lo siguiente:

Que los docentes malinterpretan la concepción y aplicación de las actividades de juego-trabajo, implícitas en el p.e.p. 92; por consiguiente, sus prácticas en las cuales son inciertas e inseguras a la vez que la falta disposición por conocer más a fondo el p.e.p.92, así como búsqueda de apoyos que servirán como base para realizar una buena práctica de juego-trabajo, aunado a esto el docente manifiesta una actitud cómoda que genera una práctica tradicionalista, sin llegar a utilizar nuevas estrategias de juego-trabajo que llevaran al alumno a un aprendizaje significativo.

3.4. Evaluación general de la aplicación de la alternativa.

Una vez aplicadas cada una de las estrategias de acción docente se ha observado que los docentes lograron modificar algunos esquemas conceptuales y prácticos.

Estos cambios se conciben como una concepción más específica de las significación e importancia del juego-trabajo así como sus verdaderas implicaciones en el trabajo por proyectos. El docente que es capaz de conceptualizar los diferentes significados que tienen los juegos, puede reflexionar, si así lo desea y rediseñar su práctica

escolar. Algunos de los docentes involucrados, se mostraron interesados por conocer de manera más profunda sobre el tema de estudio, para lo cual el equipo investigador facilitó lecturas de apoyo que cubrieran sus necesidades. Así mismo, también se reconoce que no todos los docentes, tuvieron la iniciativa de preguntar o interesarse más allá de lo que se les informaba.

Al docente se le facilitó la oportunidad de reconstruir con un sentido crítico y constructivo su quehacer docente, a través de lecturas de apoyo, mismas que servirían como referente para que tuviera una mayor información teórica que permitiera reconceptualizar su quehacer a la vez que cumpliera con el propósito de realizar una acción con mayor sentido y calidad en sus actividades de juego-trabajo, mismos que se pueden reflejar en el desarrollo del sujeto preescolar.

Esta oportunidad de rediseñar su práctica se manifestó en algunas actividades en donde utilizó el juego-trabajo como medio para operar las acciones, ya que en algunos grupos, se observaba que los niños al término del horario escolar, salían con evidencias de actividades de juego-trabajo, donde se percibe la libertad de actuación del alumno en su actividad, cabe mencionar que son evidencias directas observadas por el equipo investigador, que se comprobó que el docente reconoce la significación del juego-trabajo del niño, y la demostró en su acción llevando al alumno al campo de la experimentación de ideas propiciadoras de nuevos aprendizajes, de él depende la continuidad y ejecución de este tipo de actividades de juego-trabajo ya que la responsabilidad de los avances del grupo

sólo le conciernen a él, equipo investigador aportó los elementos necesarios para inducirlo a una reflexión de su práctica y si realmente le preocupa su quehacer docente podrá innovar su acción con los alumnos.

Las dificultades más importantes que se tuvieron fue al involucrar a los docentes en el proyecto de innovación, algunos mostraron disposición, otros inseguridad que manifestaban haciendo comentarios como los siguientes: No querían compartir sus experiencias porque otros compañeros no las compartían, que no estaban dispuestos a que les criticara sus opiniones, todo ello llevó al equipo investigador a la utilización de otro recurso para tener los datos que evidenciaran el impacto de la alternativa; el diálogo grupal facilitó el acercamiento con el personal del plantel. También la estrategia del diálogo grupal permitió el análisis de la importancia de compartir experiencias y del papel fundamental de esta acción para innovar la práctica educativa. Otra dificultad fue que los docentes no tenían el hábito de la lectura por esta razón las lecturas no eran trabajadas, lo que obligaba al equipo investigador modificar las estrategias, por ejemplo: hubo lecturas que se realizaron en el plantel lo que generó que el tiempo pensado para la alternativa fuera alterada. Derivada de lo anterior puede decirse que el tiempo también fue una dificultad ya que la alternativa tuvo que irse posponiendo, si en un principio se pensaba aplicar en seis meses tuvo que extenderse a diez meses.

CAPÍTULO IV

VALORACIÓN DE LA APLICACIÓN DE LA ALTERNATIVA

4.1. Dificultades específicas de cada una de las estrategias.

ACTIVIDAD #1. Algunos docentes reflejaron confusión para interpretar la acción de la metodología por proyectos, así como la comprensión de las lecturas del P.E.P.92. Reflejando con esto la malinterpretación de la concepción de juego-trabajo.

ACTIVIDAD #2. No se presentó ninguna dificultad porque hubo disponibilidad y apoyo por docentes en la realización de la actividad.

ACTIVIDAD #3. Al docente se le dificultó expresar la realidad de su práctica, su discurso se centró en el deber ser, no clarificando la realidad de su práctica docente.

