

# “JUGUEMOS JUNTOS”



MAGALI ISABEL GARCIA PITA

TEHUACAN, PUEBLA DEL 2002

## **“JUGUEMOS JUNTOS”**

**PROYECTO PEDAGOGICO DE ACCION DOCENTE  
PRESENTADO PARA OBTENER EL TITULO DE:**

**LICENCIADO EN EDUCACION**

**ASESOR:  
LIC. ALICIA GONZALEZ PACHECO**

**ALUMNA:  
MAGALI ISABEL GARCIA PITA**

**TEHUACAN, PUEBLA DEL 2002**

## DEDICATORIA

### A MI MADRE RUBI

Por la vida, por su  
Confianza, su apoyo  
Total y hoy como  
Ella he logrado escalar  
La cima que por instantes  
Parecía inalcanzable, cuando  
Sentía que no podía, ella  
Ahí estaba, recordándome  
Que se puede.

Gracias  
Mamá

### A MI ESPOSO PEDRO

Que confió en mí, que me  
Tuvo paciencia,  
Que fue el apoyo  
Que estuvo a mi lado  
Para alcanzar mi sueño.

Gracias

### A MIS HIJAS OLIBLISH MAGALI Y GALY RUBI

Que aún antes de  
Que nacieran, disfrutaron conmigo  
De las lecturas de la licenciatura,  
Además que por muchos momentos  
Las tuve que privar de mi atención,  
Para lograr mi meta  
Que hoy culmina y  
Que el día de mañana será  
Un ejemplo para ustedes.

## DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

Tehuacán, Pue; jueves, 10 de enero de 2002.

**C. PROFR. (A) MAGALI ISABEL GARCIA PITA**  
Presente.

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: "JUGUEMOS JUNTOS" Opción PROYECTO DE INNOVACION DOCENTE a propuesta del asesor, LIC. ALICIA GONZALEZ PACHECO, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorable su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional.

ATENTAMENTE  
*EDUCAR PARA TRANSFORMAR*



**Lic. José Antonio Villarreal Tenorio.**  
*PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION  
DE LA UNIDAD*



## INTRODUCCIÓN

Este trabajo manifiesta la importancia de algo tan relevante, significativo capaz de mejorar la realidad, vivir la fantasía, traspasar tiempos, favorecer las relaciones, aumentar la autoestima en el niño preescolar y este es el juego ya que es una actividad que produce placer en su ejecución pero es ante todo una fuente enriquecedora del desarrollo en todos los aspectos que le permite al niño ir conociendo poco a poco su mundo e interactuar entre sus iguales, adultos y los objetos que le rodean.

Aparte de ser vital desarrolla en el niño aspectos necesarios como; la socialización, el respeto por y entre sus iguales, motricidad, lenguaje, autonomía, afectividad, la construcción del conocimiento, también le permite expresar sus deseos reprimidos, sus miedos, ansiedades y angustias.

Por medio de este trabajo explico las aportaciones del juego, las diversas teorías que apoyan mis observaciones, planteo la problemática de mi grupo escolar, propuesta didáctica, ubicación del proyecto de acción docente, todo esto para plasmar la importancia y vitalidad que ocupa en el ser humano y sobre todo en el niño preescolar que juegue en esta edad.

"Si los animales juegan, lo que tiende a demostrar que jugar es una necesidad natural, entonces por ende el niño como ser racional necesita jugar"<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> ARFOVILLOUX JEAN, El juego.  
Ed, Morova, Madrid. 1976. p. 44

# I N D I C E

INTRODUCCION.....	6
-------------------	---

## CAPITULO I

ANALISIS DEL PROGRAMA.....	7
1.1. Diagnóstico.....	7
1.2. Justificación.....	8
1.3. Problema.....	8
1.4. Planteamiento del problema.....	10
1.5. Propósitos.....	11

## CAPITULO II

ELEMENTOS TEORICOS.....	12
2.1. Proyecto de trabajo.....	12
2.2. El juego.....	13
2.2.1. Funciones y significado del juego.....	14
2.3. Juegos colectivos - Juegos tradicionales.....	17
2.3.1. Juego reglamentado – Juego tradicional.....	18
2.4. El derecho al juego.....	19
2.4.1. El papel del juego en el desarrollo del niño.....	20
2.4.2. Etapas del juego.....	21
2.5. Socialización.....	23
2.6. Socialización curricular.....	25
2.7. Pedagogía constructivista.....	28
2.8. Concepto de evaluación educativa.....	30
2.8.1. Evaluación en preescolar tipo cualitativa.....	31
2.9. Programa de Preescolar "Método de Proyectos".....	31

### CAPITULO III

PLAN APLICACION DE LA ALTERNATIVA.....	34
3.1. Fase de Exploración.....	34
3.2. Fase de Talleres.....	34
3.3. Fase Jugamos Juntos .....	37

### CAPITULO IV

ANALISIS E INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS.....	39
4.1. Desempeño del docente.....	39
4.2. Materiales .....	40
4.3. Aprendizaje.....	41
4.4. Participación .....	42
4.5. Evaluación.....	42
CONCLUSIONES.....	45
BIBLIOGRAFIA.....	48

### ANEXOS

## CAPITULO I ANÁLISIS DEL PROBLEMA

### 1.1. Diagnóstico.

Este diagnóstico fue elaborado a partir de la problemática generada en el estado de Puebla, en la comunidad de San Gabriel Chilac, que se encuentra localizada al sureste de Tehuacán, a una distancia aproximada de 20 kilómetros, tiene la categoría de municipio libre, el área que ocupa es de 13770 kilómetros cuadrados, una altura de 1240 metros sobre el nivel del mar.

Su clima es cálido seco, por consiguiente tiene una vegetación regular como; mezquites, magueyes, cactus, en el centro de la población se encuentran una variedad de árboles y enredaderas, pirules, jacarandas, carrizos, guajes, tempesquixtles, pinos, tamarindos y ceibas.

En relación a los árboles frutales se encuentran la granada, el chico zapote, el plátano, la uva, la pitaya, el mango, el tamarindo, el zapote negro, la papaya.

La población cuenta con servicios educativos desde el nivel preescolar hasta bachillerato; aunque por lo general la actividad predominante de padres de familia es el campo y las maquiladoras y sobre todo en los bordados de la ropa de indios que venden para las fechas de diciembre y que ellos se encargan de distribuir por toda la república mexicana.

En esta comunidad se encuentra ubicado el jardín de Niños "21 DE MARZO" una escuela que esta compuesta por 6 aulas, área de juegos, áreas verdes, plaza cívica, desayunador, su espacio físico así esta conformado; y se ubica mi grupo de tercer grado "A" que son niños de 5 años con un cupo de 30 y que están en relación con niños más pequeños de 4 y 3 años y el problema radica que a estos pequeños no se les da el espacio de tener actividades lúdicas; sólo en la hora del recreo, por



que si se juega fuera de este tiempo la comunidad y directivo mencionan que sé esta perdiendo el tiempo y no esta aprovechándolo en aprender algo; y esto es algo erróneo ya que en el preescolar se aprende jugando, y es una necesidad propia de la edad del niño.

### 1.2. Justificación.

La realización de este proyecto de acción docente titulado juguemos juntos; es para favorecer la socialización en niños menores de 5 años a través de los juegos tradicionales; que se han venido transmitiendo a través de sus padres, hermanos, vecinos, parientes, y estos juegos tradicionales que todos hemos jugado como son: la víbora de la mar, la rueda de San Miguel, el patio de mi casa, el lobo, entre otros.

Utilizar lo que el niño conoce le da confianza en algo tan relevante para él, que es el ingreso a la escuela, donde ampliará su visión del entorno que le rodea, a través de las experiencias que el educador proporcione.

Una señal principal por lo que el niño es callado, aislado, es por la falta de atención, comunicación y afecto. El niño que tiene deficiencias en su hogar se refleja en la escuela, razón por la cual la educadora debe buscar y encauzar la satisfacción de esas necesidades y yo propongo el juego como el medio de expresión del niño.

El juego es la expresión más elevada del desarrollo humano, además el medio por el cual dará inicio la interacción con su medio que le rodea y lo prepara en las siguientes etapas de desarrollo que el niño necesita.

### 1.3. Problema.

Este problema es generado en un contexto social, institucional y pedagógico, en donde está presente la falta o poca comunicación, casi no se da la relación entre los mismos niños, no hay una socialización en el niño preescolar hablando en este

caso en la edad comprendida de 3 y 5 años; pero particularmente en los niños a mi cargo son de 5 años del tercer grado de preescolar en el jardín de Niños "21 DE MARZO" de la comunidad de San Gabriel Chilac, donde aparte de esa insuficiencia de comunicación, también se aprecia la falta de conciencia de los padres hacia los pequeños donde no se les respeta este tiempo propio del jardín para que ellos jueguen, ya que el padre de familia quiere que ocupe su tiempo en el jardín en trabajos gráficos y no en actividades lúdicas, olvidando sus necesidades de juego con el cual también aprende y que es propio de los Jardines de Niños.

Por otro lado cuando el niño permanece en la escuela el padre de familia no se preocupa por su desarrollo armónico sino que más bien, le interesa la cantidad de trabajo realizado en el tiempo que esta dentro del aula; es decir, que lleve trabajos a casa para manifestar que ahora si su hijo trabajó, es parecido a la moral malthusiana descrita por Martín Serrano "El primado de la norma y el rechazo de los institutos debe servir para el aumento de capital y destrezas"<sup>2</sup> y esta es la característica principal de los padres de familia que inician la represión del niño al realizar la actividad recreativa propia de su edad que es el juego.

Pero al realizar una observación general del entorno detecté que no eran solamente los padres y el pueblo lleno de tradiciones los que inhiben la relación de esta actividad de jugar, darle al niño sus espacios necesarios para cada actividad, si no que esta problemática se da a nivel institución ya que considera que el niño debe realizar actividades palpadas en una hoja para que vea el padre que en el jardín de niños, también se enseña; expresado así por una escuela tradicionalista, donde su característica principal es que el niño no se mueva de su silla.

