

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 042**

**"EL JUEGO EDUCATIVO COMO INSTRUMENTO PARA LA
INTEGRACIÓN GRUPAL EN LOS NIÑOS DEL
TERCER GRADO DE NIVEL PREESCOLAR"**

**PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE
Que para obtener el título de:**

**LICENCIADO EN EDUCACIÓN
Plan '94**

Presenta

CHAN PÉREZ ANGELINA

CIUDAD DEL CARMEN, CAMPECHE 2004

DEDICATORIA

A mis padres:

Como un testimonio de eterno agradecimiento, por el apoyo moral que desde siempre me brindaron y con el cual he logrado terminar mi carrera profesional, que es para mí la mejor de las herencias.

A mis maestros:

Que con mucho empeño trataron de que adquiriera una formación relevante para poder desempeñar la docencia en bien de la sociedad.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

1. DIAGNÓSTICO

- 1.1 Planteamiento del problema
- 1.2 Justificación del problema
- 1.3 Delimitación del problema
- 1.4 Contextualización del problema
- 1.5 Conceptualización del problema
- 1.6 Interpretación de resultados

2. ALTERNATIVA DE INNOVACIÓN

- 2.1 Propósitos
- 2.2 Fundamentación teórica y práctica
- 2.3 Planificación

3. APLICACIÓN DE LA ALTERNATIVA

- 3.1 Ejecución del plan de trabajo y novela escolar
- 3.2 Evaluación de la alternativa

CONCLUSIONES

ANEXOS

BIBLIOGRAFÍA

INTRODUCCIÓN

Dentro de los trabajos o proyectos formulados hay propósitos o metas a las cuales se les deberá dar seguimiento.

En el entorno educativo existen problemas que de una u otra forma hay que buscarle soluciones y uno de ellos es el que se presenta a lo largo de las acciones a seguir en este proyecto. La problemática en estudio hace referencia a un asunto presente en alumnos de tercer grado de preescolar el cual se relaciona con el "Juego educativo" ya que haciendo análisis de ello se encontró que habían alumnos que tenían dificultades para aprender y asimilar conocimientos, previo del juego por lo que se optó por buscar alternativas para poder erradicarlo. El presente proyecto de intervención se titula "El juego educativo como instrumento para la integración grupal en los niños del tercer grado de nivel preescolar" haciendo referencia a la temática antes señalada.

Uno de los planteamientos generales que se aborda en el desarrollo teórico del proyecto es que: el alumno tenga la oportunidad de ampliar sus conocimientos a partir de los ya existentes, mediante una participación abierta en donde sus saberes vayan adquiriendo el moldaje necesario y conveniente en cuanto aun buen desempeño alumno - educación.

Este trabajo consta de tres capítulos de los cuales el primero hace referencia al planteamiento del problema, es decir, la forma en que éste surge, el lugar y tiempo en que se manifiesta, los intentos por querer erradicarlos, los resultados que se han intentado obtener tiempos atrás, también se contempla la manera en que se justifica el problema, los contratiempos durante la investigación, los resultados por alcanzar, las formas de relacionarse con los planes y programas vigentes y desde luego con los propósitos de la Universidad Pedagógica Nacional.

Algunos de los autores que apoyan teóricamente la investigación en este proyecto son: María Montessori, Piaget, Wallon; éstos afirman que la inteligencia conduce a

resultados muy importantes, lo que permite al sujeto estructurar sus propios conocimientos, no tomando en cuenta lo difícil que sea enfrentar un problema. En este proyecto César Coll menciona que el alumno es el sujeto responsable de su proceso de aprendizaje, ya que es él quien construye su propio conocimiento.

En el segundo capítulo los propósitos y objetivos planteados se refieren al diseño de actividades pedagógicas que ayudan al alumno a superar las deficiencias de aprendizaje en los juegos educativos y en el bloque de juego de psicomotricidad. Además, que el alumno adquiera habilidades aceptables en los diferentes tipos de juegos, en otro apartado, pero del mismo capítulo, se visualizan los resultados obtenidos en cada una de las actividades, algunas descripciones de cada una de ellas, la participación del docente, ex docente, padres de familias y, sobre todo, de los propios alumnos .

El tercer capítulo contiene la descripción específica de la aplicación de diferentes estrategias en el aula y con el grupo, es decir, las acciones didácticas de innovación para subsanar la problemática.

Finalmente se ofrecen las conclusiones del proyecto de innovación. Y reconocemos que es necesario que se sigan desarrollando investigaciones educativas por parte de los mismos docentes para lograr el objetivo nacional de tener una "educación de calidad".

1. DIAGNÓSTICO

1.1 Planteamiento del problema

Uno de los principales objetivos de la educación es que debe ser generalizada, es decir: una educación para todos, en los últimos años existe una serie de debates sobre el reconocimiento de la educación preescolar como nivel educativo obligatorio, su valoración como escuela, institución de educación formal, como necesaria o no en la formación básica del niño mexicano.

Mediante el desarrollo de actividades sugeridas del libro de "Juegos y actividades educativas de nivel preescolar", y al trabajar la actividad grupal llamada "memoria", entre las acciones consistía en que los niños tenían que explorar fichas en equipo, pero, a pesar de diversos intentos e ilustraciones ofrecidas no se lograba realizar el juego debido a que los niños no participaban y al poco interés demostrado.

Consideramos tal conducta como un hecho aislado, pero durante el desarrollo de la práctica docente, mediante la observación realizada durante un ciclo escolar fue comprobado y verificado que existen niños con un limitado interés en juntarse para lograr su integración de grupo, a pesar que éstos se encuentran cursando el tercer grado de nivel preescolar tienen problemas de timidez, y lo demuestran en actividades que continuamente realizan dentro del aula.

Proseguimos con la realización de diversas actividades diarias que se encuentran planteadas en el bloque de "Juegos y actividades de psicomotricidad", finalmente ya través de las observaciones realizadas se constató el problema, que particularmente tendrá por título "El juego educativo como instrumento para la integración grupal en los niños del tercer grado de nivel preescolar",

Es necesario mencionar que este tipo de problemas ha existido desde hace muchos años, pero no se ha hecho mucho al respecto, afortunadamente en los actuales programas de

educación preescolar se le otorga un alto nivel de importancia al juego ya que a través de éste se facilita el aprendizaje y la construcción del conocimiento.

Es justo afirmar que dicha problemática afecta el desarrollo de diferentes actividades educativas, razón por la cual, se pretende investigar y tratar de innovar mediante el diseño de estrategias que privilegien el juego educativo, principalmente aquellos que contienen actividades que estimulan la sensibilidad y la expresión artística, la relación con la naturaleza, las matemáticas y los relacionados con el lenguaje.

Para tratar de investigar la problemática de la formación integral del alumno es preciso resaltar la importancia y presencia del juego, considerando a los siguientes autores como son: Freud y Froebel, quienes se le considera que fueron los principales autores y portadores del concepto de juego, para ellos el juego es un instinto que el niño trae consigo, que lo estimula a realizar acciones espontáneas. Al igual que los anteriores, Decroly dio un impulso teórico muy grande a la educación preescolar a partir de la concepción de la enseñanza global.

María Montessori escribió varios libros enfocados a la educación preescolar, realizó juegos de ejercicios de la vida práctica, su método fue real y verdadero aplicando cosas de la vida, donde el niño trabaja y descubre por sí mismo. Piaget y Wallon, son autores que reconocen que por medio del juego los niños desarrollan sus capacidades y habilidades en el aprendizaje.

Los aportes ya citados son de mucha importancia pero que se olvidan comúnmente en el trabajo de la escuela; en consecuencia si el docente carece de los conocimientos, habilidades metodológicas y pedagógicas a través del cual se realice un trabajo innovador, la situación provocará finalmente un trabajo de mala calidad y que es observado en muchos jardines escolares. Quizás se debe mayormente a que gran parte de los docentes fundamentan su práctica educativa en métodos anticuados, algunos laboran utilizando exclusivamente una pedagogía tradicional, teniendo como consecuencia un lento o nulo aprendizaje en los niños.

Por otra parte, hay otros factores que hacen que dicha problemática sea más compleja, tal es el caso de los alumnos que presentan signos de desnutrición, debido posiblemente al bajo nivel económico que tienen los padres de familia de la comunidad, mismo que hace más difícil la comprensión del proceder educativo.

Después, es evidente el ausentismo en el aula cuando es realizado algún evento social, político, etc., o por la presencia de personas que llegan con campañas religiosas, médicas, entre otras.

También es notable destacar que la situación es más apremiante sí se toma en cuenta que en la temporada de lluvias hay crecientes e inundaciones en la comunidad, debido a estos fenómenos naturales los niños se ausentan definitivamente varias semanas del jardín.

Hay que mencionar que en las comunidades rurales tienen muchos recursos naturales que se emplean para afirmar y reforzar las actividades, pero, por estas mismas circunstancias se encuentran grandes limitaciones, debido a que no se cuentan con materiales actualizados en audio y video mucho menos aparatos eléctricos como grabadoras, videos o televisores para reproducir casetes o cintas de películas. Estos materiales son casi inaccesibles para la mayoría de las comunidades. El mismo reto se presenta con el material escrito, por citar algunos: libros de cuentos, leyendas, juegos y rondas, etc. La existencia de este tipo de material es limitado, por lo que afectan la realización de las tareas y el desarrollo pleno del programa de preescolar.

Por último, cabe recalcar que hay que considerar que esta problemática también la afecta el desinterés que tienen los padres de familia sobre el juego, considerando que estas actividades con sus hijos mediante el juego no son educativas, afectando finalmente el aprendizaje de los educados.

De acuerdo a la dificultad que representa la problemática mencionada y las consecuencias que podrían ocasionar a los alumnos en su proceso de aprendizaje, se plantea la siguiente interrogante:

¿Cuál es la función del juego como instrumento para la integración grupal en el desarrollo educativo del niño en el nivel preescolar?

El interés es generar una mayor participación de los niños en las actividades lúdicas que permitan el aprendizaje significativo en la escuela, a fin de que aprendan hábitos, se formen para la socialización, que se proyecten en niveles posteriores.

1.2 Justificación

La investigación se hace con la finalidad de identificar, precisar y elaborar una propuesta de solución al problema del juego, ya que también debe ser parte fundamental del proceso educativo lo cual a través de el los niños desarrollan su capacidad de aprendizaje.

Una de las razones por la cual se pretende subsanar este problema denominado: "El juego educativo como instrumento para la integración grupal en los niños del tercer grado de nivel preescolar", es el de interactuar con ellos para brindarles condiciones que los motiven para su participación en los juegos educativos, y de esta forma intervenir para que se logren mejorar las condiciones en el aprendizaje del niño, así como las situaciones de nuestra práctica docente.

El proyecto nos permitirá revalorar diferentes elementos teóricos que ayudaran para diseñar, y elaborar estrategias que permitan la integración y el aprendizaje mediante el juego educativo.

Es preciso aclarar que mediante la innovación se permitirá demostrar la importancia del juego en el entorno educativo, considerando que es un elemento esencial en la educación preescolar, el cual es básico ya que a través de tales acciones el niño es estimulado para su formación educativa, además el juego es uno de los temas más discutidos y estudiados a nivel mundial, desde el punto de vista psicológico.

La aplicación del proyecto pretende mejorar la práctica docente y perfeccionar el desarrollo de las actividades lúdicas, al mismo tiempo detectar las dificultades que afectan la enseñanza-aprendizaje de los niños, Piaget afirma que:

"El juego consiste en las respuestas repetidas del niño, realizadas simplemente por el placer funcional/ya que el juego les sirve como algo más que una preparación para toda las actividades que llevará a cabo cuando sea adulto"¹

La ejecución del trabajo orienta hacia la organización de actividades, de tal manera que se favorezcan las formas de participación, cooperación e interacción entre los niños por medio de espacios lúdicos y la gestión de materiales.

Por consiguiente, otorgar un lugar de primera importancia al juego, la creatividad y la expresión libre del niño, antes durante y después del trabajo cotidiano, como fuentes de experiencias diversas para el aprendizaje y desarrollo integral; siendo trascendental la incorporación progresiva y paulatina de los niños en algunos aspectos de la planeación y organización del trabajo, lo cual implicaría distintas formas de participación.