ACTIVIDAD #4. En una de las tres prácticas que se observaron se manifestó como dificultad el no aprovechar el interés de los alumnos para enriquecer las actividades de juego-trabajo.

ACTIVIDAD #5. Algunos de los docentes no tuvieron iniciativa para leer el contenido de los folletos, lo que dificultó el análisis y retardo de lo planeado.

ACTIVIDAD #6. Al presentar la cápsula informativa, se dialogó el contenido del mensaje, concluyéndose el juego-trabajo que debería llevarse a la práctica, por considerarlo adecuado para la formación del niño preescolar. Aquí la dificultad fue que no todos los maestros participaron en el diálogo.

ACTIVIDAD #7. La dificultad fue la interpretación metodológica del P.E.P.92 con relación a las actividades de juego-trabajo, ya que los docentes no establecen en la práctica una diferencia entre el juego, y el juego-trabajo.

ACTIVIDAD #8. Los docentes manifestaron como dificultad que el llevar a cabo este tipo de actividades implica cansancio y agotamiento en el docente, ya que tiene que estar más de cerca con el alumno para observar y guiar sus actividades de acuerdo a sus necesidades, también señalaron que su extensión es prolongada, porque el alumno no percibe el paso del tiempo, por último manifestaron que esta libertad de actuación del alumno permite un desorden de materiales ya que el niño los utiliza para experimentar y crear con ellos.

4.2. Cambios específicos que se lograron alcanzar de la propuesta.

En la aplicación de la propuesta de innovación se reflejaron cambios evidentes en los miembros del equipo investigador y en los docentes sujetos a la alternativa.

El equipo investigador, poniendo en juego su investigación logró comprobar con la

práctica la funcionalidad del juego-trabajo. En la aplicación de diversas estrategias de innovación en nuestro propio quehacer educativo que sirvieron para cambiar su conceptualización definiéndolo como acciones de gran valor para la formación del niño pequeño. Por consiguiente se logró reconceptualizar con claridad el juego-trabajo, así como su relación con la enseñanza y el aprendizaje.

Por último se puede decir que estos cambios generados en los docentes propiciaron una intervención en el aula. Favorecedoras de actividades de juego-trabajo.

4.3. Recomendaciones que se hacen para reestructurar la alternativa.

Se recomienda que esta alternativa de innovación tenga un seguimiento constante y continuo, así como rediseñar nuevas estrategias dependiendo de las necesidades de los involucrados, también es importante mencionar que los tiempos deben ser flexibles y adecuados a la situación en la que se aplique. Dependiendo de la situación derivada de la aplicación como una aportación más, las estrategias sugeridas pueden ser aplicadas en cualquier orden sin provocar alteraciones, en el objetivo planteado para la alternativa de innovación y diseño y que su aplicación está relacionada con las ideas del aplicador.

4.4. Perspectiva de la propuesta de la alternativa.

Esta propuesta de innovación está pensada para aplicarse en diversos ámbitos educativos, siempre y cuando las estrategias este de acuerdo al contexto de aplicación.

CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

Hemos de dejar por escrito que la aplicación de la alternativa de una u otra manera ha modificado las actitudes personales de cada uno de los componentes del equipo investigador; se puede decir que tenemos una visión más amplia de la concepción e implicación del juego-trabajo en el aula, lo que ha permitido encontrar el verdadero significado de juego-trabajo, permitiendo modificar ciertos esquemas de ignorancia que en un pasado se tenían.

El equipo investigador al darse cuenta de la importancia del proyecto de innovación vio la necesidad de involucrar a un grupo de docentes con la finalidad de aplicar una serie de estrategias para favorecer el juego-trabajo, para ello se estimó un tiempo aproximado de 6 meses, pero por necesidades que se detectaron en el propio proceso de la aplicación de la alternativa, se incluyeron nuevas estrategias lo cual vino a modificar el tiempo inicial a 10 meses.

Derivado de los resultados descritos anteriormente, se puede señalar que este proyecto requiere de continuidad y de sistematización para seguir desarrollando la actitud autónoma en los niños. Con base en lo anterior, se sugiere que las actividades se apliquen de manera constante, de acuerdo a las necesidades de cada sujeto involucrado.

Este proyecto de innovación hubo necesidad de plantearse un objetivo porque se coincidió que las prácticas que se realizaron no eran del todo satisfactorias, por lo tanto

fue necesario diseñar un proyecto de investigación - acción con el propósito de invitar a un grupo de docentes para que aplicaran junto con el equipo investigador las estrategias planteadas en el proyecto.