El manejo del programa no se esta llevando como se debe y más de cinco educadores nos encontramos en ese círculo vicioso del trabajo, pues es más fácil y cómodo darle al niño actividades donde se mantenga ocupado, me parece

---

<sup>2</sup> Martín Serrano "El placer y la Norma en C. S. Ant. de Apoyo U.P.N. Madrid Akal. Editos. 78 p. 15.

incongruente ver como se esta trabajando, el no darle importancia al pequeño, lo que necesita es esa libertad de poder ser el, de jugar, de involucrarse, relacionarse, de hablar, de socializarse, de generar conocimientos significativos. Ese es el reto, cambiar la forma de trabajo, socializar al niño con lo que él necesita: jugar y aprender jugando.

Una base para cambiar mi forma de trabajar es lo que menciona Carl Roger "El aprendizaje significativo depende del clima que propicie el docente"<sup>3</sup> es decir allí esta la luz verde que me indica por donde puedo ir mejorando pues es el docente quien juega un papel determinante, propiciar, coordinar un aprendizaje significativo con los intereses de los niños; y esto debe ser valiéndose del juego para ayudar a interiorizar el mundo exterior, a apropiarse de él, para socializarse y prepararlos para su desenvolvimiento en la sociedad y así cumplir con uno de los objetivos de satisfacer las necesidades lúdicas del niño preescolar y no encajonarlo a una silla con actividades gráficas que el padre de familia desea que sea un niño sin voz ni voto.

#### 1.4. Planteamiento del problema.

Planteamiento: Los juegos tradicionales como medio de socialización en los niños de 5 años de edad del tercer grado grupo "A" del Jardín de niños "21 DE MARZO" de la comunidad de San Gabriel Chilac, Puebla.

Con la alternativa lo que intento resaltar es la importancia del juego en el nivel preescolar, ya que actualmente se ha descuidado; y las educadoras nos hemos dado a la tarea de no jugar con los niños.

Considero al juego como una actividad que produce placer pero ante todo es una fuente enriquecedora del desarrollo en todos los aspectos, cognitivo, motriz, afectivo, social que le permite al niño ir conociendo poco a poco su mundo.

---

<sup>3</sup> Carl Roger. "La relación interpersonal en la facilitación del aprendizaje"  
Ant. de apoyo U.P.N. Barcelona. Paidós 2. 1991 p. 43.

A través del juego puedo combatir ese aislamiento que el niño tiene al ingresar al Jardín de Niños por primera vez, también con el niño que no habla, que permanece callado durante toda una mañana en la escuela y que estas conductas no deben presentarse en el niño preescolar.

#### 1.5. Propósitos.

- Integrar al niño al grupo.
- Que el niño adquiera confianza, exprese sus vivencias, sentimientos e inquietudes.
- Participación autónoma del niño en las actividades diarias.
- Lograr la socialización del niño preescolar.

## CAPITULO II ELEMENTOS TEÓRICOS

### 2.1. Proyecto de trabajo.

Este proyecto de "Juguemos juntos" que utiliza los juegos tradicionales para lograr la socialización del niño preescolar, se ubica en el proyecto de acción docente y es por que surge de la práctica, del lugar donde laboro donde es un reto para mi abatir esta situación donde los niños casi no hablan y no tienen mucha participación, y por eso también es pensado para la práctica misma.

Centra sus problemas en los sujetos de la educación que son los niños con los que a diario convivo, los procesos docentes, el cómo, yo educadora voy a utilizar dichas estrategias para lograrlo, pero también debo tomar en cuenta el contexto histórico-social, todo lo que le rodea y afecta al pequeño y la perspectiva de mi práctica docente.

Un requisito para desarrollar este proyecto es que los maestros estemos involucrados en el problema, por que somos los que mejor conocemos y sabemos los recursos y posibilidades para resolverlos.

Es claro y verídico por que se construye mediante una investigación teórico-práctica; este proyecto es un ir y venir investigo y me traslado a mi grupo para verificar y llevarlo a la practica, en base a la cual recurro nuevamente a la teoría para ir la modificando, esto requiere tiempo, esfuerzo, y sobre todo el querer modificar los aspectos necesarios en mi labor docente.

Cabe aclarar que no es un proyecto ambicioso y amplio que sea de difícil acceso, sino por el contrario de fácil manejo para modificar nuestra práctica docente, requiere creatividad e imaginación pedagógica para ayudar al niño de manera potencialmente llamativa.

Se debe despertar la sensibilidad pedagógica para crear e imaginar escenarios educativos, en virtud de lo que se está viviendo en la misma práctica, proponer una alternativa y comprometerse a llevarla a cabo en la comunidad escolar.

Este proyecto favorece la profundización y enriquecimiento más integral de nuestro saber docente mediante un proceso de construcción permanente que articula e integra coherentemente para llevarnos a niveles superiores de comprensión y transformación de la práctica docente propia.

Dentro de este proyecto de acción docente los sujetos en la educación, es decir alumnos, docentes y los padres de familia deben tomar parte del desarrollo del mismo; aquí destaco lo que debemos rescatar como docentes nosotros mismos y lo menciona Ángel Pérez Gómez "Favorecer esa formación profesional, reflexionar en la enseñanza para generar ese cambio de lo cotidiano a lo profesional o no lo encauzamos en la transformación de nuestro que hacer docente"<sup>4</sup>.

## 2.2. El juego.

Del latín focus, diversión, broma.

"Actividad lúdica que comporta un fin en sí misma con independencia de que en ocasiones se realice por un motivo extrínseco"<sup>5</sup> sobre las causas y finalidades del ejercicio lúdico se han dado diversas explicaciones.

Como característica del juego comúnmente aceptadas por todos se pueden señalar los siguientes; es placentero, espontáneo y voluntario, tiene un fin en sí mismo, exige la participación activa de quien lo juega y guarda ciertas relaciones con actividades que no son propiamente juego (afectividad, solución de problemas, etc.).

---

<sup>4</sup> Ángel Pérez Gómez, "El profesor como profesional autónomo que investiga reflexionando sobre su propia práctica". Madrid. Morata 1990, p. 20.

<sup>5</sup> Diccionario de la Ciencia de la Educación.  
Vol. II Edit. Santillana, Mex. p. 842.

Entre el adulto y el niño en lo referente al juego hay un malentendido, fundamentalmente para el adulto; el juego es sinónimo de entretenimiento, de distracción, de diversión que se opone a las actividades serias de producción, es decir al trabajo.

Es el juego en cierto modo, el recurso necesario antítesis y antídoto como lo es el sueño a la vigilia. Corresponde a una necesidad fisiológica socialmente reconocida e institucionalizada, un sano ejercicio y un tiempo de recuperación de la fuerza para el trabajo. Al menos cuando se es pequeño, el juego es siempre una actividad muy seria, que implica todos los recursos de la personalidad.

#### 2.2.1. Funciones y significado del juego.

¿Porqué juega el niño? Según Winnicott "Si los niños juegan es por placer, por una serie de razones totalmente evidentes, para expresar la agresividad, para dominar la angustia, para acrecentar su experiencia y para establecer contactos sociales"<sup>6</sup> Todas estas razones que este autor argumenta pueden ser comprobadas por aquellos adultos que nos vemos rodeados de niños ya sea como padres o docentes y que desgraciadamente a veces lo catalogamos como una pérdida de tiempo y precisamente por esa razón no le damos un espacio para encaminar actividades de este tipo.

Continuando analizando lo que menciona Winnicott, siento que el juego es una actividad que nos permite, concentrarnos en el tipo de juego elegido y a través de él descargamos sentimientos presentes que nos agobien, distraen o perturban nuestra tranquilidad.

---

<sup>6</sup> Antología de apoyo a la práctica docente del nivel preescolar Sep. Mex. 93. p. 57.

Así podemos ver en conjunto que el juego realmente contribuye a la unificación y la integración de la personalidad y permite al niño entrar en la comunicación con los otros.

El placer que obtiene el niño en el juego es sin duda el aspecto más manifiesto que a simple vista detectamos, toda actividad lúdica suscita generalmente excitación, hace aparecer signos de alegría y provoca carcajadas. Pero los componentes de este placer no se reducen a la sola descarga de pulsaciones parciales que pueden representarse en el juego, esta tan ligada a la actividad mental como a la actividad física empleada por el niño.

Dicho de otra manera "El juego no sólo obedece como podría pensarse al principio de placer, queda sometido en la medida en que constituye un modo de satisfacción elaborado y diferido"<sup>7</sup>, como se ha dicho no solo es utilizado para dar placer, si no para que a través de él realizáramos aprendizajes, desde la articulación de una palabra nueva en el pequeño, como un movimiento, una acción compuesta o un pensamiento libre, en cuanto al sentimiento del niño.

"El hombre no esta completo si no juega"<sup>8</sup>, es decir el juego es parte de nosotros, debe y debió estar presente desde nuestra infancia, ya que es bien dicho, un niño que no sabe jugar será un adulto que no sabrá pensar, ya que desde pequeños por medio del juego desarrollamos nuestro pensamiento, para ver que movimiento en el juego será el mejor, que desplazamiento realizar para no ser atrapados o perder, es como de distintas formas hacemos uso de nuestro razonamiento.

---

<sup>7</sup> Antología de apoyo a la práctica docente del nivel preescolar Sep. Mex. 93. p. 61.

<sup>8</sup> Cajita de sorpresas 1989.  
Orientaciones para padres y maestros  
El niño y su mundo. Vol. 4 Cap. 5 p. 32.



Jugar es la esencia del niño y no podría llamársele de otra forma, a esta gran verdad, ya que el niño que casi nunca juega, quiere decir que esta enfermo, tiene problemas, pues no se puede concebir a un niño que no juegue.