Estos elementos tendrán un proceso de evaluación desde un punto de vista cualitativo, que será permanente y cuya finalidad ha de ser la de obtener información acerca de cómo se han desarrollado las acciones educativas, y reflexionar sobre los logros y los obstáculos, proceso que estará respaldado generalmente por el diario de clase y la observación participante.

Los resultados que se obtengan sobre el tratamiento de la problemática planteada permitirán reconocer que el juego no es fuente de entretenimiento para el niño preescolar, sino que es el medio por el cual el pequeño experimenta, manipula, y obtiene conocimientos que le serán de utilidad para su vida futura.

¹ GARCÍA González Enrique. "Piaget". Biblioteca grandes educadores. P. 53

El problema planteado es grave ya que afecta directamente a ocho niños de tercer grado de preescolar, y se obstaculiza el desarrollo del proceso de aprendizaje, muy particularmente en la aplicación de los bloques de "Juegos y actividades de psicomotricidad" que se encuentran en el Plan y Programas de estudio, por lo mismo es necesario dicho estudio con el propósito de encontrar una respuesta satisfactoria, ya que dentro de ella se encuentran involucrados los principios de la educación preescolar. La aplicación del proyecto es fundamental. Se considera que de los resultados obtenidos se beneficiarán a los alumnos en un 70% y será en el proceso de aprendizaje, es decir, se beneficiaran al lograr nuevos conocimientos, generar nuevas reglas para obtener facilidad en las situaciones de aprendizaje, ofrecer un alto porcentaje de interés en los juegos como también un buen nivel de participación en el desarrollo de las actividades planeadas.

Otros de los beneficiados con los resultados a obtener serían los maestros en un 20% ya que se tendría la habilidad de formar alumnos analíticos, reflexivos y dinámicos en el aprendizaje cotidiano. Recordando que se pretende que el docente sea un facilitador del proceso educativo que estará sustentado por los principios teóricos de María Montessori, Wallon y aportes constructivistas de J. Piaget; en los que se propone que los infantes sean sujetos reflexivos, críticos, y autocríticos, ya que poseen la capacidad y autonomía para aprender con ayuda del docente en la escuela. Finalmente lo que se busca que el alumno genere su propio aprendizaje y que sea el nivel preescolar la primera institución que estimule estos principios.

Los padres de familia serán beneficiados con el restante 10% al lograr que tomen conciencia de lo fundamental que resulta el hecho de que sus hijos adquieran los conocimientos necesarios con respecto a las áreas como son: matemáticas, lenguaje, las relaciones con la naturaleza, expresión artística y psicomotricidad, mediante el aprendizaje fundamentado en el proceso de "Aprender-Jugando".

Por último, se rescatarán y habrán de tener cumplimiento las acciones que implican el acercamiento a los objetivos de la UPN, uno de los más importantes es el de transformar la práctica docente de los profesores en servicio a partir de elementos teóricos-metodológicos

con respecto a su quehacer cotidiano a partir de la innovación educativa.

El plan universitario marca objetivos muy precisos los cuales son: llevar un caso o problema existente proyectándolo hacia la innovación dentro del entorno escolar para una posible solución didáctica.

1.3 Delimitación del problema

Cada proyecto tiene una duración y complejidad diferentes pero siempre implica acciones y actividades relacionadas entre sí, que adquieren su sentido tanto por vincularse con los intereses y características de los niños, como por su ubicación en la currícula. En esta postura y de acuerdo con la maestra Sylvia Schmelkes: "El proyecto escolar se visualiza como un instrumento para que la escuela pueda resolver los problemas específicos que le impiden lograr los niveles deseados de calidad educativa".²

Aseverando la conceptualización de la maestra Schmelkes, es de vital utilidad comprender al tipo de trabajo que permitirá el diseño de actividades que favorezcan el problema planteado denominado "El juego educativo como instrumento para la integración grupal en los niños del tercer grado de nivel preescolar". En efecto, los proyectos tienen como fin perfeccionar y elevar la calidad educativa de tal forma que se inmiscuyan todos los personajes involucrados, y que cada persona asuma su función que le corresponde, de lo contrario quedaría en sólo pretensiones y un cúmulo de conocimiento teóricos que en nada beneficiarían.

Dentro del ámbito educativo, la presencia del proyecto de innovación tiene una importancia indiscutible, porque es una herramienta teórica-práctica que el profesor utiliza para poder explicar y valorar un determinado problema significativo que se este presentando dentro de la práctica docente.

² SCHMELKES Sylvia. "Documentos DIE". P. 5

Así mismo, es necesario mencionar sobre el modelo de investigación-acción que se utilizará en el estudio de la problemática en forma precisa: "El objetivo fundamental de la investigación-acción consiste en mejorar la práctica en vez de generar conocimientos. La producción y utilización del conocimiento se subordina a este objetivo fundamental y está condicionado por él".³

En este modelo se trata de que el docente sea un sujeto crítico y reflexivo de su propia realidad, desde la cual investigue su práctica docente para retomar diferentes ámbitos en busca de resultados satisfactorios para él y sus alumnos. Es por eso que se estimula a los profesores para que consideren la investigación-acción como una de las formas de "controlar" el aprendizaje del alumno, para desarrollar objetivos predefinidos de aprendizaje sin tener en cuenta la dimensión ética de la enseñanza y aprendizaje lo cual es una estrategia que ayuda a los profesores a elevar al máximo el aprovechamiento de los alumnos respecto a los objetivos del currículo.

Por otra parte la investigación se ve reflejada en el desenvolvimiento del sujeto como ser social con la posibilidad de emitir su punto de vista y evocar experiencias para compartirlas, analizar las condiciones y concientizarse sobre las posibilidades de cambio en la vinculación educador-educando. Además de todo ello la investigación-acción significa en este contexto problematizar, cuestionar ala realidad, para que así de todo ello se obtenga logros esenciales.

Gran parte del proceso de investigación será bajo la tutela de la etnografía que enmarca una serie de técnicas de investigación que pueden ser utilizadas en distintos métodos y además permite describir la conducta habitual de los participantes sea en instituciones o grupos. Así mismo, la etnografía, nos permite evaluar los "trabajos" del maestro y sobre los aprendizajes de los alumnos, las técnicas etnográficas son útiles para las evaluaciones, tanto para la innovación curricular, como para supervisar los efectos de la enseñanza.

³ ELLIOTT J. "El cambio educativo desde la investigación-acción". P. 67

El proyecto pedagógico de acción docente enmarcará este trabajo y se entiende como la herramienta teórica-práctica en el desarrollo que utilizan los profesores para:

...conocer y comprender un problema significativo de su práctica docente, proponer una alternativa docente de cambio pedagógico que considere las condiciones concretas en que se encuentre la escuela, exponer la estrategia de acción docente mediante la cual se desarrollará la alternativa, presentar la forma de someter la alternativa a un proceso crítico de evaluación, para su constatación, modificación y perfeccionamiento, y favorecer con ello el desarrollo profesional de los profesores participante.⁴

A través de este tipo de proyecto se pretende lograr que los niños del tercer grado de nivel preescolar determinen la importancia, participen y se integren mediante el juego, ya que éste es la expresión y el requisito actual del desarrollo del niño.

También se reconoce que el desarrollo del proyecto pretende favorecer a los niños de tercer grado de preescolar. Para fomentar su integración social.

Es importante mencionar que el proyecto pedagógico de acción docente nos permitirá pasar de la problematización de la práctica docente a la construcción de una alternativa crítica de cambio y así contribuir a dar respuesta al problema. El proyecto pedagógico es de acción docente, porque surge de la práctica y es pensada para la misma, y no sólo propone la alternativa, si no que exige que se desarrolle en la misma práctica docente.

Esta problemática será sustentada para su solución mediante la escuela constructivista. En lo correspondiente al marco teórico contamos con las aportaciones teóricas de M. Montessori, Piaget y Wallon; M. Montessori tiene un fundamento psicológico que es el sincretismo y un procedimiento general que es el juego que se hace educativo por medio de un material adecuado. Su idea del sincretismo como forma

⁴ ARIAS Daniel Marcos. "Hacia la innovación". Antología básica. UPN. P. 64

característica de la percepción infantil, es decir, la percepción global, que no capta elementos aislados ni aspectos parciales de las cosas sino la totalidad que se haya en la base de la organización de las actividades.

Por otra parte la teoría Psicogenética de J. Piaget, considera al juego como un fenómeno que decrece en importancia en la medida que el niño adquiere las capacidades intelectuales que le permitan entender la realidad de manera más exacta. El juego es considerado como un elemento importante del desarrollo de la inteligencia ya que a través de él se puede observar las diferentes conductas de los niños en referencia a los objetos.

El paradigma constructivista considera al aprendizaje ya la enseñanza como elementos muy importantes; ya que el aprendizaje debe ser significativo, propiciando que el alumno sea responsable de su aprendizaje y que construya su propio conocimiento en la cual el docente será el facilitador en el proceso del aprendizaje del alumno.

"Es importante mencionar que la Psicología Educativa nos proporciona una ciencia social que intente explicar el proceso de enseñanza y aprendizaje, utilizando métodos científicos para investigar y ayudar a resolver problemas relacionados con el proceso educativo. (Una ciencia social que intenta explicar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Utilizando métodos científicos para investigar y ayudar a resolver problemas relacionados con la educación.)⁵

Dentro de sus dos grandes funciones es la de construir y perfeccionar teorías que expliquen los fenómenos relacionados con el aprendizaje y la enseñanza; la Psicología Educativa en la educación de los profesores se basa en la premisa que existen principios generales del aprendizaje significativo en el salón de clase que puede derivar de una teoría razonable acerca de tal aprendizaje, como es el aprendizaje significativo y el aprendizaje por recepción.

⁵ Enciclopedia de la Psicología. P. 24

La Psicología Educativa nos permite la facilitación del aprendizaje de los niños ya que ésta nos brinda estrategias para desarrollar diferentes actividades que favorecen el conocimiento del niño en el preescolar.

Uno de los factores que influyen en la problemática es la evidencia de los rubros económico, social y político.

El proyecto de acción docente es viable al problema, a partir de la realización de las catorce sesiones, está programado para efectuarlo en el periodo comprendido del mes de diciembre hasta junio del 2003, tiempo previsto como normativo para su ejecución.

El estudio de investigación tiene su origen en el contexto de la escuela la cual se menciona mas adelante, pues es ahí donde paso a paso se ha estado llevando a cabo las acciones académicas de las cuales se busca dar posibles soluciones ala problemática antes descrita. Este proyecto investigativo se ha estado realizando tanto con los padres de familia como especialmente con los alumnos de tercer grado de preescolar debido, a que son estos últimos los que han presentado el problema y a los cuales se les tiene que dar una verdadera solución.

El presente trabajo se desarrolla en la escuela "CONAFE", con clave, 27KJNO624A. Se localiza en la comunidad "El Tumbo Chinal" perteneciente al municipio de Jonuta, Tabasco. El jardín de niños por pertenecer a una comunidad rural es de organización uni-docente, tiene una población escolar de 14 niños, siendo 8 hombres y 6 mujeres.

En lo referente ala currícula para la educación preescolar y haciendo referencia al programa específicamente, la problemática se ubica en el bloque de "juegos y actividades de psicomotricidad", es el bloque en el que se ha detectado la poca participación y éste hace referencia al juego como un elemento importante para que el niño construya sus conocimientos. Esta parte del programa es la que estará sujeta a un análisis riguroso a fin de hacer una reconsideración e innovación con el propósito de superar el problema.

Al hacer referencia a los propósitos del programa de educación preescolar, el objeto principal radica en la función socializadora de la escuela, por lo tanto, el contexto al que corresponde el problema se localiza dentro del marco educativo, es decir, el problema del juego esta situado en el contexto educativo el cual tiene una gran importancia y es considerado como un elemento fundamental en el desarrollo del niño ya que el juego es una actividad conductora lo cual determina su formación integral.

Tomando en cuenta las condicionantes podemos mencionar que no todas nos benefician para desarrollar el proyecto, una de ellas son los padres de familia quienes no apoyan a los docentes en la realización de trabajos que benefician a los niños en dicha problemática.

De igual forma el 70% de los padres de familia son analfabetos e irresponsables ya que demuestran desinterés por la educación de sus hijos, además de no contar con un nivel económico satisfactorio, la mayoría perciben un salario de \$ 30.00, a \$35.00 y \$ 40.00 pesos diarios debido a que ellos se dedican a la pesca y a la agricultura. (Ver anexo 1).