Este proyecto de innovación tuvo una serie de limitaciones que obstaculizaron momentáneamente la elaboración del diseño, tales como: conceptualizar la teoría relacionada con juego-trabajo que se emplea en educación preescolar, por consiguiente hubo necesidad de recurrir al asesor de contenido para que nos auxiliara al respecto, así mismo se dificultó redactar las opiniones derivadas en las reuniones del equipo investigador, la cual con la práctica constante de borradores de los temas del trabajo y con la ayuda del asesor del eje metodológico y asesor de contenido, poco a poco fueron disminuyendo.

En la práctica de la estrategia de la alternativa hubo necesidad de plantearse metas a alcanzar, mismas que se relacionaban con cambios de actitud de los docentes involucrados, mismos que se evidencian en la parte final del trabajo.

Con este proyecto de innovación se considera que el docente puede ser capaz de transformar su quehacer educativo, ya que de ello depende su funcionalidad pedagógico-didáctica al coordinar estrategias de juego-trabajo que lleven al niño a aprendizajes significativos.

El presente trabajo de innovación presentó ciertas situaciones que limitan la

extensión del tema, se considera que el marco teórico necesita enriquecerse, ya que se buscó diferentes teorías recomendadas por los asesores que apoyaron el diseño del proyecto no encontrándose información de lo sugerido, por tal motivo se recomienda que el marco teórico se puede enriquecer con teorías de RAFAEL RAMIREZ Y PESTALOZZI así mismo se pueden rediseñar o incrementar algunas de las estrategias de la alternativa para tener mejores resultados en su aplicación.

Este trabajo es una pequeña contribución hacia el quehacer educativo, los hallazgos del juego-trabajo y su impacto en el proceso de la enseñanza - aprendizaje pueden ser tomados como elementos de innovación en el trabajo que se realiza en preescolar, ya que el salón de clases es un espacio donde se puede encontrar el significado e implicación científica del juego-trabajo definiéndose como una actividad dinámica en el cual el niño puede crear y experimentar diversas situaciones generando un desarrollo natural del pensamiento.

BIBLIOGRAFIA

Chateau Jean, Los grandes pedagogos, Taller de encuadernación progreso S.A. de C.V. México, D.F. 1992. 430 p.

Froebel, Biblioteca grandes educadores, Editorial Trillas, México, 1992, 100 p.

Montessori Maria, Biblioteca grandes educadores, Editorial Trillas, México, 1989, 118 p.

Munguia Zatarain y Salcedo Aquino Jose Manuel. Técnicas de Investigación Documental (Manual de Consulta). SEAD, SEP-UPN, México, 1980, 232 p.

Pestalozzi Juan Enrique, Como Gertrudis enseña a sus hijos (Fines y Métodos de la Educación del Pueblo), Editorial Porrúa, 1980 p.

Pestalozzi Juan Enrique, Biblioteca grandes educadores, Editorial Trillas, México, 1989, 110 p.

Piaget Jean, Biblioteca grandes educadores, Editorial Trillas, México 1991, 122 p.

SEPDES, Programa de Educación Preescolar, Fernando Cueto Editores, 1992, México D.F. p.

Universidad Pedagógica Nacional, Investigación de la Práctica Docente Propia, Organización Veromart, México, 1996, 109 p.

_____ Contenidos de aprendizaje, Editorial Derechos reservados por UPN, México, D.F. 1983, 264 p.

_____ El juego, Editorial corporación mexicana de impresión, México, D.F. 1994, 370 p.

Zapata A. Oscar. Juego y Aprendizaje escolar, (Perspectiva Psicogenética). Editorial Pax, México, 1989, 156 p.

S.E.P. Áreas de trabajo (un ambiente de aprendizaje) Fernández Editores, México, D.F., 1992, 47 p.

_____ Lecturas de apoyo, Fernández Editores, México, D.F., 1992, 119 p.

_____ Bloques de juegos y actividades: en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños, Talleres de graformagna S.A. México, D.F., 1993, 123 p.

