

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA Y CULTURA

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD 25-A

“ EL JUEGO COMO MEDIO PARA RELACIONAR A LOS
NIÑOS MIGRANTES Y LOCALES”

ALMA YOLANDA ZAZUETA SÁNCHEZ

CULIACÁN, ROSALES, SINALOA, JUNIO DE 2004

INDICE

INTRODUCCION

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

- 1.1 Diagnostico
- 1.2 Justificación
- 1.3 Objetivos
- 1.4 Delimitación

CAPITULO II

ORIENTACION TEORICO – METODOLOGICA

- 2. 1 Orientación teórica,
 - 2.1.1 Que es el juego
 - 2.1.2 La importancia del juego
 - 2.1.3 Teoría psicogenética
 - 2. 1 .4 Qué dice Piaget sobre el juego
 - 2. 1. 5 Caracterización del sujeto
 - 2. 1 .6 Análisis del programa
 - 2. 1. 7 Las niñas y los niños migrantes
 - 2. 1. 8 Interacción social y lenguaje
- 2.2 Orientación metodológica
 - 2.2 .1 Proceso seguido en la elaboración del proyecto
 - 2.2 .2 Reflexión critica sobre el objeto de estudio

CAPITULO III

ALTERNATIVA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

3.1 Definición de la alternativa

3. 2 Presentación de las estrategias

CAPITULO IV

RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS

4.1 Cambios que se lograron alcanzar

4.2 Perspectiva de la propuesta

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFIA

INTRODUCCIÓN

El presente es un proyecto de intervención está titulado: "El juego como medio para relacionar a los niños migrantes y locales". Es un proyecto de innovación de la práctica docente, se basa en la problemática que se presentó en los niños de edad preescolar en el campo Paralelo 38.

De acuerdo a este proyecto se pretende lograr en los niños aprendizajes que les sean útiles en su desarrollo infantil por medio de las actividades lúdicas, se pretende aprovechar los conocimientos previos construidos en la vida diaria.

Una de las situaciones por las cuales se centró el interés en trabajar el juego fue que los niños de preescolar aprendan con mayor rapidez mientras que las actividades sean más llamativas y divertidas, con lo que se puede hacer que los niños se integren a los demás compañeros.

La teoría en la que se trabajó para desarrollar este proyecto es la psicogenética, en tanto aborda los tipos de juego y la clasificación de los mismos; las formas de juegos, y porqué el juego atrae la atención en los infantes.

De esta manera uno de los objetivos fue poner en marcha el juego en preescolares para que enriquecieran los aprendizajes en el transcurso del desarrollo de dicho proyecto.

Por lo tanto, los avances que desarrollaron los alumnos en el grupo fueron los de convivir el interactuar, sobre todo, de compartir con los

compañeros del aula.

El propósito de este proyecto es que los infantes al llegar al jardín de niños se relacionen unos con otros, sin importar de qué entidad federativa vienen, ya que todos aprenden a interactuar y compartir lo que saben.

Los contenidos que se abordaron en los capítulos del proyecto son el planteamiento del problema, donde se expone las dificultades que tienen los niños para integrarse a los trabajos del preescolar. En el capítulo de la orientación teórico -metodológica, se exponen algunas teorías acerca del tema del juego del desarrollo infantil, con el fin de desarrollar el trabajo.

En el capítulo de la alternativa de intervención pedagógica, se diseñaron algunas estrategias, las que sirvieron para el aprendizaje del niño y su integración con los demás compañeros del grupo. Donde el juego, todo el tiempo, fue el tema central.

En el capítulo de los resultados de las estrategias, se plasman los resultados que se obtuvieron de cada una de éstas, las que se aplicaron a los niños, se evidencia que el juego es un excelente medio para incrementar el aprendizaje.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Diagnóstico

Uno de los aspectos que se pretende con el juego, es el de usarlo como medio para el aprendizaje infantil, muchos son los casos de profesores que han tenido éxito ante algunos problemas de aprendizaje y de integración de los niños.

En el campo donde se desarrolló este proyecto, los padres y las madres ponían poco interés por mandar a los niños al preescolar. En esta comunidad los padres tenían la creencia de que si los niños no van al jardín, no les afecta en nada y no faltaba quien opinara que es una pérdida de tiempo y dinero. Ante esta problemática de rechazo y apatía de los padres de familia, fue necesario tomar en cuenta el valor de la educación preescolar, de lo importante que es para el desarrollo infantil y de que los niños disfruten de los juegos.

Habría que preguntarse:

¿De qué manera se favorecería el aprendizaje en edad preescolar?

¿Qué estrategias se utilizarán para que los niños participen?

¿A qué se debe que el niño de preescolar se integre más con el juego?

Cuando inició el ciclo escolar se registraron ocho niños, de los cuales únicamente asistieron seis niños, pero a los días de realizar el diagnóstico inicial, dos de ellos eran de primaria y el grupo quedó con cuatro niños;

después a un niño se lo llevaron para un rancho y el otro niño ya no quiso ir al jardín porque se enfermó de una infección en la piel, finalmente el grupo quedó con dos niños que una vez iba uno y en otra ocasión ninguno, esto originaba desesperación, porque tenía que poner en marcha las estrategias para lograr que los niños fueran al preescolar: pero no se conseguía nada para que asistieran e incluso se habló con la trabajadora social, con el encargado del campo acerca del problema; esto se debió porque no se observaba interés por parte de los padres de familia, mucho menos de las niñeras de la guardería y no había forma de obligarlas a que mandaran a los niños al preescolar.

Después, llegó más gente al campo, fue como se logró tener un grupo de seis niños de nuevo, a los días volvió a llegar más gente y se formó un grupo de nueve niños; pasaron los días y se había formado un grupo de dieciséis niños. Pero faltaban por llegar más camiones con familias y finalmente se logró tener un grupo de veinticinco niños, cuando sucedió esto estaba por terminar el mes de octubre.

En varias ocasiones se habló con los padres para que enviaran a los niños al jardín, pero no se conseguía nada para que los padres los dejaran ir, hasta que la trabajadora social habló con ellos y les planteó que los niños que iban a salir del Kinder no los iban aceptar en la primaria. Que iban a ponerlos en desventaja nada más por sus ideas de no querer mandarlos y así fue como se consiguió que los padres mandaran a los niños al jardín.

Específicamente, el problema que se presentó es que los alumnos a veces no querían realizar las actividades lúdicas, se quedaban callados, no se movían, en ellos había el temor de estar perdiendo el tiempo. También en

el entorno escolar, los padres de familia casi no se involucran en el aprendizaje de los niños, ellos podrían adquirir muchos más conocimientos y lo más difícil es que les prohíban a los niños que jueguen, les dicen que a la escuela van a estudiar.

En esta comunidad la mayoría de la gente que ahí habita, es migrante, viene de los estados de Guerrero, Zacatecas, algunos son de aquí de Sinaloa, por lo que esta gente sólo permanece de septiembre a abril, durante la temporada de trabajo; una vez que se termina, se regresan a su lugar de origen, la otra parte de la gente que habita es relativamente permanente pues en ocasiones se van para San Quintín, Baja California, Sayula, Jalisco, o para los Estados Unidos.

El juego es diferente para los niños, esto se debe al hecho de que ellos son de distintos lugares y costumbres. Estas diferencias son obstáculos de diversa índole, como los de convivencia, comunicación y de aceptación entre los niños que muchas veces se convierten en dificultades y conflictos personales, cuando no son atendidos.

Se necesitó en la comunidad del Paralelo 38, en donde se encuentra el preescolar, que los padres apoyaran las tareas del jardín, para ello se requirió que mandaran a sus hijos a realizar las actividades y entre ellas, el juego. Esto sucedió una vez que se convencieron de que las actividades del jardín son para beneficio de sus hijos. Hubo que hacerlos entender que los niños tienen que jugar, que el juego es una actividad que ayuda al aprendizaje.

Otra dificultad que tardó mucho en superarse fue el hecho de que los

padres tienen que ayudar a sus hijos para que asistan al preescolar y de vez en cuando que los apoyen en las tareas.

1.2 Justificación

Una de las cuestiones por las cuales se tuvo interés en el juego, fue que a los niños en edad preescolar se les facilitan los procesos de aprendizaje de los distintos contenidos que se ven en preescolar, otra es que acepten con mayor rapidez a los otros, a los que ellos consideran distintos y una más, es de dar una razón de ser a lo que hacen en el jardín de niños.

Es común que los niños puedan tener algún temor al principio, porque nunca se han visto o porque se ven diferentes en sus vestidos y modo de hablar. Esta situación es una de las que más dificultad representa para las educadoras en el preescolar. El rechazo de los niños, por todo lo que ven y se intenta hacer, en el jardín de niños, se considera que es una reacción que se debe a las creencias equivocadas que tienen los padres sobre la institución.