Entre los recursos a nuestro favor están el contar con suficientes materiales didácticos y recursos de apoyo ya sean fuentes bibliográficas, por ejemplo: la antología básica "El juego", "Hacia la innovación", "Proyecto de innovación", "Plan y Programas de Preescolar", "Desarrollo del niño II. "Afectividad y juego". Enrique García González, "Piaget", El niño y el desarrollo, Elliott "El cambio educativo desde la investigación-acción".

La hipótesis es aquella información que se apoya en un sistema de conocimientos organizados y sistematizados, en la cual establecen una relación entre dos o más variables de una problemática.

Para el proyecto de investigación consideramos como hipótesis que: La problemática del juego que presentan los alumnos del tercer grado del nivel preescolar de la escuela "CONAFE" se origina debido a la poca importancia didáctica de los docentes y la

valoración mínima que los padres de familia determinan para el desarrollo de habilidades por medio del empleo de los distintos tipos de juegos, específicamente los educativos.

En el rubro de las variables se menciona que: la falta del conocimiento teórico formal y la puesta en práctica de los juegos educativos por parte del docente en el contexto desafortunadamente provocan que los padres de familia cuestionen la importancia del empleo didáctico de los juegos educativos en el aula. Asimismo, reconocemos que el interés académico de los docentes por actualizarse es irregular, los momentos mínimos son los Talleres Generales de Actualización (TGA), y no existen Cursos Nacionales de Actualización (CNA) para ellos, se agrega que la obligatoriedad del nivel es apenas iniciada, y entre las realidades mencionamos sobre el desconocimiento que demuestran los padres de familia sobre los procesos de formación del niño preescolar, es decir, no consideran que mediante los juegos educativos se logren socializaciones y aprendizajes.

Mediante las consideraciones teóricas y la planeación de situaciones didácticas innovadoras permitirán la valoración del juego en el proceso de aprendizaje por parte de todos los actores educativos.

1.4 Contextualización del problema

Durante la práctica docente en el primer grado de preescolar había niños con problemas de psicomotricidad. El que hace referencia a que el niño utilice las distintas partes de su cuerpo, sus funciones, posibilidades y limitaciones de movimiento, sensaciones y percepciones, formas corporales de expresarse; como manejar objetos de uso diario y al ponerse en relación con otros niños y adultos.

En el segundo grado los pequeños son más activos en las actividades lúdicas, aún así, en ese mismo grado nos encontramos con niños que no comprendían el significado de cada juego; ahora la mayoría del grupo se encuentra actualmente en tercer grado, me refiero a 14 niños en los cuales se padecen la problemática de desintegración grupal.

El avance que es poco significativo, tiene relación directa con los docentes, ya que esta tarea mayormente la han desempeñado maestros cuyo perfil académico alcanzado es una capacitación para la docencia, generalmente después de egresar del bachillerato, función que cumplen regularmente durante un ciclo escolar; y que posteriormente, afecta a la escuela ya que al año siguiente los grupos son atendidos por "nuevos docentes". Por lo tanto, no existe una continuidad en la aplicación del programa en nivel preescolar.

La evaluación según el Plan y Programa y de acuerdo a las teorías innovadoras se realizará al término del día, después se evalúa al final de cada plan de trabajo. (Esta evaluación se divide en dos, la evaluación diaria y la evaluación al término de cada plan de trabajo, en la cual incluye una evaluación inicial, otra intermedia y posteriormente la evaluación final)

La evaluación siempre ha sido por medio de la observación en el nivel preescolar, además es permanente en el cual se evaluaba en forma general al término de cada plan de trabajo.

Al hacer referencia a la evaluación del niño preescolar debe de tenerse en cuenta que no tiene secuencia debido a las razones expuestas como son: el bajo perfil académico, el cambio frecuente de docentes, entre otros. Los resultados y los antecedentes en cuanto a la evaluación son de gran ayuda en el proceso enseñanza-aprendizaje en preescolar; para resumir y otorgándole la importancia que tiene la tarea docente recordamos a la autora Elsie Rockwell que al respecto opina. "El conocimiento que poseen los maestros en relación con su trabajo se construye en gran medida cotidianamente en cada escuela. La iniciación en el trabajo de maestro requiere de aprendizajes nuevos que pueden no remitir a lo que se enseña en la normal".⁶ Por lo tanto, y reafirmando lo que la autora señala debe concluirse que la inmadurez profesional también influye de manera directa en los problemas que presentan los alumnos del nivel preescolar.

⁶ UPN. "Análisis de la práctica docente propia". Antología complementaria. P. 18

Las relaciones que se establecen entre el personal docente y el supervisor, son solamente por motivo de trabajo y situaciones propias de la escuela. Por lo que respecta al Consejo Técnico esta formado por personal docente de la zona y directivos de la misma, las acciones académicas se llevan acabo cada tres o seis meses, en ésta se tratan problemas de aprendizaje que presentan los niños y se analizan, se admiten comentarios y posteriormente se proponen sugerencias y alternativas para dañes solución ha dicho problema.

El personal docente se ha preocupado por mantener una constante relación con los padres de familias, pero desafortunadamente ellos demuestran desinterés por la educación de sus hijos, prueba de ello es cuando se les convoca a reuniones grupales para tratar asuntos sobre la conducta, o aprovechamiento de sus hijos en los problemas de aprendizaje, no asisten y se reconoce que es muy importante el apoyo del padre de familia, puede suponerse como insustituible en la enseñanza ya que forma parte del contexto en que el niño crece. (Ver anexo 2)

Un hecho no favorable y significativo para el caso del jardín de niños "El Tumbo Chinal" es debido a que los padres de familia observan al juego con indiferencia, al pensar que tiene poca enseñanza para sus hijos, es decir, que no existe ningún aprendizaje al realizar esta actividad. (Ver anexo 3)

Al hacer referencia al contexto educativo, y al nivel cultural, ideológico y de desarrollo en la comunidad, se podrá corroborar que estas variables influyen en la conducta y en el aprovechamiento de los niños, primeramente en el nivel educativo cursado por la mayoría de las familias de la comunidad, tiene como parámetros entre el primero y el segundo grado de educación primaria, lo que hace precaria la situación debido al grado de analfabetismo existente. (Ver anexo 4)

Después está la ocupación que cada persona de la comunidad desempeña, y las actividades laborales alas que se dedican. Existen, agricultores, pescadores, jornaleros y amas de casa, por tanto la retribución económica por familia no pasa del salario mínimo, y en ocasiones extremas no hay percepción salarial, es decir, el trabajador no tiene quien lo

solicite como empleado. De la misma manera algunos niños tienen que cuidar a sus hermanos mientras llegan sus papás del campo, ya que el 70% de los padres tienen un nivel de ingreso muy bajo, cantidad que no le alcanza para abastecer en lo mínimo los materiales didácticos que se requiere durante el ciclo escolar. (Ver anexo 5)

La economía afecta el sistema escolar ya que en la educación preescolar se necesitan diferentes materiales que el docente solicita a cada niño, por lo tanto, no son recolectados estos materiales debido a la falta de apoyo por parte de los padres de familia.

1.5 Conceptualización del problema

El juego es un factor importante en el nivel preescolar, solo que en años anteriores no se le daba el significado y el valor adecuado debido a que la enseñanza se basó en modelos "tradicionales". La enseñanza tradicional en el nivel preescolar; es aquella que desobedece el principio fundamental del educador que radica en "aprender-jugando", ésta circunstancia adversa radicaría en involucrar al niño "ordenándole", presionándole, y efectuando actividades aisladas y fuera del contexto; de su entorno y del estadio de desarrollo del nivel operativo y cognoscitivo en el niño.

Esos modelos de "enseñanza" han sido desaprobados en las últimas décadas, estudios actuales desacreditan tales procesos didácticos al realizarlos con los alumnos, su proceder sería inoperante al tratar de generar conocimientos en la escuela.

En lo referente al juego se tiene la visión de hacer un trabajo innovador fundamentado principalmente en el enfoque teórico constructivista. La conceptualización de este enfoque radica en aportaciones del autor J. Piaget, referido al constructivismo cognoscitivo y defendido especialmente por este autor que sostiene; "...el niño construye su peculiar modo de pensar, de conocer, de un modo activo, como resultado de la interacción entre su capacidades innatas y la exploración ambiental que realiza mediante el tratamiento

de la información que recibe del entorno."⁷

Es así como de acuerdo con J. Piaget, el juego en la etapa preescolar no sólo es un entretenimiento, si no también una forma de expresión mediante la cual el niño desarrolla sus potencialidades y provocan cambios cualitativos en las relaciones que establecen con otras personas, con su entorno, espacio, tiempo, en el conocimiento de su cuerpo, en su lenguaje y, en general en la estructuración de su pensamiento.

Mientras tanto la psicología educativa de M. Montessori nos dice que "... el niño puede crear su propia personalidad, reconocer sus necesidades, aspiraciones, limitaciones y sobre todo el conocimiento de los diferentes juegos educativos..."⁸

La educación preescolar es primordial para todos los niños ya que señala mediante sus objetivos, la necesidad de una educación de alta calidad, utilizando el juego educativo en las actividades docentes para lograr que el niño desarrolle sus capacidades en forma integral.

La educación preescolar debe de generarse en una escuela innovadora para todo educando, aplicar en la práctica las particularidades del constructivismo ya que este paradigma promueve la educación mediante el aprendizaje significativo, donde el alumno construye, modifica, diversifica y coordina sus esquemas establece de este modo redes de significados que enriquecen su conocimiento

Tomando en cuenta la perspectiva constructivista esta contribuye a que el alumno desarrolle la capacidad de realizar aprendizaje "significativo por si mismo donde el alumno aprenda a aprender".⁹

Por otra parte, se considera al alumno como el verdadero responsable del proceso de aprendizaje y de esta manera atribuir al profesor el rol de orientador; guía y facilitador de

⁷ Diccionario de Ciencias de la Educación. P. 315

⁸ UPN. "Desarrollo del niño II. Afectividad y juego". P. 28

⁹ COLL Salvador César. "Análisis curricular". P. 141

dicho aprendizaje, ya que la verdadera enseñanza constructivista consiste en ajustar la cantidad y calidad de ayuda pedagógica al proceso de construcción de conocimiento del alumno en cuanto a las necesidades que experimentan en la realización de las actividades de aprendizaje, es por eso que el niño en edad preescolar tiene gran parte de su vida dedicada al juego, estas actividades que son muy variadas lo entretiene y sirve para descargar sus energías.

Los juegos educativos, son todos aquellos que llevan a cabo con un fin educativo e instructivo; el valor de estos juegos, es que unen el atractivo de éste con alguna forma de cultivo intelectual, estético o social y deberán aparecer en forma de juego más que de enseñanza.

Por medio de ellos el educando aprende a reconocerse, así mismo, a familiarizarse con otros niños.

El juego es y ha sido uno de los temas más discutidos a nivel mundial desde el punto de vista psicológico, de acuerdo a la idea de Piaget se considera que el juego "...está íntimamente relacionado acerca del desarrollo de la inteligencia; el cual postula dos procesos que cree son fundamentales en todo el desarrollo orgánico, asimilación y acomodación".¹⁰

Piaget nos dice que el juego es más que un aprendizaje, es una disposición innata donde el niño puede dar rienda suelta a las negaciones que le impone el mundo adulto, así pone en práctica las reglas y normas sociales.

La asimilación y la acomodación son dos movimientos que explican todo proceso de construcción genética, Piaget sostiene que son: un proceso de integración, incluso forzada y de forma de los objetos o conocimientos nuevos a las estructuras viejas, anteriormente construidas por el individuo y la "acomodación", reformulación y elaboración de estructuras nuevas como consecuencia de la incorporación precedente. Ambos

¹⁰ GARCÍA González Enrique. "Piaget". P. 53

movimientos constituyen la "adaptación activa" del individuo que actúa y reacciona para compensar las perturbaciones en general su equilibrio interno por la estimulación del ambiente.

Los postulados de J. Piaget otorgan la oportunidad de que el niño tenga una formación y un crecimiento intelectual, que parte de los conocimientos que el niño tiene para crear y formar nuevos esquemas conceptuales; por esta razón se han de realizar actividades enfocadas al desarrollo de todos los sentidos (el tacto, olfato, vista, oído, gusto) para que se obtenga una formación integral. Prosiguiendo con Piaget: debe de ponerse en práctica la ejecución de juegos educativos, sensorio motores simbólicos y juegos de reglas, ya que a través de ellos se logrará que los niños participen ya sea en equipos o individual formando nuevos esquemas conceptuales, que implicaría sus principales fundamentos teóricos.