Si al niño se le reprimió en el juego y no logró expresar sus emociones en ninguna forma, luego entonces su formación fue dada bajo la sumisión de un adulto, haciéndolo incapaz de expresar lo que siente.

“El juego es la única atmósfera en la cual un ser psicológicamente puede respirar y en consecuencia puede actuar”<sup>9</sup>, en las interacciones que tengo con los pequeños puedo ver que es cierto, el juego para el niño es una necesidad, y debe realizarla aunque como padres o educadores no le permitamos que él lo lleva a cabo porque es algo que le agrada y requiere hacerlo para sentirse bien.

El niño que casi no juega, que no participa de este grandioso medio de distracción y conocimiento; es un niño tímido que casi no habla, no participa, no es sociable, su aprendizaje es lento y esta actitud ocasiona consecuencias mayores.

El niño no puede tener otra actividad tan grande que pueda sustituir al juego, y que ésta pueda llenar las demandas de los aspectos cognoscitivo, social, motor y afectivo, que el niño por ende necesita para tener un desarrollo armónico, que a la vez le permita entender su mundo, y enfrentar nuevas situaciones que le acrecentarán en todo sentido.

Durante mis observaciones del trabajo diario con los niños he podido ver esa gran dinámica que se da a través del juego tradicional que es conocido por todos, les permite relacionarse entre ellos e invitar a un nuevo compañero que esta aprendiendo lo que ve alrededor de él, sus vecinos y compañeros de la escuela, los

---

<sup>9</sup> Cajita de sorpresas. Idem.

parientes con los que convive, aparte de esta relación, va sobre todo conociendo poco a poco su medio en el que esta creciendo, en un contexto social y cultural.

El juego es utilizado también por los adultos para generar una atmósfera agradable, para romper el hielo que se da al inicio de curso, taller, actividad, reunión o fiesta; luego entonces con mayor razón se debe utilizar el juego para ayudar al niño en su socialización.

"El juego de un niño aparece espontáneamente de incitaciones instintivas que expresan necesidades de evolución"<sup>10</sup>, es decir desde que el niño nace se presenta el juego de exploración a través de su cuerpo, juega con sus manos, sus pies, piernas, boca; luego todo lo que empieza a conocer y manipular, siguiendo después a hacer uso del juego con objeto, y la sustitución de objetos por seres u objetos imaginarios donde se esta llevando a cabo el juego simbólico, podemos ver las personas que tenemos la oportunidad de ser madres o padres como en verdad se lleva a cabo estas etapas en el niño desde que nace, o sin ser padres de familia al estar en contacto con niños podemos palpar dichas etapas de maduración en el niño.

Dado los diversos planteamientos de que el niño necesita interactuar, relacionarse, por qué lo privamos y esto no sólo lo hacen los padres de familia; si no yo como educadora, participo de esa errónea ejecución; al privar al niño del juego y en consecuencia de la interacción; objeto-sujeto-medio.

### 2.3. Juegos colectivos, juegos tradicionales.

Juegos colectivos: "Es la competición mental o física desarrollada de acuerdo con una regla que en los participantes juegan en posición mutua directa y que cada bando trata de ganar y de impedir lo contrario"<sup>11</sup> son estos juegos colectivos en los

---

<sup>10</sup> Idem.

<sup>11</sup> Antología de apoyo a la práctica docente. del nivel preescolar. Sep. Mex. 93. p. 45.

que el niño participa conjuntamente de acuerdo con unas reglas convencionales que especifiquen algún clímax preestablecido y lo que deben hacer los jugadores en roles de carácter independiente, opuesto y cooperativo.

Para que un juego colectivo sea educativamente útil debe proponer algo interesante y estimulante para que los niños piensen en como hacerlo; es decir el juego debe ponerlos a pensar, como es el caso del lobo como atrapar más rápido a los niños; posibilitar que los propios niños evalúen su éxito, que ellos midan como salió el juego, permitir que todos los jugadores participen efectivamente durante todo el juego, invitar a los que no quieren participar y cambiar el juego para no cansarlos con uno solo.

Juegos tradicionales: "son aquellos que han sido transmitidos de generación en generación y siempre han sido del gusto de los niños y que son conocidos por todo el medio y estos pueden variar un poco de entidades a entidades, pero que son colectivos y contienen reglas para su realización"<sup>12</sup>.

Por mencionar algunos podemos decir, el lobo, la vibora de la mar, la rueda de San Miguel, patio de mi casa, estatuas de marfil, encantados, carreras, fútbol, la casita, los coches, la lotería, rompecabezas, domino, entre otros.

### 2.3.1. Juego reglamentado, juego tradicional.

EL JUEGO DE REGLAS "No se constituye durante el segundo estadio de los 4 a los 7; si no que el juego de reglas se constituye y se desarrolla durante toda la vida "<sup>13</sup>, desde nuestros primeros juegos en grupo se imponen las reglas y así en los siguientes juegos, hasta donde nos permitimos jugar.

---

<sup>12</sup> Diccionario pedagógico Vol. II Edit. Santillana.  
Mex. 93 p. 948.

<sup>13</sup> Piaget "La clasificación de los juegos y su evolución  
a partir de la aparición del lenguaje" Antología bas. p. 146.

Juan Delval menciona "Que los juegos tradicionales llevan inmersa la regla; son de carácter social, hace necesaria la cooperación, obliga a una coordinación de puntos de vista del otro logrando superar el egocentrismo"<sup>14</sup> pues a través de los juegos se corrigen sentimientos equivocados, por esa falta de socialización, favoreciendo la cooperación y relación entre los jugadores.

Dentro de los juegos tradicionales podemos encontrar o jugar aquellos que se realizan al aire libre o en espacios amplios; como es el lobo, la vibora de la mar, amo a to, la rueda de san miguel, el patio de mi casa, encantados o atrapadas; y aquellos que requieren de espacios más pequeños como puede ser el salón de clases o adentro de su casa que es sobre una mesa, un tapete, un lugar cómodo, para la lotería, domino, cartero, teléfono descompuesto, canasta de frutas, que son del agrado del niño. <sup>ANEXO 1</sup>

#### 2.4. El Derecho al Juego.

El derecho al juego del niño "es un derecho consignado en el séptimo principio de la declaración de los Derechos del Niño, que fue adoptado por la Asamblea General de la ONU, el 30 de Noviembre de 1959"<sup>15</sup>. Ahí se consigna al juego como un Derecho semejante al de la Salud y la Educación.

El juego visto como una actividad formativa bio-psico-social fundamentalmente para el niño tanto en la educación espontánea de la vida cotidiana, como en la educación formal. El juego en si, es una función significativa de la infancia, los educadores, maestros, deben tratar de impulsar el juego como una esencia de formar una niñez alegre y sana.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Juan Delval "El juego en el desarrollo humano" Madrid. Siglo XXI. 94. p. 292.

<sup>15</sup> O. A. Zapata "La Ludoteca en la Comunidad y la Escuela. Ant. Comple. El Juego UPN. p. 255.

#### 2.4.1. El papel del juego en el desarrollo del niño.

Vygotski nos hace afirmaciones donde comento sobre el juego demostrando "en primer lugar que el juego no es el rasgo predominante de la infancia, si no un factor básico en el desarrollo. En segundo término quisiera demostrar, asimismo, la importancia del cambio del predominio de la situación imaginaria, del predominio de las reglas en la evolución del juego. Y por último las transformaciones internas en el desarrollo del niño que acarrea el juego"<sup>16</sup>

¿Cómo se vincula el juego con el desarrollo? Fundamentalmente, las situaciones cotidianas de la conducta del niño son contrarias a su conducta en el juego. En el curso de éste, la acción se subordina al significado, pero como el prototipo de la actividad cotidiana de un niño, así como su forma predominante, el juego contiene todas las tendencias evolutivas de forma condensada siendo en sí mismo una considerable fuente de desarrollo.

Aunque la relación juego – desarrollo pueda compararse a la relación instrucción – desarrollo, el juego proporciona un marco mucho más amplio para los cambios en cuanto a necesidades y conciencia. La acción en la esfera imaginativa en una situación imaginaria, la creación de propósitos voluntarios y la formación de planos en vida reales e impulsos volitivos aparecen a lo largo del juego, haciendo del mismo el punto más elevado del desarrollo preescolar. El niño avanza esencialmente a través de la actividad lúdica. Sólo en este sentido puede considerarse al juego como una actividad conductora que determina la evolución del niño.

¿Cómo cambia el juego? Es de señalar que el pequeño comienza con una situación imaginaria que inicialmente está muy cerca de la situación real. Reproduce exactamente esta última, por ejemplo, una niña que esta jugando con una muñeca

---

<sup>16</sup> L.S. Vygotski. El papel del juego en el desarrollo del niño".  
Ant. Bas. El Juego. UPN. p. 61-69.

repite casi de modo idéntico todo lo que su madre hace con ella. Esto significa que en la situación original las reglas operan de forma condensada y abreviada. Hay muy poca cosa que pertenezca al terreno de lo imaginario. El juego está más cerca de la recopilación de algo que ha ocurrido realmente que de la imaginación. Es más bien memoria acción que una situación nueva e imaginaria.

A medida que el juego va desarrollándose vemos un avance hacia la realización consciente de un propósito. Es erróneo pensar que el juego constituye una actividad sin objetivos.

En los juegos de atletismo uno puede ganar o perder, en una carrera se puede llegar en primer lugar, segundo o el último. En pocas palabras el propósito decide del juego y justifica la actividad. El objetivo como fin último determina la actitud afectiva del niño respecto al juego.

#### 2.4.2. Etapas del Juego

Piaget describe la evolución o las etapas del juego.

Juego de Ejercicio "que se da en el periodo sensorio – motor: Consiste en repetir actividades de tipo molar que inicialmente tenían un fin adaptativo pero que pasan a realizarse por el puro placer del ejercicio funcional y sirven para consolidar lo adquirido"<sup>17</sup>. Muchas actividades sensorio – motrices se convierten así en juego. El simbolismo está todavía ausente. Es un juego de carácter individual, aunque a veces los niños juegan con los adultos, como el cucú, las palmas, adiós, besos, ojitos.