Aquí se pretende destacar la importancia y el valor que tiene el juego en el aprendizaje de los niños, para que sean eficientes y se les faciliten los aprendizajes de los contenidos nuevos. El fin del uso de esta actividad es para que al niño se le hagan más llamativas las actividades de aprendizaje y a través de ello, pierda la desconfianza al ambiente del aula.

El juego es uno de los puntos de interés sobre el desarrollo de los niños en preescolar, es un medio para integrarse y convivir con los demás compañeros. La integración en estos niños se entiende desde el momento que ingresan al preescolar, las formas de relacionarse con los demás niños y con la educadora, el uso de lenguas distintas al español y algunos

aspectos de la vida cotidiana del aula. Sin embargo, para que los niños se motiven y aprendan o quieran participar mediante el juego, es preciso planear las actividades de modo que se favorezca el desarrollo de los escolares; otro uso del juego es cuando se pueden solucionar algunas diferencias que surjan entre los niños.

De este modo los procesos de interacción entre el maestro y el alumno en situaciones de juego, son las que se someterán para ir revelando las creencias de los alumnos acerca de esta actividad.

La problemática que se presentó al realizar este proyecto fue porque en donde trabajo casi no conviven los niños y las niñas, esto se cree que se debe a que son de diferentes estados, además, los padres de familia les limitan el juego. Se pretende que todos, niños y niñas, se integren aprendan unos de otros y esto es mucho más rápido a través de los juegos.

1.3 Objetivos

Objetivo general

Implementar el juego en preescolares para favorecer la construcción de aprendizajes a través de la formación de equipos.

Objetivos específicos

-A apoyar a los niños de preescolar para que se integren en las actividades lúdicas.

-Analizar cómo influye el entorno social a través del juego para incrementar el desarrollo infantil de los niños migrantes.

-Desarrollar habilidades de aprendizajes por medio de juego en niños de edad preescolar para que se integren al grupo.

1.4 Delimitación

Este es un proyecto de intervención pedagógica, se trabajo en un lugar denominado "Paralelo 38", pertenece al municipio de Culiacán y se encuentra ubicado por la carretera la No.12 y el cruce del canal No.10, perteneciente a la sindicatura de Costa Rica. El campo paralelo 38 es una empresa agrícola a la que se le conoce también como Campo Barrantes, y sus propietarios son: Ingeniero Luis Eduardo Muñoz, Leticia Carrillo viuda de Clouthier y Draja Germón Cruz.

El jardín en el cual laboro se encuentra en el campo agrícola que tiene por nombre paralelo 38, la población infantil, son con niños migrantes que vienen de los estados de Guerrero y de la sierra de Sinaloa. Aquí lo que se quiere trabajar en este campo es que por medio del juego, los niños se relacionen, tanto los migrantes como los locales, ya que casi no conviven. Este proyecto se trabajó en el lapso de los meses de Octubre de 2002 a Enero de 2003.

La teoría que ha servido de base a este proyecto es la teoría sobre el juego, específicamente la psicogenética, desde el enfoque de Jean Piaget, la teoría psicogénética habla de los diferentes tipos de juegos y también de la clasificación, afirma que es imitativo que hay varias formas de jugar, ya que el juego en los niños es de suma importancia para el desarrollo infantil.

Ahora bien, lo que se pretende desarrollar en este proyecto de innovación, es que los niños de preescolar aprendan y de la misma forma vayan desarrollando sus capacidades intelectuales.

1.5 Contextualización

El docente debe de realizar un análisis situacional para poder observar, ras características en las que se encuentra la institución, el grupo, la comunidad y determinar cómo llevar a cabo las prácticas diarias. Todo esto se hace con la finalidad de encontrar la problemática detectada dentro del jardín.

El presente proyecto se aplicó en el campo agrícola, con niños migrantes de edad preescolar, del estado de Guerrero y del estado de Sinaloa. Específicamente en el campo Paralelo 38. El espacio educativo se encuentra ubicado por la carretera N. 12 y el cruce con el canal N. 10, al suroeste de la ciudad de Culiacán.

El campo agrícola, Paralelo 38, es grande, cuenta con 10 galeras largas, divididas en 10 cuartos cada galera, como a unos 500 metros se encuentran las oficinas del campo y como a 200 metros se hallan los salones de primaria, el cubículo de la trabajadora social; la guardería en donde atienden a los niños migrantes mientras los padres trabajan; la cocina en donde preparan la comida para los niños, también se cuenta con un consultorio médico atendido por un doctor y una enfermera del IMSS.

En el campo la gente no se relaciona del todo, pero sí participan en los eventos sociales, lo que es algo muy tradicional de la gente es que les gusta organizar las posadas, ya sea con la comida o con los arreglos, pero se hace una fiesta general y vienen las personas de los otros campos.

El jardín se encuentra un poco retirado de las otras instalaciones, en

cuanto a su higiene, es un poco mal ya que llegan malos olores de la granja de puercos que ésta cerca de los salones. La infraestructura del aula, tiene sus paredes de ladrillo y el techo de cemento, cuenta con cuatro ventanas, por lo cual el aula está bien ventilada e iluminada, es suficientemente grande para el número de niños que hay en el grupo; se cuenta con rincones de los cuales, uno de ellos, es "el rincón de biblioteca y juego" en donde hay libros de texto, cuentos y la serie colibrí, entre otras cosas; También se cuenta con más rincones, los cuales son el de descubrimiento, la casita, me conoces y te conozco y mis trabajos favoritos y son de gran ayuda para un mejor aprendizaje en el niño de edad preescolar.

El mobiliario que hay en el aula, son sillas, mesas, un estante, equipo que fue proporcionado por CONAFE; los servicios con los que cuenta el aula son la luz eléctrica y un sanitario.

A los maestros de CONAFE los capacitan durante tres meses, para luego mandarlos a los campos agrícolas y después, sólo los citan a reuniones de tutoría, esto sucede cada mes, alternadas con las reuniones intermedias que son cada quince días, o cuando el grupo lo requiera; la actitud que los instructores tienen es buena, ya que todos entran por una causa al CONAFE, y ésta es por la beca, para seguir superándose para un futuro.

El campo el "paralelo 38", cuenta con diez maestros, seis por la mañana, de los cuales, cuatro son de primaria, dos de preescolar y por la tarde hay otros cuatro que son de primaria; la relación que existe entre los maestros del turno matutino y vespertino se caracteriza porque hay inconformidades entre ellos y a veces, no existen acuerdos para trabajar en

las mismas actividades educativas.

Los alumnos que asisten al preescolar son 25 niños, entre ellos son 14 niñas y 11 niños, con edades de entre los 3 y los 6 años, estos niños son intranquilos pero inteligentes.

Las tradiciones que se festejan son el día de muertos, los desfiles del 20 de noviembre y 21 de marzo, las posadas, el día del niño, el día de la virgen de Guadalupe. Así como el encuentro de rondas donde participan los niños del preescolar.

La relación que existe entre los alumnos y el maestro es buena ya que conviven en el tiempo libre que hay, y la de alumno- alumno no es casi buena ya que a veces hay inconformidades entre los alumnos, la relación que existe entre los padres con el maestro, al principio no fue buena ya que había rechazos porque no querían mandar a los niños al preescolar; con el paso de los días fue mejorando, hasta llegar a, una excelente comunicación entre ambos y ahora, se les dan a conocer los avances que sus niños van desarrollando.

Los servicios con los que cuenta el campo son: Luz eléctrica, agua entubada, teléfono, tiendas, sanitarios, lavaderos, baños; en lo económico están más o menos, porque la mayoría de la gente que aquí habita es migrante y solo les alcanza para sobrevivir el tiempo que están en la comunidad y satisfacer las necesidades básicas.

El contexto educativo influye mucho en los niños de edad preescolar, pues no asisten, dado que los padres de familia no los motivan para que

vayan al jardín o se los llevan a trabajar, con tal de no mandarlos a la guardería, porque según ellos no los cuidan bien las niñeras o no aprenden nada en el preescolar.

CAPITULO II

ORIENTACIÓN TEÓRICO –METODOLOGICA

2.1 Orientación teórica

2.1.1 Qué es el juego

El juego es una actividad en la cual el niño despierta su interés por las cosas que le rodean y en donde empieza a desarrollar las situaciones imaginarias que se producen durante las actividades lúdicas. Se puede decir que en las actividades en donde se implementa, el juego es un medio importante para el aprendizaje de los niños y niñas preescolares. Ya que se les facilitará poder enriquecer sus aprendizajes y que ellos mismos valoren lo que vayan aprendiendo.