El juego contribuye a las adaptaciones sociales y personales de los pequeños en donde aprendan a obtener satisfacciones mediante sus propios esfuerzos en lugar de esperar a que otros los divierta aprenden a ser miembros cooperativos del grupo desempeñando los papeles que les asigna éste.

Es necesario propiciar que el niño tenga la libertad de seleccionar, elegir sus juegos, confrontar sus ideas con sus demás compañeros analizar situaciones en las cuales son elementos básicos de un proceso de formación. Para lograr una verdadera comprensión de las actividades lúdicas, se requiere siempre de los conocimientos previos que los niños poseen con respecto a los juegos educativos, ya que todos los niños poseen ideas previas relevantes que le ayudan a construir sus conocimientos, y tiene como propósito favorecer los juegos educativos.

Es importante mencionar que estos conceptos antes mencionados serán de gran utilidad en el proceso de investigación ya que darán pautas para obtener un buen desarrollo de la problemática.

1.6 Interpretación de resultados

Es necesario analizar los resultados obtenidos desde el planteamiento inicial, recordando que en la problematización fue mencionado que existe una baja participación por parte de los niños en las actividades que implican la ejecución del juego educativo.

Así mismo, se verificó que el padre de familia tiene una función contextual específica que es de mucha importancia; pero se descubrió que los tutores no otorgan ningún significado en la enseñanza que se trasmite por medio del juego y además se observó que crean la cultura de la imitación y que también enseñan a sus hijos por medio de algunos castigos físicos.

Por otra parte, la irregularidad en la asistencia diaria que tienen los niños para llegar a la escuela, se consideró como una causa que afecta el desarrollo de las actividades en el jardín, en donde esta consecuencia se debe a los eventos sociales, fenómenos naturales que se presentan durante alguna temporada del ciclo escolar.

Otro elemento que condiciona el trabajo en preescolar es la escasez de materiales, pues la realidad que se tiene en la escuela, refleja la ausencia de materiales afirmándose que esta carencia debe a la falta de recursos económicos en que viven las familias de la comunidad.

Mediante la aplicación de entrevistas educativas se precisó la existencia de vicios añejos en la educación, constándose una práctica metodológica tradicional fundamental en el aprendizaje mecánico y repetitivo.

Todas las anomalías que se han observado y analizado determinante, otorgan la oportunidad de formular un título al estudio y se ha denominado "El juego educativo como instrumento para la integración grupal en los niños del tercer grado de nivel preescolar". Ubicado en el bloque de "juegos y actividades de psicomotricidad". Se puede hacer mención que con respecto a las conductas y características de los sujetos involucrados en la

problemática, de que existen estrechas relaciones con los factores del ambiente contextual el cual debe analizarse pertinentemente para explicar adecuadamente el fenómeno.

Ambos apartados permiten conocer el origen y antecedentes de los niños a los cuales se les van a aplicar las estrategias metodológicas. Cabe mencionar que ambos apartados mantienen una relación de bienestar educativo, pues si no hay vinculación tampoco podrán existir avances académicas encaminadas hacia el saber cotidiano de los alumnos que son los principales protagonistas de todos los procesos educativos y para ser más específicos para poder enfrentar los retos de una sociedad cambiante.

También se puede notar que el contexto o el lugar donde se encuentra el problema, en muchas ocasiones se haya con dificultades que entorpecen el trabajo y de todas las condiciones que implican un mejor avance para que los alumnos sean los que al final de cuenta tengan las suficientes herramientas para poder enfrentarse ante la misma sociedad que nunca se queda pasiva si no que se mantiene en constante cambio.

Cabe mencionar que dentro del entorno problemático de los alumnos que conforman el grupo, 9 de ellos se encuentran con deficiencias en los juegos educativos y que en parte también los padres han influido en un porcentaje similar para que la problemática se acentúe. Para estos padres puede decirse que las acciones que realizan para la superación de sus hijos resultan contraproducentes.

Por otra parte, en varias ocasiones los maestros tienen un papel decisivo con lo que los alumnos padecen y en determinadas ocasiones el educador no cuenta con la capacidad de poder formular estrategias que impulse el desarrollo académico y que de una u otra forma permitan al alumno ampliar sus conocimientos brindándoles la oportunidad, que solos traten de interrelacionar sus saberes ya existentes.

Es por eso que la problemática ya planteada, si tiene una posible solución ya que utilizando todos los mecanismos necesarios que más adelante se mencionan se verán reflejados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, además de la evaluación docente

tomando en cuenta todo un proceso.

Pero todo ello irá acompañado de la buena labor que debe de tener el docente en cuanto sepa evaluar factiblemente a sus alumnos ya que debe de ser una evaluación en donde el alumno se evalué mediante todo su proceso de enseñanza aprendizaje.

La planeación que el docente realiza actualmente no ayuda al alumno a que supere su problema es por eso que hay que planear los trabajos utilizando estrategias que permitan crear habilidades de desarrollo en el alumno, pues se necesita cambiar la forma de trabajo tradicional que se ha venido utilizando en tiempos atrás.

Al hablar del alumno, se da a notar que él mismo origina el problema ya que a veces es activo ya veces pasivo, o en su caso cuando el maestro no emplea bien sus estrategias de trabajo. Cuando un niño es pasivo, se le da la opción de que realice tal acción y no lo hace o realiza lo que quiere, en cambio el activo siempre desea estar elaborando acciones que le den provecho a lo que hace.

La razón de ser lentos es que, no estaban acostumbrados a escuchar, razonar e interpretar las actividades, sino que siempre se les imponían los juegos, lo cual no debe de ser porque el alumno ya no está en condiciones de hacer eso, sino, de transformar su proceso de aprendizaje mediante el interés que tenga.

En sí, el problema se había originado por realizar los procesos didácticos tradicionalmente sin utilizar cambios estratégicos para crear en los alumnos habilidades y acciones desarrolladas por ellos mismos.

2. ALTERNATIVA DE INNOVACIÓN

2.1 Propósitos

Conocemos por práctica docente a todas aquellas actividades que el maestro-alumno ejecuta en el aula escolar; así como esta práctica se debe tomar como social ya que en ella intervienen diversas situaciones, influencias.

Podemos afirmar que práctica es el uso continuo de una actividad específica, ya que para lograr el objetivo de la misma, es importante la unión de maestro, alumno y comunidad.

Para ello tomamos como medio adecuado al contacto cotidiano incluyendo el contacto casual, habitual y finalmente incluye el contacto organizado, esto surge como elemento primario en la relación maestro-alumno, dentro de esta práctica docente podríamos también mencionar que no todas las actividades son prácticas, esto va de acuerdo a los intereses del docente en la cual se encierra un mundo de significados que serán infinitos describirlas, ya que en su momento la práctica docente está sujeta a cambios con el único propósito de innovarla.

Con esto se busca hacer que la práctica docente sea libre en la cual interactuemos todos los participantes, llevando a cabo alternativas innovadoras. Con la construcción de alternativas se ofrecerán respuestas de calidad a la problemática en estudio; por tal motivo es necesario que los participantes salgan de lo cotidiano y busquen la participación activa e innovadora, ya que la innovación se considera:

El proceso que construye a partir de las iniciativas y sabiduría docente de los profesores en su misma docencia, con la finalidad de lograr condiciones de estudio más favorables para los involucrados y aprendizajes mejores y más significativos a los previamente diagnosticados; Con lo que llegará a realizar nuevas prácticas en la

escuela, creaciones docentes novedosas y en general se revitalizará ala actividad escolar".¹¹

Podemos reconocer que el proyecto de innovación tiene una importancia en el que hacer educativo; ya que nos permite reconocer, los problemas que afectan a la práctica docente, por tal motivo el proyecto pedagógico de acción docente; busca modificar la práctica, en vez de generar conocimientos.

El proyecto pedagógico de acción docente se utiliza para darle una alternativa de solución a dicha problemática denominada "El juego educativo como instrumento para la integración grupal en los niños del tercer grado de nivel preescolar". Dicha problemática tiene como propósito general del proyecto: utilizar el juego como instrumento para la integración grupal en los niños del tercer grado de preescolar.

El objetivo de jardín de niños es la formación integral del educando para lo cual los juegos contribuyen de manera determinante. Los juegos de los niños consisten en cuatro modalidades básicas que le sirven para conocer el mundo: imitación, exploración, pruebas y construcción.

Mencionamos que los propósitos particulares de nuestra problemática son: utilizar el juego educativo en las actividades docentes para lograr que los niños desarrollen sus capacidades de aprendizaje e integración; además, encontrar y aplicar los métodos más apropiados para que los sujetos puedan construir su propio aprendizaje, en la cual el docente deberá realizarlo de una manera dinámica.

Es preciso recordar que el objetivo del juego es producir sensaciones de bienestar que el niño busque constantemente en su actuar espontáneo.

En este aspecto, es pertinente reiterar que a través del juego el niño se va desarrollando en una totalidad, permitiendo que el sujeto pueda expresarse con libertad en

¹¹ ARIAS Ochoa Marcos Daniel. Et al. "El maestro y su práctica docente". UPN. P. 45

las distintas actividades cotidianas que el docente realiza ya que a través del juego el preescolar comienza a entender que su participación en ciertas actividades le imponen el cumplimiento de ciertos deberes, pero paralelamente le otorga una serie de derechos.

Es necesario recordar que el objetivo principal de la educación consiste en crear o formar en el niño su razonamiento intelectual, en forma específica es el caso del problema al que nos enfrentamos durante nuestra intervención y que por medio de herramientas de la investigación etnográfica, por ejemplo, el diario de campo, permite al docente registrar las observaciones diarias de manera grupal e individual en la escuela., en donde anota la conducta de cada uno de los integrantes del grupo para verificar logros y limitaciones en el aprendizaje, y tomar las medidas necesarias sobre aquellas situaciones que requieren atención inmediata. Este diario contiene información sobre las metas alcanzadas en las diferentes áreas como son: lenguaje, psicomotricidad, etc., dicha aportación es confirmada por Boris Gersón y al respecto dice: "El diario de campo es un instrumento de recopilación de datos con cierto sentido íntimo recuperado por la misma palabra diario, que implica la descripción detallada de acontecimientos y se basa en la observación directa de la realidad, por eso se denomina de campo".¹²

Por lo tanto, esta técnica es considerada en el trabajo para definir la situación de cada alumno con respecto a su socialización e integración, ya que sin este registro no se contaría con la información necesaria y precisa para elaborar estrategias que ayuden a la solución del problema.

Es a través de la entrevista a padres de familia que se recopiló información y se logró hacer una descripción detallada sobre la importancia que los padres manifiestan hacia las situaciones lúdicas; se confirmó que sus hijos participan pocas veces o nunca en los juegos pues mayormente contribuyen en trabajos para tener beneficios económicos en la familia, situación que hace inaccesible que los niños puedan jugar. (Ver anexo 6).

¹² UPN. "El maestro y su práctica docente". P. 55

Al continuar con los ejemplos utilizados en la investigación etnográfica resulta imprescindible la utilización de la observación participante que apoyan analógicamente al diario de campo, ésta contribuye para registrar, los trabajos, actividades diarias, hechos, etc., realizándose una descripción más detallada de todos los acontecimientos y tareas que son realizadas en el jardín de niños y en el pensamiento del autor Boris Gersón la describe así:

La observación participante registra en cada sesión el material en forma de crónica, de todo lo que ocurre aportando información sobre situaciones, incidentes, acontecimientos que rodean la práctica educativa cotidiana, o bien registran los emergentes, es decir, las participaciones de los integrantes, ciñéndose a aquellos que por sus manifestaciones son indicadores claves para dar un sentido al movimiento grupal.¹³

En esta definición del autor la cual contiene la importancia que el maestro ha de proporcionar empleándose como un instrumento que ha de favorecer para detectar los problemas a mayor profundidad, y así poder disponer de vías alternas en la que se trate de modificar las situación actual del jardín escolar.

