

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA y CULTURA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PLAN 1994
UNIDAD 25 A**

**EL JUEGO: ESTRATEGIA PARA LOGRAR UNA BUENA
INTEGRACIÓN EN NIÑOS y NIÑAS DE NIVEL PREESCOLAR**

PROYECTO DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN**

**PRESENTAN:
FELICITAS ACOSTA VALDEZ
NANCY GARCÍA ACOSTA**

CULIACÁN ROSALES, SINALOA, AGOSTO 2007.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

- 1.1 Análisis del contexto
- 1.2 Diagnóstico pedagógico
- 1.3 Justificación
- 1.4 Objetivos
- 1.5 Delimitación.

CAPÍTULO II

ORIENTACIÓN TEÓRICO-METODOLÓGICA

- 2.1 Orientación teórica
 - 2.1.1 Bases teóricas del juego
 - 2.1.2 Teorías sobre el juego.
 - 2.1.3 Tipos de juegos.
 - 2.1.4 Clasificación de los juegos (Jean Piaget).
 - 2.1.5 El juego {L. S. Vigotsky).
 - 2.1.6 El juego (J. Bruner)
 - 2.1.7 Qué es la integración.
 - 2.1.8 Socialización.
 - 2.1.9 El juego: una opción para la socialización
 - 2.1.10 Características del programa de preescolar 2004 y las Características infantiles
 - 2.1.11 Características infantiles y procesos de aprendizajes
 - 2.1.12 Reflexión crítica sobre el objeto de estudio (Novela escolar).,
- 2.2 Orientación Metodológica

CAPÍTULO III

ALTERNATIVA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

3.1 Definición de la alternativa.

3.2 Presentación de las estrategias.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS

4.1 Cambios específicos que se lograron alcanzar.

4.2 Valoración de la aplicación de las estrategias.,

CONCLUSIONES.

BIBLIOGRAFÍA.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto, tiene como finalidad favorecer la integración de niños(as) que se encuentran en edad preescolar a través del juego. El juego como estrategia nos brinda una gama de posibilidades para integrar niño(as) en las distintas actividades que se promueven en el jardín de niños durante el transcurso de una mañana de trabajo. El juego es además generador del desarrollo cognitivo. Es, como dice Bruner: "la mejor manera de usar la mente". La realización de este proyecto no hubiera sido posible, sin la experiencia y los cursos que forman las diferentes líneas del plan de estudios de la Licenciatura en Educación, Plan '94, de la Universidad Pedagógica Nacional, las que conllevan a la elaboración de un proyecto de intervención pedagógica que está integrado por cuatro capítulos; que a continuación se presentan:

En el primer capítulo se presenta el lugar donde se ubican los componentes del planteamiento del problema, para dar una idea clara y precisa de su origen, el por qué se selecciona, lo que se quiere lograr, justificación del problema, objetivos y delimitación.

En el segundo capítulo se dan a conocer los elementos teóricos conceptuales que dan respuesta al problema que se plantea, apoyándose en la teoría de Piaget y la teoría sociocultural de Vigotsky. De igual manera se hizo un apartado especial sobre planes y programas de preescolar 2004.

El tercer capítulo habla sobre la descripción de las estrategias que forman la alternativa de intervención pedagógica, así como también la presentación de cada una de ellas: objetivos, tiempo, recursos, argumentación pedagógica, procedimiento y evaluación.

En el cuarto capítulo se describen los cambios específicos que se lograron alcanzar en la realización de las estrategias. Por último, se dan a conocer las conclusiones, bibliografía y apéndices que ayudan a fundamentar la realización de este proyecto.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Análisis del contexto

Análisis del contexto de la comunidad

Felicitas Acosta Valdez

En este proyecto se manejan dos tipos de contextos, uno en un jardín urbano y otro rural y comunitario. Son contextos muy diferentes, ya que en un lado habitan niños de escasos recursos, y en el otro lado, niños de clase alta y/o media. Pero el problema que se comparte es el mismo, ya que muestran similares actitudes que dificulta integrarlos alas actividades cotidianas, por ello, consideramos necesario trabajar este aspecto; el de la integración al grupo.

Santa Bárbara, está ubicada en la carretera Culiacán-Eldorado, kilómetro 37, perteneciente ala sindicatura de Costa Rica.

Es una comunidad pequeña, cuenta con 70 casas aproximadamente, 285 habitantes, servicios públicos como: drenaje, agua potable, energía eléctrica, 4 abarrotes, una escuela primaria rural llamada "5 de Febrero". Esta primaria cuenta con seis grados atendidos por dos maestras, cada una atiende tres grupos, en dicha escuela se trabaja con proyectos donde participan maestros, padres de familia, alumnos dentro y fuera de la escuela.

Dentro de este plantel se encuentra ubicado un jardín de niños llamado Ignacio Zaragoza, donde se trabaja con el programa de alternativas.

Análisis del contexto escolar

El jardín de niños llamado Ignacio Zaragoza donde se trabaja con el programa de alternativas representa el escenario donde se desarrolla esta propuesta de intervención pedagógica. Es donde se llevan a cabo estrategias de innovación, se atienden a solamente 15 niños (inscritos), los cuales asisten de 8:45a.m. A las 12:00 p.m.

El salón está hecho de materiales como: ladrillo y cemento, están enjarrados y pintados, es un salón muy amplio que cuenta con su pizarrón, mesas y sillas para que los niños puedan llevar a cabo las actividades, también tiene unas ventanas de cristal y herrería muy amplias.

En el jardín de juegos se encuentran unos juegos rústicos y de herrería como son: columpios, resbaladillas, gusanito, tranca -palanca. Estos juegos se pudieron conseguir gracias al apoyo de los padres de familia de la comunidad.

Análisis del contexto de la comunidad

Nancy García Acosta

El otro contexto de la comunidad, se lleva acabo en la colonia La Campiña ubicada en la ciudad de Culiacán, Sinaloa. Se fundó hace 30 años aproximadamente.

EDAD	NUMERO DE POBLACION
0-15 años	4654 habitantes
15-64 años	3465 habitantes

De acuerdo con las estadísticas del INEGI cuenta con un total 8119 habitantes, de los cuales 2392 son derechohabiente a IMSS. 1037 habitantes de 6 a 14 años saben leer y escribir. 3556 de habitantes son analfabetas, 1049 habitantes de 6 a 14 años asisten a la escuela. 406 adultos de 15 años y más en

rezago educativo. 88 habitantes del sector primario se dedican al (agropecuaria, caza, pesca y silvicultura). 1120 son empleados u obreros, 417 por su cuenta propia, con un total de 5124 hogares. (INEGI; 2005)

Cuenta con todos los servicios, agua 100%, energía eléctrica 100%, drenaje 100%, cablevisión 100%, alumbrado público al 75%, transporte urbano 100%, pavimentación. En esa colonia se pueden encontrar supermercados, papelerías, boutiques, restaurantes, centros comerciales, bancos, salones para fiesta, autoservicios, OXXO, etc. también se encuentran dos jardines de niños; uno pertenece al gobierno y otro particular. Al igual que dos primarias, de igual manera una particular y otra de gobierno. Por el lado de bachillerato se encuentra un colegio de bachilleres (COBAES). Las colonias que la rodean son: Villa Satélite y Las Quintas.

Análisis del contexto escolar

El jardín de niños CEDI AC. Ubicado en la calle Guamúchil #1849, Col. La Campiña, es un colegio particular que está ubicado justamente a espaldas de la Comercial Mexicana.

Este colegio es muy grande, se fundó el 16 de febrero del año 1990, en la actualidad cuenta con los niveles de: inicial, preescolar, primaria y secundaria. El horario es de 7:30 a.m. a 1:45p.m. (En cuanto a las clases, ya que cuenta con servicio de comedor)

Por su parte, preescolar está separado de los niveles ya mencionados ya que los separa una malla para que los niños tengan su propio espacio, ya que en el jardín cuentan con juegos de plástico (para escalar, casitas, etc.), como también columpios y resbaladillas. En esta área también se encuentran los baños, separados; dos de niñas y dos de niños.

En cuanto a las aulas se tienen designadas para preescolar ocho: 1 primero, 3 segundo y 4 terceros. Los grupos son de 30 niños, son 240 niños inscritos en este plantel. Cada titular cuenta con una asistente.

Las aulas están hechas de concreto, las instalaciones son de dos pisos. Por dentro cuentan con dibujos muy bonitos hechos por cada una de las maestras y las asistentes de cada salón. Estas son decoradas con algunos dibujos animados que estén de moda y es así como se ambientan los salones de los niños, sin faltar el abecedario con dibujos coloridos y los números pegados a la pared.

Los salones cuentan con aulas refrigeradas, mesitas, sillitas y porta mochilas para que los niños no estén cargando sus mochilas. Los niños que asisten aquí, predominan entre el nivel de clase media y alta.

1.2 Diagnóstico pedagógico

Algunos educandos de los jardines Ignacio Zaragoza y CEDI A.C., cambian de estado de ánimo fácilmente y muchas veces sin previo aviso: Los niños no tienen control sobre la expresión de sus sentimientos, esto lo van adquiriendo con la edad, apoyándose en lo que observan y con la ayuda de sus padres y maestros.

Muchas veces sus reacciones son exageradas y se manifiestan como alegría extrema, berrinches, enojos y cambios de humor exagerado y repentino que no logran comprender; el niño va adquiriendo el control de sí mismo conforme pasa el tiempo, madura su cerebro y aprende del medio.

Debido a estas causas los niños manifiestan actitudes muy irregulares como son: las de no querer compartir, pelear con sus compañeros aún siendo del mismo equipo. En ocasiones suelen decir groserías. En el salón de clases por cualquier motivo se distraen, este es el caso de tres niños y dos niñas en el jardín de niños Ignacio Zaragoza y dos niñas y un niño en el jardín de niños CEDI A.C.

Los niños que asisten por primera vez al jardín de niños, llegan aun contexto desconocido para ellos, pero gracias al apoyo de la educadora ya las actividades cotidianas que predominan en el aula, el niño se familiariza y toman sentido las actividades que realiza.

Favorecer el desarrollo de las competencias es prioridad del programa de preescolar 2004. Fomentar que el niño adquiera habilidades, se integre, adquiera valores y asuma actitudes responsables hacía todos sus compañeros y maestros, por ello se considera que el juego es el medio idóneo para lograr la integración de niños y niñas.

El niño toma el juego como una actividad relajante y es importante lograr que los niños trabajen con responsabilidad en forma positiva, en equipo, para lograr un buen trabajo, el juego será el apoyo principal para adquirir conocimientos, ya la vez, ofrecer experiencias interactivas y diversas que motiven la curiosidad del niño. Para llegar a soluciones, las educadoras son el intermediario principal donde se tienen que aceptar todas y cada una de las necesidades del niño, de cierta manera, entenderlas para poder llevar acabo una buena interacción entre maestros, alumnos y padres de familia.

1.3 Justificación

La razón principal por la que se elabora este proyecto de innovación, es la de diseñar y aplicar una alternativa de intervención pedagógica, la cual nos lleve a mejorar la integración entre nuestros alumnos, así como también estimular el desarrollo de valores sociales a través del juego.