El juego de ejercicio no requiere pensamiento, ni ninguna estructura representativa lúdicamente.

---

<sup>17</sup> Jean Piaget. "La clasificación de los juegos y su evolución a partir del lenguaje". Ant. bas El Juego. UPN. p. 26

Durante los 18 primeros meses de desarrollo, los ejercicios lúdicos constituyen la forma inicial del juego en el niño.

Juego simbólico se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas, de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad; los trozos de papel se convierten en billetes para jugar a las tiendas; un puñito de nada es el dinero para la combi, algunos libros y una jeringa un pastel con una velita, la jeringa y es el doctor. Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos. El niño ejercita los papeles sociales de las actividades que le rodean: el maestro, la mamá, el profesor, el doctor, el conductor, el tendero, y eso le ayuda a dominarlas. La realidad a la que está continuamente sometido en el juego se somete a sus deseos y necesidades.

En lo personal esta etapa del juego es la que más me gusta por que la imaginación del niño es inmensa y lo que está dominando, asimilando y acumulando a su vida es todo lo que le rodea; es como una ventana al mundo donde está creciendo y no conocía y si queremos ver como actuamos veamos a nuestros hijos, alumnos, amiguitos de tres años, y sabremos como somos. El símbolo implica la representación de un objeto ausente puesto que es la comparación entre un elemento dado y un elemento imaginado y una representación ficticia de los 2 a los 6.

Juego de Reglas: "De carácter social se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben respetar"<sup>18</sup>. Esto hace necesaria la cooperación pues sin la labor de todos no hay juego, y la competencia, pues generalmente un individuo, bina o equipo gana. Esto obliga a situarse en el punto de vista del otro, para tratar de anticiparse y no dejar que gane y obliga a una coordinación de los puntos de vista, muy importante para el desarrollo social y para la superación del egocentrismo.

---

<sup>18</sup> Idem

Juego de reglas como el lobo, carreras, policías y ladrones, vibora de la mar, lotería, domino, estatuas de marfil, los juegos de construcción que participan dentro del simbolismo lúdico pero que sirven también para la realización de adaptaciones o de creaciones inteligentes.

En cuanto a reglas propiamente dichas es necesario distinguir dos tipos: las reglas transmitidas y las reglas espontáneas, dicho de otra manera, aquellos juegos de reglas que se convierten en institucionales en el sentido de las realidades sociales, pero se imponen por presión de las generaciones anteriores y los juegos de reglas que son de naturaleza contractual y momentánea.

Los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio – motoras (carreras, lanzamiento de pelota) o intelectuales (domino, damas, el gato) con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados. Los juegos de reglas pueden ser nacidos de las costumbres adultas (de origen mágico – religioso) o bien de juegos de ejercicio sensorio – motor que se vuelven colectivas.

## 2.5. Socialización.

La socialización es un proceso de aprendizaje en el que niños y adultos adoptan los sentimientos, actitudes y modos de conducta de la sociedad que los rodea, en realidad el proceso jamás se detiene debido a que toda la vida seguimos cambiando de modo de pensar y actuar, y para que sé de este proceso el niño debe ser favorecido en todos los aspectos que le ayuden en la adquisición de esas capacidades que le permitan integrarse a la sociedad.

"Proceso que transforma al individuo biológico en individuo social por medio de la transformación y el aprendizaje de la cultura de su sociedad, por lo tanto este



proceso consiste en la adquisición de reglas con las que el individuo aplica y construye las normas de su comportamiento"<sup>19</sup>.

La mayoría de los seres humanos se encuentran rodeados de personas con las que hablan, ríen, cantan y bailan, comparten una casa, juegan, trabajan, desde el grupo más pequeño hasta la multitud más grande.

Las principales agencias de socialización son; la familia, la escuela, el grupo de compañeros y amigos, el trabajo, los medios de comunicación y también las iglesias.

Emile Durkheim sociólogo francés nos menciona "Socialización es la presión de los adultos la que se produce, modificando sus actividades, valores, conductas apropiadas por la sociedad. Basándose en que la educación es el medio para la sociedad por el cual logrará crear en el corazón de las jóvenes generaciones que inicia desde el preescolar las condiciones esenciales para la propia existencia"<sup>20</sup>. De esta manera se deduce que la educación es la socialización metódica de la generación joven, por consiguiente, la sociedad se encuentra ante una nueva generación, sobre la cual tendrá que construir con fuerzas renovadas, mediante los procedimientos más rápidos que sea posible aun ser social y egoista que ha venido al mundo, en otro ser capaz de llevar una vida moral y social.

Luego entonces la educación juega un papel importante en la socialización del individuo, y es donde el docente debe hacer uso de las herramientas y estrategias adecuadas a la edad del niño con el cual trabaja y este primer acercamiento con la escuela es en el nivel preescolar.

Talcott Parsons sociólogo norteamericano también nos menciona "El proceso de socialización que lleva a cabo la escuela tiene el objeto de entrenar a los

---

<sup>19</sup> Diccionario de las Ciencias de la Educ.  
Vol. II. Edit. Santillana. Mex. 93 p. 1306.

<sup>20</sup> Emile Durkheim. Construcción Social del conocimiento  
y teorías de la edu. Antología UPN. p. 54.

individuos para sus roles futuros como adultos y quienes mejores integrados resulten a ese rol más integrados estarán al sistema cultural de su sociedad"<sup>21</sup>. Este autor nos menciona el papel de la familia y el grupo de iguales; como con los medios, forma o manera informal por los cuales también se da la socialización; el seno familiar como la cuna de valores, conductas, actitudes que dan la base de su sociedad.

## 2.6. Socialización curricular.

La educación preescolar sitúa al niño como centro del proceso educativo, parte del desarrollo infantil como un proceso complejo por que ininterrumpidamente desde antes del nacimiento del niño ocurren infinidad de transformaciones que dan lugar a estructuras de distinta naturaleza, de constitución en todas sus dimensiones; afectiva, social, intelectual y física, no ocurre por si solo o por mandato de la naturaleza si no que se produce a través de la relación del niño con el medio natural y social, entendiendo por social aquello esencialmente que se da en la relaciones entre personas y que la constituyen mutuamente.

El programa de educación preescolar plantea como uno de sus objetivos que el niño desarrolle; su socialización a través del trabajo grupal y la cooperación con otros niños y adultos.

Como educadora frente a grupo es mi deber atender el objetivo marcado por el programa, partiendo de la realidad de la practica con los niños que son de nuevo ingreso al jardín de niños; algunos presentan mayores dificultades para poder relacionarse con sus compañeros ya que en la mayoría de ellos ni siquiera hablan, no dan el acceso a la comunicación, ni a las relaciones con sus compañeros del grupo.

---

<sup>21</sup> Talcott Parsons. Construcción Social del Conocimiento y teorías de la Educ. Ant. UPN. p. 6

Para todas nuestras situaciones o problemas debemos recurrir a lo que tenemos a nuestro alcance y la SEP nos apoya o complementa con el programa, con el libro de bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños y ambos aportan el sostén teórico de la socialización del niño preescolar.

En el programa de educación preescolar 1992 se distinguen cuatro dimensiones que son: afectiva, social, intelectual y física.

Dimensión se puede definir: "la extensión comprendida por un aspecto de desarrollo en la cual se explicitan los aspectos de la personalidad del sujeto"<sup>22</sup>.

Dimensión social: "trasmisión, adquisición y acrecentamiento de la cultura del grupo al que se pertenece, a través de las interrelaciones con los distintos integrantes de si mismo, que permiten al individuo convertirse en un miembro activo de su grupo"<sup>23</sup>.

En las interrelaciones con las personas se produce el aprendizaje de valores y practicas aprobadas por la sociedad, así como la adquisición y consolidación de hábitos encaminados a la preservación de la salud física y mental. Estos aprendizajes se obtienen por medio de vivencias, cuando se observa el comportamiento ajeno y cuando se interactúa con los otros, en los diversos encuentros sociales.

Durante el proceso de socialización gracias a la interacción con los otros, el niño aprende normas, hábitos, habilidades y actitudes para convivir y formar parte del grupo al que pertenece.

---

<sup>22</sup> Antología de apoyo a la Practica  
Doc. del nivel pres. sep. 93 p. 28.

<sup>23</sup> Idem.

Después de que el niño adquiere su identidad personal, (la construye a partir del conocimiento que el niño tiene de si mismo, de su aspecto físico, de sus capacidades y el descubrimiento de lo que puede hacer, crear y expresar, así como aquello que lo hace semejante y diferente a los demás, a partir de sus relaciones con los otros) al estar inmerso en la cultura de su localidad, región y país, va logrando construir la identidad cultural, gracias al conocimiento y apropiación de la riqueza de costumbres y tradiciones de cada estado de la república, de región y de cada comunidad a la cual se pertenece, en donde existen diversas manifestaciones culturales como: lenguaje, baile, música, comida, vestimenta, artesanía, juegos y juguetes tradicionales.

En el nivel preescolar se propicia en el niño el conocimiento y aprecio por los símbolos patrios y por los momentos significativos de la historia, local, regional y nacional.

Los aspectos de desarrollo que contiene esta dimensión son: "pertenencia al grupo, costumbres y tradiciones familiares de la comunidad y valores nacionales"<sup>24</sup>

Pertenencia al grupo: Se construye a partir de la relación del individuo con los miembros de su grupo, por medio de la interacción, las oportunidades de cooperar, la práctica de normas de convivencia y la aceptación dentro del grupo, le permiten sentirse parte de él.

Costumbres y tradiciones familiares y de la comunidad: Se refiere a las prácticas que cada pueblo ha ido elaborando en su devenir histórico y que se expresan en múltiples formas, dentro del hogar y la comunidad: Bailes, cantos, comidas, fiestas populares, tradiciones religiosas.