"El juego es una actividad natural del hombre, en la que participa en forma instintiva y espontánea. Es a través de ésta, que logra una constante canalización de la energía sobrante, acumulada en el organismo. Se le considera también como un medio de diversión activa o es creatividad, es disciplina y es organización".¹

El juego como todos ya sabemos es una actividad fundamental para el crecimiento y desarrollo de los niños; por medio de los juegos se explora el entorno y se establecen las relaciones con el mundo exterior.

¹ PES CETTI, Luis Maria. "El juego". En fotocopias. Construyamos una ludoteca para hijos de jornaleros agrícolas

El juego como actividad didáctica es importante porque los niños de edad preescolar aprenden más rápido. Con el juego, a los alumnos se les permite que interactúen, que todos se vayan dando la oportunidad de realizar actividades lúdicas, esto es para afirmar que los niños de preescolar van enriqueciendo sus aprendizajes.

Esto permite que en los niños se desarrollen nuevos conocimientos y habilidades de aprendizajes significativos. En el juego los niños socializan y aprende durante su infancia, ya que es la etapa en que experimentan, relacionan todo lo aprendido y en la forma en cómo se significan los procesos de socialización e integración al grupo escolar.

Así pues, se dice que el juego es una estrategia en la que por medio de las actividades, los niños se integran y conviven mejor con sus compañeros de aula y se facilita su comunicación hacia los demás niños.

El juego es para que los alumnos valoren el carácter lúdico en la cotidianidad de sus vidas personales, se convenzan de que se están formando para un futuro. Se destaca que el juego es una actividad que se analiza porque es una de las actividades centrales para el desarrollo infantil, los niños desde sus primeros años de vida, inician Con juegos y esos mismos juegos hacen que vayan desarrollando sus capacidades en función de que lo que conocen, lo aprenden más rápido.

Ciertamente se está requiriendo a los docentes que todos los alumnos participen en las actividades lúdicas que se realizan dentro del aula, porque ahí es en donde empieza el aprendizaje, el desarrollo de las habilidades intelectuales y emocionales. Los sujetos de estudio de este contexto son los

niños migrantes que están entre los 3 y 5 años de edad y que además asisten al preescolar.

2.1.2 La importancia del juego

"Las niñas y los niños migrantes se enfrentan a cambios constantes y a nuevos ambientes que les causan ansiedad y temor; los procesos migratorios y su participación en el trabajo familiar limitan el tiempo de juego esparcimiento."² El juego es sin duda la actividad natural de niñas y niños: es voluntario y espontáneo, no es obligatorio, es libremente elegido. El juego implica la participación activa del jugador.

Para las niñas y los niños, el juego es una oportunidad permanente de aprendizaje. Aprenden mientras juegan y mediante las actividades lúdicas se enfrentan a ellos mismos, a otras personas y al mundo de objetos que los rodean. Además, el juego es un medio importante para liberarse de las tensiones que implican cambios en su vida cotidiana y por lo tanto, es una herramienta que enriquece su desarrollo.

Como se puede ver, el juego resulta una tarea extremadamente ardua porque bajo ese nombre se engloba una gran cantidad de conductas. El niño de apenas un año de edad, se apoya sobre sus pies y se agarra en el borde de la cuna meciéndose hacia delante y atrás con evidentes signos de placer y se dice que está jugando.

Aristóteles, hablaba de los juegos, de su utilización desde el punto de

² CONSEJO NACIONAL DE FOMENTO EDUCATIVO. "La importancia del juego". Guía para el instructor comunitario MEIPIM. Editorial. Encuadernadora progreso. México. Mayo 2001. p.84

vista educativo, desde entonces las opiniones de los distintos autores acerca del valor del juego han estado muy divididas.

El poeta y escritor Alemán Friedrich Schiller formuló la teoría del juego y afirmó que sirve para gastar la energía que tiene un organismo joven, la que no necesita para trabajar y subsistir, ya que sus necesidades son satisfechas por otros.

En el trabajo de Schiller está presente la distinción entre el juego de actividad física y el juego de tipo simbólico. "Los juegos motores, y los juegos de actividad física permiten desarrollar el aspecto físico los juegos simbólicos prepararse para actividades posteriores de carácter social."³

2.1.3 Teoría psicogénetica

En la teoría psicogénetica se ha desarrollado una amplia explicación del juego, de los tipos que existen así como de un rescate de muchos ejemplos de juegos. "Hemos intentado reunir una colección lo más completa posible de juegos infantiles descubriendo día por día los juegos espontáneos de nuestros propios niños."⁴ Con la finalidad de entender su desarrollo y canalizarlo hacia la educación.

Para tener una idea de la variedad de estudios sobre el juego se tiene, "En una primera categoría llamada "juegos de experimentación" o "juegos de funciones generales" han agrupado los juegos sensoriales (silbidos, trompetas, etc.), los juegos motores (canicas, carreras, etc.), los juegos

³ DEVAL, Juan. "El juego", en Antología Básica, el juego. Ed. SEP- UPN, MEXICO. P.9

intelectuales (imaginación y curiosidad), los juegos afectivos y los ejercicios de voluntad (juegos de inhibición), tales como el mantenerse el mayor tiempo posible en una posición difícil."⁵

Una clasificación de los tipos de juegos que es generalmente aceptada y se apoya en los trabajos de sus predecesores como ya se ha visto. Los juegos se clasifican como el de ejercicios, el simbólico y el de reglas.

"El juego de ejercicio, se inicia en el período sensorio-motor. Consiste en repetir actividades de tipo motor que inicialmente tenían un fin adaptativo, se realizan por puro placer del ejercicio funcional y sirve para consolidar lo adquirido en muchas actividades. Lo sensorio-motriz se convierten así en juegos."⁶ Este juego es de carácter individual, aunque a veces los niños juegan con otros, estos juegos son como, el cúcu, las palmadas y aserrín aserán.

Los juegos de ejercicios, se utilizan cuando se realizan actividades que son necesarias que se repitan muchas veces y por medio de ellos, el niño y la niña migrantes pueden desarrollar sus habilidades físicas.

"Ahora bien, esos ejercicios lúdicos que constituyen la forma inicial del juego en el niño, no son característicos de los dos primeros años o de la fase de las conductas preverbales."⁷

"Esto no significa, naturalmente, que los juegos de ejercicio sean muy

⁴ JEAN, Piaget. "La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición del lenguaje" En antología básica. El juego. Ed. SEP. UPN. MEXICO 2000 p. 14

⁵ Id. 14

⁶ Op.cit p. 11

numerosos, absoluta o relativamente, a cualquier edad: por el contrario, como las adquisiciones nuevas son cada vez más raras y como otras formas de juego aparecen con el símbolo y la regla, la frecuencia tanto absoluta como relativa de los juegos de ejercicio disminuye con el desarrollo a partir de la aparición del lenguaje."⁸ Esta disminución es de esperarse y entre más temprano inicie su disminución, se va pasando a etapas de mayor desarrollo.

"En efecto, existen juegos de pensamientos que no son simbólicos y que consisten en ejercer algunas funciones simplemente; por ejemplo, las combinaciones de palabras, las preguntas por pregunta, etc. (con exclusión de las bromas o calambures que salen del juego propiamente dicho para provocar impresiones cómicas o de espíritu"⁹ Los juegos de ejercicio sensorio-motor pueden clasificarse según los tipos siguientes (cuyas formas inferiores no son conocidas desde el capítulo IV, mientras que las formas superiores aparecerán ulteriormente).

Así, se ve que los juegos de ejercicio sensorio-motor, no llegan a constituir sistemas lúdicos independientes y constructivos a la manera de símbolos o de reglas. Su función característica es la de ejercer las conductas por el simple placer funcional o placer de tomar conciencia de sus nuevos poderes. "Cuando se convierten en combinaciones propiamente dichas, o bien siguen siendo incoherentes y aun destructivas, o bien se asignan fines, pero entonces el juego de ejercicio se transforma tarde o temprano en una de tres: primero se acompaña de imaginación representativa y deriva entonces hacia el juego simbólico segundo se

⁷ Ibidem p. 19

⁸ Ibidem 20

⁹ Ibidem 20

socializa y se orienta en la dirección de un juego de reglas."¹⁰

Una vez que se dan las condiciones de desarrollo necesarias, aparece el juego simbólico.

"El juego simbólico o período preoperatorio dominante entre los dos y tres años, los seis y los siete años de edad. Se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación."¹¹ 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, las cajas de cartón en un camión, el palito en una jeringa que utiliza el médico.