Por ello, es en esta primera etapa que los niños se apropian de los primeros conocimientos significativos, es un deber construir estrategias innovadoras que contribuyan a superar problemas que obstaculizan al proceso de las enseñanzas y

el aprendizaje.

Los principales beneficiarios serán: tanto padres-alumnos-educadoras, ya que somos las personas que vivimos día con día estos problemas.

1.4 Objetivos

Objetivo general

Lograr la integración de niños y niñas en las actividades de aula a través del Juego para que logren aprendizajes significativos.

Objetivos específicos

- Poner en práctica una alternativa de intervención pedagógica.
- Promover a través de la integración al grupo que los niños vayan desarrollando valores de respeto y colaboración entre ellos.
- Evaluar la puesta en práctica de la alternativa.

1.5 Delimitación

En cuanto a la fundamentación teórica, se toma en cuenta a autores como Jean Piaget, y Jerome Bruner porque se considera que ayudan a dar sustento a la elaboración de la alternativa de intervención, se retoma de ellos el papel del juego en el desarrollo infantil y específicamente en la teoría sociocultural de Vigotsky, ya que afirma que el niño se desarrolla a través del juego y éste es una actividad conductora que determina la evolución del niño.

Lo que se pretende trabajar en estos jardines es por medio del juego, los niños y niñas que se relacionen, ya que no lo hacen con mucha frecuencia. Esta alternativa se aplica de octubre/marzo, durante el ciclo escolar 2005-2006, con

niños de 4 a 5 años de edad en el jardín de niños "Ignacio Zaragoza" del programa de alternativas, ubicado en Santa Bárbara, perteneciente a Costa Rica, y también en el jardín de niños "CEDI A.C.", ubicado en la Col. La Campiña, en Culiacán, Sinaloa y se trabajó con los niños y padres de los respectivos jardines.

CAPÍTULO II

ORIENTACIÓN TEÓRICO-METODOLÓGICA

2.1 Orientación teórica

2.1.1 Bases teóricas del juego

Como se menciona, la realización de este trabajo está fundamentado en la teoría sociocultural de Vigotsky, de Piaget con la teoría psicogenética y J. Bruner con la ciencia cognitiva, ya que sus teorías nos dan un marco explicativo sobre la importancia del juego en el aprendizaje del niño: Vigotsky afirma: "que el niño se desarrolla a través del juego"(Vigotsky, 1998;46). Es decir; el niño a través del juego fortalece zonas de desarrollo potencial al interactuar con niños y niñas capaces. El niño y sus compañeros se apropian, dentro de las interacciones que se dan entre sí, de una forma de comprensión, que esta basada en sus esfuerzos por aplicar los instrumentos de la cultura que probablemente cada uno de ellos manejarán con gran habilidad.

La noción de participación guiada se orienta a resaltar la actividad compartida, en relación con la comunicación que incluye tanto palabras como acciones, ya abarcar la rutina, las actividades tácticas y el ajuste entre el niño y aquellos quienes interactúan. Los niños pequeños parecen estar equipados con medios que le garantizan el acercamiento a los miembros experimentados de su sociedad, la colaboración con ellos, y el hecho de llegar a formar parte de su entorno físico y cultural.

Por eso se busca utilizar el juego como una estrategia innovadora, por medio de la cual se favorecen procesos de aprendizaje y se abren nuevas zonas de desarrollo próximo. Ya que como nos dice Vigotsky: Il no es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo (determinado por la capacidad de

resolver independientemente un problema) y el nivel de desarrollo potencial (determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz)"(UPNc, 1994; 104).

Un suceso importante en el desarrollo cognoscitivo del niño es la adquisición del lenguaje, el niño utilizará la expresión verbal para poder relatar sus acciones, lo cual conlleva otros acontecimientos también importantes. Uno de ellos es el inicio de la socialización.

Este es el momento en que el niño se relacionará más cercanamente con sus iguales. En la medida que el niño vaya interiorizando normas y reglas que sean consideradas revelantes y necesarias en su contexto.

En el programa de educación preescolar 2004, un aspecto importante que se menciona es que "los pequeños deben interiorizar con sus compañeros, aprender la importancia que tienen los valores: confianza, honestidad y el apoyo mutuo, así como también que cada persona tiene diferentes necesidades, puntos de vista, culturas y creencias, que por lo tanto deben tratarse con respeto"(SEP ,2004;53).

Así como también, comprender que todos tenemos los mismos derechos y que existen responsabilidades que deben asumir.

Piaget estableció una relación entre el juego y la estructura del pensamiento del niño: de acuerdo a la estructura de cada juego y los clasificó en tres categorías:

- El juego de ejercicio, que es el primero en aparecer, corresponde al periodo sensoriomotor; el niño repite sus conductas sin un esfuerzo nuevo de aprendizaje, sin necesidad de utilizar el pensamiento.

- El juego simbólico, comienza en el último estadio del periodo sensoriomotor y coincide con la formación del símbolo. Piaget sostiene que el símbolo lúdico es un paso necesario en el camino para desarrollar la inteligencia adaptada.
- El juego de reglas, en este momento el niño está emergiendo de sus propias necesidades al mundo de la realidad: este juego se construye a partir de los 4-7 años, este juego es la actividad lúdica del ser socializado, la regla se debe a las relaciones sociales que lleva a cabo el sujeto.

Los niños en edad preescolar llevan a cabo una serie de acciones, en donde van involucradas las actividades lúdicas como son: lotería, colores, al lobo, las escondidas, juegos de memoria, entre muchos otros, donde por medio de estos juegos adquieren aprendizajes y logran desenvolverse adecuadamente.

En preescolar, la clave del éxito en la educación consiste en garantizar que el niño cuente con ricas oportunidades para el aprendizaje de alta calidad durante los cruciales años de formación. Ya que este será de gran interés para el niño. Y al mismo tiempo adquirirá nuevos aprendizajes. Vigotsky nos dice que en el desarrollo cultural del niño toda función aparece dos veces; primero como social (interpsicológico) y más tarde como individual (intrapsicológico); estos niveles ayudan a explicar la zona de desarrollo próximo. Para Vigotsky el juego es considerado como una actividad social, que por medio de la cooperación que se establece entre los mismos niños es que se pueden adquirir diversas normas que vienen a completar las que ya trae el niño. "La imaginación constituye un nuevo proceso psicológico para el niño; éste no está presente en la conciencia de los niños pequeños" (UPNa, 1994)

Para Bruner, por medio del juego, se "interioriza el mundo exterior y el niño se apropia de él, lo transforma ayudándolo en su desarrollo personal y proporciona placer al niño"(UPNb,1986; 56).

Es muy importante lograr que el niño comprenda que su vida personal está íntimamente ligada a lo social, ante lo cual deberá reconocerse como persona vinculada a las demás personas que lo rodean. Por ello es de suma importancia proporcionar al niño un conocimiento global sobre el mundo en que vive.

2.1.2 Teorías sobre el juego

Cuando un niño juega, está representando diversos tipos de actividades individuales y/o colectivas que para los niños es importante jugar. El juego a través de diversos autores y épocas se señala como una actividad importante en el desarrollo del niño(a) y sobre el origen y significado de éste se mencionan cuatro teorías que son:

- 1) Teorías del exceso de energía: el juego sirve para gastar exceso de energía que tiene un organismo pequeño"(UPNc, 1994;26}. El juego de actividad física y el juego de tipo simbólico proponen que los animales y los hombres tienden a ser activos y tienen necesidad de actuar. el juego es el ejercicio natural, llegan a estar tan dispuestas a gastarse; los juegos son la comedia de actividades adultas, el niño se prepara para ellas.
- 2) Teoría de la relajación: "el juego sirve precisamente para la relajación, los individuos tienen que realizar actividades que le sirven para relajarse"(UPNc, 1994;26).
- 3) Teoría de la recapitulación: "el desarrollo del individuo reproduce el desarrollo de la especie, el niño y la niña reproducirá durante su infancia la historia de la especie humana y realizaría en el juego esas actividades que nuestros antepasados llevaron a cabo hace mucho tiempo"(UPNc, 1994;26).
- 4) Teoría de la práctica o del preejercicio: la mayor dificultad de utilizar esta

teoría estriba en que es casi imposible situar en un solo casillero no solamente la multitud de casos intermediarios que son revelados por la observación cotidiana, sino también, ya la vez, algunos juegos clásicos, como: los encantados, el lobo, las escondidas, el juego de los colores, etcétera.

Es importante que la educadora amplíe capacidades y esfuerzos infantiles para lograr mejores resultados y una buena integración en los niños de edad preescolar a través del juego.

Sin duda en las relaciones de la etapa de desarrollo y experiencia, en niños de 4 a 8 años de edad y en el contexto del aprendizaje escolar, es necesario prestar un énfasis especial a los siguientes aspectos:

- Participación activa en todas las experiencias de aprendizaje concebidas para estimular el empleo de todos los sentidos, incluyendo el movimiento.
- Han de introducirse oportunidades para nuevas situaciones de aprendizaje y, lo que resulta más importante, hay que otorgar la posibilidad de reestructurar el conocimiento existente y de transferir las destrezas y el conocimiento inherentes a situaciones y problemas nuevos con objeto de hallar soluciones. .Oportunidades para el descubrimiento y la creatividad personales, con el respaldo de adultos que conduzcan al aprendizaje de la independencia de pensamiento y acción.
- Interacción con otros niños y adultos a través de la cual se ha se aprender una variedad de destrezas, morales y valores sociales.
- Participación en situaciones lúdicas significativas y constructivas que permitan el desarrollo como en dos, combinada con la experiencia de una amplia variedad de materiales y recursos para aprender.

- Oportunidades para practicar y repasar destrezas en un entorno firme y estable y para aprender sin temor al fracaso.

En cuanto a determinados procesos y destrezas, los niños pueden requerir también oportunidades para aprender buenos modelos adultos. Unos de los diferentes juegos que se dan y/o se deben de dar en los niños en edad preescolar son: juego físico: motor grueso, motor fino, psicomotor; juego intelectual: lingüístico, científico, simbólico/matemático, creativo.

2.1 .3 Tipos de juegos

2.1.4 Clasificación de los juegos (Jean Piaget)

Existen tres tipos de juego:

1. Juego de ejercicio- periodo sensorio-motor. Consiste en repetir actividades de tipo motor que inicialmente tenían un fin adaptativo pero que pasan a realizarse por el puro placer del ejercicio funcional y sirven para consolidar lo adquirido.
2. Juego simbólico- dominante entre los 2- 3 y los 6- 7 años. Se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño reproduce escenas de vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades.
3. Juego de reglas- de los 6 años a la adolescencia. Es carácter social se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben representar. Esto hace necesaria la cooperación pues sin la labor de todos no hay juego, y la competencia, pues generalmente un individuo o un equipo gana.

Piaget describe el carácter simbólico de la actividad lúdica que comienza en el periodo sensorio motriz con el ejercicio de acciones centradas sobre sí mismas y no impuestas sobre las circunstancias externas, las cuales el niño ejecuta simplemente por placer. El juego es la expresión y el requisito del desarrollo del niño.