Por lo que es necesario mencionar que la educación básica debe concebirse como pilar del desarrollo integral del país; se considera necesario realizar una transformación del sistema educativo nacional para elevar la calidad de la educación. Con este propósito se ha suscrito el Acuerdo Nacional para la Modernización Educativa. Dicho acuerdo propone líneas fundamentales, la reformulación de los contenidos y materiales educativos, así como diversas estrategias para apoyar la práctica docente.

A partir de estos surge el programa de Educación Preescolar, como documento normativo para orientar la práctica educativa de este nivel, éste constituye una propuesta de trabajo para los docentes, con flexibilidad suficiente para que pueda aplicarse en las distintas regiones del país. Entre sus principios considera el respeto a las necesidades e

¹³ SANTILLANA. "Diccionario de ciencias de la educación". P. 64

intereses de los niños, así como a su capacidad de expresión y juego, favoreciendo su proceso de socialización logrando una formación integral, la cual le permitirá tener conciencia social y de esta forma se convierte en un agente de su propio desarrollo y de la sociedad de la que forma parte.

2.2 Fundamentación teórica y práctica

Hablar de teorías y prácticas es muy importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que para el desarrollo de una buena actividad se necesita una fundamentación teórica. Se considera que las teorías educativas son una de las principales contribuciones de la psicología educativa en la cual surgen y se perfeccionan a través de un proceso de estudio sistemático por lo que se reconoce que la perspectiva constructivista se proyecta sobre problemas relativo ala construcción de conocimiento en el individuo y sobre problemas relacionados con los procesos de enseñanza en el ámbito educativo.

Se puede afirmar que las teorías educativas contemporáneas tienen relación con el constructivismo, supuestos que pueden inspirarnos para formular modelos y estrategias. Tampoco es un paradigma educativo absoluto, ni prescribe un determinado proceso de enseñanza aunque las prácticas educativas suelen estar ligadas aun conjunto de decisiones que pueden basarse en una concepción constructivista de lo que es enseñar y aprender.

Para ello es preciso reconocer que la teoría educativa toma una relevancia en el contexto escolar, si no se conoce a fondo dicho método teórico, la práctica no tendrá el éxito esperado. Además, la psicología de la educación es tomada como. "El camino correcto para avanzar la elaboración de una teoría educativa de base científica, que integre coherentemente las diversas dimensiones explicativas, proyectivas y practicas".¹⁴

De esta manera se puede reconocer una concepción constructivista del conocimiento y la enseñanza escolar se justifica si puede contribuir a resolver los problemas que se

¹⁴ COLL César. "Psicología y educación". P. 21

observan en el aula. Sobre todo si sirve para capacitar a los docentes en el manejo de los recursos que le permitan comprender y afrontar sin angustia ni frustraciones los problemas prácticos que surgen en la enseñanza en las instituciones educativas.

Con base a lo antes mencionado ya la problemática se toma como referencia el constructivismo Piagetiano y las teorías de María Montessori y de Federico Froebel, en donde cada uno de ellos considera como paradigma la construcción del conocimiento del desarrollo científico.

Piaget "... describe el carácter simbólico de la actividad lúdica que comienza en el periodo sensoriomotriz con el ejercicio de acciones centradas sobre sí misma y no impuestas por las circunstancias externas, las cuales el niño ejecuta simplemente por placer..."¹⁵ Ya que el juego es considerado un elemento importante del desarrollo de la inteligencia, al jugar el niño emplea básicamente los esquemas que ha elaborado previamente, en una especie de "lectura de la realidad" a partir de su propio y personal sistema de significados.

Los aspectos sobresalientes de la etapa preoperatoria son funciones simbólicas, lógico-matemáticas y en las operaciones infralógicas; se describe la función simbólica por ser relacionada con el objeto de estudio de este trabajo. La función simbólica es la capacidad representativa, como factor determinante para la evaluación del pensamiento que consiste en la posibilidad de que el niño represente objetos, acontecimientos, personas, aunque estos no estén presentes.

La función simbólica se desarrolla desde el nivel de símbolo hasta el nivel de signo, la aparición del pensamiento simbólico permite al niño utilizar sus representaciones sensomotores en situaciones diferentes de aquellas en que fueron adquiridas.

Se puede distinguir claramente como expresiones de esta capacidad representativa la imitación y el juego simbólico o juego de ficción, en las que el niño desarrolla su

¹⁵ UPN. "El lenguaje". Antología básica. P. 28

imaginación al participar activamente en las vivencias observadas en su medio y que en determinado momento puede hacer resurgir adaptando el personaje que más haya llamado su atención.

El juego para Piaget empieza en el período sensoriomotor interviniendo primordialmente los sentidos y la capacidad de movimiento del niño; el paso del pensamiento intelectual se da mediante el juego simbólico que hace su aparición en la etapa preoperatoria; el juego tiene gran importancia en el proceso evolutivo del niño, ya que tiene un papel destacable en la formación de la personalidad, al finalizar la etapa preoperatoria aparece el juego de regla que se debe a las relaciones sociales que lleva a cabo el niño, ya que esta socialización trae consigo desaparición del egocentrismo, en la cual atribuye al juego una clara función biológica como repetición y experiencia activa; en que se recopilan mentalmente nuevas situaciones y experiencias.

Federico Froebel fue el primero que reconoció el valor que para el niño tiene el juego; sistematizó la pedagogía del jardín de infantes formulando una teoría de la educación infantil; empleando el juego como método, llevándolo a la práctica a través de sus dones y ocupaciones, los dones, son llamados también, juguetes de Froebel éstos tenían la características de presentar diversas posibilidades de juego, este autor pensaba que no debía de darle al niño juguetes determinados; ya que el juego debe presentar variantes que ayuden al desarrollo físico, psíquico, estético y moral.

En la educación por medio del juego se logra una mejor preparación para la vida futura del niño; así el trabajo será un juego agradable al que amará; Federico Froebel "...conceptualiza al juego como la más pura actividad del niño..."¹⁶ Concedió particular importancia a la actividad espontánea del niño la auto-actividad es uno de los principios empleando en el juego y en el trabajo manual como para ejecutarlo, igualmente muchas actividades del jardín de niños, como cantar, jugar, modelar, manipular figuras, escuchar relatos o realizar dramatización, todo esto verdaderamente apoya los conocimientos que va teniendo el niño en su desarrollo infantil en las diversas áreas de su personalidad, estas

¹⁶ SEP. "Desarrollo del niño, afectividad y juego". P. 28

ideas de este pedagogo siguen aún vigentes en el jardín de niños actuales.

Considerando estas teorías es necesario encontrar métodos y medios apropiados para ayudar a los sujetos a contribuir su propio aprendizaje, por tal razón el profesor es considerado como un guía en el proceso de construcción del aprendizaje del alumno. De acuerdo a las diferentes teorías constructivistas que nos ilustran podemos manejar conceptos claros y definidos, para enfocarnos a las concepciones que debemos de considerar para desarrollar las habilidades del alumno, ya que en el juego se deben privilegiar todas aquellas actividades para que el niño desarrolle sus capacidades en forma integral. Según Josefina Castañeda define al juego educativo como dos puntos de vista, "Técnicos" según la forma en que sean resueltos y "Senso-perceptivos" según el sentido que se favorezca". (Ver anexo No.7).

De igual manera podemos mencionar el concepto de socialización que es un proceso que flexibiliza al individuo pues lo conduce a enfrentar situaciones de diversas índoles. Es importante señalar que todo lo antes mencionado está vinculado con el proceso de enseñanza-aprendizaje, tomando en cuenta en dicho proceso que el alumno debe ser reflexivo, a partir de las diversas estrategias y modalidades, que vaya fomentando el juego educativo.

Dentro del Plan y Programas de educación preescolar se ha elegido el método de proyectos como estructura operativa del programa con el fin de responder al principio de globalización, y para lograr una implementación de este método será necesario definir los proyectos a partir de fuentes de experiencias del niño, que aporten elementos significativos relacionados con su medio natural y social.

Consolidar una organización de juegos y actividades en forma globalizada y con ciertas especificidad al mismo tiempo responde a los aspectos del desarrollo afectivo, intelectual, físico y social del niño, para este fin se proponen en el bloque de "juegos y actividades de psicomotricidad" que el niño descubra y utilice las distintas partes de su cuerpo, sus funciones, posibilidades y limitaciones de movimientos; sensaciones y percepciones; formas corporales de expresarse que dominen cada vez más la coordinación y

el control de movimiento de su cuerpo al manejar objetos de uso diario al ponerse en relación con otros niños.

El docente propiciará el desarrollo de actividades que impliquen todo tipo de movimientos en las actividades lúdicas en la que el niño pueda "...Jugar en distintos lugares y posiciones que desarrollen actividades artísticas de exposición corporal y gestual, todas estas actividades deben de realizarse a la expresión espontánea del niño, ya que interesa favorecer su autonomía seguridad y comunicación en los diferentes juegos educativos".¹⁷

Es preciso mencionar la importancia del juego y la creatividad en la expresión libre del niño durante las actividades cotidianas, como fuente de experiencias diversas para su aprendizaje y el desarrollo en general.

Consideramos la función del docente como guía, promotor, orientador y coordinador del proceso educativo y de manera muy importante como ese referente afectivo a quien el niño transfiere su sentimiento más profundo. También se reconoce que los juegos educativos tienen una importancia fundamental, porque con ellos se pretende favorecer que los niños sean activos, creativos reflexivos y críticos; así como crear el hábito por los diferentes tipos de juegos en donde el alumno estará siempre interesado en los diversos temas, trabajando en un ambiente de comunicación, diálogos, confianza e interés.

2.3 Planificación

Se considera que el planificar en el contexto educativo es la base fundamental en el desarrollo de las actividades, eso significa que con anticipación prevemos recursos y materiales que serán utilizados en la realización de las actividades. Por lo que se sostiene que la planificación es: "...prever con precisión unas metas y los medios congruentes para alcanzarlas. Se trata, pues, de racionalizar la acción humana dentro de una pauta temporal

¹⁷ SEP. Plan y Programa de Educación preescolar. P. 40

en función del logro de unos fines bien definidos que se consideran valiosos".¹⁸

Es importante mencionar que la escuela tiene que brindarles a los niños la posibilidad de desarrollar habilidades requeridas proporcionándole instrumentos para lograr la resolución de los problemas cotidianos a los que se enfrentan.

Se ha remarcado la importancia del proyecto de innovación; es factible en el aula escolar para mejorar la práctica educativa en su totalidad. Con éste mejoramiento se pretende apoyar a los niños de tercer grado de educación preescolar mediante el desarrollo de los "juegos educativos". Será al diseñar actividades que promuevan el desarrollo y habilidades en los distintos tipo de juegos ya que los educandos no han logrado adquirir correctamente las reglas de éstos.

De esta manera surge la necesidad de aplicar algunas alternativas de acción docente con la finalidad de ayudar a los sujetos en sus aprendizajes significativos, es preciso mencionar que entre los factores que favorecen al proyecto de innovación tenemos espacios educativos, que son el área de la biblioteca, casita, área de construcción, de música y de experimentos, de juegos; así mismo, existen aspectos en contra que perjudican el trabajo docente estos son la infraestructura de la escuela que es incompleta, al igual la importancia que no les dan los padres de familia al juego, otro factor muy importante en la problemática es que los padres de familia desconocen el Plan y Programas vigentes en nuestro nivel, texto guía en el que se enfatiza el empleo del juego como parte del proceso de enseñanza.

Al diseñar actividades que promuevan el desarrollo de las habilidades mediante el uso de los distintos tipos de juegos consideramos aspectos muy importantes como el trabajo directo con los padres de familia para la elaboración de actividades didácticas, para que todos participen, ya que se busca fomentar la construcción del aprendizaje significativo. Tratamos de esta manera que den a conocer sus aportaciones y lograr de ellos una explicación y toma de conciencia de la realidad sobre el uso del juego.

¹⁸ SANTILLANA. "Diccionario de las ciencias de la educación". P. 1109

Tomando en cuenta los conocimientos que se tienen sobre los niños, los contenidos, materiales de apoyo, etc., se formalizaron actividades que están registradas en el plan de trabajo, plan de acción y plan de seguimiento. (Ver anexos No.8, 9 y 10).

Cada uno de los contenidos tienen asignados sus recursos, tiempos y objetivos de cada una de las actividades. Se considera que los padres de familia juegan un papel muy importante en el desarrollo del proyecto ya que ellos también serán los que atiendan a los niños en sus necesidades físicas, materiales, afectivas como el respeto y el cariño para que se desarrollen en un entorno emocional adecuado.