Los juegos simbólicos sirven para desarrollar la imaginación y creatividad y su fin es establecer un contacto con la realidad social. Así el niño imita actividades de trabajo y eventos sociales.

Entre ambas formas existe un tipo distinto de juego, muy característico de la primera infancia y que hace intervenir al pensamiento, pero a un pensamiento individual casi puro y con el mínimo de elementos colectivos: se trata del juego simbólico e imitación. "Abundan los ejemplos de este tipo de juego: jugar con muñecas, comida de niños, etc., pero resulta fácil darse cuenta de que estos juegos simbólicos constituyen una actividad real del pensamiento que es, sin embargo, esencialmente egocéntrico e incluso doblemente egocéntrica."¹² La primera porque no importa el entorno y la segunda porque el juego sólo es de interés personal, pues no hay reglas.

¹⁰ Ibidem 23

¹¹ Id. 11

Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juego, el niño ejercita los papeles sociales de las actividades que le rodean; el maestro, el médico, el profesor, el tendero y el conductor y esto le ayuda a dominarlas. La realidad en la que está inmerso continuamente gracias al juego, se somete a sus deseos y necesidades.

"Esta visión resulta más abarcadora, más amplia, más humanista que algunas concepciones tradicionales, cuyos contenidos se han centrado en las habilidades psicomotoras y sensoperceptuales de los niños, así como las funciones cognitivas: atención y concentración".¹³

De forma casi imperceptible va apareciendo un tipo de juego que va dejando de lado el egocentrismo, y el interés se centra en lo que sucede al rededor, sobre todo, en entender las formas de convivencia a través del juego; es cuando los juegos de reglas aparecen a los seis años y perduran hasta la adolescencia, son de carácter social, se realizan mediante reglas que todos los jugadores deben de respetar¹⁴ Esto hace necesaria la cooperación, pues sin la labor de todos no hay juego, la competencia desaparece, generalmente un individuo o un equipo gana, esto obliga a situarse en el punto de vista de otro, para tratar de anticiparse y no dejar que le ganen y obliga a una coordinación entre los participantes y esto es muy importante para el desarrollo social y para la superación del egocentrismo.

Mientras el juego de ejercicio simple comienza desde los primeros

¹² PIAGET, Jean. Seis estudios de psicología Barcelona. 1971. Ed. Barral. P.35

¹³ Id. 11

¹⁴ ARROYO. M. "Los contenidos escolares en el nivel preescolar". En Antología básica. Desarrollo de la lengua oral y escrita en el preescolar Ed. SEP, UPN. México. 1994. p.55

meses de existencia y el juego simbólico a partir de los primeros meses del segundo año, el juego de reglas no se constituye sino durante el segundo estadio, (es decir de los 4 a los 7 años), y sobre todo durante el tercer período (de los 7 a los 11 años.) "Pero por el contrario, si en el adulto no quedan sino algunos residuos de los juegos de ejercicio simple (por ejemplo, divertirse con su aparato de radio) y de los juegos simbólicos (por ejemplo, contar una historieta), el juego de reglas subsiste y se desarrolla durante todo la vida (deportes, cartas, ajedrez, etc.)"¹⁵

"Los juegos de reglas concreto y formal, de los seis años a la adolescencia, espontáneos son más interesantes desde el punto de vista que nos hemos fijado aquí. Proceden de la socialización, bien sea de los juegos de ejercicio simple o de los juegos simbólicos a veces y de una socialización que, si bien puede implicar relaciones de menores a mayores, a menudo se limita a las relaciones entre iguales y contemporáneos."¹⁶

Esta clasificación de los juegos recoge algunos de los aspectos esenciales de los cambios que se producen en la actividad lúdica del niño.

“ 1. Juegos de ejercicio. Donde una conducta cualquiera es utilizada simplemente para producir placer.

2. Juegos simbólicos o juegos "del como sí": donde el niño es capaz de imaginarse una realidad que no le es dada actualmente en el plano perceptivo.

3. Juego de reglas: Que pertenecen y a al dominio de las instituciones

¹⁵ Op. cit. 42

¹⁶ Op cit. 42

sociales."¹⁷

El juego infantil puede llamar la atención, en ocasiones como delicado y encantador, como alborotador y turbulento ingenioso o tan solo molesto cuando imita los actos y las actitudes de los adultos.

El filósofo Kart Groos, consideraba los juegos de lucha de los animales y el comportamiento imitativo por parte de los niños como una preparación para las actividades propias de la edad adulta.

"La variedad de forma de juego, junto con los diferentes enfoques de su estudio, ha dado lugar a una proliferación de ideas relativas a sus causas y a las funciones a cuyo servicio puede estar sometido."¹⁸ Sin embargo, la especificación de este fenómeno es básica para cualquier posición teórica que intente responder a cuestiones relativas a sus causas o su papel en la vida de cualquier criatura, especie o sociedad.

1."El juego es placentero, divertido. Aun cuando no vaya acompañado de signos de regocijo, es evaluado positivamente por el que lo realiza."¹⁹

El Juego es sobre todo para que se descarguen las energías y se sientan satisfechos por haber logrado deseos, necesidades y objetivos.

2. "El juego no tiene metas y finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son intrínsecas y no se haya al servicio de otros objetivos. De hecho, es más un disfrute de medios que un esfuerzo destinado a algún fin en

¹⁷ GUILLÉN, Payan Alma Leticia. "El rol de la educadora como agente activo ante el juego del niño preescolar y su aprendizaje." En Proyecto acción docente. 2000. p. 24

¹⁸ GARVEY, C. "Qué es el juego infantil". En antología Básica. El juego. Ed. SEP-UPN. México. 2000.p. 66

¹⁹ Id. 66

particular. En términos utilitarios es inherentemente improductivo."²⁰ Nada más se juega por placer no por llegar a una meta o ganar algo, es por el deseo de compartir lo que sabemos y de comunicarnos con los demás.

3. "El juego es espontáneo y voluntario. No es obligatorio, sino libremente elegido por el que lo practica."²¹ El juego más que nada se da no hay necesidad de decir algún juego en especial ya que es espontáneo.

4. "El juego implica cierta participación activa por parte del jugador."²² Ya que todos los que juegan lo hacen animados por lo que están desarrollando y aprendiendo de los demás integrantes que en él participan.

La conducta lúdica y representacional no se limitan a nuestra especie se observa también en otros animales como actos que sugieren diferentes grados de simulación.

El juego sacro vinculado a toda una concepción cosmogónica en mesoamérica, presenta un drama ubicado al presentarse el combate entre el día y la noche, evidenciando en el juego de la pelota.

“ El juego viviente es un sistema en proceso de realización y no un objeto terminado, por lo cual la conceptualización del mismo debe de ser coherente con el proceso de realización y no pretender detenerlo con la clasificación de las categorías absolutas.”²³

El juego reglamento sin desarrollo interno limita a los elementos

²⁰ Id. 66

²¹ Id. 66

²² Id. 66

²³ WEISZ, “El juego viviente”, en antología básica. El juego. Ed. SEP. UPN. MEXICO 2000 p. 70

significantes, en tanto que la actividad lúdica puede establecer contacto con cualquier elemento para incluirlo en el cómo si fuera, tan amplio como la imaginación del individuo.

Los juegos tradicionales y el juguete artesanal entran en relación directa con una concepción abierta del cuerpo.

"El juego contextualizado depende de reglas fijas, que se determinan por una temática bajo la forma de ciertas instrucciones una buena parte de los juegos de mesa entraría en estas categorías."²⁴

El material es un medio; pero lo es mas también la libertad del niño, libertad que la escuela tradicional considera como una herejía. Con Maria Montessori el niño ha conquistado su libertad y su independencia.

El niño avanza solo, paso a paso, libremente, pero por un camino vacío y previamente trazado, en el que el adulto se eclipsa a fin de evitar todo enfrentamiento.

"Para Seguin, el ejercicio sensorial desarrolla la inteligencia, desde el juego, Pero también las potencialidades de estructuración y de relación del individuo. Seguin abrió el camino hacia el poder del juego y de la imaginación: Montessori lo cerró y hasta ahora no ha vuelto a descubrirse."²⁵

"Uno de los mayores méritos de Decroly es de haber descubierto al

²⁴ Id. 74

Coleccionista en el niño y de haberlo aceptado en clase, por lo que el pequeño no se ve obligado a esconder sus "tesoros" en lo más profundo de sus bolsillos; todos los tesoros del alumno se convierten en tesoros para el educador."²⁶

Los intereses lúdicos en esta edad del niño son una de sus particularidades y se encuentran en la segunda infancia y es manifestada a través del juego; esto se ha dado mediante una clasificación que tomará en cuenta la estructura lúdica.