Para Piaget, el organismo y el entorno forman una entidad indisoluble, es decir, existen cambios adaptativos que implican simultáneamente una estructuración del organismo y una estructuración del entorno, ambos son inseparables, uno del otro.

De igual manera, sostuvo que la interacción con un adulto es esencialmente desigual; es una interacción asimétrica en la que el adulto tiene el poder, de este modo se rompe la condición de la reciprocidad que es necesaria para lograr el equilibrio en el plano del pensamiento, sin embargo, consideró la posibilidad de que los adultos pudieran mantener con los niños relaciones de cooperación que permitiesen el tipo de reciprocidad necesaria para que los niños avancen hacia un nuevo nivel de equilibrio.

Piaget distinguió seis estadios en la génesis del juego del niño:

1 er. Estadio: de aportaciones reflejas.

2do. Estadio: todo es juego durante los primeros meses de la existencia.

3er. Estadio: la diferenciación entre el juego y la asimilación es mayor.

4to. Estadio: aplicación de esquemas conocidos o situaciones nuevas.

5to. Estadio: se extiende la asimilación más allá de los límites de la adaptación actual.

6to. Estadio: el símbolo lúdico se desprende del virtual bajo la forma de esquemas simbólicos. El niño efectúa la representación de un objeto ausente. Este es un paso importantísimo, según Piaget, ya que al lograr el infante la comparación entre un objeto dado y un objeto imaginado, el lazo entre significante y significado a que antes nos referíamos es ya totalmente subjetivo.

2.1.5 El juego (L. S. Vigotsky)

La diversidad de las raíces intelectuales y los intereses de investigación que caracterizaron la carrera de Vigotsky conducen a que cualquier intento de identificar un núcleo de temas unificados dentro de su trabajo aparezca como un esfuerzo en vano. Sin embargo, sólo mediante la identificación de temas generales se pueden concretar los problemas específicos que interesaron a Vigotsky. Los tres temas que constituyen el núcleo de la estructura teórica de Vigotsky son: 1) La creencia en el método gen ético o evolutivo; 2) la tesis de que los procesos psicológicos superiores tienen su origen en procesos sociales y 3) la tesis de que los procesos mentales entenderse solamente mediante la comprensión de los instrumentos y signos que actúan de mediadores.

Vigotsky afirma que el niño se desarrolla a través del juego y podemos o no estar de acuerdo con él, de igual manera asegura que el juego es una actividad conductora, la cual determina la evolución del niño.

"El juego se lleva a cabo con el fin de lograr una confianza en sí mismo y en sus capacidades y, en situaciones sociales, contribuir a juzgar las numerosas variables dentro de las interacciones sociales ya conseguir empatía con otros"(Vigotsky, 1988;141),

La interacción ya sean con los iguales o con el adulto puede favorecer el crecimiento cognitivo. Pero para que el desarrollo cognitivo (implica la apropiación

o interiorización individual de los procesos sociales) que ocurra en el curso de la interacción con un igual, es necesario que el compañero sea capaz en los conocimientos o habilidades que desea instruir.

Los supuestos de Vigotsky sobre la relación entre las formas de acción semióticas y otras formas constituyen un punto de partida esencial para intentar la comprensión de sus ideas sobre sistemas de signos tales como el lenguaje humano, los diagramas y la aritmética. Contrastando con muchos análisis contemporáneos del lenguaje, con su estructura puesta en los sistemas de signos, con independencia de cualquier acción mediadora que pudieran cumplir, Vigotsky encaró el lenguaje y otros sistemas de signos como parte y como mediadores de la acción humana (de allí su asociación con el término "acción-mediada").

También subyace en la explicación Vigotskyana de la mediación un conjunto de supuestos acerca de la naturaleza de determinadas funciones mentales superiores, más específicamente su concepción de que el pensamiento, la atención voluntaria y la memoria lógica forman un sistema de "relaciones ínter funcionales". En su última obra "Pensamiento y lenguaje", Vigotsky señaló que "el estudio del pensamiento y el lenguaje es una de las áreas de la psicología en las que resulta particularmente importante una comprensión clara de las relaciones ínter funcionales". De hecho, ese volumen está totalmente dedicado a la cuestión de cómo el habla y el pensamiento llegan a encontrarse completamente entrelazados en la vida humana. En el examen de las relaciones entre lenguaje y pensamiento, Vigotsky puso el acento principal en cómo se relacionan diferentes formas de lenguaje con diferentes formas de pensamiento. Vigotsky aportó otro supuesto no menos importante: los mediadores verbales deberían ser usados tan amplia y frecuentemente como sea posible.

La zona de desarrollo próximo de Vigotsky relaciona una perspectiva psicológica general sobre el desarrollo infantil con una perspectiva pedagógica sobre la enseñanza. El desarrollo psicológico y la enseñanza se encuentran

socialmente implantados.

La característica principal de la enseñanza es que crea la zona de desarrollo próximo, estimulando una serie de proceso de desarrollo interior.

En toda situación educativa podemos considerar tres elementos integrantes: el educador, el alumno y la situación creada por la interacción. La Mediación quiere asegurar el proceso, favorecer la modificabilidad e incrementarla; su objetivo es producir un nivel más abstracto de pensamiento. Las preguntas se centran en el qué o cambio cognoscitivo; el por qué u objetivo que se persigue; y el cómo o método que permite el cambio cognitivo de un modo sistemático. La pregunta ayuda a definir problemas, a realizar inferencias, a hacer hipótesis a extraer reglas y principios... con tendencia a elevar el nivel cognitivo a partir de las tareas.

El conocimiento empírico se ocupa de las diferencias y semejanzas entre los fenómenos; surgió a través de la observación y comparación de los fenómenos; se lo puede ordenar jerárquicamente sobre la base de características formales; y el medio por el cual se lo comunica es la palabra o una expresión limitada. A través del procedimiento epistemológico empírico, el objeto individual es asido, aislándolo de sus relaciones espaciales y temporales para que se lo pueda observar, comparar, categorizar y recordar. Las imágenes y el lenguaje son los medios usados para este fin. En esta exposición empírica el objeto individual funciona como realidad independiente.

El grado en el que se facilita el aprendizaje puede variar si se actúa con un igual ó con un compañero más experto.

El niño en edad preescolar entra en un estado ilusorio e imaginario, en el que aquellos deseos irrealizables encuentran cabida: este mundo es lo que llamamos juego. La imaginación constituye un nuevo proceso psicológico para el

niño; este no está presente en la conciencia de los niños pequeños. Representa una forma específicamente humana de actividad consciente. Al igual que todas las funciones del conocimiento surge originalmente de la acción. El viejo proverbio que dice que el juego del niño es la imaginación en acción a de ser invertida: para los adolescentes y niños en edad escolar la imaginación es un juego sin acción.

La primera divergencia entra en los campos del significado y la visión suele darse en la edad preescolar. En el juego el pensamiento está separado de los objetos y la acción surge a partir de las ideas más que de las cosas: un trazo de madera se convierte en una muñeca y un palo en un caballo. La acción, de acuerdo con las reglas, está determinada por las ideas, no por los objetos en sí mismos. Ello supone un cambio tan radical de la relación del niño con la situación real, concreta e inmediata, que es difícil subestimar su total significación. El niño no hace esto enseguida porque le resulta terriblemente difícil separar el pensamiento (el significado de la palabra) con el objeto.

Vigotsky concluyó que el pensamiento del niño y el habla comienzan como funciones separadas, no necesariamente conectadas entre ellas, pues son como dos círculos que no se tocan. Uno representa el pensamiento no verbal el otro, el habla no conceptual. Conforme el niño crece, los círculos se unen y se superponen esto significa que el niño empieza a adquirir conceptos que tienen etiquetas de palabras. Un "concepto" significa una abstracción, una idea que no representa un objeto particular, sino más bien una característica común compartida con diversos objetos.

Vigotsky no estuvo de acuerdo con los teóricos que decían que el niño, como resultado de una maduración interna, por sí mismo puede tener habilidades de pensamiento conceptual avanzado, distintos de las que le son enseñadas. Aún cuando admitió el rol necesario de la madurez interna en el desarrollo, Vigotsky creyó en la educación formal e informal del niño mediante el lenguaje, el cual tiene una fuerte influencia en el nivel del pensamiento conceptual que alcanza. Y

al ampliar su punto de vista más allá del desarrollo del niño, sugirió que los pasos mediante los cuales el pensamiento y el lenguaje del niño evolucionan son semejantes a aquéllos que han propiciado que la humanidad evolucionase durante milenios. Por lo tanto, si se estudia el desarrollo auto genético del niño, no solamente entenderemos su pensamiento y habla, sino que también nos servirá como el método más práctico para el estudio filogenético de las especies.

Los estudios de Vigotsky le permitieron concluir que el desarrollo del habla precede a las cuatro etapas gobernadas por las mismas leyes que regulan a otras operaciones mentales que utilizan signos, tales como contar o memorizar con la ayuda de utensilios mnemotécnicos. El llamó a la primera de las cuatro etapas, primitiva o natural. El primer período, que representa el tiempo anterior a que el círculo del lenguaje cubre parcialmente al círculo del pensamiento consciente, comprende, según Vigotsky, desde el nacimiento hasta los dos años.

Estamos de acuerdo con Vigotsky que el niño adquiere conocimientos a través del juego ya que con el realiza sus habilidades y destrezas adquiriendo un mayor aprendizaje significativo. Por ejemplo: cuando el niño conoce un objeto como la silla, el niño no sabe que ese objeto se llama silla, pero con el tiempo el niño aprende el significado de dicho objeto.

La etapa se caracteriza por las tres funciones del habla no intelectual

Primero, los sonidos que representan descarga emocional, como el llanto con el dolor o frustración o el arrullo y balbuceo satisfechos. Luego, en el segundo mes, aparecerán estos mismos sonidos emocionales, pero con cierto significado, y se pueden interpretar ya como reacciones sociales hacia voces o apariencias de ciertas personas. Son sonidos de contacto social, como la risa y una gran variedad de sonidos inarticulados. El tercero consiste en las primeras palabras, que son sustitutos de objetos y deseos, aprendidas por acondicionamiento cuando los padres unen las palabras a los objetos, del mismo modo en que algunos animales

son condicionados a reconocer palabras como etiquetas de las cosas.

La etapa primitiva termina alrededor de los dos años de edad y entonces comienza el segundo período, llamado de la psicología naive. Aquí el niño descubre que las palabras tienen una función simbólica y esto lo demuestra al preguntar el nombre de las cosas. Ya no hay un simple acondicionamiento por el pensamiento conceptual o verbal. Para probar su hipótesis, Lev planteaba problemas que debían ser resueltos por los niños durante el juego. Así observaba que la cantidad de habla egocéntrica en estas ocasiones era el doble de cuando el niño no tenía que enfrentar estos problemas. Vigotsky interpretó esto como evidencia de que el habla egocéntrica no servía para liberarse de tensiones ni un acompañamiento expresivo de la actividad, sino una herramienta significativa del pensamiento en la búsqueda y la planeación de la solución del problema.