---

<sup>24</sup> Idem.

Valores nacionales: Se refiere al fortalecimiento y preservación de los valores éticos, filosóficos y educativos, que cohesionan e identifican a los mexicanos, a partir del conocimiento de la historia de nuestro país y sus caracteres así como la apreciación de los símbolos históricos nacionales.

En la educación preescolar y partiendo del currículo esta presente la socialización, en todas las actividades que el niño realiza iniciando desde sus relaciones que el puede lograr en el desarrollo de un ciclo escolar; donde encerramos un sin fin de actividades que favorecerán un desarrollo integral.

El programa parte y se fundamenta en el principio de globalización en donde se considera el desarrollo infantil como proceso integral en el cual los elementos que la conforman son: afectividad, motricidad, aspectos cognoscitivos y sociales donde dependen uno del otro.

## 2.7. Pedagogía constructivista.

En el proyecto de acción docente que estoy trabajando titulado "Juguemos juntos", retomo de la pedagogía constructivista en donde Bruner nos hace una gran aportación al desarrollo del niño, ya que considera al desarrollo integral como lo mas importante para él , y argumenta que sólo se puede lograr por medio de la relación que se establece entre el juego, pensamiento y lenguaje; pues "El juego para el niño es una forma de utilizar la mente"<sup>25</sup> es un marco en el que se pueden poner a prueba los objetos para combinar pensamiento, lenguaje y fantasía en sus distintas creaciones de juego; generando sus inventos o recreando; aquello que desean como lo son coches y sus pistas, aviones, robots, casas, animales, etc., del mismo modo arruinar estas se puede crear una atmósfera en la que ni el lenguaje, ni el pensamiento pueden crecer ni dar frutos como lo es a través del juego, pues en condiciones tradicionales donde el niño no puede jugar no se podrían obtener los mismos resultados.

---

<sup>25</sup> Bruner "juego pensamiento y lenguaje"  
El juego ant. UPN p. 71.

Es necesario recordar que los niños cuando juegan no están solos y que no es mejor que estén solos, necesitan combinar ideas que tienen en la cabeza, con las que tienen en las suyas sus compañeros, esto le proporcionara al niño modelos y técnicas con las que podría jugar por si mismo. "El juego que esta controlado por el propio jugador, le proporcionara a este la primera y más importante oportunidad de pensar, de hablar e incluso ser él mismo"<sup>26</sup>.

El jugar según Bruner permite reducir errores también perder el vínculo entre los medios y los fines; ya que al jugar el niño no le pone importancia con que juega (medios) o si logró alcanzar la victoria que sería el fin; si no lo que es mas importante para él es jugar, que le dará la confianza en si mismo para realizar, distintas actividades a las que sea llamado.

"El jugar asegura socializarlo y lo prepara para su desenvolvimiento en la sociedad en donde vive, para asumir los papeles que le corresponderán en cada momento de su vida"<sup>27</sup> lo cual es así pues en cada juego que el niño realiza antes de los 3 años realiza representaciones de su vida familiar; como es cuando la niña juega a que es la mamá con su muñeca y le realiza, y actúa como lo hace su mamá.

Vygostski afirma que "el niño se desarrolla a través del juego"<sup>28</sup> y considera que muchas teorías ignoran que el juego complementa sus necesidades del niño; además que cuando describimos el desarrollo del niño como el desarrollo de sus funciones intelectuales, caracterizando como un nivel más bajo o un nivel más alto del desarrollo intelectual, el paso de un estadio a otro; olvidamos, ignoramos esas necesidades del niño, así como los estímulos que lo mueven a actuar logrando así el progreso de un estadio a otro, es decir, que para que el niño pase de un estadio a otro requiere de estímulos lúdicos.

---

<sup>26</sup> Idem.

<sup>27</sup> Vygostski. El papel del juego en el desarrollo del niño. El juego.

Ant. UPN. p. 61.

<sup>28</sup> Idem.

Por otro lado nos habla del autocontrol que él logra y que este lo consigue o se produce en el juego; es decir el niño adquiere dominio de si mismo a través de actividades lúdicas.

## 2.8. Concepto de evaluación educativa.

En su concepción más amplia la evaluación puede definirse "como un conjunto de actividades que conducen a emitir un juicio sobre una persona, objeto, situación o fenómeno en función de criterios previamente establecidos que permitan tomar decisiones más acertadas"<sup>29</sup>.

Es de tipo cualitativo; busca estudiar la vida como una totalidad, con todas sus complejidades; esta enraizado en su contexto y es vivenciado por aquellos que están inmersos en la realidad que se estudia.

"Hace uso de la entrevista, la observación participante, diario reflexivo, donde se registran ideas y experiencias personales, la observación de campo, análisis y registro de documentos"<sup>30</sup>. Esta evaluación me permite detectar la realidad de lo observado y penetrar en su mundo para entender su problema, vincular teoría para obtener la solución de este.

Esta evaluación es importante para mí ya que contiene los parámetros de análisis y esta inmerso el sujeto evaluado es decir; me permite ver las raíces del problema y el contexto de este.

En la practica en el jardín de niños la evaluación tiene un matiz ya que se encuentra determinada por el desarrollo y el aprendizaje; concepto que el actual

---

<sup>29</sup> H. Sbhola. Herramientas y técnicas de la evaluación. Antología Bas. p. 165.

<sup>30</sup> La evaluación en el proceso didáctico. Sep. Educ. Elemental. Direc. Educ. Prees. 91. p. 9.

programa de educación preescolar hace hincapié no sólo en los aspectos externos al individuo y los efectos que en él producen si no en los procesos internos que se van operando al construirse los conocimientos y la inteligencia en la interacción del niño con su realidad.

#### 2.8.1. Evaluación en preescolar tipo cualitativa.

En el nivel preescolar se ha optado por el criterio de evaluación cualitativa, la cual se realiza a través de los procedimientos; evaluación transversal y evaluación permanente.

"La evaluación transversal se realiza en tres momentos del año escolar que se conoce como evaluación diagnóstica o inicial, la evaluación intermedia y la evaluación final"<sup>31</sup>. Esta evaluación se realiza con cada grupo.

La evaluación permanente; esta se realiza constantemente durante el desarrollo del proceso de las actividades cotidianas, anotando sus avances y limitaciones de los niños, se apoya en la autoevaluación y la coevaluación, que debe tener cada niño del grupo escolar.

#### 2.9. Programa de preescolar "método de proyectos"

Entre los principios que fundamentan el programa de preescolar; el de la globalización es uno de los más importantes y constituye la base de la práctica docente.

La globalización considera el desarrollo infantil como un proceso integral, en el cual los elementos que lo conforman (afectividad, motricidad, aspectos cognoscitivos y sociales), depende uno del otro. Así mismo se relaciona con su entorno natural y

<sup>31</sup> La Evaluación en el proceso didáctico. Sep. Mex. 91. p. 15.



social desde una perspectiva totalizadora en el cual la realidad se le presenta en forma global. Pautatinamente va diferenciándose del medio y distinguido los diversos elementos de la realidad, en el proceso de construirse un sujeto.

En el jardín de niños se considera la necesidad de jugar y el derecho que tiene los infantes para esta actividad lúdica; así como para prepararse para su educación futura.

¿Qué son los proyectos? Trabajar por proyectos es planear juegos y actividades que respondan a las necesidades e intereses del desarrollo integral del niño. "El proyecto es un organización de juegos y actividades propios de esta edad, que se desarrollan en torno a una pregunta, problema o realización de una actividad concreta. Responde principalmente a las necesidades e intereses de los niños, y hace posible la atención a las exigencias del desarrollo en todos sus aspectos."<sup>32</sup>

Cada proyecto tiene una duración y complejidad diferente pero siempre implica acciones y actividades relacionadas entre sí, que adquieran un sentido tanto por vincularse con los intereses y características de los niños, como por su ubicación en el proyecto. Buscar materiales, escribir, dibujar, representar, etc. son actividades individuales pero que están ligadas entre sí.

El hecho de que sea una realización de diferente duración complejidad y alcances, está dado también por las posibilidades y limitaciones de los niños, lo cual tiene que ver con su edad, desarrollo, lugar donde vive, etc.

El proyecto es una acción, un proceso que implica presión y toma de conciencia del tiempo a través de distintas situaciones por ejemplo, cuando se dice: mañana buscaremos, ayer hicimos, el plan de trabajo dice que el lunes... se logra

<sup>32</sup> Programa de Educ. Pres. Sep. 92, p. 10.

que el niño recuerde momentos vívidos y tenga presente la sucesión de hechos que integrará por medio de la experiencia, las tareas y juegos diversos.

El proyecto tiene una organización desde el inicio de éste, los niños y el docente planean, grandes pasos a seguir y determinan posibles tareas para lograr determinado objetivo; que materiales se requieren y quienes pueden conseguirlos, organizarse. Esta organización del tiempo y las actividades no serán rígidas, sino que estará abierta a las aportaciones de todo el grupo y requerirá, en forma permanente la coordinación y orientación del docente.

El desarrollo de un proyecto comprende diferentes etapas; surgimiento, elección, planeación, termino y evaluación. En cada una de ellas el docente deberá estar abierto a las posibilidades de participación y toma de decisiones que los niños muestren, las cuales se irán dando en forma paulatina. Se trata de un aprendizaje de fundamental importancia para la vida futura de los niños como seres responsables, seguros y solidarios. En tanto estos aprendizajes se ven desarrollando, el docente tendrá un papel más activo en cada una de las etapas del proyecto.

El trabajo grupal adquiere aquí especial interés, dado que se trata de una empresa concebida por todos y cuya realización requiere, también del trabajo en pequeños grupos y en algunos momentos del grupo entero.