El juego se puede definir ampliamente como el conjunto de actividades en las que el organismo toma sin otra razón que el placer de la actividad. Para Piaget el juego es la construcción del conocimiento, al menos en el periodo sensorio-motriz y preoperacional.

El autor Piaget, menciona que el juego es considerado como un elemento importante del desarrollo de la inteligencia. Al jugar, el niño emplea básicamente los esquemas que ha elaborado a partir de su propia persona. Piaget dice también que a lo largo de la vida del niño se desarrollan cuatro etapas en que el autor divide, 1. El periodo sensorio-motor (0-1 $\frac{1}{2}$ - 2 años); 2. El periodo preoperatorio (2 -7 años, en el que nos interesa); 3. El periodo de las operaciones concretas (7- 11 años); y el 4. Que es el periodo de las aportaciones formales. El niño expresa su experiencia diaria en juego. Al jugar aspira los hechos de su vida real. El juego simbólico se caracteriza por su acentuado carácter egocéntrico y para el niño su juego es real, para él, para el adulto de lo contrario el juego del

²⁵ MICHELET, A. "Los útiles de la infancia". En antología básica. El juego. Ed. SEP-UPN. MEXICO. 2000.P. 84

niño es fantasía.

2.1.4 Qué dice Piaget sobre el juego

Piaget, se ha preocupado por estudiar el desarrollo partiendo de diferentes concepciones infantiles y también a conocer sus ideas respecto al juego, se le atribuye una gran importancia en el desarrollo evolutivo del niño, Al observar las situaciones imaginarias que se producen durante el juego, que así se convierte en un medio para desarrollar el pensamiento abstracto.

Piaget, considera al juego como una actividad que permite la construcción de conocimiento en el niño, mostrando mayor prioridad en la etapa sensorio-motriz y preoperacional, pero que tiene valor para el aprendizaje en cualquier etapa del niño.

2.1.5 Caracterización del sujeto

Piaget, considera que es importante conocer las diferentes etapas o juegos para comprender el desarrollo intelectual desde que nacen hasta la edad adulta y a la misma vez conoce cuál es el juego apropiado para la edad o etapa en la que se encuentran los niños de edad preescolar.

El trabajo se limita en nivel preescolar, abordándose en el período preoperatorio, la cual comprende de los 3 a los 6 años. Esta etapa es donde Piaget dice que las niñas y niños construyen la idea de todo lo que les rodea, representando el mundo a través de las imágenes, expresan sus

gustos y necesidades que se dan a través del juego simbólico, siendo éste una actividad importante que les permite representar todo lo que les rodea, ya que se inspiran en los hechos reales como jugar al doctor, a la tiendita, a imitar al papá, a la mamá, a la enfermera y a la maestra.

2.1.6 Análisis del programa

A medida de que va pasando el tiempo, los encargados de la educación, se han preocupado por mejorar los planes y programas, llevando a cabo una reestructuración del mismo.

El programa de la educación preescolar se adapta a las necesidades e intereses de los niños que viven en los campos agrícolas. Era necesario poner en marcha un método en donde se involucraran tanto el niño, docentes, madres y padres de familia y la comunidad en general.

Es importante señalar que el método de proyectos de trabajo, es atractivo ya que en los niños se despierta el interés en la aceptación de curiosidad intelectual. No todos los proyectos son de interés para los niños y uno los debe de elegir de acuerdo a la necesidad que presentan los niños migrantes.

Cada proyecto que se trabaja tiene una duración máxima, diferente pero siempre implica acciones y actividades relacionadas entre sí, el desarrollo de un proyecto se divide en diferentes etapas, el surgimiento, elección, planteamiento, realización, término y evaluación.

2.1.7 Las niñas y los niños migrantes

“ Uno de los grupos sociales más vulnerables del país, que viven en comunidades aisladas con graves problemas de subsistencia por falta de tierra productiva y que se ve obligado a buscar nuevas estrategias para sobrevivir, es el de los jornaleros agrícolas migrantes, particularmente quienes pertenecen a grupos indígenas.”²⁷

La experiencia de los niños migrantes al viajar con su familia para trabajar varios meses en los campamentos agrícolas, les permite desarrollar diversos aprendizajes, pero también les impide asistir a la escuela, pues no pueden cumplir con el calendario escolar.

Las niñas y los niños migrantes juegan, corren, hacen travesuras, sueñan, pero además contribuyen con su trabajo a la sobrevivencia familiar. Niñas y niños migrantes que llegan a los campamentos agrícolas provienen de diversas regiones, pertenecen a grupos étnicos diferentes y muchas veces hablan lengua indígena.

Las niñas y los niños migrantes tienen una vida con muchos cambios, por lo cual presentan un conjunto de necesidades básicas cuya satisfacción definirá su desarrollo y las perspectivas de una vida más digna y satisfactoria en diversos ambientes. En este proyecto de intervención pedagógica que se trabajó en el campo agrícola Paralelo 38, se retomaron la teoría psicogénética de Piaget, en donde menciona que el papel del juego en

²⁷ CONSEJO NACIONAL DE FOMENTO EDUCATIVO. "Las niñas y los niños migrantes." Guía Rara el instructor comunitario MEIPIM. Editorial. Encuadernadora progreso. México. Mayo 2001. p. 25

el niño, es de suma importancia, ya que los niños aprenden mucho más rápido con las actividades en donde el juego se involucra. Como también habla de los diferentes tipos de juegos y de su clasificación, afirma que el niño se desarrolla a través del juego. Porque es capaz de imaginarse y de satisfacer sus necesidades mientras se va dando el placer de jugar.

2.1.8 Interacción social y lenguaje

"La interacción social es importante para lograr el desarrollo intelectual de un niño. Sin la interacción social con adultos y compañeros, cada persona desarrollaría su propia "cultura".²⁸

La socialización es de suma importancia para el niño, así se forman los valores, aprende a compartir, se enriquece su personalidad como una persona satisfecha y feliz, pues el que tiene una buena relación con las personas logra alcanzar sus objetivos porque se le facilita el camino.

²⁸ ESCAMILLA. De los Santos José Guadalupe. "Interacción social y lenguaje". En Selección y uso de la tecnología educativa Editorial Trillas. México 1998. p.4

2.2 Orientación metodológica

2.2.1 Proceso seguido en la elaboración del proyecto

En este apartado se expone la forma en la cual fue elaborado el proyecto de intervención pedagógica. Los pasos que se siguieron al elaborar este trabajo son, la observación de la práctica, lo que fue permitiendo que se detectaran los problemas que intervienen en el proceso de integración con los niños migrantes de edad preescolar. Una vez que se detectó la problemática, fue necesario echar mano a técnicas y recursos para obtener información, se utilizó la observación, entrevistas, diarios de campo, visitas domiciliarias, diarios de grupo.

La observación fue la primera técnica que se utilizó, mediante ella se pudo conocer más de acerca, cómo se comportan los alumnos, esto también permitió captar, actitudes y conductas.

La entrevista forma parte del diagnóstico que se aplicó a los alumnos y padres de familia para detectar problemas y recabar mas información acerca del problema.

El diario de campo fué un recurso muy importante ya que en él se anotaron las cosas más importantes del día de trabajo con los niños migrantes, así como también sirvió para no distorsionar la información recaudada.

Las visitas domiciliarias sirvieron para conocer más de cerca a los

padres de familia, los problemas que afectan en los aprendizajes de los niños, como también, en el proceso de integración.

Una vez que se recabó toda la información, la tarea fué de diseñar una alternativa que llevara a darle una solución a la problemática que se detectó. Para ello se diseñaron cuatro estrategias, las cuales se planearon pensando en el tipo de niños, como también se integran con elementos que son: el nombre de la estrategia, objetivos, contenidos (conceptuales, procedimentales y actitudinales), argumentación pedagógica, procedimiento didáctico, material, tiempo y evaluación.

2.2.2 Reflexión crítica sobre el objeto de estudio

Mi nombre es Alma Yolanda Zazueta Sánchez, nací en Villa Juárez, Navolato, Sinaloa, el día 17 de Diciembre de 1979, mi familia está integrada por mi papá, mi mamá, dos hermanas y yo. En mi casa siempre compartía juegos con mis primas y hermanas, así fui creciendo y conviviendo constantemente con ellas. En este apartado plantearé las experiencias que viví cuando estuve en edad preescolar. Ingresé al preescolar a los 3 años y lo que alcanzo a recordar es que muy pocas veces nos daban las actividades lúdicas.