Vigotsky tampoco estaba de acuerdo en que el habla egocéntrica terminaba a los siete años. Al contrario, veía que el declinamiento del habla egocéntrica era la señal de la aparición de la cuarta etapa en su desarrollo jerárquico: la etapa de crecimiento, en la cual el niño aprende a manejar el lenguaje en forma de habla re autorizada dentro de su cabeza, al pensar a la manera de memoria lógica y utilizar signos internos para resolver problemas. A partir de entonces, el individuo usará el lenguaje interno y el expresivo como herramienta en su pensamiento conceptual y verbal.

El niño se desarrolla a través de cuatro etapas, desde su nacimiento hasta la edad escolar (entre los siete y ocho años). El proceso se inicia de un modo no intelectual, o con habla sin pensamiento, y se desarrolla al pasar por la etapa naive y la del habla egocéntrica, hasta llegar al lenguaje interno, el cual está inexplicablemente entrelazado con el pensamiento conceptual. Después de haber estudiado el desarrollo desde el punto de vista del habla, pasaremos al estudio del desarrollo desde el punto de vista del pensamiento. La solución requiere que el niño reconozca que cada palabra representa un concepto compuesto por dos de

las dimensiones del bloque; es decir, ambas: altura y tamaño. y como en los bloques no hay ni una sola palabra del lenguaje normal que represente este concepto combinado, el niño no puede haberlo conocido o memorizado antes de la sesión de pruebas. Durante las sesiones, el examinador observa combinaciones que el niño hace cada vez y la naturaleza de cada una de ellas, la cual refleja la estrategia del pensamiento que el niño ha seguido. El usar la prueba de bloques con cientos de sujetos de diferentes edades, dio a Vigotsky la posibilidad de identificar una jerarquía de tres grandes etapas por las que el niño pasa para lograr un verdadero pensamiento conceptual entre los años preescolares y la mitad de la adolescencia. Dentro de cada una de las etapas, el niño atraviesa por una serie de subfases.

El pensamiento conceptual es, en realidad, un modo de organizar el medio, al abstraer y etiquetar ciertas cualidades compartidas por dos o más fenómenos. Los principales pasos que sigue el niño para organizar los fenómenos percibidos son:

1. Encerrar cosas en grupos organizados,
2. Poner cosas juntas en categorizaciones, y
3. Conforme se acerca la pubertad, empieza a pensar en conceptos genuinos; pero, aun cuando el adolescente logra esa habilidad de pensar conceptualmente, no abandona por completo las dos primeras formas de pensamiento, sino que simplemente disminuye su frecuencia y reaparecen en ciertas ocasiones.

Las subfases de las tres grandes etapas, basadas en las soluciones de niños y adolescentes de los problemas de bloques de Vigotsky, son las siguientes:

Etapa 1. El pensamiento en grupos desorganizados. Durante este período

agrupa elementos y puede asignarles etiquetas, con base en que hay uniones por casualidades en la percepción del niño. "Reagrupamiento por ensayo y error. "Organización del campo visual. "Grupos rearrreglados.

Etapa 2. Pensamiento en categorías. Los objetos individuales se unen en la mente del niño, no sólo por sus impresiones subjetivas, sino por medio de uniones que existen entre los objetos. Este es un paso que lo aleja del pensamiento egocéntrico y lo dirige a la objetividad. En una categoría, las uniones entre los componentes son hasta cierto grado concretas y factuales, en lugar de abstractos y lógicos. Cinco tipos de categorías suceden, uno tras otro, durante esta etapa del pensamiento. "Categorías asociativas, basadas en cualquier factor de unión que el niño percibe, como color, figura o cercanía de un objeto a otro. "Colecciones, por categorías, que contienen cosas que se complementan, una a la otra, para hacer un todo. Estas se agrupan en contraste en lugar de similaridad. "Categorías en cadena, que involucran un conjunto consecutivo de ítems individuales, con una unión significativa y necesaria entre un eslabón y el siguiente, como en el juego de dominó. "Categorías difusas, que se dan en agrupamientos donde existe fluidez en el atributo que une los elementos individuales.

"Categorías de pseudo concepto, que a primera vista aparentan agrupar con base en el pensamiento conceptual verdadero; pero cuando la etiqueta puesta por el niño es objetada por el examinador el menor muestra que es incapaz de racionalizar la condición de agrupamiento adecuadamente. Vigotsky hizo una importante distinción entre pseudo conceptos y conceptos verdaderos. El verdadero pensamiento conceptual requiere que el niño espontáneamente agrupe objetos, basándose en las características abstractas que percibe, y no es simplemente aplicar etiquetas ya hechas que le enseñaron a usar con otros agrupamientos comunes.

Etapa 3. Pensamiento en conceptos. En el umbral de esta etapa final haremos una pausa para inspeccionar en dos caminos, el desarrollo del

pensamiento: síntesis y análisis, que ahora convergen para hacer posible el pensamiento conceptual.

El primer camino se establece mediante una secuencia de categorías, pues la principal función del pensamiento complejo es el agrupamiento o la síntesis de los fenómenos que tienen aspectos en común. El segundo camino lleva al pensamiento conceptual, al seguir el proceso de separar o analizar fenómenos para abstraer elementos de ellos.

En la opinión de 'Vigotsky, estos dos procesos, unir y separar, surgen de diferentes fuentes en el desarrollo del niño. Vigotsky localizó el principio el principio de la abstracción en el punto donde el niño identifica modos por medio de los cuales los objetos son similares. En grado máximo, esto es, iguales en la mayor cantidad de maneras posibles.

En el siguiente paso de abstracción, el niño identifica características únicas para agrupar los objetos, por medio de seleccionar solamente bloques verdes o altos. Vigotsky llamó a la selección por característica única, potenciales.

El niño llega entonces al paso final del pensamiento conceptual, al hacer una nueva síntesis de sus agrupamientos abstraídos; una síntesis estable y convincente para su mente y que más tarde llega a ser su principal instrumento de pensamiento.

Durante este proceso de desarrollo mental, el lenguaje ha servido como una herramienta significativa para la actividad de pensamiento. La operación intelectual de formar conceptos, de acuerdo con Vigotsky: "es guiada por el uso de palabras como medio activo para centrar la atención, para abstraer ciertas cosas, sintetizándolas y simbolizándolas mediante un signo". Así pues, a través de los siglos se ha pensado que el lenguaje que emite una persona, tanto oral como escrito, sirve como una ventana por la cual se ven las operaciones de su mente.

La influencia del juego en el desarrollo del niño es enorme. El juego es una situación imaginaria resulta totalmente imposible para un niño de menos de tres años, puesto que es una nueva forma de conducta que libera al niño de las acciones a las que se ve sometido.

Vigotsky, nos dice en la ley del desarrollo cultural que, toda función aparece dos veces; primero a nivel social interpsicológico y más tarde a escala individual intrapsicológicos; estos niveles ayuda a explicar la concepción de la zona de desarrollo próximo, ya que para Vigotsky "no es otra cosa que la distancia entre el nivel real del desarrollo (determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial (determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración de otro compañero más capaz.)" (UPN, 1994;104).

El desarrollo de las funciones psicológicas superiores; la memoria, el pensamiento, el lenguaje, la autorregulación tiene su origen en las relaciones sociales de ahí la importancia del juego para que el niño adopte las normas y reglas sociales de su entorno.

El juego se vincula con el desarrollo fundamentalmente, en las situaciones cotidianas de la conducta de un niño son contrarias a su conducta en el juego. Aunque la f relación juego-desarrollo, el juego "proporciona un marco mucho más amplio para los cambios en cuanto a necesidades y convivencia. La acción en la esfera imaginativa, en dicha situación, la creación de propósitos voluntarios y la formación de planes de vida reales e impulsos volitivos aparecen a lo largo del juego, haciendo del mismo el punto más elevado del desarrollo preescolar (UPN:1994;69)

Para el niño, la seriedad en el juego significa que juega sin separar la situación imaginaria de la real. En cambio, para el niño en edad escolar el juego se

convierte, en una forma de actividad mucho más limitada, predominantemente de tipo atlético, que desempeña un papel específico en el desarrollo del niño, pero que para el niño en edad preescolar carece de significado. La esencia del juego es la nueva relación que se crea entre el campo del significado y el campo visual; esto es, entre situaciones imaginarias, que solo existen en el pensamiento, y situaciones reales.

2.1.6 El juego (Jerome Bruner)

Bruner, establece una relación entre Juego-Pensamiento-Lenguaje; ya que nos dice que el jugar le permite al individuo reducir errores, también perder el vínculo entre los medios y los fines opina que por azar o casualidad no se juega sino que se monta un escenario en función de lo que.

Con el juego se interioriza el mundo exterior y el niño se apropia de él, lo transforma ayudándolo en su desarrollo personal y proporciona placer al niño. El jugar asegura socializarlo y lo prepara para su desenvolvimiento en la sociedad en donde vive para asumir los papeles que le corresponderán en cada momento de su vida.

El juego es un modo de socialización que prepara para la adopción de papeles en la sociedad adulta. y es importante tomar conciencia de ello, para saber cuanta competitividad estamos fomentando en los niños. Cuando menos para no hacerlo en grado tan alto que llegue a ahogar el carácter libre y espontáneo de aquel"(UPN:1994;73). El jugar le ayuda al niño a encontrar fácilmente su propio lugar en las actividades sociales de la vida adulta. El juego es además un medio para poder mejorar la inteligencia, según alguno de los usos que de él hacemos.

El juego es un medio para que el niño interactúe con otros iguales, ya que cuando juega, se siente libre y seguro de poder explicar sus sentimientos y

temores sobre las diferentes situaciones sociales. Por lo tanto la comunicación y las interacciones que los niños efectúan en el juego, le permitirá realizar diferentes representaciones simbólicas y de esta forma dan solución a los problemas de manera libre y sin presión alguna por ello "el juego que esta controlado por el propio jugador, le proporciona a esta la primera y más importante manera de pensar, de hablar e incluso de ser el mismo"(Ídem).

"Bruner define el juego como el mejor medio para que el niño se integre, ya que a través de él aprendizaje, da salida a su potencial creativo ya la vez utiliza la creatividad para hacer de sus juegos algo original"(Ídem).

Paralelamente la actitud juguetona y emocional mente positiva que nace precozmente en la relación de los niños con el adulto, y que también ha descrito Bruner (1984) como formatos de comunicación, permite a las niñas y niños ir adquiriendo conciencia de los distintos matices emocionales que acompañan a las relaciones humanas. Posiblemente la posibilidad de estos matices emocionales es la que anima la paulatina comprensión de un proceso tan complejo como el de la función simbólica que lleva al niño(a) a comprender que, sobre la versión realística, se puede superponer una versión libre, imaginativa, creativa y novedosa, más motivad ora que la realística.

El placer de que las cosas sean, además de cómo son, como nos gustaría que fueran, supone un binomio cognitivo-emocional que hace del juego un modelo único para la exploración y el aprendizaje de saberes ligados a las intenciones e intereses de los humanos.

El juego no es sólo juego infantil. Jugar, para el niño, es una forma de utilizar la mente e incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente. :

Bruner, nos comenta que cuando un niño juega se apropia de un personaje y ello lo conlleva a prepararse para la vida. Así con el juego logra integrarse aun

escenario de la vida real, ya que escenifica a la maestra, al papá, a la mamá, entre otros más.