CAPITULO III  
PLAN DE APLICACIÓN DE ALTERNATIVA

3.1. Fase de exploración.

*PROYECTO "JUGUEMOS JUNTOS"*

1ª. FASE EXPLORACIÓN

Esta fase inicia con una exploración al entorno del problema; ver lo que sabe el padre de familia, las experiencias que han tenido en cuenta a los juegos tradicionales, el tiempo que dispone su hijo (a), ya que son las experiencias con las que el niño llega al jardín.

TIEMPO	ACCIÓN	RECURSOS
HORA 1:00	APLICACIÓN DE UNA ENCUESTA	CUESTIONARIO (ANEXO 2) PADRES DE FAM. CUESTIONARIO GRAFICA
HORA 1:00	REVISAR Y VALORACIÓN DE LA ENCUESTA	(ANEXO 2)
HORA 1:00	JUEGOS TRADICIONALES: EL LOBO, VÍBORA DE LA MAR, PATIO DE MI CASA, AMO A TO, ENCANTADOS.	MASCARA SILBATO PATIO O DOCENTES Y NIÑOS.

3.2. Fase de talleres.

Taller es la modalidad de enseñanza y estudio caracterizado por el activismo, investigación operativa, trabajo en equipo, uso de materiales acordes al tema.

## "TALLERES"

TIEMPO	ACCIONES	RECURSOS
HORA: 30 MIN.	1ª. REUNIÓN CON PADRES DE FAMILIA.	LAMINA, MARCADORES, HOJAS, PAPEL BOND, PADRES DE FAMILIA.
HORA: 30 MIN.	2ª. REUNIÓN CON PADRES DE FAMILIA.	LAMINA, MARCADORES, HOJAS, PAPEL BOND, PADRES DE FAMILIA.
HORA: 30 MIN.	3ª. REUNIÓN CON PADRES DE FAMILIA.	LAMINA, MARCADORES, HOJAS, TARJETAS DE JUEGO, PADRES DE FAMILIA.
HORA: 30 MIN.	JUEGOS TRADICIONALES, EL CARTERO, EL TELÉFONO DESCOMPUESTO, CANASTA DE FRUTAS.	TARJETAS DE FRUTAS, SILLAS, SILBATO, NIÑOS Y DOCENTES.

### 1ª. REUNIÓN CON PADRES DE FAMILIA.

1. Pase de lista.
2. Propósito; Qué los padres aprendan lo importante que es conocer a sus hijos.
3. Tema; Nuestros hijos.
4. Estrategia; Cada padre dibujará la palma de su mano izquierda, posteriormente expondrán los detalles de las líneas que faltaron.

Dibujarán a su hijo y notarán de lado izquierdo lo que no les gusta de sus hijos y al lado derecho lo que si les gusta.

5. Exposición del tema por el docente.
6. Dinámica: El ciego, el cojo y el mudo.

Formación de equipos por afinidad para aportar sus conclusiones.

7. Conclusiones; Cada equipo expuso; estas reuniones a pesar de que no asistieron muchas mamás, las que estuvieron se dieron cuenta que no conocen a sus hijos, que es importante saber de ellos para poder entenderlos y sobre todo para poder ayudarlos, orientarlos y que compartieran sus experiencias y se incrementa el taller.

## 2ª. SEGUNDA REUNIÓN.

1. Pase de lista.
2. Propósito: Qué los padres comprendan lo importante del juego en el niño.
3. Tema; El juego en el niño preescolar.
4. Estrategia; Se agrupan por la identificación de una tarjeta que representa un animal, son 4 tipos de animales para formar equipos los cuales contestarán 3 preguntas.

¿Cómo consideran el acto de jugar?

¿Cree usted que el niño pueda aprender jugando?

¿Cuánto tiempo dedica usted para jugar con su hijo?

5. Exposición del tema por el docente.
6. Dinámica; Juego de la canasta de fruta.
7. Conclusiones; Regresan a cada equipo y aportan sus opiniones. En esta reunión de 30 mamás sólo se presentaron 12 pero estuvieron muy participativas, se relajaron con la dinámica, se situaron y comprendieron el tema; expresaron sus situaciones por las cuales no le dan un tiempo más a

sus hijos pero por su expresión de aprendizaje de interacción optaron por jugar con algún juego.

### 3ª. TERCERA REUNIÓN.

1. Pase de lista.
2. Propósito; Que los padres comprendan, observen, convivan y propicien relación con sus hijos.
3. Tema; Los juegos. Tradicionales.
4. Estrategia; Formarse por equipos; Mencionar un juego, organizarlo en el grupo.
5. Exposición del tema por el docente.
6. Dinámica; por equipos el juego de lotería.
7. Conclusiones; Cada equipo expresa lo que sintió y pudo conocer a través de los juegos tradicionales que se manejaron.

Al iniciar estas dinámicas con los juegos tradicionales muchas mamás se sentían apenadas en participar y les causaba risa, asistieron las mismas 12 de la reunión anterior, pero nuevamente se logro el objetivo de concienciar a los presentes a acercarse más a sus hijos a través de algún juego.

Se formaron equipos de 4 entre ellas mismas para realizar actividades con los niños del grupo y contribuir en su socialización, empezaron proyectando un video de Wini Poo, otro equipo va a participar en juegos del lobo, la víbora de la mar, lotería, canasta de frutas, se organizaron para interactuar con los niños por 2 veces al mes.

#### 3.3. Fase juguemos juntos.

Jugar es la esencia del niño, es un derecho y una necesidad; enseñemos jugando.

TIEMPO	ACCIONES	RECURSOS
HORA: 30 MIN.	JUEGOS FUERA DEL SALÓN, LOBO, RUEDA DE SAN MIGUEL, VÍBORA DE LA MAR, ENCANTADOS.	SILBATO, ÁREA VERDE, MASCARA, NIÑOS Y DOCENTES.
HORA: 30 MIN.	JUEGOS DENTRO DEL SALÓN, DOMINO DE FRUTAS, COLORES, FIGURAS GEOMÉTRICAS, LOTERÍA.	TARJETAS DE JUEGOS, MESAS, SILLAS, FICHAS, NIÑOS.  JUEGO, MESAS, SILLAS, FICHAS, NIÑOS.
HORA: 30 MIN.	SALÓN, DOMINO DE COLORES, FIGURAS GEOMÉTRICAS, FRUTAS, CARTERO, CANASTA DE FRUTAS DE COLORES, LETRAS, JUEGOS DENTRO DEL SALÓN.	TARJETA DE JUEGO, FICHAS, MESAS, SILLAS, DOCENTES.
HORA: 30 MIN.	JUEGOS DENTRO DEL SALÓN, LOTERÍA DE PECES, CIRCO, NÚMEROS, ABECEDARIO, COLORES.	HOJA DE EVALUACIÓN CUALITATIVA. (ANEXO 3)

## CAPITULO IV

### ANALISIS E INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS

#### 4.1. Desempeño del docente.

Considero que los objetivos que perseguí como docente que era darle confianza al niño, orientar los aprendizajes propiciar las actividades significativas, como también orientar a los padres de familia en cuanto al papel de la escuela en el niño preescolar para favorecer la socialización a través de los juegos tradicionales.

Algo muy importante que debemos tener los docentes es cambiar nuestra mentalidad; para iniciar el cambio que deseamos como lo menciona Carl Rogers "poner los conocimientos saberes a la disposición del grupo"<sup>33</sup>, es decir realizar mi función pedagógica, colocarme al nivel del niño para entenderlo, usar los argumentos lógicos científicos todo el tiempo cuando se realiza alguna actividad como lo son los juegos fuera y dentro del salón de clases; donde en ese espacio el niño siente esa libertad y que muchas veces no sabe como encauzarla; como lo es correr, gritar, y es necesario encauzarla integrar esa energía a un juego donde se socialice el niño, se integre como o parte de él.

También Cesar Coll menciona "Que el profesor debe orientar, guiar, propiciar las actividades"<sup>34</sup>, es decir no podemos de entrada esperar que el niño nos sugiera actividades, cuando carece de experiencias previas para socializarlas al grupo, de las que se utilizaron fueron y deben ser agrado del niño para que se sienta atraídos aprendan y a la vez se de esa relación entre ellos que es lo que persigo.

Luego entonces se trata de hacer lo que dice Ausebel "Propiciar aprendizajes significativos; partiendo de los materiales que deberían ser potencialmente

---

<sup>33</sup> Carl, Rogers "La relación interpersonal en facilitación del aprendizaje "Antología". UPN. p. 68.

<sup>34</sup> Cesar Coll. "Constructivismo e Intervención Educ. Pedagogía constructivista. Antología. UPN. p. 85.



significativos para acaparar su atención<sup>35</sup>; esta es una cualidad por la cual tenemos que estar dispuestos a dar un poco más de nosotros; de nuestro tiempo para su realización, me di a la tarea de elaborar distintos tipos de lotería; agregar juegos llamativos que involucraran a los más apartados.

De ese apartado cabe aclarar que la labor del docente es muy importante ya que él como adulto es el especialista en la materia y debe proporcionar toda su sabiduría a la disposición del grupo; y debe presentarse ante el grupo con seguridad y confianza de que el niño es capaz de percibir cuando estamos ante él.

#### 4.2. Materiales.

El papel de los materiales la fuente motivadora para mantener vivo el interés del niño con los contenidos de aprendizaje que nos dice Ausebel "que los materiales de deben ser potencialmente llamativos, interesantes, suficientes partiendo de conocimientos previos para generar la disposición favorable del alumno"<sup>36</sup>.

Cecilia Beuchat y Lira nos habla de "Un potencial creativo que todos los seres humanos tenemos y que este debe desarrollarse desde la niñez"<sup>37</sup>, es decir inicia en la etapa preescolar donde debo trabajar con el niño por que trae consigo, la curiosidad, la espontaneidad, la imaginación y la creatividad; motivándolo para explorar y encauzar estas actividades y de esta forma crear nuevas formas de relación a través de distintas técnicas o materiales que él tiene a su alcance.