De esta manera cuando entré a la primaria ya no quería ir, será porque estuve tres años en el preescolar y los maestros que tuve en la primaria ya nos daban un poco más lo que eran las actividades lúdicas y de esa forma todos juntos compartíamos conocimientos significativos, después dejé de ver a esos compañeros porque nos cambiamos de colonia y la escuela quedaba lejos, la mejor opción que tomaron mis papás fué de cambiarnos de

escuela, a una que nos quedaba cerca, siento que para mi fué difícil adaptarme a otros compañeros y maestros ya que a nadie conocía y en la escuela que estaba anteriormente, estaban mis primas junto conmigo en el aula.

Al pasar los días pude convivir con mis nuevos compañeros del grupo, como también de la colonia, ya que mis papás nos dejaban salir a jugar con los vecinos, siento que mi etapa de niñez fué buena aunque tuve cambios de escuela, pero fué un buen desarrollo infantil en cuanto al aprendizaje que adquiría día con día, ya que era significativo porque a los compañeros que tuve en la primera escuela fueron muy importantes en mi niñez, al igual que los maestros.

En la etapa de adolescente, en la secundaria, igualmente convivía con mis compañeros ya que había intercambio de ideas y conocimientos, también aquí implementaban el juego como cuando salíamos a educación física, el maestro nos ponía a jugar y el juego estuvo presente todo el tiempo que estuve en la secundaria.

Después, cuando estuve en el COBAES 63, también adquiría lo que eran las actividades de juego, pero ya nosotros solos, ya que con el grupo de amigas que tenía practicábamos básquetbol, para mi era interesante jugar, ya que me divertía bastante con este deporte, me sentía alegre porque con él me olvidaba de mis tristezas, pero fué más fascinante cuando formé parte de la escolta, esto me gustaba mucho porque tenía responsabilidades cada semana.

Ya después formé parte del equipo de CONAFE, en el cual he laborado

por más de 5 años como instructor comunitario (maestra), ahora aquí tengo mucha integración con los niños, al principio cuando entré a formar parte de CONAFE era nada más para ganarme la beca para poder seguir estudiando y al pasar los años me gustó seguir en el programa, ya que he aprendido bastante, tanto de la gente como de los niños, sus costumbres y tradiciones, ya que de todos he aprendido algo y ha sido significativo lo que me han enseñado porque todos aprendemos de todos.

Cuando ingresé a la UPN, fué maravilloso porque lo que miraba lo ponía en práctica con los niños del campo, aquí en la universidad he podido tener buena integración con los compañeros de grupo y con los de afuera, como también la comunicación es la que más se ha desarrollado, en las diferentes materias que he llevado, he aprendido mucho, ya que en algunas se implemento el juego y son aprendizajes que todavía son significativos para mí como maestra-alumna.

También creo que tiene que ver mucho el interés que ponemos cada uno de los compañeros por aprender cosas nuevas, las cuales las estamos mirando aquí en la UPN, ya que los conocimientos que adquirimos nos servirán en nuestro desarrollo de estudiante y para que cuando salgamos de la escuela no seamos maestros tradicionalistas, llevar bien en claro lo que debemos hacer ya que tenemos a pequeños en nuestras manos que dependerán de nosotros para salir adelante y poderlo hacer con mucho orgullo por el futuro de muchos niños

CAPITULO III

ALTERNATIVA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

3.1 Definición de la alternativa

Por medio de la aplicación de la alternativa "Jugando para compartir experiencias", se pretende lograr algunos propósitos que se establecen en el programa de preescolar y para ello se ha tomado como medio el juego con el que se aspira lograr dichos propósitos.

De esta manera por medio de la alternativa los niños aprenden con las actividades lúdicas que se implementaron para su aprendizaje en edad preescolar, ya que así ellos se conocerán y pondrían en práctica sus experiencias con otros compañeros.

Se pretende trabajar este proyecto en el campo Paralelo 38, con niños que vienen del Estado de Guerrero y de aquí de Sinaloa, en un tiempo de Octubre, Noviembre, Diciembre y Enero. Y se quiere trabajar con el juego para que ellos se integren a sus demás compañeros para que puedan trabajar en grupo mejor y que pueda existir una buena comunicación tanto con los niños migrantes como con los locales.

Durante el transcurso de la investigación se han obtenido experiencias, éstas permiten que el maestro promueva aprendizajes con las actividades lúdicas, el maestro es quien debe de fomentar un ambiente de confianza entre él y sus alumnos para que pueda existir una buena comunicación.

En las actividades el docente debe de darles la libertad suficiente para que sus alumnos no se sientan cohibidos y puedan trabajar mucho mejor, ya que por medio del juego obtendrán un mejor aprendizaje, porque es la etapa en donde experimentan con el lenguaje e inician el conocimiento de lo social.

Por otro lado, se pretende que a la niña y al niño migrante, les favorezcan la colaboración y ayuda mutua con sus compañeros para que entre ellos pueda existir una buena comunicación, ya que en ocasiones se ha visto que casi no quieren interactuar con sus compañeros por ser de diferente entidad, pero conforme se vaya trabajando, adquirirán una serie de aprendizajes, los necesarios para la vida social.

De esta manera lo que se pretende es que los alumnos por medio del juego descubran, desarrollen su creatividad al conocer las distintas partes de su cuerpo, también las distintas formas corporales de expresarse al relacionarse con otros niños. En esta alternativa se necesita de la participación de los alumnos y del maestro ya que se ha diseñado para que los niños aprendan y al mismo tiempo jueguen.

La alternativa de intervención se lleva a cabo en el campo "Paralelo 38, con niños de 3 a 6 años, de edad, en un tiempo de 4 meses, en donde el docente posibilitará el desarrollo de la expresión y una mejor integración de los niños. La idea es que los niños trabajen y jueguen en distintos lugares y posiciones, para que interactúen y comuniquen sus ideas a los demás compañeros.

La propuesta de intervención pedagógica se estructura en base a cuatro estrategias didácticas, las cuales enfocan la atención de los niños y las niñas de edad preescolar a actividades lúdicas que promuevan en ellos una mejor integración.

El objetivo que se pretende lograr con estas estrategias es la integración de los infantes en los momentos del desarrollo del aprendizaje a través de la aplicación de actividades lúdicas.

A continuación se presentan las estrategias diseñadas para lograr la integración, comunicación y socialización a través de actividades donde el juego involucra a los niños migrantes.

Las estrategias que integran esta alternativa e intervención pedagógica son:

- Nos organizamos en el salón
- Los medios de comunicación
- Caras y gestos
- El baile de la mane

Otro aspecto que se aborda es que hay algunos niños de Guerrero que hablan mixteco y se dificultaba comunicarse con ellos al ir trabajando pero poco a poco se logró que estos niños participaran.

3.2 Presentación de las estrategias

Estrategia 1. Nos organizamos en el salón

Objetivo

Esta estrategia tiene como objetivo que los niños se conozcan en el preescolar ya que la llegada a un jardín les produce ansiedad de lo que van hacer y esto ayudará a que los niños convivan de mejor manera en el aula.

Contenido:

Contenido conceptual: Desarrollar armónicamente en los niños aspectos de integración, socialización, a través de juegos para que comprendan lo que es la amistad.

Contenido Procedimental: Se platica con los niños sobre la importancia que tiene la realización de las actividades de integración con actividades de juego.

Contenido Actitudinal: Hacer que los niños tomen conciencia de lo valioso que es convivir, comunicarse con otras personas a través de actitudes de respeto y afectividad.

Argumentación pedagógica

La organización de las actividades de aprendizaje en el preescolar, están centradas en socializar a los niños, por ello se busca que se conozcan

y tengan relaciones de amistad.

Recursos:

Papel, colores, lápices, cartulina, pintura vinílica, alguna credencial, mesas, sillas, cajones, recortes de tela, escoba, brochas, caja de zapatos, o galletas, ficha de trabajo.

Procedimiento didáctico:

- Se agrupa a los niños para darles a conocer la secuencia de los juegos y actividades.
- Se forman equipos para realizar las comisiones.
- Se reúne, el material necesario.
- Se citan los padres de familia al término de esa estrategia.

Evaluación:

Evaluación Conceptual: Aquí se valora si tomaron conciencia sobre la integración y socialización.

Evaluación Procedimental: Se toma en cuenta la actitud que fueron mostrando los niños durante los procesos que tuvo en las actividades, las capacidades que puso en juego.

Evaluación Actitudinal: Se toman en cuenta todos los aspectos, responsabilidades, disposición en cada uno de los procesos que se realizan.

Retroalimentación:

En caso de que los niños muestran algún error al alcanzar lo que se pretende con esta actividad, el docente deberá ser capaz de fortalecer los aspectos de integración y socialización.