2.1.7 Qué es la integración

Es un "proceso que transcurre en el tiempo que tiene su evolución en él y ésta suele ser lenta. Por ello, es básico percatarse de la importancia de la continuidad del esfuerzo que requiere y de la constancia de la línea pedagógica que exige, en aquello que se hacen directamente responsables del proceso"(UPNf, 1994;38).

Es importante considerar que este proceso no es nada fácil, por ello buscamos alternativas para llevar acabo una buena integración en nuestra aula de preescolar y esto considera principalmente al juego como estrategia didáctica.

Consideramos ala integración como el desarrollo de la ciencia del niño de la pertenencia que tiene aun grupo. Para lograr la integración dentro de un salón de preescolar es de gran importancia transmitir ideas, pensamientos, costumbres, formas de vida; ya través de esa convivencia que se da entre todos los alumnos y maestros, se va adquiriendo una buena socialización. La integración es la incorporación de niños y niñas a una determinada actividad, proporcionando igualdad de oportunidades a cada uno de los involucrados. En este tipo de sociedad a ningún miembro se le podrá negar, ni limitar por su sexo, religión o nacionalidad. Una vez integrados pasan a formar parte de un todo. Nosotros consideramos ala integración como un proceso de la construcción sólida de equipo donde se ven inmersos distintas situaciones emocionales y afectivas así como reglas de convivencias.

2.1.8 Socialización

"Socialización, proceso mediante el cual el individuo adopta los elementos

socioculturales de su medio ambiente y los integra a su personalidad para adaptarse ala sociedad. En psicología infantil, es el proceso por el cual el niño, aprende a diferenciar lo aceptable de lo inaceptable en su comportamiento" (ENCART A,2006)

Consideramos a la socialización como el proceso de integración que permite que los niños aprendan a convivir en diversas situaciones que a su vez va a propiciar confianza, seguridad y autonomía en el equipo o ambiente de trabajo.

2.1.9 El juego: una opción para la socialización

Es pues, a través del juego donde los niños descubren, experimentan, comparten y se comunican al interactuar con el medio. Conforme los niños y niñas utilizan el juego se socializan, al compartir aprenden a cooperar, respetar reglas del juego que ellos mismos imponen y puntos de vista al relacionarse con otras personas, ante los cuales se puede mencionar que: "el juego es el medio privilegiado a través del cual los niños interactúan sobre el medio que les rodea, descargan su energía, expresan sus deseos y conflictos, lo hacen voluntaria y espontáneamente, les resulta placentero y al mismo tiempo, crean y recrean situaciones que han vivido"(SEP ,2004;22).

Es por medio de la interacción que le permite jugar, socializarse y establecer lazos de comunicación con las personas que le rodean, ala vez que también logran adquirir aprendizajes significativos desde su entorno, favoreciendo día a día su propio desarrollo y brindándole así oportunidades de relacionarse con los demás, de dialogar sin timidez, de ser el mismo y los demás, de dialogar sin timidez y lo más importante, de crecer como un ser social, que se desarrolla dentro de una sociedad: "el juego es un modo de socialización que se prepara para la adopción de papeles en la sociedad adulta"(DURKHEIM, 1985)

De acuerdo a esto el niño de preescolar adquiere aprendizajes sobre lo que

lo rodea en la vida cotidiana, ya que de acuerdo al entorno social que se desenvuelve, serán pues, los resultados de una buena o mala integración en el mundo social.

Etapas del niño:

De 0-1 años

En los primeros meses, los padres y el propio cuerpo son el primer gran juguete para los niños. Pero los móviles les ayudan a focalizar la atención y la música a estimular su sentido auditivo. Cascabeles, sonajeros, mordedores para desarrollar la coordinación visomotora, la muscular y la orientación espacial. Alrededor de los cinco meses, juguetes que ofrezcan interacción y que le permiten desarrollar la motricidad fina: espejos, un pequeño gimnasio, encajes. Además, de juguetes para el baño, pelotas que rebotan, etcétera.

De 1 -2 años

Cuando los niños empiezan a caminar, les resultan llamativos los juguetes para empujar o tirar, pelotas pequeñas y rodados sin pedales que ayudan al desarrollo de la motricidad gruesa y la orientación espacial. Es hora de iniciar a los niños con rompecabezas de 4 a 10 piezas -de gran tamaño- que les ayudan a formar el pensamiento geométrico, les estimulan la concentración y la asociación de ideas, además de favorecer su motricidad fina.

Para esto último, también se recomiendan "sets" de construcción sencilla y bloques de gran tamaño, como la variedad más grande del Lego o los "Megablocks", que además incentivan la creatividad. También es importante iniciar la estimulación del lenguaje con libros de cuentos con grandes dibujos y pocas letras.

De 2 -5 años

Es la etapa del juego de roles, por lo que es ideal regalarles a los pequeños juegos de té, casas de muñecas, juegos de doctor y otros que se asemejen a la realidad. Además, se recomienda tenerles un baúl con disfraces, los que se pueden fabricar en casa. Para estimular la motricidad fina, bloques y puzzles de mayor complejidad, "sets" de construcción, además de lápices, temperas, cartulinas y plastilina, todo lo cual favorecerá su imaginación.

Para la coordinación motora se recomiendan pelotas de mayor tamaño y rodados como triciclos, autos de pedales y bicicletas con ruedas de apoyo.

Aunque es preferible ir desarrollando cada una de las etapas: Pasar al auto ya la bicicleta, sólo después de que el niño ha adquirido control sobre el triciclo. Para la estimulación del lenguaje y la imaginación, libros de cuentos. También puede ser la edad para iniciarlo en el mundo de la computación. Claro que se deben adquirir CD ROMs para su edad y que un adulto los acompañe en esta primera etapa. Lo mismo con los juegos de consola, pero aquí es conveniente fijar horarios para que éstos no sean esclavizantes y filtrar cualquier juego con exceso de violencia.

De 6- 10 años

Para la motricidad gruesa, cuerdas para saltar, bicicletas, patines y patineta.

Como aparece el juego reglado y el pre-deportivo, le son atractivos los juegos de salón, de magia y todos aquellos que favorezcan la interactividad entre los niños. Además, de los artículos deportivos, como camisetas de los clubes favoritos, balones de fútbol o de básquetbol, aros para encestar o artículos de buceo. También es el turno de los juguetes más sofisticados que incentiven la

imaginación, como instrumentos musicales, variedades manuales como los mecanos y trenes. y no hay que olvidar los siempre presentes bloques, como los Lego y los libros de contenidos más amplios como el mundo animal.

De 10 años en adelante

Como los intereses de cada niño están más definidos, los juguetes suelen ser más específicos y suelen gustarles los orientados al conocimiento: telescopios, microscopios, proyectos científicos, juegos de estrategias o "hobbies". También es cuando a las niñas les interesa tener diario de vida, a los niños clubes de chicos, etc. Pero siempre hay que tener presente las bicicletas, los patines y otros juegos interactivos.

2.1.10 Características del programa de preescolar 2004

Este programa parte de reconocer los rasgos positivos de este nivel educativo y asume como desafío la superación de aquellos que contribuyen escasamente al desarrollo de las potencialidades de los niños, propósito esencial de la educación preescolar. La renovación curricular tiene las siguientes finalidades principales:

a) Contribuye a mejorar la calidad de la experiencia formativa de los niños durante la educación preescolar; para ello el programa parte del reconocimiento de sus capacidades y potencialidades, establece de manera precisa los propósitos fundamentales del nivel educativo en términos de competencias que el alumnado debe desarrollar a partir de lo que ya saben o son capaces de hacer, lo cual contribuye, además a una mejor atención de la diversidad en el aula.

b) Busca la articulación de la educación preescolar con la educación primaria y secundaria. En este sentido los propósitos fundamentales que se establecen en este programa corresponden a la orientación general de la

educación básica,

Pobreza y la desigualdad creciente mantienen a una enorme proporción de niños en graves situaciones de carencia de los satisfactores de sus necesidades básicas; muchos se encuentran en verdadera situación de riesgo de no alcanzar un desarrollo pleno.

La naturaleza de los procesos de desarrollo y aprendizaje de niñas y niños menores de seis años de edad hace sumamente difícil y con frecuencia arbitrario establecer una secuencia detallada de metas específicas, situaciones didácticas o tópicos de enseñanza; por esta razón, el programa no define una secuencia de actividades o situaciones que deban realizarse sucesivamente con los niños.

En este sentido, el programa tiene un carácter abierto; ello significa que es la educadora quien debe seleccionar o diseñar las situaciones didácticas que considere más convenientes para que los alumnos desarrollen las competencias propuestas y logren los propósitos fundamentales. Igualmente, tiene la libertad de adoptar la modalidad de trabajo y seleccionar los temas, problemas o motivos para interesar a los alumnos y propiciar aprendizajes. De esta manera, los contenidos que se aborden serán relevantes en relación con los propósitos fundamentales y pertenecientes en los contextos culturales y lingüísticos de los niños.

Consideramos que el PEP 2004, es mejor que los anteriores, ya que contiene los propósitos definidos que es el desarrollo de competencias de los niños y contribuye a su formación integral afectiva cognitiva y social a través de los campos formativos y situación didáctica.

2:1.11 Características infantiles y procesos de aprendizaje

1. "Las niñas y los niños llegan a la escuela con conocimientos y capacidades que son la base para continuar aprendiendo"(SEP, 2004;33). Al ingresar a la escuela,

los niños tienen conocimientos, creencias y suposiciones sobre el mundo que los rodea, sobre las relaciones entre personas y sobre el comportamiento que se espera de ellos; donde se han desarrollado, con diferentes grados de avance, competencias que serán esenciales para su desenvolvimiento en la vida escolar.

2. "La función de la educadora es fomentar y mantener en las niñas y los niños el deseo de conocer, el interés y la motivación de aprender"(ídem). La curiosidad y la búsqueda de explicaciones son rasgos humanos, disposiciones genéricas, especialmente intensas en los niños que permiten, a través de la interacción individual con el medio, el acercamiento a fenómenos y situaciones que despiertan el interés.

3. "Las niñas y los niños aprenden en interacción con sus pares"(ídem). En la educación preescolar existen formas de intervención educativa que se basan en concepciones desde las cuales se asume que la educación es producto de una relación entre los adultos que saben y los niños que no saben. La participación de la maestra debe consistir en propiciar experiencias que fomenten diversas dinámicas de relación en el jardín de niños.

4. "El juego potencia el desarrollo y el aprendizaje en las niñas y los niños"(SEP; 2004, 34). El juego es el impulso natural de las niñas y los niños y tiene manifestaciones y funciones múltiples. Es una forma de actividad que les permite la expresión de su energía, de su necesidad de movimiento y puede adquirir formas complejas que propician el desarrollo de competencias.

Las competencias se integran en campos formativos que son:

Desarrollo personal y social: Este campo se refiere a las actitudes y capacidades relacionadas con el proceso de construcción de la identidad y de las competencias emocionales y sociales. La comprensión y regulación de las emociones y la capacidad para establecer relaciones interpersonales son procesos estrechamente relacionados, en los cuales las niñas(os) logran un

dominio gradual como parte de su desarrollo personal y social. Ya que el establecimiento de relaciones interpersonales fortalece la regulación de emociones en los niños(as) y fomenta la adopción de conductas prosociales en las que el juego desempeña un papel relevante por su potencial en el desarrollo de capacidades, control, interés, estrategias para la solución de conflictos, cooperación, empatía y participación en grupo.