APÉNDICE

PLAN DE TRABAJO VIABLE PARA APLICACIÓN DE LA ALTERNATIVA

PASOS	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	ESCENARIOS	PARTICIPANTES	MATERIALES	TIEMPO	EVALUACIÓN
1	- Investigar elementos teóricos que nos auxilien con el proyecto de investigación del juego-trabajo	- Recurrir a bibliotecas para obtener información de teorías, relacionado con el juego-trabajo (Hacer fichas bibliográficas)	Bibliotecas	Equipo investigador	Libros, Propuestas, Folletos, Fichas de trabajo.	Del 1 al 30 de septiembre de 1998.	Se escogió la línea de investigación a seguir, así como que autores investigar.
2	- Dar a conocer al personal docente de innovación, para involucrarlo en la problemática.	- Reunir al personal docente e informáticos del proyecto y pedir su cooperación.	Jardín de niños	Educadoras y equipo investigador	Proyecto de Innovación	30 de septiembre de 1998	Se convocó a reunión para motivar e interesar al personal docente.
3	- Concientizar al docente de la importancia del juego-trabajo en la práctica educativa.	Intercambiar impresiones con los involucrados (grabar información)	Jardín de niños	Educadoras y equipo investigador	Cassettes, grabadora	15 de octubre de 1998.	Hubo bastante participación de las compañeras
4	- Recopilar diferentes opiniones referentes al juego-trabajo y su aplicación	- Desgrabado de información (en borrador)	Centro de maestros Casa particular	Educadora, alumnos equipo investigador	Libreta de notas, lápiz, borrador, y sacapuntas	Del 19 al 23 de octubre	Se concentró la información evidencial en borrador.
5	Fomentar la importancia de elaborar periódicos murales	Que los niños hagan por ellos mismos un periódico mural	Jardín de niños (patio)	Educadora, niños	Cabalete de madera papeles de colores, lápices etc.	1 al 3 de diciembre de 1998.	Hubo iniciativa e interés por el trabajo de los niños
6	Sondear el pensamiento del docente	Aplicar los modelos de cuestionarios	Jardín de niños	Educadoras y equipo investigador	Cuestionarios	5 de diciembre de 1998	Participaron un total de diez educadoras

177699

PASOS	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	ESCENARIOS	PARTICIPANTES	MATERIALES	TIEMPO	EVALUACIÓN
7	Intercambiar impresiones	Concentra información	Centro de maestros	Equipo investigador	Cuaderno de notas, borrador, lápiz, etc.	Del 7 al 11 de diciembre	Se concentró toda la información
8	Registrar la práctica	- Visitar las aulas para observar el juego-trabajo que se realiza	Jardín de niños	Educadoras y equipo investigador	Cuaderno de notas	12 de enero de 1999	Se registraron los datos relevantes del juego-trabajo
9	Concentrar la información de los docentes	- Reuniones del equipo investigador para intercambiar la información de las observaciones de las prácticas	Centro de maestros particular Bibliotecas	Equipo investigador	Hojas, cuaderno de notas, Lápiz, Borrador.	18 al 22 de enero de 1999	Se concentró la información borrador
10	Enriquecer la concepción de juego-trabajo	Entregar folletos con información teórica	Jardín de niños	Educadoras y equipo investigador	Folleto impreso a máquina	15 de febrero de 1999	Se suscitó en el diálogo entre compañeros
11	Promover la reflexión	Plasmar una cápsula informativa en la dirección	Jardín de niños	Educadoras y equipo investigador	Cartulinas, marcadores y dibujos expresivos	12 al 15 de abril de 1999	Se promovió en diálogo entre compañeros
12	Reflexionar sobre la importancia de innovación	Elaborar tres mensajes informativos	Jardín de niños equipo investigador	Educadoras y equipo investigador	Mensajes informativos	19, 26 de abril y 3 de mayo de 1999	Se entregaron a cada uno de los involucrados
13	Reflexionar la importancia del juego	Realizar actividad libre	Jardín de niños	Educadoras	Con todo lo que se encuentre en el aula	19 de mayo de 1999	Hubo mucho apoyo en esta actividad logrando buenos resultados
14	Evaluar cada una de las actividades aplicadas	Concentrar criterios y redactar información	Bibliotecas Casa particular, restaurantes, etc.	Equipo investigador	Hojas blancas, borrador, lápiz, sacapuntas, etc.	Del 1 al 30 de junio de 1994	Se concentró toda la información de la aplicación y se evaluó resultados
15	Aspirar a titularse de Licenciadas en Educación	Elaboración del informe final	Bibliotecas Casa particular, restaurantes, etc.	Equipo investigador	Hojas blancas, lápiz, plumas, y máquina de escribir	Del 1 de agosto al 29 de octubre de 1999.	Se terminó el informe final con el Vot.Bo. del asesor de contenido y asesor del eje metodológico