Tiempo: 2 horas diarias en 4 semanas

Estrategia 2. Los medios de comunicación

Objetivo

Se pretende trabajar con los alumnos la importancia que tienen los diferentes medios de comunicación que entre todos aprendan las formas de comunicación para compartir conocimientos, sentimientos y costumbres.

Contenido:

Contenido conceptual: Se pretende desarrollar en los niños el conocimiento de los medios de comunicación.

Contenido Procedimental: se habla con los niños acerca de los diferentes medios que hay en la comunidad y cuáles conocen.

Contenido Actitudinal: Se propicia a que los niños tomen conciencia de la utilidad que tiene cada medio de comunicación y su uso.

Argumentación pedagógica

Que los niños desarrollen la capacidad por trabajar con los medios de comunicación y puedan relacionarse entre ellos, además que logren conocer la importancia de los medios.

Recursos

- Cuadernos, colores, lápices, radio, grabadora, casetes, anuncios publicitarios, periódicos, revistas, botes, hilo cáñamo, papel china, bolsas de plástico, jugo de limón, vela, alambre, pliegos de papel bond, papel rotafolio.

Evaluación:

Evaluación conceptual; Se valora si tomaron conciencia de los medios de comunicación.

Evaluación Procedimental; Se analiza los comentarios que los alumnos hagan acerca del tema.

Evaluación Actitudinal; Se toman en cuenta las actitudes que tomaron para desarrollar dicho tema en compañía de sus compañeros.

Retroalimentación

En caso de que los niños no tomen conciencia de lo que se abordó en el tema, o muestran alguna deficiencia, el docente los ayudará en todo momento para que entiendan mejor.

Tiempo: 2 horas diarias en 4 semanas

Estrategia 3. Caras y gestos

Objetivo

Esta estrategia tiene como objetivo desarrollar la capacidad de expresión y que experimenten con el lenguaje por medio de mímicas y gestos.

Contenido:

Contenido conceptual; Se quiere que los niños entiendan que existen diversas formas de lenguaje.

Contenido Procedimental: Se platica con los niños la importancia que tiene esta actividad en el desarrollo de su lenguaje.

Contenido Actitudinal: Hacer que los niños tomen conciencia de lo valioso que es comunicarse y convivir.

Argumentación pedagógica:

Que los niños desarrollen su capacidad de expresión y motivarlos para que se comuniquen como puedan, con los alumnos, aprenderán viendo y jugando.

Recursos:

Hojas blancas, lápiz, objetos, espejos, etc.

Procedimiento didáctico:

-Se agrupan a los niños para darles a conocer la secuencia de la actividad.

- Reunirán el material necesario.

- Seleccionan a los animales o personas que quieran imitar.

Evaluación:

Evaluación conceptual: Aquí se valora si tomaron conciencia de cómo imitar.

Evaluación Procedimental: Se toma en cuenta la evolución que fueron mostrando como capacidades y habilidades para realizar la actividad.

Evaluación Actitudinal: Se toma en cuenta los aspectos que mostraron para la realización de la actividad.

Retroalimentación:

En caso de que los niños muestren alguna deficiencia por alcanzar lo que se pretende con la actividad el docente será capaz de ayudarlos.

Tiempo: 2 horas.

Estrategia 4. El baile de la mane

Objetivo

Tiene como objetivo que las niñas y los niños migrantes con este juego logren el conocimiento de su cuerpo y que lo hagan sin vergüenza.

Contenido:

Contenido Conceptual: Se pretende que los niños desarrollen los movimientos que se les indiquen.

Contenido Procedimental: Se les indica a los alumnos lo que van hacer con la siguiente ficha y con cada una de las actividades.

Contenido Actitudinal: Hacer que los niños desarrollen los movimientos y conozcan las diferentes partes del cuerpo en armonía con los demás.

Argumentación pedagógica:

Que los alumnos desarrollen y argumenten sus habilidades por conocer las diferentes partes de su cuerpo y coordinen los movimientos que se deben de realizar.

Recursos:

Grabadora, casetes.

Procedimiento didáctico:

-Se forman parejas de niños y niñas para que puedan perder la vergüenza hacia los niños.

-Se les dice que a como vaya la canción, tendrán que ir tocando las partes de su compañero.

Evaluación:

Evaluación conceptual: Se valora si tomaron en cuenta las instrucciones que el maestro les indicó.

Evaluación Procedimental: Se toma en cuenta la confianza que se tuvieron al momento de tocar las partes de sus compañeros.

Evaluación Actitudinal: Se toma en cuenta la conducta que mostraron al realizar dicha actividad y el respeto que ambos tuvieron.

Retroalimentación:

En caso de que los niños no hayan puesto de su parte para desarrollar esta actividad o tocar las partes de sus compañeros el maestro los ayudará.

Tiempo: 2 horas.

CAPITULO IV

RESULTADOS DE LA APLICACION DE LAS ESTRATEGIAS

4.1 Cambios específicos que se lograron alcanzar

En la alternativa pedagógica que se desarrolla es el proyecto de innovación que se titula: "El juego como medio para relacionar a los niños migrantes y locales". Permite a las educadoras tomar el juego como herramienta para la adquisición tanto de conceptos como de hábitos, destrezas y otros.

Aquí el docente apoya, es guía y orientador del proceso de enseñanza y aprendizaje, aprovechándose de los dones que el pequeño tiene como creatividad e ingenio, su habilidad para jugar, su inquietud para conocer todo, la de crear, investigar, socializar y sobre todo, de convivir con sus demás compañeros.

Resultado de estrategia 1: Nos organizamos en el salón

Esta estrategia permitió que los niños intercambiaran ideas, convivieran, se socializaran a través de actividades lúdicas. Los juegos, todo el tiempo fueron actividades de enseñanza -aprendizaje. Así pues, el docente observó que mientras jugaban los alumnos podían realizar el trabajo; también se reconoció que con el juego, el niño y la niña migrante aprenden sin darse cuenta que están trabajando y esto hace mas rápido y agradable el aprendizaje del niño de edad preescolar, además se aprovechan los conocimientos previos que del alumno para los nuevos que va

adquiriendo.

De acuerdo a la estrategia, se organizó en el salón, con mucha anticipación, pues como se dijo, no se trabajó en la fecha que se había planeado por falta de niños pues no había llegado la gente que viene de otras entidades.

Con la aplicación de estas estrategias disminuyó la preocupación que el docente tiene por que los niños interactúen y compartan sentimientos y emociones que los alumnos les sirven para su desarrollo de su vida infantil. Todas las actividades que se desarrollaron en esta estrategia tienen relación a través de las actividades de los juegos, con ello se logró despertar la motivación, así se mantiene la atención en las actividades antes, durante y después de su aplicación. El impacto de la motivación fue bastante bueno, pues se interesaron todos los niños, incluso algunos de la primaria a quienes se les invitó a jugar.

Los resultados que se obtuvieron en la aplicación de la estrategia fueron favorables porque los niños en todo momento repetían los juegos y canciones que se realizaban y se logró que algunas niñas convivieran con sus demás compañeros migrantes.

Por lo tanto, los niños y las niñas migrantes en todo momento se mostraron alegres por las actividades lúdicas ya que ellos en ocasiones proponían a qué querían jugar y todos los juegos fueron de aprendizajes para todos los integrantes del grupo.

Es oportuno decir que se aprendió que todos los integrantes del grupo comprendieron que el juego dio un giro alrededor de todo lo que se realiza en casa, en la escuela y con los amigos. Se sabe que los infantes por medio del juego manifiestan sus emociones y estados de ánimo, se dan a conocer muchas verdades escondidas y sobre todo, el niño aprende a relacionarse con los demás.

La forma en cómo se lograron, fue conforme se trabajaron y de acuerdo al interés que pusieron los niños por trabajar y salir adelante con lo previsto en la estrategia como la relación entre el niño y lo que se debe aprender o manifestar como aprendizaje en esta etapa de niños de edad preescolar.

Lo que se logró de los objetivos fue que los niños afianzaran las relaciones en los procesos de los juegos al momento de desarrollar los procesos de enseñanza - aprendizaje, para que de esta forma pudieran construir nuevos conocimientos que les serán útiles en la vida diaria.

Resultado de estrategia 2: Los medios de comunicación

En esta estrategia los alumnos aprendieron cómo escribir un recado, también a conocer los diferentes medios de comunicación que existen, los cuales son más comunes para ellos y que pueden estar a su alcance como son: el radio, televisión, teléfono, correo, los telegramas, giros. Estos medios, los padres de familia los utilizan para comunicarse con los de sus pueblos. Se favoreció bastante en el aprendizaje del niño ya que se motivaban, participaban, hubo mucha interacción entre los alumnos del grupo, como cuando se les mostraron las postales de otros estados del país.