Expresión y apreciación artísticas: Esta orientado a potenciar an los niños(as) la sensibilidad, la iniciativa, la curiosidad, la espontaneidad, la imaginación, el gusto estético y la creatividad mediante experiencias que propicien la expresión personal a través de distintos lenguajes; así como el desarrollo de las capacidades necesarias para la interpretación y apreciación de producciones artísticas.

Desarrollo físico y salud: Reconocer el hecho de que cada niño(a) han desarrollado habilidades motoras en su vida cotidiana y fuera de la escuela con diferente nivel de logro, es un punto de partida para buscar el tipo de actividades que propicien su fortalecimiento, tomando en cuenta las características de cada uno de ellos. La intervención de la educadora es importante, pues la comunicación que establezca con madres y padres de familia puede contribuir a evitar el maltrato y la violencia familiar hacía los niños, así como al mejoramiento de los hábitos y las costumbres familiares que les afectan y tienen repercusiones en su desempeño escolar o que más tarde dan lugar a otras problemáticas sociales, donde ellos se ven involucrados.

Centrar el trabajo en competencias implica que la educadora busque, mediante el diseño de situaciones didácticas que implique desafíos para los niños y que avancen paulatinamente en sus niveles de logro (que piensen, se expresen por distintos medios, propongan, distingan, expliquen, cuestionen, comparen, trabajen en colaboración, manifiesten actitudes favorables hacía el trabajo y la convivencia, etcétera)

"En el conjunto de los campos formativos, y en relación con las competencias esperadas, la educadora podrá tomar decisiones sobre el tipo de actividades que propondrá a sus alumnos, a fin de que avancen progresivamente en proceso de integración a la comunidad escolar y en el desarrollo de sus competencias"(SEP,2004;47).

Por ello es importante considerar en una primera definición, cuales son las necesidades que el niño o niña presenta en el desarrollo de sus competencias y, en base a ello, planear las actividades y valorar aquellas estrategias que ayuden en el objetivo propuesto.

2.1.12 Reflexión crítica sobre el objeto de estudio (Novela escolar)

El siguiente relato, nos muestra datos específicos de nuestras vidas, también distintos aspectos que se toman con el fin de reflejar nuestras experiencias referentes al tema del proyecto.

Felicitas Acosta Valdez

Asistí al jardín de niños "María Montessori", ubicado en el ejido Leopoldo Sánchez Celis, tenía apenas 3 años y medio, recuerdo que faltaba mucho ya que me llevaba enferma, cuando asistía siempre andaba con una prima hermana, ya que la quería como mi hermana, porque tengo puros hermanos, y no tenía mas amigos, mas que mi prima.

Al ingresar a la escuela primaria "Justo Sierra" (turno matutino), me sentía muy emocionada, porque iba a tener más amigos. Yo era una niña muy hiperactiva y nunca podía estar sentada, e incluso la maestra se enojaba mucho conmigo porque no me sentaba a trabajar. Pero jamás implementó estrategias para poder interactuar con mis compañeros, ya que no estábamos dispuestos a participar en equipo. Diariamente nos ponía a trabajar estrictamente y nunca

dedicaba su tiempo para compartir, ni jugar con nosotros.

En la secundaria "Emiliano Zapata", ahí tenía más amigos, siempre andábamos un grupito de 5 amigas, pero al momento de trabajar en equipo se me dificultaba mucho, ya que mis padres no me dejaban salir, ha realizar tareas a otras casas. Recuerdo también que el maestro de geografía en una ocasión cometió una injusticia conmigo, ya que me reprobó, por falta de comunicación; ya que una compañera se reía mucho en forma de burla, pero resulto que el maestro pensó que era yo y sin más, me dijo que estaba reprobada.

La preparatoria a la que asistí fue en "Vladimir Illich Lenin", ubicada en Eldorado, Sinaloa en esta fase me admiré al observar como varios muchachos hacían cosas que a mí no me gustaban, como el fumar, entre otras cosas, aquí yo era una Joven muy seria, cambié mucho en mi manera de ser, en vez de ser rebelde, era muy obediente con mis padres. En primer año entré en una rondalla, la cual me absorbía la mayor parte del tiempo, por lo que mis calificaciones bajaron considerablemente, por que me gustaba mucho la música. Al terminar la preparatoria, ingresé a estudiar en la Escuela de Música de la Universidad Autónoma de Sinaloa durante dos años. En la escuela de música fue un entorno más sociable con el que convivía más con mis compañeros, quizás porque teníamos los mismos gustos por la música y era el tema de conversación.

Posteriormente entré al programa de alternativas en el año 2000, donde empecé a trabajar con niños de preescolar, al pasar un año ingresé a la Universidad Pedagógica Nacional, donde me identificaba sólo con una amiga, a pesar de hablarle a todo el grupo, me gusta que me den opiniones sobre mis trabajos. Pero no me gusta participar, ya que tengo temor a equivocarme.

Actualmente en el octavo semestre, estamos trabajando con una maestra, que imparte la materia de planeación escolar, nos han hecho reflexionar sobre las metas, los compromisos que queremos adquirir, lo cual me he puesto a reflexionar

sobre lo que quiero lograr y hacía donde voy.

Ahora que estoy dentro de la educación me doy cuenta de la importancia que tiene, el implementar estrategias para lograr una buena integración en el aula.

Nancy García Acosta

Recordar mis experiencias escolares me llena de alegría, ya que retornaré todas y cada una de ellas. Nací el día 10 de Marzo del año 1981, aquí en Culiacán, Sinaloa. Provengo de una pequeña familia, integrada por 4 personas: mi mamá, mi hermano, mi hermana y yo; que soy la hermana mayor.

Los primeros años de mi vida la viví aquí en Culiacán, pero a la edad de tres años, no mudamos a un pueblo llamado Col. Agrícola México "Palmitas", ahí fue donde llevé a cabo mi primera etapa escolar. Ingresé a los 4 años de edad al jardín de niños de ese pueblo.

Mi madre siempre me llevaba al jardín, pero yo lloraba constantemente, no quería que se retirara, ya que me sentía sola a pesar de estar rodeada de personas. Poco a poco me fui haciendo a la idea hasta que empecé a incorporarme con mis compañeros. Con el paso del tiempo, di un cambio radical ya que empecé a ser una niña muy participativa en cuanto a la escuela ya lo artístico, me fascinaba participar en todos y cada uno de los festivales artísticos y eventos que ahí se llevaban a cabo, desde ese momento se dio una buena socialización con mis amiguitos y compartimos los mismos juegos.

Algo muy significativo que recuerdo, es que la maestra nunca jugaba con nosotros. Quizás no entendía que el juego puede ser un elemento propiciador de aprendizajes significativos y favorecen la socialización.

Al terminar el kinder nos regresamos a Culiacán; Al cumplir los 6 años de

edad asistí a la Escuela Primaria General Ramón F. Iturbe, ubicada dentro del cuartel. Fue un contexto totalmente diferente, ya que se juntaban grupitos de niños mas grandes de edad y nos buscaban pleito a los más pequeños, yo sentía que ya no quería asistir a la escuela hasta que le dije a mi mamá que me molestaban, ella fue hablar con la maestra de esos niños pero resulto peor, y finalmente me cambiaron de escuela, ya que la maestra no puso solución a eso.

La siguiente escuela que asistí es la Ponciano Arriaga, cerca de la otra primaria. Aquí perdure hasta quinto año. en esta etapa es cuando perdí a mi padre, no vivíamos con el pero siempre estuvo al pendiente de nosotros, fue muy difícil perderlo, pero gracias ala ayuda de mi madre salimos adelante. Recuerdo que me fascinaba jugar con mis hermanos a TVO, era un concurso de juegos que salía en la televisión y preparábamos todo para concursar, era muy divertido y al igual que ese juego inventábamos otros más.

En la escuela los maestros no nos motivaban al juego, todo era muy mecánico y poco interactivo, los alumnos éramos quiénes daban iniciativa para organizar: bailes, juegos, etc.

La preparatoria a la que asistí es "La preparatoria Central Diurna", fue la mejor etapa de mi vida, ya que ahí, conocí a mi esposo, siempre nos ayudábamos en cuanto a lo de la escuela. Los tres años andábamos juntos y eso nos permitió llevar una buena socialización. Siempre compartimos los mismos maestros y cuando teníamos algún problema, siempre consultábamos a los maestros, juntos.

Posteriormente nos separamos, ya que él escogió una carrera diferente a la mía (Licenciado en Administración de Empresas) y yo decidí escoger la bella profesión de maestra y por ello, ingresé a la Universidad Pedagógica Nacional.

Ahora que he estudiado sobre la enseñanza, comprendo aun más la importancia que se le debe de dar al niño para que desarrolle habilidades y llevar

acabo una buena disciplina.

2.2 Orientación metodológica

En este apartado se explica cómo fue elaborado este proyecto de intervención pedagógica. El método que utilizamos, es la investigación-acción, donde el objetivo principal consiste en mejorar la práctica y generar conocimientos. La investigación-acción "unifica procesos considerados a menudo independientes; por ejemplo: la enseñanza, el desarrollo del currículum, la evaluación, la investigación educativa y el desarrollo profesional. La cual integra enseñanza y desarrollo del profesor, desarrollo del currículum y evaluación, investigación y reflexión filosófica en una concepción unificada de práctica reflexiva educativa."(UPN, 1994; 39).

Una de las condiciones necesarias para que los prácticos lleven a cabo la investigación-acción, es que sientan la necesidad de iniciar cambios, de innovar. Esa sensación de que hace falta cambiar alguno o varios aspectos de la práctica docente para implantar, de forma mas satisfactoria sus objetivos y valores activa esta forma de investigación y reflexión.

Primeramente se seleccionó el problema, practicando un diagnostico pedagógico y analizando el contexto tanto escolar, como el contexto de la comunidad, detectando así el más significativo, lo que nos dimos cuenta que el proceso de integración de los niños y niñas de preescolar, fue el más relevante.

Se le comunica a los padres, cómo llevamos acabo en el jardín, el tema del juego, cómo una estrategia para lograr una mejor integración en niños de nivel preescolar; y que llegado el momento se necesitará de su cooperación, para un mejor resultado. La mayor parte de los padres de familia exclamaron ¡cuenta con nuestro apoyo!

Fue necesario recolectar información en libros, revistas, entrevistas, Internet, sobre el objeto de estudio.

Una vez recabada la información, fue diseñada la alternativa que llevara a dar solución satisfactoria a la problemática detectada.

Para ello se diseñaron cinco estrategias planeadas y pensadas y adecuadas para los niños que se esta trabajando en el cual se iban a aplicar, éstas se integran con los siguientes elementos: Nombre, objetivo, argumentación, recursos, procedimientos y evaluación.

En los juegos colectivos, los docentes tienen la posibilidad de evaluar u observar en los jóvenes estudiantes su proceso de socialización; cómo los niños interactúan entre el como comparten sus juguetes, el material de trabajo, como se apoyan unos a otros.