La mayoría de las actividades que se pretenden realizar se tiene como tarea principal el logro de la construcción de conceptos e ideas en los alumnos; para ellos las acciones y estrategias fueron diseñadas tomando en cuenta los conocimientos previos del niño, su nivel de socialización, características psicológicas y la presencia didáctica del juego.

En todas las actividades se valorarán en todo momento las ideas previas de los niños, hecho que nos permitirá conocer el marco de explicación que tienen los educandos; por medio de esta valoración se investiga de cómo el alumno concibe a los juegos educativos.

Para llevar a cabo la evaluación del proyecto se consideran los objetivos y metas propuestas, por tal motivo las sesiones deben llevar un seguimiento para verificar los cambios que se tendrán, esto se llevará a cabo mediante el uso de diversas técnicas como son: el diario de campo, los cuestionarios, entrevistas, visitas, grabaciones de audio y video entre otras. (Ver anexo No.10).

Los elementos anteriormente mencionados son considerados de gran importancia para la búsqueda de una educación de calidad, lograr conocimientos significativos en los alumnos. Para los maestros el mejoramiento y desarrollo de la práctica docente.

3. APLICACIÓN DE LA ALTERNATIVA

3.1 Ejecución del plan de trabajo y novela escolar

Dentro de la ejecución del plan de trabajo, se realizaron una serie de actividades estratégicas apegadas a los planes de estudios vigentes, por lo que se considera necesario mencionar los resultados que se obtuvieron en toda la aplicación del proyecto y actividades de desarrollo educativo, la cual fueron favorables tanto para los alumnos como para los maestros en un 80%.

Para ser más realistas en lo que se menciona se puede decir que todo los niños con problemas de "El juego educativo como instrumento para la Integración grupal en los niños del tercer grado de nivel preescolar". A través de la realización de las acciones planteadas, fueron modificando sus conductas de integración, participación y conocimientos mediante el uso de los juegos.

A continuación se presentan algunas descripciones de los resultados obtenidos en cada una de las actividades puestas en marcha para erradicar la diferencia de aprendizajes en los juegos educativos y así elevar la calidad de la educación en los alumnos.

Durante la primera y segunda actividad desarrollada con los alumnos que fueron "Narración de diferentes tipos de juegos" y "juegos de preguntas", se notó poco interés inicial de los niños en cuanto se les sugirió que expresaran sus ideas dando a conocer los diferentes juegos de mayor interés para él y cuando se le sugirieron las formas de realizar la actividad todos decidieron trabajar en forma individual.

De esta manera cada niño fue elaborando su respuesta, para confrontar con la opinión de los demás compañeros y de esta forma expresaron lo que conocen, y que saben; a través del dialogo, dando respuesta afirmativa con movimientos manuales.

En la tercera actividad denominada "pares y nones" los niños deseaban seguir jugando ya que se trataba más que nada que ellos buscaran la igualdad y agruparlos por pareja, por color, forma, tamaño o jugar con cuadros de colores, a formar parejas, jugar memoria encontrar pareja de la misma estatura con él mismo color de ropa, cabello corto o largo.

Muchos niños jugaron a buscar colores de vestuarios y buscar pareja de la misma estatura adecuadamente, es de esa manera como se pudo despertar el dinamismo en los alumnos y hacer que el aprendizaje se adquiriera por habilidad de ellos mismos y así se puede tener todo el avance necesario en la enseñanza educativa.

Después del término de la actividad los educandos deseaban seguir jugando ya que habían quedado animados para seguir trabajando.

Otras de las actividades fue "la dramatización" donde los niños dieron vida a ciertos objetos, manipularon los mismos, en esta actividad los niños tuvieron la oportunidad de interactuar con diferentes tipos de objetos existentes en nuestro medio, para ello el lugar de aplicación fue en los diferentes tipos de áreas donde tuvieron una serie de objetos conocidos por los alumnos, todos ellos pudieron manipular y palpar la textura de cada objeto según la actividad dramatizada.

Algunos mencionaban que había objetos duros, blandos, roñosos, largos, cortos, anchos y así sucesivamente, cada uno expresó sus vivencias en ese momento, por lo que en hojas blancas o en cuadernos dibujaron el personaje dramatizado u objetos que habían observado, e incluso les ponían colores y formas según la interpretación de ellos mismos.

Cabe mencionar que el tiempo de la realización había concluido pero el deseo de seguir con el juego era latente y los niños no querían parar, es por eso que las actividades vinculadas con el juego resultan más interesantes para los alumnos ya que les infunde un dinamismo real de proyectarse hacia el futuro con un ambiente racional bien definido y preparado.

Se puede mencionar que el juego es una forma de motivar a aquellos niños que no pueden adquirir habilidades de desarrollo educativo. Es necesario mencionar que un 90% de los niños asimilaban adecuadamente los conocimientos en los diferentes tipos de juegos y que de esa manera culminaron satisfactoriamente con la actividad quedando todos satisfechos de lo que realizaron.

Como último término se realizaron acciones encaminadas a concientizar y capacitar a padres de familia en cuanto al apoyo que deben proporcionar a sus hijos tanto en lo económico, social y científicamente. En pláticas muy centradas se dieron opiniones y sugerencias de trabajo, es por eso que los padres expresaron que estaban dispuestos a colaborar para que el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus hijos tengan el sentido real que se requiere para fomentar una educación más importante y con mejores avances, algunos mencionaron que era necesario una capacitación constante para brindarle apoyo a sus hijos y de esa manera se podrá mantener una vinculación entre padres, hijos y maestros.

Se nota ampliamente que a través de la libertad de realizar sus actividades, necesariamente tienen que ser apoyados por un docente.

Al estar realizando cada actividad los niños presentaron al principio timidez, por lo que paulatinamente se fueron integrando a lo que estratégicamente se estaba realizando, reconocemos que cuando al alumno se le deja que construya su propio conocimiento adquiere una confianza y seguridad para avanzar propiamente.

Un ejemplo sobre este aspecto es cuando el niño empieza a caminar, y que por sus propios intentos ve que ya puede detenerse por sí solo, no permite que lo tomen de la mano. En caso de la educación, el niño trata de valerse por sí mismo realizando todas las actividades que se tengan planificadas, el educando no permite que otros intervengan en lo que este haciendo, o sea, que el en un momento dado se sienta capaz de hacer acciones que el mismo considere relevante en su proceder.

Los resultados obtenidos al realizar todas las actividades fueron de manera provechosa, los alumnos durante todo el proceso se notaron muy participativos en todos los aspectos. Después de haber terminado la hora de labores los alumnos todavía deseaban tener algo más en que emplear sus saberes basados en la intelectualidad. Cabe mencionar que al realizar las actividades, existió un gran interés por parte de los alumnos, pues, si se les preguntaba de cómo y cuales actividades querían realizar, ellos decidían acertadamente y de ahí partían los propósitos marcados.

Durante la aplicación surgieron algunos problemas que se tenían que tratar como por ejemplo: habían infantes que no querían hacer nada al principio, pero utilizando estrategias adecuadas al interés del niño como dinámicas grupales, se lo graba superarlo.

Al paso de algunas actividades la mayoría de los niños tenían la iniciativa verdadera de transformar sus saberes y en base a esas características, los que no querían hacer nada terminaban animados, después solo deseaban seguir participando en las acciones positivas encaminadas por el grupo.

Los resultados obtenidos en cuanto a la vinculación docente, padres, alumnos, fueron satisfactorios, lo importante fue que los padres comprendieron que en gran medida es necesaria la participación constante en el proceso enseñanza-aprendizaje de sus hijos. Se logró que en varias actividades intervinieran en su apoyo.

Los padres tuvieron presencia en un 30% para todas las acciones emprendidas creando así un dinamismo total en la participación de sus hijos ya que se vio reflejado en todos ellos. Las conductas y habilidades de los alumnos fueron aceptables ante la sociedad estudiantil del jardín al término de la aplicación de las alternativas por lo que mejoró el ambiente de aprendizaje y la integración grupal.

Es preciso mencionar que en las gráficas fueron registradas las acciones desarrolladas en el contexto grupal.

3.2 Evaluación de la alternativa

Existe una amplia valoración en cuanto a los resultados obtenidos durante y después de la aplicación de la alternativa, en las actividades se fueron utilizando formatos, recursos tecnológicos, registros, etc., para el seguimiento: durante todo el proceso se obtuvo la facultad de que cada alumno tuviera la oportunidad de conocer qué tanto aprendía.

Se notó al inicio que realmente no había el interés de los alumnos y padres de familia para realizar las acciones con respecto al problema, se observó también que en algunos casos no se veía el avance, pero se utilizaron mecanismos relevantes, por lo que se implementó una buena participación de los padres con los alumnos bajo múltiples convocatorias, visitas domiciliarias, dándoles toda la libertad necesaria lo cual permitió que finalmente durante el proceso hubiera éxito.

Existieron avances lo cual permitió que los alumnos ampliaran sus habilidades académicas al mejorar la capacidad y al adquirir las herramientas necesarias al realizar las actividades de desarrollo. Los alumnos se mostraron capaces de poder demostrar gran sentido de responsabilidad, generalmente los niños deseaban continuar las actividades en las cuales se les permitía jugar y así de esta manera fueron mejorando su integración grupal y nivel académico.

Las habilidades y propósitos de socialización fueron unos de los propósitos marcados desde un principio y esto quiere decir, que necesariamente tenían el espacio para poder interactuar y divertirse.

Siempre hay que pensar con optimismo las cosas por hacer ya que sólo se buscaba tener un alto nivel de habilidades, o sea, la voluntad de realizar las actividades que generan reacciones positivas para mejorar la calidad del aprendizaje en los alumnos del tercer grado de preescolar y sobre todo la asimilación de conocimientos mediante el uso de distintos tipos de juegos. Se considera que los alumnos han adquirido un avance en las habilidades importantes y aceptable socialización grupal al querer aprender y participar en todos los

ambientes didácticos propuestos.

Durante mucho tiempo de programación formulada para la erradicación del problema se utilizaron muchas estrategias en las que el alumno tuviera la oportunidad de escoger y decidir las acciones que tenía que aprender y las formas de hacerlo. Han existido desventajas pero fueron superadas mediante la labor docente emprendida, la participación del alumno y la colaboración de padres de familia ya que sin el esfuerzo de todos los participantes no habían existido avances. Existieron contratiempos en la realización de las actividades, para superarlos reajustamos los planes, insertamos nuevas actividades, cambiamos el orden de la secuencia didáctica o adaptábamos el proceso de los juegos. Para ello se consideró necesario tomar en cuenta el esfuerzo de los educandos.

Sin lugar a dudas en cada realización de las acciones se fueron tomando en cuenta el trabajo de cada quien, pero sobre todo, eran los propios educandos los que se evaluaban cualitativamente a medida en que avanzaba el proyecto.

El docente en este caso actuaba como observador, orientador, solicitador, y responsable de todo el proceso, por lo que medía la capacidad que cada alumno tenía al participar en las actividades. Durante el proceso de aplicación de la alternativa se daba a notar que realmente hay niños que son capaces de poder desarrollar por si solo sus conocimientos y así poder hacer aun lado lo que no les había funcionado, de tal forma que cada día se fueron adquiriendo mejores logros que caracterizan a los alumnos como una fuente capaz de poder construir sus propios aprendizajes e irlos transformando paulatinamente con un sentido real de lo que deben de ser. Todos los participantes quedaron satisfechos ya que en gran medida se pudo lograr la creación de habilidades de aprendizajes educativos.

Indudablemente se menciona que durante todas las acciones desarrolladas siempre se fue encontrando las formas adecuadas para proyectar las habilidades necesarias para cada alumno y que en base a sus experiencias y actividades se pudiera aprovechar todo para integrarlos mediante el uso de los diferentes tipos de juegos educativos.

A pesar de no contar con los recursos suficientes se logró poner en marcha las acciones y habilidades del juego que son, los movimientos y la socialización, productos, participación, respeto de reglas, etc.