Evidencia #1

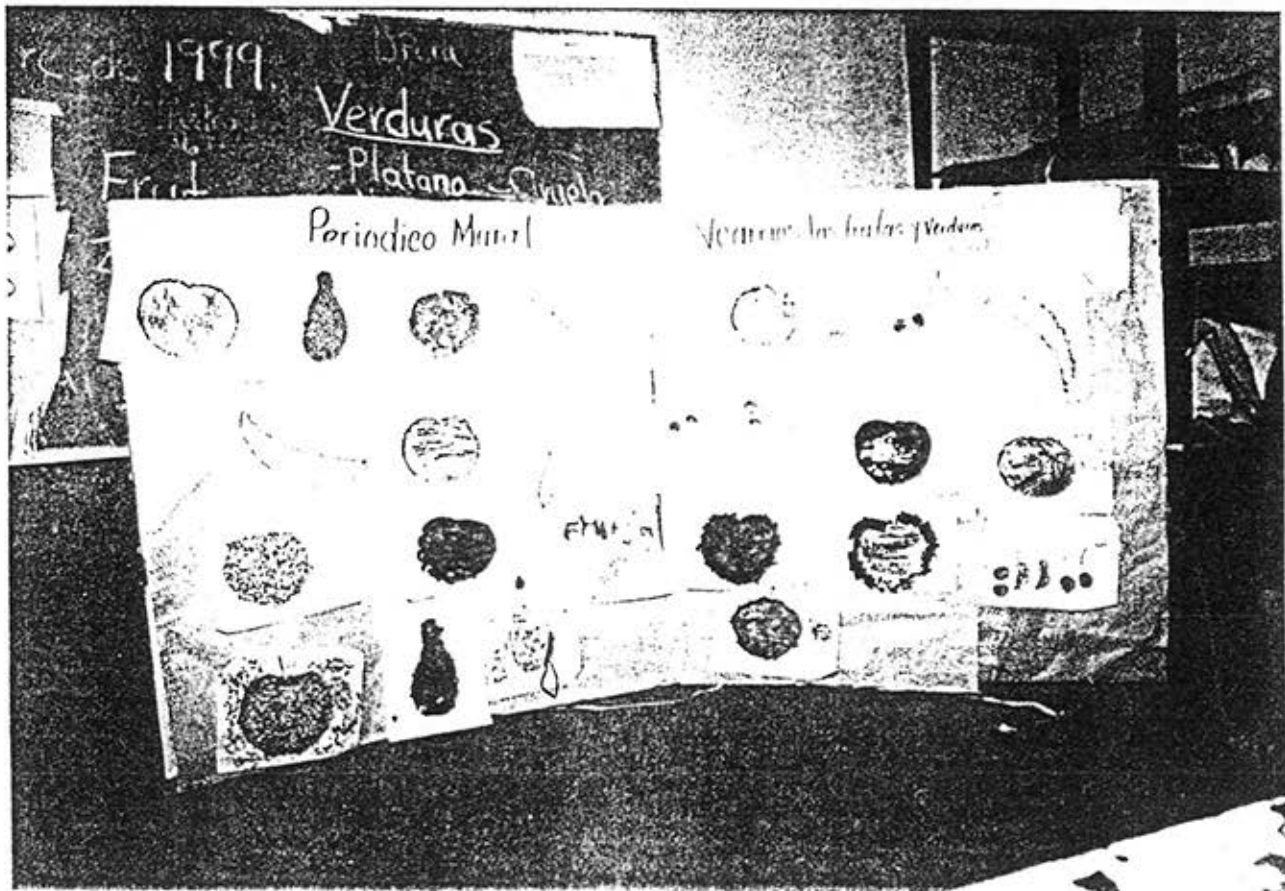
Desgrabado de información de los docentes

- Se empezó hablando del abuso que se tiene del juego, se dijo que se abusa de él porque se deja actuar al niño de manera libre, utilizándolo como un llenado de horario, sin darle un significado de aprendizaje. Esta libertad de actuación que da el docente hace que se vea separado del juego libre del juego-trabajo. Se sabe que no debe hacer es a separación pero la hacemos porque no le damos la importancia que requiere.
- Se reflexionó sobre el decir y hacer de la práctica, se detectó que para los docentes es más fácil expresar su punto de vista, pero que al contar sus experiencias en el aula, entra en conflicto que no le permite expresar realmente su opinión acerca de su práctica. Los docentes dijeron que es difícil vincular el juego libre y el juego-trabajo porque influyen conductas y comportamientos tradicionales tomadas por comodidades. Se comentó que cuando queremos seguir un lineamiento de juego-trabajo lo hacemos por un interés personal, no del niño, o por algo que nos exige la institución como requisito administrativo.
- Los docentes dijeron que es importante llevar una intención educativa en los juegos. Valorar los aprendizajes de los alumnos.

- Se dialogó sobre la cantidad de niños que se atiende, es numerosa siendo obstáculo que no permite atender a la totalidad de niños que se requiere el P.E.P. 92.
 - Los docentes comentaron que es importante la libertad de actuación de los niños deben ser reguladas por el docente así mismo implementar reglas impuestas por los alumnos solo así la respetan.
 - Se considera de vital importancia investigar los sucesos históricos antes de fechas conmemorativas, para establecer dudas en los docentes y alumnos, así mismo investigar los proyectos de trabajar y responder a las interrogantes.
 - Se comentó sobre el temor de los docentes de entregarnos a nuestro propio trabajo sin ir más allá de lo que el niño está exigiendo por falta de elementos teóricos y tiempo.
 - Se propuso que los padres de familia se involucren y participen en los eventos y que esta vinculación se aproveche para trabajar los diversos proyectos en el jardín de niños.
 - Se comentó que es importante dejar al niño que proponga sus propios juegos libres porque lo disfruta más.
- Se manifestó que debemos aprovechar cuando el niño está trabajando para cuestionarlo y observarlo, para detectar sus avances.