Como la estrategia que se aplicó a los niños, tenía la libertad que expresaran sus emociones e inquietudes por medio del juego, ellos iniciaron el proceso para socializar e intercambiar ideas.

Los alumnos aprendieron a realizar un teléfono para jugar, una televisión, pero todo esto era en equipo. Aunque también aprendieron para qué les sirven estos medios de comunicación: el teléfono para hablar con otras personas, la televisión para ver los programas que más les agradan como es el chavo, spider-man, y el radio porque ponen las canciones que les gustan a ellos bailar.

Todo esto es importante que los niños más tímidos participaron en las actividades que se realizaron. También esta estrategia fue favorable porque los niños obtuvieron aprendizajes para su desarrollo infantil.

En cuanto a la interacción con los alumnos se manifestó buen sentido del humor y se interesaron en todo momento, y se les estuvo animando a que participaran en las actividades.

Por lo tanto, los padres de familia también se involucraron en algunas actividades que los niños querían llevar a cabo en sus casas, porque se llevaban material para que sus papás los ayudaran, por ejemplo como hacer el teléfono, cuando se pegaron los carteles de los medios de comunicación; los niños les hablaban a sus papás para que observaran lo que ellos habían hecho en las actividades.

Resultado de estrategia 3: Caras y gestos

En esta estrategia propició se que los niños desarrollaran su lenguaje oral, mímico y gestual, porque se tomó conciencia de lo importante que es comunicarse con mímicas y gestos.

Al principio se les enseñó cómo era que iban a imitar y cómo iban a realizar las mímicas, si les tocaba un pájaro, tenían que hacer los brazos como que estaban volando. Primero se realizó un juego para que saliera el primer niño que iba a empezar con las mímicas y tenía que pasar al frente para que los demás adivinaran a quien estaban imitando. Esto hizo que los niños desarrollaran sus habilidades de expresión, que se motivaran, o se comunicaran como ellos pudieran; y la idea era que sus compañeros los entendieran de la mejor manera.

También esta estrategia pretendía que los niños se involucraran y tomaran conciencia de cómo imitar a una persona o a un animal y que ellos mismos se dieran cuenta de las capacidades que iban adquiriendo en el momento de que realizaban las cosas.

De esta manera se tomó en cuenta la evolución del lenguaje oral, la fueron desarrollando con habilidades, capacidades para habilitar su lenguaje, también se trabajó la creatividad al momento de querer imitar o hacer los sonidos de lo que querían expresar.

Al principio se les dificultaba y les daba vergüenza realizar las mímicas porque los demás se reían, pero se habló con todos los niños se les dijo que todos iban a pasar a imitar lo que les tocara y que el que lo hiciera más

veces y que también adivinara lo que hacían sus compañeros, se le daría un premio y así fue como se logró tener al grupo animado y motivado para hacer las mímicas y tratar de adivinar.

En todo momento se trató de crear un ambiente de confianza donde todos se relacionaran, los niños se sintieron seguros para expresar sus ideas y emociones, así todos se escucharon cuidadosamente, unos a otros y mantuvieron al grupo estimulado e hicieron uso de todos los materiales de los personajes a imitar.

Por lo tanto, es un gran reto que el niño de edad preescolar imite, es estimulante porque el niño desarrolla la etapa infantil, propiciando constantemente cambios para incrementar el desarrollo integral.

Resultado de estrategia 4: El baile de la mane

Una vez más el juego ayudó a que todo el grupo se integrara para realizar actividades que fueran favorables para identificar las partes del cuerpo, el nombre de cada una de ellas, tomando como punto de referencia a otro niño.

También los niños expresaron un bonito sentimiento hacia los demás compañeros, ya que se propició la coordinación de movimientos, los que se debían hacer al pronunciar las frases de la canción que se estaba jugando y en la medida como iban diciendo la parte del cuerpo, se iban tocando.

Los alumnos tomaron conciencia de las instrucciones que se dieron para llevar a cabo lo planteado, también se tomó en cuenta la confianza que

se tuvieron los niños al tocar las partes de su compañero.

Por lo tanto, los alumnos aprendieron del juego, como se fueron dando las instrucciones, como se iba cantando la canción por ejemplo: cuando decía cabeza tenían que tocar la cabeza de su compañero o la pierna y así fue se desarrollo ésta estrategia en la que mostraron mucho interés.

El docente puso mucho de su parte para que los alumnos entendieran la canción del juego, porque no iba a decir cabeza sino cabeceé, en todas las partes del cuerpo que se mencionaran iba hacer la última vocal con la "e".

4.2 Perspectiva de la propuesta

Con la aplicación este proyecto en preescolares es posible obtener resultados favorables, sobre todo para trabajar con niñas y niños migrantes de campos agrícolas. También se observaron muchos logros al aplicar las estrategias que se diseñaron, con ellas se logró la integración entre los niños migrantes.

Esta alternativa puede ser aplicada en un preescolar (normal) pues si dio resultados favorables con niños migrantes, es de esperarse que con niños radicados permanentemente en las localidades, se obtengan resultados altamente satisfactorios.

Se propicia el cambio con este proyecto porque cuando a los niños se les da la libertad para que expresen sus emociones y sentimientos, de esta forma sus intereses e ideas van incrementándose y van conociendo los aspectos culturales de la región.

Una de las recomendaciones que se hacen consiste en poner todo el énfasis posible en la realización de actividades lúdicas en el jardín porque gracias a ellas se logra una buena integración, creatividad, convivencia e interés en los niños. El docente debe tener muy en cuenta lo anterior sobre todo en el trabajo que se realiza con niños migrantes.

CONCLUSIONES

El presente proyecto es de intervención pedagógica se desarrolló basándose en la problemática que se presentó con niños migrantes de edad preescolar en el "campo paralelo 38".

Se propició que los niños en edad preescolar interactuaran de acuerdo a las actividades que se diseñaron tomando como medio para ello el juego. También se basó en la teoría psicogénética que habla de la importancia que tiene el juego en los niños de edad preescolar, como también de las etapas por las que pasa el niño desde su nacimiento hasta la adolescencia.

En este aspecto teórico se destaca a Piaget porque habla de los diferentes tipos de juego y de la clasificación de cada uno de ellos. Piaget considera al juego como una actividad que permite la construcción del conocimiento y en especial en las etapas sensorio -motriz y preoperacional nos dice que primero el niño satisface sus necesidades de modo inmediato y también da una importancia fundamental al juego porque crea una situación imaginaria y desarrolla el pensamiento abstracto.

Los objetivos planteados en este proyecto fueron alcanzados de manera satisfactoria y se puede decir que son de gran ayuda porque enriquecieron el aprendizaje del niño y constituyen el punto clave para desarrollar una mejor interacción grupal, ya que los alumnos se animaron a participar con los demás integrantes del grupo.

BIBLIOGRAFIA

LIBROS

CONSEJO NACIONAL DE FOMENTO EDUCATIVO. "La importancia del juego". En guía para el instructor comunitario MEIPIM. Editorial. Encuadernadora progreso. México. Mayo. 2001. 256 p.

Enciclopedia general de la educación. Editorial océano, Barcelona, España, tomo tres.

Enciclopedia práctica de pedagogía. Madrid 1988. tomo 6. Editorial. Planeta. Pp. 399

ESCAMILLA De los Santos José Guadalupe. "Interacción social y lenguaje". En selección Editorial. Trillas. México 1998. 144 p.

GUILLEN Payan Alma Leticia. "El rol de la educadora como agente activo ante el juego del niño preescolar y su aprendizaje. "Proyecto de Acción" . 2000.

Seis Estudios de Psicología. Barcelona. 1971. Editorial. Barral. Pp. 199

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. a. "El juego", en Antología Básica, el jugo. MEXICO. 2000. 203 P.

----- b. Desarrollo de la oral y escrita en el preescolar. Antología Básica. Editorial. SEP. UPN. México 1994

----- c Hacia la innovación. Antología básica. Editorial. Editorial SEP-UPN. México 1994. 135 p

----- d Proyectos de innovación. Antología básico. Editorial. SEPUPN. México 1994. 250 p

-----e.-Aplicación de la alternativa de innovación. Antología básica. Editorial. SEP- UPN. México. 1994. 210 p

-----f La innovación Antología básica. Editorial SEP- UPN. México. 1994. 89 p

----- g. seminario de formalización de la innovación. Antología básica. Editorial. SEP- UPN. México. 1994. 135 p

FOTOCOPIAS

PESCETTI, Luis Maria. "El juego". (Fotocopias) Construyamos la ludoteca para hijos de jornaleros agrícolas.