David Prado "Parte de su técnicas literarias que estimulan las vivencias de los niños"<sup>38</sup>, estas técnicas a mí me ayudaron mucho; pues favorece también la

---

<sup>35</sup> Idem.

<sup>36</sup> Ausebel. Idem.

<sup>37</sup> Cecilia Beuchat y Teresita Lira. Creatividad y Lenguaje. Antología en Prees. UPN, p. 95.

<sup>38</sup> David Prado. Principio Bas. Acción Creativa. Expresión Literaria en Prees. UPN. p. 77.

imaginación y creatividad del docente, para ayudar al niño a mantener su interés en las actividades.

#### 4.3. Aprendizaje.

Propiciar aprendizajes significativos en el niño debe ser una de nuestras preocupaciones u objetivos de todos los docentes para lograr que los aprendizajes generados perduren y trasciendan en el niño debe ser ante todo significativo para él. Piaget "Menciona que el niño construye su, propio conocimiento a partir de la interacción con los objetos de conocimientos donde el sujeto activo en relación sujeto-objeto y contexto"<sup>39</sup> partiendo de esto los niños no deben permanecer fijos en su silla sino tanto como docentes y niños deben ser activos.

Bruner dice "El aprendizaje por descubrimiento depende de una situación ambiental que presenta desafíos constantes a la inteligencia del niño impulsándolo a resolver problemas"<sup>40</sup>, luego entonces voy a darle todo al niño si no llevarlo a la reflexión, búsqueda, análisis, cuestionamientos, para lograr resolver el problema y seguir propiciando situaciones problemáticas donde el encuentro a la mano la solución a estos.

Ausebel abordar sobre los aprendizajes significativos dice que no es pasivo el sujeto y puede ser en forma regresiva "Interactúa con el objeto que el docente le da cuando a una gama de contenidos y materiales que le ayudaran a ser significativos"<sup>41</sup>, aparte de ser profesionales debemos dar todo a la disposición del grupo para modificar conductas y lograr que estos aprendizajes sean permanentes y siempre los recuerde.

---

<sup>39</sup> Piaget Idem.

<sup>40</sup> Bruner. Corrientes pedagógicas. Antología. UPN, p. 46.

<sup>41</sup> Idem.

#### 4.4. Participación.

El propósito principal de la participación es lograr la socialización del niño, involucrarlo en toda actividad del grupo y fuera de él, Bruner interpreta la participación en una vida social compleja; contribuye al desarrollo mental de los individuos y se ve favorecido por los andamiajes que proporcionan los padres, adultos, compañeros, para lograr la participación del niño, implica actitudes del seno familiar.

Durkheim nos menciona "Que es la presión de los adultos lo que produce la socialización; las actividades, valores, conductas propias para la sociedad"<sup>42</sup> pero también dice que es la educación el medio metódico para socializar al niño y esto engloba una infinidad de acciones a realizar por parte del docente para que logre la participación del docente en todos los niños.

Para lograr la participación del niño debemos hacer uso de lo que potencialmente es llamativo para él, este caso se realizaron distintos tipos de juego que motivaron al niño a irse relacionando e integrando al grupo al que pertenece y llevando de la mano a los más apartados.

#### 4.5. Evaluación.

La evaluación es algo permanente que hacemos en el nivel preescolar, a través de las observaciones diarias y desde que el niño ingresa al jardín se realiza el diagnóstico para situar como está el niño en comparación con sus demás compañeros; uno de los usos al hacer la evaluación es para permitirme a mí como docente modificar mi labor pedagógica; si ellos me están entendiendo, hasta se han logrado los objetivos de los contenidos y en que punto retroceder o simplemente detener.

---

<sup>42</sup> Emile Durkheim. Construcción social del conocimiento y teorías de la Educ. UPN, p. 127.

Elise Rockweell menciona "Que la evaluación justifica su utilidad pedagógica cuando su uso es para un recurso que me permita conocer el progreso de los alumnos"<sup>43</sup>, como también ver el funcionamiento de los alumnos con el fin de intervenir para mejorar; entonces es válida la evaluación que no hace de tipo cuantitativo si no más bien de tipo cualitativo y podemos incluir a los niños en esta evaluación para que ellos valoren su participación en las actividades que realizan.

Ma. Antonia Casanova dice "Que la autoevaluación es un proceso crítico, permanente y participativo sobre el ser y el deber ser y el hacer historia de las instituciones"<sup>44</sup> como también ver el funcionamiento, aciertos y habilidades, en esta valoración hacia los niños, es de importancia ver lo que se ha hecho, lo que sea hecho, lo que sea proporcionado lo que me corresponde en cuanto a materiales, dinámicas estrategias, contenido para lograr aprendizajes significativos.

Evaluación de la aplicación.

En la comunidad de San Gabriel Chilac, donde se encuentra el Jardín de Niños "21 DE MARZO" está el grupo de 3 "A" con 28 niños inscritos, de los cuales provienen de un nivel socio-cultural bajo, campesinos y maquileros, es donde se desarrolla este proyecto de "juguemos juntos" y por todas las variantes que pase fueron las siguientes;

Materiales; me es insuficiente lo planeado, pues cuando ya se estaba realizando con el grupo se requería más, así que tuve que implementar más loterías de distintos tipos, cambiar los granos por fichas de los cuales era más fácil recoger y guardar.

---

<sup>43</sup> Elise Rockwell. "Las Func. de la Evaluación en la Prac." Ant. UPN. Mex. 94. p. 43.

<sup>44</sup> Ma. Antonieta Casanova. "La evaluación inicial" Evaluación y Seguimiento en la Práctica. UPN. 94. p. 77.

Espacio; cuando se trabajaba a fuera del salón se presentaron dificultades para que entendieran del espacio disponible de la plaza cívica, estableciendo reglas para que no se extendieran más allá, también en el salón de clases por el mobiliario nos encontrábamos un tanto reducido, pero a pesar de ello, se llevaron a cabo con mucho éxito nuestras actividades; que nunca querían que se acabasen, lo ideal serían tener un salón especial para juegos.

Con esta alternativa "JUGUEMOS JUNTOS" mis propósitos se llevaron a cabo con la mayoría del grupo que fueron; integrar al niño al grupo, que el niño adquiera confianza, y exprese sus vivencias, sentimientos e inquietudes; la participación automática del niño en las actividades diarias; lograren sí la socialización del niño preescolar.

Estas actividades fueron muy significativas hasta un simple juego de lotería, que para el adulto puede ser un tanto aburrido, para los niños no lo fue, y la forma de presentarlo a los pequeños donde también sé de un aprendizaje, fue por medio de frutas, números, abecedario, personajes del circo, animales que nacen del huevo, colores figuras geométricas; se tenía que estar ahí para comprobar esa emoción que expresaban, en el momento del juego; yo la tengo maestra, yo no la tengo, al terminar éste; mencionaban, otra vez; de esta forma más tímido fue motivado y jalado por la presión grupal que se sentía para disponer del tiempo para jugar, crearon sus propios equipos unos, a otros se enseñaban, y aclaraban dudas, se relacionaron más participativos, niños más despiertos que expresan lo que quieren.

Considero que empecé con una tarea un tanto difícil el trabajar con los padres de familia, pero que el proyecto lo requería, y tenía que tomarlos en cuenta para que se sensibilizaran, también se relacionaran, se conocieran y llegarán a entender y comprender a su hijo con el que difícilmente por sus labores domésticas y laborales no les daban mucho tiempo para jugar o verlos jugar en su seno familiar, que es donde el niño adquiere sus primeros saberes, y las bases de confianza, autonomía y relación con todo lo de su entorno.

## CONCLUSIONES

Al realizar este proyecto desde su recopilación de datos teoría, me dieron la oportunidad de conocer aspectos que le dieron forma al trabajo realizado, tuve y tengo la grandiosa oportunidad de comprender más la actividad del juego; jugar con los niños no es perder el tiempo, para ellos es la libertad, pues todos manifiestan gritos, alegrías, cuando jugamos el juego favorece en ellos la estimulación en todos los aspectos; sociales, afectivo, motriz y cognitivo.

Al llevar acabo estas actividades tan comunes cuando éramos niños; él realizarlas como padres nos causa risa, y hasta sentimos pena si nos ven jugar; pero al realizarlo en grupo con nuestros niños sentimos el cambio, liberamos tensiones, nos integramos como grupo de padres comprometidos por entender a nuestros hijos y brindarles ese espacio que ellos reclaman para jugar con nosotros, esto que para muchos parece ridículo no lo es, fueron nuestras tradiciones, lo serán para nuestros hijos, pero les ayudará a su integración a un grupo y se relacionarán entre sus compañeros y finalmente lo socializará.

Es significativo utilizar el juego pues es la vida del niño; su mundo, el medio que tiene a su alcance para interactuar con el mundo que le rodea y para entenderlo; favoreciendo en él todo aspecto, permitiendo su expresión libre y creadora para la modificación de algún juego e invención de otro fue necesario cambiar desde la mentalidad hasta las acciones de forma tradicionalista de encajonarme a actividades manuales donde el niño realiza lo que la educadora dice sin dejarlo ser por una actitud activa, donde el niño interactúa con los objetos de conocimientos, manejando significatividad en las actividades, para que los aprendizajes perduren partiendo de sus experiencias previas de los niños.

*\*\*\*JUGAR ES LA ESENCIA DEL NIÑO\*\*\**

La magnitud del proyecto fue muy significativa ya que requirió de una organización desde el inicio de éste, de un análisis a la práctica docente realizar un diagnóstico cuidadoso al interior del aula; de las distintas relaciones que adquiere el educando; de entender mi comportamiento si este, era el indicado de acuerdo al papel que desempeña el docente como lo marca el programa de preescolar.

Ya que en el Jardín de Niños se considera al juego como una necesidad y el derecho que tienen los niños para esta actividad lúdica, así como para prepararse para su educación futura.