- Se explicó entre los docentes que es necesario realizar pláticas con los padres de familia para darles a conocer la educación preescolar y establecer reuniones constantes.
- Se dialogó la importancia de tareas de investigación porque esto le ayuda al niño a ser responsable y desarrolla su potencial educativo.
- Es necesario tener en las áreas de trabajo materiales didácticos, desuso y construcción para satisfacer las necesidades de los niños.

Las educadoras propusieron llevar a cabo una practica de juego-trabajo donde el niño sea el que participe y dirija, y la educadora se a la espectadora en creaciones que van a realizar.



ESCALA ESTIMATIVA

Preguntas	¿MOTIVAS CONSTANTEMENTE AL ALUMNO PARA QUE SE INTERESE EN LAS ACTIVIDADES DEL JUEGO?	¿UTILIZAS AL JUEGO LIBRE COMO UN PUNTO DE PARTIDA QUE FACILITA LA TRANSICIÓN EN LA ACTIVIDAD DEL JUEGO?	¿ABUSAS DEL JUEGO LIBRE UTILIZANDOLO COMO UN PUNTO DE PARTIDA QUE FACILITA LA TRANSICIÓN EN LA ACTIVIDAD DEL JUEGO?	¿LA APLICACIÓN DEL JUEGO EN LOS NIÑOS DEJA LLorar POR EL INTERÉS PERSONAL DEL DOCENTE?	¿COMO DOCENTE HAS TOMADO A UN ALUMNO QUE SOBRESALE MAS EN UN PROYECTO O UN TRABAJO DANANDO AUTOESTIMA DEL ALUMNO?	¿HACES COMPARACIONES INCORRECTAS AL REALIZAR ACTIVIDADES DE TRABAJO?	¿EL DOCENTE CONSIDERA EN LA ELECCIÓN DE UN PROYECTO LAS IDEAS MAS ALUMNOS?	¿AL DOBLE DIFERENCIAR LA CULTURA DEL JUEGO EN LOS PROYECTOS?	¿TE HAS DADO CUENTA QUE EN ALGUNAS ACTIVIDADES DE TRABAJO NO HAS FAVOR DESARROLLO DE LOS ALUMNOS?	¿HÁS BUSCADO UNA EXPLICACIÓN TEÓRICA QUE FUNDAMENTE LAS ACCIONES EN EL AULA?	¿TE HAS PARTICIPADO EN EL ESPECTADOR EN LAS ACTIVIDADES DE LOS PROYECTOS DÁNDOLE LIBERTAD AL ALUMNO DE EXPRESAR SUS IDEAS E INTERESES?	¿HÁS APLICADO ESTRATEGIAS DE TRABAJO EN LAS CUALES EL ALUMNO HA CUMPLIDO EN CUENTA PARA SU EFECTIVIDAD?	¿LAS ACTIVIDADES QUE SE CONTEMPLAN EN ORDEN ADMINISTRATIVO COMO SEMANAS CULTURALES EVENTOS ALUMNOS A TEMAS LOS CUALES SE SELECCIONAN ALUMNOS ROMPEN CON LOS INTERESES PERSONALES?	¿A TRAVÉS DEL INTERCAMBIO ENTRE DOCENTES SE ADQUIEREN IDEAS DE ESTRATEGIAS DE TRABAJO ENTRE ALUMNOS?
1	Siempre	Siempre	Nunca	Nunca	En ocasiones	Nunca	Siempre	En ocasiones	En ocasiones	En ocasiones	Nunca	En ocasiones	En ocasiones	En ocasiones
2	En ocasiones	En ocasiones	Nunca	En ocasiones	En ocasiones	En ocasiones	Siempre	En ocasiones	En ocasiones	Nunca	En ocasiones	En ocasiones	Siempre	Siempre
3	En ocasiones	Nunca	En ocasiones	En ocasiones	En ocasiones	En ocasiones	Siempre	En ocasiones	En ocasiones	En ocasiones	Nunca	En ocasiones	Siempre	En ocasiones
4	En ocasiones	En ocasiones	Siempre	Nunca	En ocasiones	En ocasiones	Nunca	En ocasiones	En ocasiones	En ocasiones	En ocasiones	En ocasiones	Siempre	En ocasiones
5	En ocasiones	Siempre	En ocasiones	Nunca	En ocasiones	En ocasiones	Siempre	En ocasiones	En ocasiones	En ocasiones	En ocasiones	En ocasiones	Siempre	En ocasiones
6	En ocasiones	Siempre	En ocasiones	En ocasiones	En ocasiones	En ocasiones	Siempre	En ocasiones	En ocasiones	En ocasiones	En ocasiones	En ocasiones	Siempre	En ocasiones
7	En ocasiones	Siempre	En ocasiones	Nunca	En ocasiones	Nunca	Siempre	En ocasiones	En ocasiones	En ocasiones	En ocasiones	En ocasiones	Siempre	En ocasiones
8	En ocasiones	Siempre	En ocasiones	Nunca	En ocasiones	Nunca	Siempre	En ocasiones	En ocasiones	En ocasiones	En ocasiones	En ocasiones	Siempre	En ocasiones
9	En ocasiones	Siempre	En ocasiones	Nunca	En ocasiones	Nunca	Siempre	En ocasiones	En ocasiones	En ocasiones	En ocasiones	En ocasiones	Siempre	En ocasiones
10	En ocasiones	Siempre	En ocasiones	Nunca	En ocasiones	Nunca	Siempre	En ocasiones	En ocasiones	En ocasiones	Nunca	En ocasiones	Siempre	Siempre