Para todo esto se vio la necesidad de enfrentar un reto para poder ayudar y beneficiar a aquellos que presentaban la problemática de "El juego educativo como instrumento para la integración grupal en los niños del tercer grado de nivel preescolar", por lo que no hay que pensar que los avances y logros no se pueden dar, sino en que las actividades emprendidas por los alumnos tienen la finalidad del progreso. Recordemos que un educando requiere de acciones y habilidades posteriores para desarrollarse intelectualmente e ir evolucionando a medida que pasa el tiempo.

Podemos reconocer que dicha problemática tiene como propósito general lograr el desarrollo de las habilidades en los juegos educativos en los alumnos de tercer grado de preescolar y que los padres de familia se interesen en la realización de los tipos de juego para un mejor aprendizaje. Conductas alcanzadas con propiedad.

Los propósitos particulares de nuestra problemática es utilizar el juego educativo en las actividades docentes para lograr que el niño desarrolle sus capacidades; en forma integral y encontrar los métodos más apropiados para que los sujetos puedan construir su propio aprendizaje en la cual el docente deberá realizarlo de una manera dinámica. Según el diseño del proyecto fueron propósitos alcanzados y comprobables.

Para ser precisos, finalmente, se puede enunciar que alcanzamos un porcentaje del 80%, es decir, se logró que todas las actividades y propósitos previstos desde un principio se mantuvieran en el resolutivo más importante y que la satisfacción de cada alumno fuera buena. Hay que hacer mención realmente de que no en su totalidad se pudieron cubrir todos los aspectos pero si lo más relevantes.

Uno de los propósitos manejados durante las mencionadas actividades era proporcionarles a los alumnos situaciones didácticas así como las herramientas necesarias y

la libertad de decidir oportunamente al poner en marcha sus conocimientos previos, y lograr habitualmente progresos.

Al alumno hay que vigilarlo para que lo que haga durante su proceso sea provechoso y que en base a ello adquiera las habilidades importantes para enfrentar su realidad a través de su saber cotidiano que al paso del tiempo irá transformando.

En forma concluyente podemos mencionar que en gran medida el problema detectado, planteado y cuestionado fue adquiriendo las características necesarias para la superación intelectual de los alumnos, éste logro se dio mediante la participación constante y decidida tanto del docente, padres de familia y los propios alumnos.

La alternativa de innovación fue desarrollada en su totalidad, se efectuaron cambios, sustitución de actividades, reformulación de propósitos y se privilegiaron las acciones lúdicas en el aula, la socialización e integración del grupo es favorable. Agrego que existen situaciones objetivas que permitirán la comprobación de las sesiones realizadas.

CONCLUSIÓN

Tomando en cuenta que el propósito fundamental del proyecto fue: el diseño de alternativas pedagógicas que ayuden al alumno de tercer grado de preescolar a superar las deficiencias de aprendizaje y su integración social por medio del juego. Enunciamos que el juego es determinante para el proceso de construcción de conocimientos en el jardín de niños, y permite nuevos ambientes de aprendizaje.

De esa manera los alumnos desarrollaron habilidades para la realización de los juegos educativos. Mediante el propósito principal del proyecto, se facilitaron todas las herramientas necesarias para la elaboración de estrategias didácticas que permitieron al alumno desarrollar sus habilidades y de igual forma transformar sus saberes.

Se realizó de una manera coordinada a tal grado que cuando los niños deseaban seguir trabajando, se abrían espacios adecuados para proseguir dándole forma a las actividades, se consideró que era una buena estrategia permitir que los educandos transformaran sus propios conocimientos.

En ocasiones se dieron contratiempos pero a medida del desarrollo y el esfuerzo emprendido por alumnos y docentes, se permitió que las cuestiones programadas avanzaran firmemente en bien de los educandos y esencialmente de la enseñanza.

Resultó de suma importancia tomar en cuenta las aportaciones constructivistas de César Coll, cuando menciona que el alumno es el principal constructor de su propio conocimiento y que se permitirá que él solo desarrolle las actividades de aprendizaje guiadas por el docente. Cabe mencionar que esta teoría sirvió para planificar en los alumnos las habilidades determinantes haciendo mención del constructivismo, se puede decir que este enfoque permitió poder enfrentar conductas muy desfavorables y que a través de sus teorías alentadoras se pudieran construir conocimientos significativos por parte del alumno. Para que todo lo anterior funcionara tenía que haber una organización, para realizar las actividades académicas y la iniciación de ésta se empezó a dar desde el hogar ya

que es ahí donde se dan las primeras informaciones del proceso educativo y la escuela es la que da la formación de los saberes que benefician a los educandos.

En un aspecto muy relevante se comprobó que la hipótesis planteada resultó verdadera, ya que las actividades que se diseñaron fueron apegadas a las necesidades de los alumnos que presentan el problema denominado "El juego educativo como instrumento para la integración grupal en los niños del tercer grado de nivel preescolar". Resultó satisfactorio, por lo que ahora se pueden ver cambios que originan la reconstrucción de conocimientos que permitan que el alumno pueda avanzar cada día más en el proceso de aprendizaje.

Para mejorar el ambiente real de los alumnos en cuanto a su aprendizaje, fue necesaria la elaboración de estrategias bien definidas. Es por eso que se crearon todas las herramientas necesarias y con una nueva visión para poder erradicar el problema de la no intervención en los juegos educativos por varios alumnos, dando como resultado un ambiente transformador en los alumnos del tercer grado de preescolar.

Todo lo realizado en éste proyecto de innovación ayudó mucho a la problemática existente, ya que permitió impulsar e integrar a los alumnos con dificultad a nuevas formas de aprender y actuar

Percibimos claramente al término del proyecto que los alumnos han adoptado una actitud constructiva e innovadora, ya que cuando un tema les resulta interesante desean continuar participando, analizándolo, aunque el tiempo se agote y sea insuficiente.

Inicialmente algunos docentes valoraban al proyecto con poca relevancia y sin mucho valor significativo, a tal grado que cuando se solicitaba un permiso para salir de la escuela a realizar algunas prácticas u observación, siempre existían obstáculos; cuando se le pedía la cooperación de los padres en apoyo a sus hijos pocos accedían a ello, y en cuanto a los alumnos al principio no parecían muy animados, pero posteriormente fueron adquiriendo formas aceptables de trabajo.

La presencia del juego educativo en los procesos de planificación, desarrollo y evaluación de aprendizajes es fundamental para la práctica docente, permite la integración, respeto de reglas, socialización y el trabajo cooperativo, resulta obligatorio su empleo en el aula escolar.

Cabe mencionar que no todo termina, ya que falta mucho para alcanzar una verdadera educación innovadora en bien de la sociedad.

ANEXOS

ANEXO 1

Título: Cuestionario dirigidos a padres.

Propósito: Determinar el nivel económico actual de los padres de familia.

- 1 -¿Con respecto al empleo? ¿Posee un salario estable?
- 2.- ¿Qué tipo de alimentos consume con frecuencia?
- 3.- ¿Cuánto es su fuente de ingreso en las actividades diarias que realiza?
- 4.- ¿Considera que la fuente económica que ingresa a su hogar es lo suficiente para proporcionarle a su familia la alimentación adecuada?
- 5.- ¿Tiene servicio médico? ¿Cada qué tiempo lleva a sus hijos y demás familiares al doctor?
- 6.- ¿El hogar que posee es propio, rentado o prestado?
- 7.- ¿Qué nivel de escolaridad tiene?
- 8.- ¿En Qué nivel de escolaridad tiene?
- 9.- ¿Qué logros visitan frecuentemente con sus hijos?
- 10.- ¿Qué haría para que en su hogar se puedan dar un ambiente social intereses para sus hijos?

ANEXO 3

Título: cuestionario para los padres de familia.

Propósito: conocer los intereses que muestran los padres ante la educación de sus hijos y los problemas de aprendizaje en los juegos educativos.

	TOTALMENTE	NORMAL	A VECES	NUNCA
¿Es responsable de la educación de sus hijos?				
¿Qué piensas sobre el problema del juego que presenta su hijo?				
¿Cómo considera la labor del maestro en las acciones lúdicas?				
¿Ayuda usted a su hijo a mejorar la habilidad del juego educativo?				
¿Cuánto tiempo le sugiere a su hijo para la realización de sus juegos?				
¿Estaría dispuesto a colaborar en trabajo que se emprendan para superar las dificultades que presentan sus hijos?				
¿Crees que el maestro es el único responsable de la educación de su hijo?	X			

ANEXO 4

Título: Datos de los padres de familia.

Propósito: determinar el nivel de vida particular, la escolaridad y la responsabilidad de los padres de familia del grupo con resultados a la problemática de los juegos educativos.

NOMBRES	PERCIBE SALARIO		ANALFAVETAS		RESPONSABLE EN EL APRENDIZAJE DE SUS HIJOS	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1. José del Carmen Hernández 2. Francisco Hernández Reyes 3. José Cruz Guillén 4. José Pérez López 5. Jesús Pérez López 6. Carlos Pérez López 7. José Manuel Hipólito Hernández						

ANEXO 5

Título: Cuestionario para los padres de familia.

Propósito: Conocer los niveles de vida familiar y clasificar las actitudes de los padres de familia del grupo con problemas.

Nombre: _____

Escolaridad: _____ Ocupación: _____ Edad: _____

Estado civil: _____ Domicilio: _____

CUESTIONARIO PARA LOS PADRES DE FAMILIA

¿Cuántos hijos tienes?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	o	Más
¿Estudian todos?	Si	No	Preescolar	Primaria	Sec.	Preparatoria					
¿Cuál es el salario que percibe usted?	\$30.00		\$35.00		\$40.00		o	Más			
¿Les alcanza ese salario para abastecer los útiles escolares de sus hijos?	Poco				Algo			Nada			
¿A que religión pertenece usted?	Evangélica				Adventista			Católica			
¿Tiene algún aparato eléctrico?	Televisión				Grabadora		Radio	Teléfono			
¿Qué valores les inculca a sus hijos?	Respeto				Responsable			Honestidad			
¿Les ha inculcado a sus hijos el hábito del juego?	Si	No	Totalmente		A veces			Nunca			

ANEXO 6

Título: Diario de campo.

Propósito: Conocer los intereses que muestran los padres de familia hacia sus hijos en las acciones lúdicas.

	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CON FRECUENCIA	POCAS VECES	NUNCA
1. ¿Juegan los niños todos los días?					
2. ¿Se involucran los niños con el juego?					
3. ¿Los juegos le ocasionan problemas al niño?					
4. ¿Los juegos son símbolos de educación para el niño?					
5. ¿El niño juega con hermanos o compañeros?					
6. ¿La maestra les enseña a jugar a los niños?					
7. ¿El pequeño participa en los juegos deportivos?					
8. ¿El niño participa en actividades culturales?					
9. ¿El pequeño manifiesta interés en el juego?					
10. ¿El niño es dinámico?					

ANEXO 7

Título: Clasificación de juegos.

Técnicos: {
Individuales
Colectivos

Sensoperceptivos: {
Olfativos
Gustativos
Visuales
Auditivos
Táctiles

Sensopercepciones
Kinéticas: {
Movimientos
Reposo
Pensantes
Tensión muscular

Sensopercepciones
Kinéticas: {
Esfuerzo
Sentido del equilibrio

ANEXO 8

PLAN DE TRABAJO

Propósito general: lograr el desarrollo de las habilidades en los niños del tercer grado de preescolar a través de los juegos educativos y la integración y socialización de estos.

Tipo de proyecto de innovación: Acción docente.