Elaborado el diagnóstico detectar el problema y darme a la tarea de abatirlo en un ir y venir; es decir ir a la teoría y regresar a la práctica corregir, detectar, fallar e ir nuevamente a la teoría para nuevamente regresar a la práctica.

Fue así como se llevo a cabo este proyecto de "Juguemos Juntos" donde para ayudar a la socialización del niño menor de 5 años; que casi no platica o no participa recurrir al uso del juego pues en teoría ayuda al desarrollo armónico del niño, en todos los aspectos cognoscitivos, social, motor y afectivo.

Pero en especial los juegos tradicionales que son aquellos que todos los niños conocen; ya sea de manera directa por que los hayan jugado o por que los hayan visto jugando con sus vecinos, amigos o parientes como es el lobo que favorece el lenguaje, memoria, coordinación motriz, afectividad y finalmente aumenta la socialización del niño al ingresar al Jardín, cumpliendo con uno de los objetivos principales del preescolar y la educación la socialización del individuo, su preparación para la convivencia humana.

La víbora de la mar otro juego tradicional, las estatuas de marfil, el patio de mi casa, el futbol, carreras, los coches, entre los juegos tradicionales de salón o mesa, un rompecabezas, la famosa lotería, el domino y hasta los juegos de ensambles o

construcción con los que los niños solos o en grupo o binas imaginan, recrean y socializan sus ideas.

Todo esto para darle confianza al niño creando un ambiente familiar para él, donde el se sienta seguro de poder compartir lo que siente o quiere. Me tuve que dar a la tarea de realizar y preparar mejores materiales que fueran motivantes para ser jugados y cumpliera uno de tantos fines del juego desafiar la inteligencia del niño para resolver sus dilemas, reforzando en él la observación, atención, participación y las interacciones con sus compañeros de grupo.

Se obtuvo buenos resultados era un grupo más activo, seguro, participativo, con iniciativas, capaces de resolver situaciones problemáticas de decisión, materiales y de interacción.



## BIBLIOGRAFÍA

ÁNGEL PÉREZ GÓMEZ "El profesor como profesional autónomo reflexionado sobre su práctica propia" Investigación acción en Educación. 90. pp. 132.

ARFOVILLOUX JEAN. "El juego " Editorial Morava. Madrid. 97. pp. 115.

CARL. REGERS. "La facilitación interpersonal en la facilitación del aprendizaje". Libertad y creatividad en la Educación Barcelona Paidós. 91. pp. 163.

CAJITA DE SORPRESAS. Orientaciones para padres de familias y maestros. El niño y su mundo. Vol. 4 cap. 5. Océano.89. pp. 117.

CECILIA BEUCHAT Y TERESITA LIRA. "Creatividad y Lenguaje". Expresión Literaria en Preescolar. UPN. Mex. 94. pp. 137.

CESAR COLL. "Constructivismo e intervención Pedagógica. Pedagogía construtivista. Corrientes Pedagógicas. Contemporáneas. UPN. Mex. 94. pp. 163.

CHRITINA HAMBILG. "Sociología perspectiva de la sociedad humana" publicación cultural. A.S. Mex. pp. 88.

DICCIONARIO de las ciencias de la Educación Editorial Santillana.Mex. 90. pp. 1528.

DAVID PRADO. "Principios Básicos de acción creativa". Expresión Literaria. en Preescolar UPN. Mex. 94. pp. 137.

DANIEL ARIAS. "El proyecto pedagógico de acción docente" Antología Básica Mex. 94. pp. 132.

ELSIE ROCKWEEL. "Las funciones de la Evaluación en la práctica" Evaluación y seguimiento en la Práctica UPN. Mex. 94. pp. 120.

EMILE DURKHEIM" Función socializadora de la Escuela" Construcción social del conocimiento y teorías de la Educación UPN. Mex. 94. pp. 163.

GEORGE PIERRE. "La región en cuanto objeto de conocimiento de la geografía " Activa. España Ariel.80. pp. 307.

GILES FERRY. "Aprender probarse y comprender y las metas transformadoras". Antología Básica. de UPN. Mex. 94. pp. 209.

JUAN DELVAL. "El juego, desarrollo humano" Madrid. Siglo XXI

MA. ANTONIA CASANOVA. "La evaluación inicial". Evaluación y seguimiento en la práctica. UPN. 94. pp. 209

PAPALIA DIANEE. "El mundo del niño" MC GRAW HILL, interamericano Mex. 89. pp. 370.

MARTIN SERRANO. "El placer y la norma en ciencias sociales" Antología de apoyo. UPN. Mex. 94. pp. 121.

VIGOSTKY. "El papel del juego del desarrollo del niño" Antología Básica El juego. UPN. Mex. 94. pp. 370

ZAPATA. "La Ludoteca en la comunidad y la escuela". Antología Complementaria. El juego. UPN. pp.255.

## ANEXO 1

### ALGUNOS JUEGOS TRADICIONALES

#### 1.- ¿Lobo estas ahí?

Se designa a un niño como lobo, los demás se tomarán de las manos en círculo y girando cantarán; jugaremos en el bosque, mientras el lobo no está porque si el lobo aparece, a todos nos comerá ¿lobo estas ahí?.

El lobo contesta que está realizando diferentes acciones, se repite hasta que el lobo encuentra las llaves y sale a perseguirlos sorpresivamente.

#### 2.- Cinco ratoncitos y el gato.

Se repite. Cinco ratoncitos de colita gris, mueven la cabeza, mueven la nariz, uno, dos, tres, corren al rincón por que ahí viene el gato a comer ratón. Todos los niños forman un círculo, cinco adentro (ratones) y uno afuera (gato).

Se realizan los movimientos que indica la canción y cuando termine el gato intenta atrapar a los ratones.

#### 3.- Tía Mónica.

Yo tengo una tía llamada Mónica, que cuando va al mercado me dice hola la, así mueve sus brazos así, así, así.

Se movilizan las diferentes partes del cuerpo según se les indique.

#### 4.- La mosca.

En el patio de mi casa, se metió una mosca, echale flip echale más, ya se murió, ya revivió.

Se forma un círculo con todos los niños, adentro del círculo están 5 o 6 niños (moscas) que cuando reviven tratan de picar a los del círculo.

#### 5.- El patio de mi casa.

El patio de mi casa, es particular, se lava y se limpia como los demás. agáchense y vuélvanse a agachar las niñas bonitas se vuelven a agachar. Chocolate molinillo estirar que el demonio va a pasar.

Se realizan las acciones que se indican, se canta suave o fuerte, lento o rápido.

#### 6.- Rueda de San Miguel.

A la rueda, rueda de San Miguel.

San Miguel.

San Miguel.

Todos cargan su caja de miel, a lo maduro, a lo seguro que se voltee (niño) Juanito de burro.... así sucesivamente se van volteando uno por uno todos los niños.

#### 7.- Víbora de la mar.

A la víbora de la mar de la mar, por aquí pueden pasar, los de adelante corren mucho y los de atrás se quedarán tras, tras, una mexicana que fruta vendía ciruela chabacano melón y sandía verbena, verbena jardín de matatena, verbena verbena jardín de matatena, campanita de oro déjame pasar con todos mi hijos, menos el de

atrás, tras, tras, será melón, será sandía, será la vieja del otro día, con quien te vas con melón o con sandía.

Dos niños se toman de la mano formando una casita, el resto del grupo como tren va pasando por abajo cada niño que es atrapado se forma atrás.

8.- Juego de lotería.

9.- Juego de domino.

10.- Juego de boliche.

## ANEXO 2

### ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

Apreciable padre de familia, con el fin de valores su opinión acerca del juego en edad preescolar pido a usted, conteste las siguientes preguntas.

NOMBRE: \_\_\_\_\_  
EDAD: \_\_\_\_\_ GRADO: \_\_\_\_\_  
ESCOLARIDAD: \_\_\_\_\_  
LUGAR DE NACIMIENTO: \_\_\_\_\_  
OCUPACIÓN: \_\_\_\_\_

1.- Recuerda usted que actividad le gustaba más entre los 3 y los 5 años de edad.

- a) Ayudar a los padres                      b) jugar

2.- Qué actividades considera usted más importante para los niños en edad preescolar.

- a) Trabajar                                      b) Jugar                                      c) Ayudar a los padres

3.- Cómo considera usted el acto de jugar

- a) Perdida el tiempo                      b) Deporte                                      c) Actividad placentera  
que ayuda al  
desarrollo  
integral del niño.

4.- En su tiempo libre a que se dedican sus hijos.

- a) Tareas                                      b) Jugar                                      c) Cuidar a sus  
hermanos

5.- Considera usted que el juego permite la relación de su hijo con otros niños.

a) Mucho

b) Poco

c) Nada

6.- Si usted fuera niño entre 3 y 5 años que elegiría hacer.

a) Tareas

b) Jugar

c) Ayudar a sus  
padres.

7.- En sus ratos libres juega usted con su hijo

a) Siempre

b) Algunas veces

c) Nunca

8.- Le gusta que su hijo juegue

a) Si

b) No

9.- Le gustaría que renacieran los juegos de su infante.

a) Mucho

b) Poco

c) Nada

10.- Considera que los avances tecnológicos impiden que el niño juegue en su forma natural.

a) Mucho

b) Poco

c) Nada

ANEXO 3

EVALUACIÓN CUALITATIVA POR NIÑO

NOMBRE DEL NIÑO: \_\_\_\_\_

EDAD: \_\_\_\_\_ GRADO: \_\_\_\_\_

ASPECTOS A EVALUAR	E. INICIAL	E. INTERMEDIA (MALA, REGULAR, BUENA)	E. FINAL
COMUNICACIÓN			
COOPERACIÓN			
COORDINACIÓN			
QUEJAS CONSTANTES UNO DEL OTRO			
AMABILIDAD			
DIÁLOGOS			
INTEGRACIÓN A EQUIPOS			
REALIZACIÓN DE SUS PROPIOS JUEGOS.			
PROYECTO _____			
EDUCADORA _____			