Sujeto

Evidencia #4

PROYECTO: LOS JUGUETES

GRUPO: 2do (niños de 4.5-5 años)

ASISTENCIA: 30 niños

TIEMPO: 9:00-9:30 a.m.

La educadora entró a las 9:10 saludando a todos los niños después se dio llevó acabo las inquietudes de los alumnos respecto a la tarea, y la educadora les preguntó que les había dejado y todos al mismo tiempo contestaron alegres y entusiastas comentaron que trajeron recortes de juguetes y algunos juguetes, ahí les explicó la importancia de los juguetes.

Después se llevó a cabo las actividades, los niños empezaron a recortar la tarea, otros se dispusieron a jugar, realizando las actividades del proyecto, cada niño se levantó a escoger el material que necesitaba como tijeras, resistol, papel de colores, plastilina y material de la naturaleza, etc. Luego un niño dispuso a repartir las hojas. Aquí la educadora guiaba a los niños que tienen intereses sobre el proyecto.

Al estar observando la práctica algunos niños no querían hacer nada, solo pelear, correr y estar peleando y tirando los juguetes dándole libertad de dejarlos por jugar, pero hubo cuestionamiento por parte de la educadora para inducirlo al aprendizaje. Mostrando iniciativa y creatividad por parte de los niños, hubo variedad de materiales, aquí el docente aprovechó esta oportunidad para acercarse a sus niños y cuestionarlos.

Los niños hicieron algunos juguetes con distintos materiales construyendo e inventando su creatividad y fantasía. Hubo afectividad en algunos niños que están trabajando. Se pudo observar y detectar y cuestionándolos en todo momento de la realización de las actividades tratando de llevarlos a nuevos aprendizajes significativos.

PROYECTO: SISTEMA SOLAR

GRUPO: 2do (niños de 4- 4.5 años)

ASISTENCIA: 26 niños

TIEMPO: 9:30- 10:30 a.m.

RASGOS QUE SE OBSERVARON

- Con ayuda de algunos niños de grupo se conformó el proyecto de trabajo.
- Utilizaron libremente diversos materiales para hacer el friso del proyecto.
- Con la guía del docente-alumno planearon las actividades subsecuentes del proyecto.
- Con la guía del docente-alumno organizaron la actividad del día.
- Escogieron libremente los materiales a utilizar en la actividad de juego-trabajo, la cual consistía en hacer los planetas.
- Los materiales que se utilizaron fueron: plastilina, colores, tijeras, papeles de colores, masa pintada, revistas, hojas, palitos, etc.
- En la acción de la actividad de juego-trabajo los niños mostraron iniciativa y creatividad en el manejo de los diversos materiales, así como también la docente aprovecha esta situación para acercarse a algunos de los alumnos y cuestionarlos al respecto:
 - Los niños hicieron los planetas con distintos criterios de creatividad e imaginación.

Se pudo constatar que la docente se involucró en el juego trabajo de algunos niños, al cuestionarlos y tratar de llevarlos a nuevos aprendizajes significativos.

PROYECTO: LOS ANIMALES DE LA CASA

GRUPO: 3er (niños de 5- 5.5 años)

ASISTENCIA: 29 niños

TIEMPO: 9:45 a.m.