CAPÍTULO III

ALTERNATIVA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

3.1 Definición de la alternativa

La alternativa que le va a dar respuesta al problema es de intervención pedagógica, ya que aborda contenidos escolares. Se fundamenta en la necesidad de construir metodologías didácticas que impacten directamente en los procesos de integración de los niños de tercer grado de preescolar.

Las estrategias que integran la alternativa son las siguientes:

- a) 1, 2, 3 listos
- b) Juguemos a los pares
- c) Vamos a la granja a jugar
- d) Punto apunto
- e) Mira quien es

Serán aplicadas durante los meses de Octubre/Marzo, en el jardín de niños Ignacio Zaragoza (perteneciente al programa de alternativas) y en el CEDI AC. (Colegio particular), y se va a trabajar con los niños del grupo y con los padres de familia.

3.2 Presentación de las estrategias

Primera estrategia

Nombre: 1,2,3 listos

Objetivo: Ejecutar desplazamientos en parejas de diferentes formas, al mismo

tiempo se pretende que los niños estén al pendiente de las instrucciones.

Recursos: cuerdas, pelotas, aros, bancos, objetos varios.

Tiempo: 45 minutos.

Argumentación pedagógica: Se les da a los niños más seguridad sobre ellos mismos, ellos podrán desarrollar sus diferentes habilidades, por medio de instrucciones.

Procedimiento:

1. Los niños(as) caminan dispersos por toda el área y después se encuentran en parejas, se unen unas parejas con otras de la forma que deseen y continúan caminando, hacia adelante, hacia un lado y el otro lado, saltando hacia adelante ya un lado y otro. A otra señal vuelven a caminar individualmente.
2. Se les propone jugar con las cuerdas individualmente: caminar y saltar por arriba de cuerdas colocadas en el piso y después atadas a obstáculos a una altura del piso, pasarlas de diferentes formas. Posteriormente se invita a cada niño a realizar lanzamiento y captura de la cuerda: hacia adelante y atrás, con dos manos y una, alternadamente.
3. Se les propone conducir la pelota con la cuerda, llevándola cada niño de la forma deseada. Continuar realizando lanzamientos de la pelota individualmente, en parejas y tríos, puede realizarse de pie, sentado etc.
4. Posteriormente pueden caminar por un banco o muro haciendo equilibrio con un objeto que se coloca en distintas partes del cuerpo: la cabeza, el hombro o con la misma pelota del juego anterior.

5. Se marca con un golpe y en ese momento los niños dan un salto, si marca dos, darán dos saltos, etcétera. 6. Caminan lentamente dando golpes suaves con los pies, los golpes se producen cada vez más suaves hasta caminar en silencio.

Evaluación:

Se evalúa de acuerdo a sus destrezas, el comportamiento que hayan adquirido cada uno de nuestros alumnos, todo esto por medio de la observación. (Ver apéndice 1 y 2).

Segunda estrategia

Nombre: Juguemos a los pares

Objetivo: Que los niños logren adaptarse entre interactuando en forma ordenada.
Argumentación pedagógica: A través de este juego se cierra lo visto en la semana, en el juego de memoria ellos miran todos y cada uno de los instrumentos que ellos vieron.

Recursos: Juego de memoria con dibujos de instrumentos musicales.

Tiempo: 45 minutos.

Procedimiento:

1. Se canta "cuando un niño baila, baila, baila"
2. Se juntan las mesas y los niños se sientan alrededor de ellas en su silla cada uno de los niños, para que se integren al juego y poder participar todos juntos.

3. Una vez que se revuelvan las cartas, se ponen sobre la mesa, para que participen ordenadamente.

4. Se dan las indicaciones del juego para que se integren al mismo y comprendan la dinámica.

Evaluación:

La evaluación es por medio del análisis. Al momento de voltear la carta deberán mencionar que instrumento musical es y al levantar la segunda carta tendrán que decir si son iguales o diferentes. (ver apéndice 3 y 4)

Tercera estrategia

Nombre: Vamos a la granja

Objetivo: Utilizar el teatro guiñol con el fin que los niños adquieran conocimientos más profundos sobre los animales de la granja y logren la integración grupal.

Argumentación pedagógica: Por medio de esta actividad, los niños se mantienen ocupados y trabajan cada uno su propio personaje, utilizando su imaginación, para posteriormente pasar al frente a exponer sus conocimientos previos sobre el animalito que les corresponda, por medio de un pequeño teatro guiñol. así se integrarán al final de la actividad.

Recursos: Bolsas de papel, foamy (diferentes colores) plumones, ojitos movibles, algodón, silicón, resistol, cortina (pequeña), papel crepé, mesa.

Tiempo: 2 sesiones de 30 minutos cada una.

Procedimiento:

Primera sesión:

1. Cada niño escoge, el animalito de la granja que mas le guste. para que él realice su propio títere.
2. Se ponen los materiales al centro de la mesa y los niños elaboraron su animalito como ellos se lo imaginen.

Segunda sesión:

3. Se forma un pequeño teatro (con la mesa, la cortina y el papel crepé).
4. Cada uno pasa a actuar mencionando sonidos, características, como se alimentan, etc., de acuerdo al animalito que le haya correspondido a cada uno de los alumnos.

Evaluación:

Es individual cómo se desenvuelve el niño frente a las demás personas, ya su vez que se mantenga ocupado para fomentar el orden, que respeten y aprendan a escuchar a las demás personas, todo esto se dará por medio de la observación. (Ver apéndice 5)

Cuarta estrategia

Nombre: Punto apunto

Objetivo: Lograr que el niño asimile la primera letra de su nombre, y al mismo tiempo que se divierta jugando, integrándose con sus compañeros.

Argumentación pedagógica: Por medio de esta actividad los niños van creando (construyendo) sus propias casitas, por lo que se va a entretener esperando su turno y asimila de manera concreta cual es de su propiedad y cual de sus compañeros, por lo que le queda más clara la primera letra de su nombre. Al ir finalizando el juego el niño tendrá que utilizar más su imaginación, con esta actividad se toma en cuenta la integración que tienen los niños al juego.

Recursos: Círculos de colores, cinta, gis de colores deferentes.

Tiempo: 30 minutos.

Procedimiento:

1. Los niños hacen una fila, del más pequeño al más grande.
2. Se le entrega a cada niño un gis de diferente color.
3. En orden pasa cada niño a poner una línea y así sucesivamente.
4. El niño trata de formar una casita para poner su inicial.
5. Gana el niño que más casitas allá completado.

Evaluación:

Se evaluará por medio de la observación, el empeño que el niño le ponga, el esfuerzo que haga para conseguir su objetivo. (Ver apéndice 6)

Quinta estrategia

Nombre: Mira que es

Objetivo: Que el niño desarrolle sus destrezas y habilidades mentales, teniendo un buen contacto con los niños que lo rodean, siguiendo el orden para lograr integrarse.

Argumentación pedagógica: Con este juego se logra que el niño construya en su mente lo que ya vivió anteriormente y proyecte imaginación. Al mismo tiempo convive con sus padres, lo cual le permite tener relaciones continuas con ellos.

Tiempo: 45 minutos. Procedimiento:

1. Hacen una rueda los niños en el centro del salón, fuera de ese círculo los padres formarán otro círculo.
2. Cada padre tiene que traer un pañuelo en sus manos.
3. Se les da la indicación que miren muy bien a sus papás, porque después se les harán unas preguntas.
4. Al pasar dos minutos cada padre le pone a su hijo un pañuelo en los ojos.
- 5.- Los padres dan un giro para quedar en diferente posición, ya que los niños tienen que buscar a sus papás.
6. Una vez que cada niño esté con sus papás.
7. Se realizarán una serie de preguntas.
 - a) ¿Qué color es la blusa de tu mamá y/o papá?
 - b) ¿Qué color los zapatos?
 - c) ¿Qué color tiene el cabello?
 - d) ¿Cómo es su nariz? Grande, pequeña, normal.

- e) ¿Trae blusa roja tu maestra? Si o no.
- f) ¿Tu mamá es alta o baja?
- G) ¿Tienen cabello largo o corto?
- h) ¿Qué ropa trae tu mamá y tu papá?

Evaluación:

Observando si realmente el niño va construyendo mentalmente; el esfuerzo que le ponga para lograr su objetivo; que convivan con sus papás y ahí se darán cuenta de la importancia del juego.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE LA PALICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS

4.1 Cambios específicos que se lograron alcanzar

Así como lo indica este subtítulo, se darán a conocer las situaciones, resultados y cambios que surgieron de la puesta en práctica de las estrategias en el jardín de niños "CEDI A.C." y un jardín de niños perteneciente al programa de alternativas, jardín de niños "Ignacio Zaragoza".

Estrategia 1: 1, 2, 3 listos

Felicitas Acosta Valdez

Fecha: 21 de octubre del 2005.

Al inicio de la actividad los niños se mostraron un poco participativos, ya que cuando se les dieron algunas instrucciones, no querían integrarse, pero posteriormente lo lograron, todos estaban muy entusiasmados, a lo largo de la actividad, los niños empezaron a sentir mas confianza con los demás compañeros, no pensaban divertirse tanto, porque parecía muy escandaloso todo, pero al momento de dar las instrucciones todos estaban muy atentos, al momento de evaluar, me pareció que todos habían desempeñado una muy buena actitud, por lo que creó que si se cumplió con el objetivo, ya que lograron integrarse unos con otros para poder seguir participando. Se observaron intercambios sociables al momento de jugar.

Estrategia 2: Juguemos a los pares

Fecha: 17 de noviembre del 2005.

Los resultados en esta actividad fueron muy favorables, como ya conocían el juego se les facilitó un poco más, de cualquier manera se les explicó la actividad, al iniciar todos estaban muy felices por el hecho de compartir con sus compañeros de manera ordenada, ya que siempre quieren participar todos al mismo tiempo. La dificultad que hubo fue, al iniciar la actividad un niño no quería jugar, ya que quiere ser líder en todo momento, pero al ver como sus compañeros se estaban divirtiendo decidió participar.

La evaluación me fue muy sencillo hacerlo, ya que todos había cooperado y estaban participando muy integrados, por lo que de ahí la importancia que tiene el juego para el desarrollo del niño.

Estrategia 3: Vamos a la granja

Fecha: 10 de febrero del 2005.

Los niños se mostraron muy motivados porque les gustó mucho la actividad, cuando elaboraron con sus propias manos los títeres. Y en la segunda sesión participaron más armónicamente, ya que esta actividad fue muy interactiva para ellos. Gracias a que los niños ya tenían conocimientos previos, se pudo favorecer esta actividad.

Tuvimos un contratiempo, algunos niños no querían participar, por lo que se aumento el tiempo en la actividad, por un momento los niños se desesperaron, pero posteriormente, se agilizaron las cosas y se divirtieron mucho.

En cuanto a la evaluación, se pudo confirmar de la importancia del juego, ya que por medio de la observación me pude dar cuenta de la gran importancia del mismo.

Estrategia 4: Punto apunto

Fecha: 3 de marzo del 2005.