OBJETIVOS	ESTRATEGIAS	ACCIONES SUSTANTIVAS	FECHA/ DURACIÓN
Que los alumnos expresen los juegos que más les gusten.	Lluvias de ideas que el pequeño cuente, planee, invente y genere ideas dando a conocer los juegos de mayor interés.	Que cada niño elabore su respuesta, para confrontar las opiniones de los demás. Formarán parejas y equipos. Elaboración de gráficos por medio de una tabla de juegos.	Del 3 al 7 de diciembre del 2001 15 alumnos durante la semana.
Participación de alumnos en las actividades, para la detección de ideas previas.	Juegos de preguntas donde relaten los diferentes juegos educativos.	Que los niños den respuestas afirmativas con movimientos manuales, la realización de preguntas en forma individual. Se efectuará preguntas abiertas para detectar los juegos no conocidos.	Del 10 al 12 de diciembre del 2001 15 minutos diarios.
Lograr un ambiente de socialización.	Técnicas grupales. Iniciación cantando por medio de ronda.	Lograr la identificación de los juegos y lograr buena expresión oral. Dramatizar los juegos.	Del 7 al 11 de enero del 2002 15 minutos diarios.
Desarrollar habilidades de los juegos educativos.	Dramatización de juegos en las diferentes áreas.	Darle las indicaciones sobre el juego a efectuar se formarán grupalmente para desarrollar la función del drama.	Del 28 al 30 de enero del 2002. 15 minutos diarios.
Crear un ambiente sociable en los padres de familia sobre el interés de los juegos.	Integración del grupo de padres para la concientización del juego.	Por medio de diálogos, debates en equipos, integración grupal, elaboración de algunos juegos para la información actual sobre el tema.	Del 11 al 13 de febrero 2002. 2 horas diarias.
Organizar a los	Diseñar estrategias para	Efectuar reunión y	Del 18 al 22 de

padres para trabajar en conjunto a la problemática planteada.	beneficios de los niños.	pláticas con los padres de familia, participación de ellos, tomar acuerdos y realizar diferentes actividades a realizarlas. Como rehabilitación del aula.	febrero del 2002. 2 horas diarias.
Utilizar aspectos con los alumnos como acción de preparación de las actividades de juegos.	Implementar diversos juegos, adivinanzas, carteles, patito feo, canasta de cacahuates y la gallinita fea.	Comentaran sobre los juegos y posteriormente se formaran en equipos para la realización de dicho juego, finalmente se efectuará la exposición de juegos.	Del 4 al 18 de marzo del 2002. 15 minutos diarios.
Que los niños del tercer grado de preescolar adquieran conocimientos lógicos matemáticos.	Clasificación y seriación de objetos.	Propiciar en los niños la seriación y clasificación de los objetos ya sea en pareja o por equipos, y la clasificación de animales.	Del 8 al 12 de abril del 2002. 10 minutos diarios.
Lograr que los niños conozcan las distintas partes de su cuerpo.	Dramatización del cuerpo humano. Identificación de las partes del cuerpo.	Dialogar con los niños sobre sus cuerpos, cada uno de ellos pasará a señalar las partes del cuerpo humano que conozcan. Realización de lo expuesto.	Del 6 al 9 de mayo del 2002. 20 minutos diarios.

ANEXO 9

PLAN DE ACCIÓN

Título de la problemática: “El juego educativo como instrumento para la integración grupal en los niños del tercer grado de nivel preescolar.”

NECESIDADES DETERCTADAS SEGÚN DIAGNOSTICO	ACTIVIDADES ACCIONES A DESARROLLAR	PERIODO O FECHA DE APLICACIÓN	LUGAR	SUJETOS AL QUE VA DIRIGIDA LA ACCIÓN	RESPONSABLE DE LA EJECUCIÓN	RECURSOS O GESTIONES REQUERIDAS
Inventar el número de juegos para lograr determinar el interés.	<ul style="list-style-type: none">- Juegos- Diseño de la tabla de juego.- elaboración de la tabla.- Participación ordenada de los niños, señalando su juego de interés en la tabla.- Condición numérica en la gráfica de juegos.	Del 3 al 7 de diciembre del 2001.	Salón de clases.	Todos los alumnos del preescolar del 2do y 3er grado.	Docentes	<ul style="list-style-type: none">- Pizarra- Crayolas- Papel- Tabla de juegos- Marcadores- Computadora.
Propiciar la socialización en el niño preescolar.	<ul style="list-style-type: none">- Preguntas con fichas, preguntas oral o por medio de lluvias de ideas.	10-12 de diciembre del 2001.	Fuera o dentro del salón de clases.	A niños de 3er grado de preescolar.	Maestros del grupo.	<ul style="list-style-type: none">- Pizarra- Fichas- Tarjetas- Lápiz- Hojas blancas- Marcadores.

Propiciar la integración y socialización en el grupo.	<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas grupales - Integración de equipos - Presentación del grupo oral. 	21-25 de enero del 2002.	Salón	A los alumnos	Docentes	<ul style="list-style-type: none"> - Fichas - Tarjetas - Hojas blancas - Fotocopias - Lápiz - Cartulina
Fomentar el hábito de los juegos educativos	Integración de equipos, trabajos de áreas educativas, implementación de algunas áreas y materiales.	28-30 de enero del 2002	Dentro del aula	Con los sujetos	Maestro del grupo	<ul style="list-style-type: none"> - Disfraz - Pinturas - Lápiz - hojas - Libros y cuentos - Mesas y sillas
Organización de los padres de familia. Para trabajar en conjunto.	<ul style="list-style-type: none"> - Crear un ambiente de diálogos. - Realizar conferencias con los padres. - Efectuar reuniones y pláticas mensuales. 	11-13 de febrero del 2002.	Salón de clases	Con los padres de familia de los alumnos del 3er grado.	Docente	- Láminas, rotafolios, hojas blancas, fotocopias, lista de asistencia.
Organizar a los padres de familia para la rehabilitación en el aula escolar.	<ul style="list-style-type: none"> - Rehabilitación de ventanas y puertas. - Limpiar las áreas verdes. 	18-22 de febrero del 2002.	En el aula escolar	Padres del familia	Docente	- Pintura, brochas, rodillo, vidrios, machetes, escoba, etc.
Implementar juegos educativos como en acción para preparar las actividades del mismo juego.	Organizar y desarrollar juegos, integración grupal. Propiciar diálogos respecto de norma	4 al 8 de marzo del 2002.	Salón de clases dentro o fuera del salón	Con los sujetos	Maestro del grupo.	<ul style="list-style-type: none"> - Papel - Fotocopiado - Lápiz - Fichas - Cartulinas

	de intervención.					
Clasificar diferentes objetos y animales	<ul style="list-style-type: none"> - Manipulación de objetos - Visualización - clasificación por textura - Seriar 	8-12 de abril del 2002.	Salón	Alumnos	Docente	<ul style="list-style-type: none"> - Material didáctico - Libros - Revistas - Periódicos
Comentar las partes del cuerpo para que los conozcan	<ul style="list-style-type: none"> - Diseño del cuerpo humano - Elaboración de dibujos con plastilina - Participación de todos los niños. 	6-9 de mayo del 2002.	Escuela	Alumnos	Docente	<ul style="list-style-type: none"> - Papel bond - Plastilina - Masa - Cuaderno - Lápiz - Crayolas - Gis.

ANEXO 10

Título de la problemática: “El juego educativo para la formación integral en los niños del tercer grado de preescolar”

No. SESIÓN	TEMAS	ACTIVIDADES	TÉCNICAS	MATERIAL BIBLIOGRAFICO Y DE APOYO	FECHA	ACTIVIDAD REALIZADA		OBSERVACIONES
						SI	NO	
1	Juegos educativos. La importancia del uso del juego.	Diseñar tablas. Elaboración de tablas. Participaciones ordenadas de los niños. Condición numérica.	Elaboración de tablas. Lluvias de ideas y cuente, planea, inventa y genera ideas.	Hojas blancas Marcadores Pizarrón Crayolas	10 al 13 de diciembre del 2001	X		Superar las dificultades para captar las reglas del juego.
2	Juegos de preguntas	Integración de grupo. Confrontar y propiciar el dialogo.	Juegos de preguntas, relatos, fichas.	Pizarra Fichas Tarjetas Lápiz Hojas blancas Marcadores	17 al 19 de diciembre del 2001	X		
3	Juegos de pares y nones	Técnicas grupales, rondas, diálogos, presentación del grupo	Ronda técnicas grupales	Tarjetas Hojas blancas Fotocopiado Lápiz Cartulina	14 al 18 de enero del 2002	X		
4	Dramatización del cuento caperucita roja	Dramatización, propiciar el dialogo elaboración de áreas.	Dramatización juegos diferentes áreas de juegos.	Disfraz Pintura Lápiz Hojas blancas Libros y Cuentos	28 al 30 de enero del 2002	X		

5	Organización de padres de familia.	Efectuar reuniones y pláticas mensuales	Integración del grupo de padres de familia	Láminas Rotafolios Fotocopiados Lista de asistencia	18 al 22 de febrero del 2002	X		Asistencia con frecuencia a las reuniones asignadas
6	Arreglo del salón de clases	Técnicas grupales del equipo, presentación del grupo.	Diseñar estrategias y la realización de la organización de padres de familia.	Pintura Brochas Rodillo Vidrios Machetes Escoba	11 al 15 de marzo del 2002.	X		
7	Elaboración de áreas.	Integración de equipos, trabajos de áreas educativas, implementación de áreas.	Implementación de juegos, adivinanzas, juegos de canasta de cacahuates, la gallinita ciega.	Fotocopias Lápiz Fichas Cartulina	18 al 20 de marzo del 2002	X		
8	Integración y socialización del niño	Propiciar el dialogo, realización de conferencias, efectuar reuniones, pláticas mensuales.	Clasificación y seriación de objetos, manipulación	Libros Revistas Periódicos	15 al 19 de abril del 2002	X		
9	Jugando con mi cuerpo	Diseño el cuerpo humano elaboración de dibujos participación de alumnos	Mostrarán las partes de su cuerpo con movimientos finos y gruesos papel	Papel bond Plastilina Cuaderno Lápiz Gis	18 al 20 de mayo del 2002	X		

BIBLIOGRAFÍA

ARIAS Ochoa Marcos Daniel. El maestro y su práctica docente. Antología (1995) México. UPN.

El proyecto pedagógico de acción docente. 1995.

CARR Wilfred. Calidad de la enseñanza e investigación. Traductor. Ángel Martínez Geldhoff. Acción. 2a Edición. Abril, 1997 Sevilla. Ed. Díada. pp. 177

CUELLAR Pérez Hortensia. Froebel. Vol. 6. 1a Reimpresión, Diciembre 1995. México, Ed. Trillas. pp. 100.

DAVID P. Et al. Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo. 8a reimpresión Diciembre 1995. Ed. Trillas. pp. 623.

ELLIOTT John. El cambio educativo desde la investigación-acción. Traduc. Pablo Manzano. Reimpresión 1996. España. Ed. Morata. pp. 190.

Enciclopedia. De la psicología. (1998) España. Océano grupo. Ed. S. A. pp. 948.

GARCÍA González Enrique. Piaget, Vol. V. Ed. Trillas. México. pp. 122.

JESÚS Palacios, et al. Psicología Evolutiva. Desarrollo. Desarrollo cognoscitivo del niño. Vol. II. 5a reimpresión Ed. Alianza. pp. 482.

LOEZA Soledad. Clases medias y políticas en México. La querrela escolar. Ed. Colmex. México. pp. 100.

LOUIS Piarre. JOVENET. ROUSSEAU. Pedagogía y política. Ed. Trillas México. pp. 104.

MARCHESI Álvaro. , Et al. Desarrollo psicológico y educación. 8a reimpresión en Alianza psicología. 1995. (Diciembre) Ed. Alianza. pp. 428.

MARCHESI, Álvaro. Et al. (Comp.) Desarrollo Psicológico y educación. III. Necesidades educativas especiales y aprendizaje escolar. 8a Reimpresión. 1995. España. Ed. Alianza. pp. 428.

MIGUEL A. Verdugo Alonso (dir). Evaluación curricular. Guía para la intervención psicopedagógica. 1a ed. 1994. ed. Siglo. Veintiuno editores.

MORENO, M. Et al. El aprendizaje operatorio como método de estudio al desarrollo intelectual. En Delval Juan. Lectura de psicología del niño. Tomo II, Madrid Ed. Alianza, 1998. pp. 220.

MORO Tomas. Utopía. Ed. Porrúa México. pp. 81.

PIAGET, Jean. La construcción de lo real. De la Chaux y Niestle, 1937. pp 24.

PLATON, Georges. Pestalozzi. Ed. Trillas México. pp. 109.

PORLAN Ariza Rafael. Construcción y escuela. Hacia un modelo de enseñanza-aprendizaje basado en la investigación. 3a Edición. Abril, 1997 Sevilla. Ed. Díada. pp. 194.

SEP. Programa de educación Preescolar. 1ra. Ed. 1992. pp. 86.

UPN. Juego. Antología básica. pp. 370.

WOODS Peter. La escuela por dentro. La etnografía en la investigación educativa. 3ª reimpresión 1995. España, Ed. Paidós. pp. 220.

YAGLIS Dimitrios: Montessori. Vol. IV. 3ra reimpresión diciembre 1995. México,
Ed. Trillas. pp. 118.