-- En el diálogo de la educadora con los alumnos pude observar que la elección del proyecto fue por el interés de la mayoría de los alumnos en el cual tuvieron visitas a algunos hogares donde pudieron observar animales que se podían tener. La cual propició a que hubiera mucha participación por parte de los niños, mientras la maestra cuestionaba -pude darme cuenta que tomó 2 niños modelo para que diera respuesta a la mayoría de sus preguntas otros tuvieron participación pasando al pizarrón y dibujar los animales que tenía en sus hogares y los que les gustaría tener. Después de este cuestionamiento los deja libres a que decidieran la actividad la cual muchos se fueron el aula de gráfico-plástico, algunos a moldear los animales con plastilina otros a dibujar en hojas y crayolas. Mientras ellos trabajan la profesora empezó acomodar la mesa y los dulces porque le tocaba vender, en ese rato se les acercan niños donde coinciden con el dibujo de carros, jaulas, trailers, mostrándoselos a la inquietud y creatividad del chamaco después les dijo a sus niños que el niño que había terminado podía salir al recreo y dejar sus trabajos en su lugar sin comentarios al respecto después de esta observación de la práctica pude darme cuenta que si hubo mucha libertad por parte de la maestra pero le hace falta que esa libertad la maestra la aproveche para buscar estrategias para lograr la transición del juego libre al juego-trabajo para hacer mas dinámico y placentero el tiempo que pase en el jardín deleitándose, con sus juegos que lo cuayeron a aprendizajes significativos.

Evidencia #5

FOLLETO TEÓRICO

LA EDUCACIÓN POR EL JUEGO-TRABAJO Y EL TRABAJO-JUEGO

- El proceso de adquisición del conocimiento no se da por la razón; sino a través de la acción, la experiencia y el ejercicio. A esta acción que denomina trabajo es la finalidad que debe lograr la escuela o sea la educación por el trabajo; este trabajo escolar deberá estar adaptado y responder a las necesidades esenciales del niño, por lo que, deberá ser en todos los casos: trabajo-juego. Este trabajo juego consiste en una actividad que integra los dos procesos y responde a las múltiples exigencias que el niño necesita.
- El niño juega y juega más que el adulto porque hay en él un potencial de vida que lo inclina a buscar una amplitud mayor de reacciones: grita de buena gana, en vez de hablar, corre sin cesar en vez de caminar y luego cae profundamente dormido, con la cucharada de sopa en la boca, y nada lo despertará sino hasta la mañana siguiente. La actividad que le permiten o toleran los hombres y los elementos no basta a gastar la totalidad de ese potencial de vida; necesita un derivativo que no puede imaginar completamente y que contesta con copias de la actividad de los adultos adaptándola a su medida. Por lo tanto, el trabajo puede incorporar la alegría vital que contiene el juego, en la medida que se le ofrezcan a los niños actividades que les interesen.

- Freinet.- entiende que la alegría del trabajo es esencialmente vital, y más vital que el juego; considera que si se le ofrece al niño actividades que les interesen profundamente, que los entusiasme y movilice enteramente, ese es el camino de la verdadera educación, esta es la razón de llamar a tales juegos: JUEGOS-TRABAJOS, a fin de marcar sus relaciones y fundamentos con la actividad adulta denominada trabajo. Freinet va definir que: "EL JUEGO-TRABAJO no sería, pues, mas que un paliativo a la impotencia en que el niño se encuentra para satisfacer una necesidad imperativa. A falta de un trabajo verdadero, del TRABAJO-JUEGO, el niño organiza un JUEGO-TRABAJO que tiene todas las características del segundo, con algo menos, sin embargo, de esa espiritualidad superior que se deriva del sentimiento de la utilidad social del trabajo, que eleva al individuo a la dignidad de su eminente condición.

Evidencia #6

“EL NIÑO ES UN SER IMPORTANTE PORQUE SIEMPRE ESTA INQUIETO POR CONOCER NUEVAS IDEAS CREATIVAS; APROVECHA ESAS INQUIETUDES PARA LLEVAR ACABO UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DEL JUEGO-TRABAJO”.

Evidencia #7

Fecha 19, 26 y 3 de mayo de 1999.

PRIMER MENSAJE: "El juego-trabajo son actividades realizadas por el alumno, en las cuales utiliza su potencial intelectual para crear, transformar y concebir nuevas ideas de las cosas que le rodean".

SEGUNDO MENSAJE: "La metodología por proyectos esta distribuida por tres espacios que son: juegos y actividades del proyecto, actividades libres y actividades de rutina".

TERCER MENSAJE: "El niño se desenvuelve espontáneamente de acuerdo a sus deseos e intereses, por lo tanto es un ser único y creativo con una capacidad natural de desarrollo que le permite crear, explorar y experimentar a través del juego".