Al inicio de la actividad logré percibir que algo andaba mal, ya que algunos de los niños, no mostraban el interés que yo esperaba, pero al momento de dar a conocer cuales serían los pasos a seguir para llevar acabo la actividad, se fueron involucrando más en la actividad. Es por eso que el resultado fue muy favorable, ya que los niños lograron integrarse con más facilidad en las otras actividades, de esta manera logrando el interés de los participantes una vez mas demostramos que la estrategia del juego se funciona excelentemente favorable para la integración grupal.

En lo referente a la etapa evaluativa hago referencia que al realizar la actividad me pude percatar que la mayoría de los integrantes del grupo no prestaron interés sino hasta que se dieron cuenta que la dinámica trataba de un juego, definitivamente la mayoría de los participantes se interesaron por la actividad y se lograron integrar a la perfección.

Estrategia 5: Mira que es

Fecha: 24 de marzo del 2005.

En lo referente al contenido de esta estrategia llevada a cabo con los padres de familia y con los alumnos logramos integrar de manera práctica a ambas partes mediante una dinámica llamada "observando", esta estrategia funciono ala perfección ya que los niños se sintieron en excelente ámbito de confianza al compartir un espacio de entretenimiento con sus padres, logrando de esta manera un acoplamiento favorable y creando a su vez una integración entre padres e hijos y entre el grupo en general.

Dentro de las dificultades obtenidas en la dinámica nos encontramos con algunas faltas de impuntualidad por parte de los de familia, así como también de la pobre colaboración de algunos padres de familia aunque en realidad fueron la mayoría los que participaron con gran entusiasmo.

Al momento de evaluar pude darme cuenta de que el trabajo realizado con la colaboración de los padres de familia fue muy productivo ya que aportaron diferentes herramientas de confianza con los alumnos, de esta manera logramos llevar a cabo una buena integración en general.

Nancy García Acosta

Estrategia 1: 1, 2, 3 listos

Fecha: Octubre del 2005.

Cuando inicio la actividad todos los niños, se sentían inseguros, pensé que no habían quedado clara las instrucciones, por ello se las repetí, y finalmente los niños participaron muy bien, con excepción a una niña, ya que dudaba de integrarse alas comandas del juego, ya que considero que los resultados fueron positivos.

La manera en que se evaluó esta actividad fue el observar la capacidad de los niños para integrarse, con sus compañeros de grupo.

Estrategia 2: Juguemos a los pares

Fecha: Noviembre del 2005.

Las dificultades que se presentaron es que al principio todos que rían

participar al mismo tiempo, e incluso un niño se enojó, porque quería participar el solo, en el momento que se le dijo que tenía que compartir porque iba en turnos se enojó y no quiso jugar, lo mejor fue que al ir finalizando la actividad logré que se integrara a la actividad, y se sintió muy a gusto. Por lo que consideró muy favorablemente el término de esta actividad.

La evaluación fue un poco complicada ya que al querer participar todos al mismo tiempo, pude constatar la falta de integración en los niños(as).

Estrategia 3: Vamos a la granja

Fecha: Febrero del 2005.

Gracias a que los niños ya tenían conocimientos sobre los animalitos que viven en la granja, pudieron realizar la actividad con resultados exitosos.

Las dificultades que se presentaron fueron que algunos niños querían el material que otros niños habían utilizado, por lo que faltaba, pero posteriormente se les facilitó ese material y terminaron bien su actividad, al momento de exponer se sentían un poco inseguros, por lo que se les dio la confianza para exponer, y lo hicieron con éxito.

Por medio de la evaluación, pude constatar la importancia del juego en los niños en la etapa de preescolar.

Estrategia 4: Punto apunto

Fecha: Marzo del 2005.

Al empezar este juego fue muy divertido y lograron entender las indicaciones, pero surgió una dificultad, era que había varios niños que su nombre

empezaba con la misma letra entonces, se tuvo que dividir por colores una sola letra. Al llevar a cabo esta estrategia sabían cual era su casita, y se integraban todos al juego satisfactoriamente.

Otra dificultad es que existía el niño que no quería respetar turno, pero al hablar con el recapacito y termino integrándose muy bien al juego. La evaluación se realizó durante la actividad, si respetaban turnos, tenían paciencia para esperar, si respetaron a sus compañeros y sobre todo si lograron integrarse al juego, por lo que considero que fue un juego muy divertido.

Estrategia 5: Mira quien es

Fecha: Marzo 2005.

Mi juego preferido y para los niños también, ya que lograron lo que no habían hecho: el convivir con sus padres durante un juego durante un determinado tiempo.

Las dificultades que se presentaron fueron: que al principio a los padres de familia les daba pena, participar, y los niños no creían que sus papitos, estuvieran ahí, una niña al ver que estaba ahí su mamá no quería participar, pero cedió finalmente con la ayuda de la mamá.

Otra dificultad que se dio durante este juego, es que una niña de las que no se integran al grupo fue sola sin su mamá y fue muy triste ya que se soltó llorando porque todos tenían a su mamá y ella no.

Logre tranquilizarla al participar yo con ella pero no lo hizo con muchas ganas ya que sentí que su autoestima estaba muy baja. Gracias a la evaluación pude constatar porque la falta de integración en algunos niños, pero también de la gran importancia que tiene el involucrar a los padres de familia.

4.2 Perspectiva de la propuesta

Durante la aplicación de la alternativa se percibieron cambios en las actitudes (hablar, escuchar y compartir) de nuestros alumnos. Las actividades que se realizaron fueron consideradas idóneas ya que se logro en un 80 % el objetivo planteado.

Además dichas actividades fueron de interés por los niños, ya que todas se realizaron a través del juego. Las dificultades que se mostraron al inicio fue el poder compartir, expresar y escuchar ideas las cuales con la práctica diaria se fue mejorando. Lo que si ha tenido un poco mas de dificultad (en algunos niños) es el respetar a quien esta hablando, ya que en muchas ocasiones interrumpe, sobre todo si ya ha participado la mayoría.

Los padres de familia han podido percibir el cambio en cuanto a la forma de expresión del niño, ya que ahora muestra más confianza y comparte objetos personales, es lo que nos comenta. Esto se logro debido a que diariamente se practicaban los valores sociales, como también las actitudes mencionadas anteriormente. En preescolar se realizan una serie de actividades por lo cual se llevaron acabo con la intención de compartir. Al iniciar este proceso, al niño le era difícil saber que tenía que compartir, juguetes, colores, etc. Pero finalmente logro comprender que tiene el compartir, por que sabe que si yo presto, me prestan.

Como autoras de este proyecto, aprendimos, la importancia de retomar el juego y nunca dejarlo por fuera de las actividades, ya que con esto podemos conseguir muchas cosas sobre el aprendizaje de los niños y niñas de preescolar. Gracias a esto comprendimos que antes de enseñar algún contenido es importante hacer una pequeña introducción a los niños: como un cuento, un juego, una canción, etc.

Por lo tanto, se recomienda a los docentes que tomen en cuenta este proyecto y de inmediato se miraran reflejados los resultados en sus alumnos, primero socialmente ya que definitivamente es mas importante por que se le enseña al niño a trabajar con sus compañeros y expresar lo que siente, y posteriormente los contenidos se adquiriran con mayor facilidad, ya que se ha generado confianza en la relación entre maestros- alumno padres de familia. y los niños y niñas de preescolar se sentirán muy familiarizados

CONCLUSIONES

El presente proyecto de innovación docente, de intervención pedagógica tomó como objeto de estudio a la integración del niño preescolar. Se consideró un tema de suma importancia en este nivel educativo ya que es una tarea que no se debe dejar de lado, porque se considera que desde temprana edad los niños desarrollan aprendizajes fundamentales para su vida futura, como es, la seguridad y la confianza en sí mismo lo que permite un mejor desenvolvimiento en la sociedad.

Durante la aplicación de la alternativa se percibieron cambios en las actitudes; hablar, escuchar y compartir de nuestros alumnos. Las actitudes que se realizaron fueron consideradas idóneas ya que se logró el objetivo planteado.

En el diseño de la alternativa se consideró al juego como una herramienta esencial, dada la etapa de desarrollo del niño y la importancia que tiene el juego en esta edad, se diseñaron actividades adecuadas para conducir al niño a una mejor integración en el aula.

Además dichas actividades fueron de interés para los niños, ya que todas se realizaron a través del juego. Las dificultades que se mostraron al inicio fue el poder compartir, expresar y escuchar ideas las cuales con la práctica diaria se fue mejorando. Lo que si ha tenido un poco mas de dificultad (en algunos niños) es el respetar a quien está hablando, ya que en muchas ocasiones interrumpe, sobre todo si ya ha participado la mayoría.

Con la práctica se aprende la importancia que tiene retomar el juego y nunca dejarlo por fuera de las actividades, ya que con esto podemos conseguir muchas cosas sobre el aprendizaje de los niños y niñas de preescolar, se comprende que antes de enseñar algún contenido es importante hacer una

pequeña introducción a los niños: como un cuento, un juego, una canción, etcétera.

En este primer trabajo que elaboramos, por primera vez, investigamos nuestra propia práctica docente, lo que no es fácil, estamos seguras que queda mucho por hacer, pero es un proceso que, a quien escribe la conduce a transformarse, ya que ahora se siente con el compromiso de reflexionar día a día su práctica docente, pero sobre todo lograr aprendizajes significativos en sus alumnos y esto, no es otra cosa, que mejorar la calidad educativa.

BIBLIOGRAFIA

LIBROS

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL a. Antología básica. Proyectos de innovación. SEP-UPN. México D. F., 1994.251 p.

_____ b. Antología Básica. El niño: desarrollo procesos de construcción del conocimiento. SEP-UPN. México D. F., 1994.316 p.

_____ c. Antología Básica. El juego. SEP-UPN. México D. F., 1994.316 p.

_____ d. Antología Básica. Investigación de la práctica docente propia. SEPUPN. México D. F. 108 p.

_____ e. Antología Básica. Desvelar el misterio del juego. Morata. Madrid. 999. 250p.

_____ f. Antología Básica. El proceso de integración educativa: fundamentos y desarrollo. SEP-UPN. México D. F. 2004.207 p.

MOYLES, J. R. El porque del juego. Morata. Madrid 1999. 250p.

SECRETARIA DE EDUCACION PÚBLICA. Programa de educación preescolar. México, D. F. 2004.138 p.

VYGOSTSKY, L. S. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores Barcelona. Crítica, 1988.pp.240 p

ENCICLOPEDIA

ADLER, Hirshsh Ana...En: "Metodología de valores". Educación y valores tomo I y III. Gernika. México. 2001. 300 p.

DURKHEIM, Emile. Educación y psicología. Capitulo I. Ed. Colofón. México D. F.1985.p.300.

Enciclopedia Encarta Microsoft 2005

INTERNET

<http://www.piagetldisciplina.com>. feb/2003

<http://www.cnep.org.mx/información/teórica/educadores/piaget.htm>.enero/2004

<http://lgaleón.hispavista.com/auxilioprofesor/educación.htm>.enero/2004

<http://www.campus-oci.org/oeivirtlrie08a04.htm>.enero/2004

<http://www.jalisco.gob.mx/srias/educacion/9riolugo.html>.mayo/2004