



SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

---

---

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD UPN 098 DF. ORIENTE

**“EL JUEGO COMO HERRAMIENTA METODOLÓGICA PARA EL  
FOMENTO DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN EL NIÑO  
PREESCOLAR”**

**TESIS**

**PARA OBTENER EL TITULO DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN**

**PRESENTA:**

**MELINA HERNÁNDEZ PENICHE**

**ASESOR: DR. ENRIQUE CUNA PÉREZ**

**MÉXICO D. F.**

**2009**

## DICTAMEN DE TRABAJO DE TITULACIÓN

México, D.F., a 01 de Septiembre de 2009.

**C. MELINA HERNÁNDEZ PENICHE**

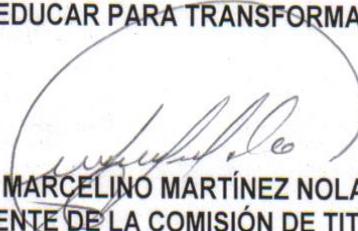
**PRESENTE.**

En calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo recepcional titulado: **“EL JUEGO COMO HERRAMIENTA METODOLÓGICA PARA EL FOMENTO DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN EL NIÑO PREESCOLAR”**.

Opción: **TESIS EN LA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PLAN' 94**, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo, y se le autoriza proceder a la impresión del mismo, así como realizar los trámites correspondientes para presentar su examen profesional.

**ATENTAMENTE**  
**“EDUCAR PARA TRANSFORMAR”**



**DR. MARCELINO MARTÍNEZ NOLASCO**  
**PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN**



**S. E. P.**  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD UPN 098  
D.F. ORIENTE  
DIRECCIÓN

## **Agradecimientos**

### **A mis padres.**

*He logrado cumplir una de mis grandes metas; gracias a su apoyo, guía y motivación.*

**Mamá:** *Gracias por impulsarme a ser una gran mujer, porque cuando me equivoco me ayudas, cuando dudo me aconsejas y siempre que te llamo estas a mi lado. Tu fuerza me ha enseñado que no hay obstáculos difíciles de vencer.*

**Papá:** *Gracias por confiar en mi, y brindarme esta oportunidad.  
¡lo logramos!*

**Asesor**

**Doctor. Enrique Cuna Pérez:**

*Le debo una especial gratitud, por su infinito apoyo, comprensión y tolerancia.*

***“El juego es la base existencial de la infancia”***

***Arnulf Rûssel***

**“EL JUEGO COMO HERRAMIENTA METODOLÓGICA PARA EL FOMENTO  
DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN EL NIÑO PREESCOLAR”**

**Índice**

<b>Introducción</b> .....	<b>6</b>
<b>Capítulo I</b>	
<b>¿Porqué implementar el juego como metodología?</b> .....	<b>11</b>
<b>1.1 Teoría del aprendizaje significativo</b> .....	<b>16</b>
<b>1.2 Aportes de la teoría de Ausubel en el constructivismo</b> ...	<b>19</b>
<b>1.2.1 La función del docente</b> .....	<b>19</b>
<b>1.3 ¿Qué es el juego?</b> .....	<b>26</b>
<b>1.3.1 ¿Qué es jugar?</b> .....	<b>26</b>
<b>1.3.2 ¿Porqué el jugar?</b> .....	<b>28</b>
<b>1.3.3 Componentes psicológicos del juego</b> .....	<b>29</b>
<b>1.3.4 Cómo generar un ambiente lúdico que permita el desarrollo de             las diferentes capacidades infantiles</b> .....	<b>30</b>
<b>1.3.5 El desarrollo del juego en el niño de 0 a 5 años de edad</b> ..	<b>30</b>
<b>1.3.6 El papel del adulto en el juego</b> .....	<b>33</b>
<b>1.3.7 El juego en el desarrollo infantil</b> .....	<b>34</b>
<b>1.4 El modelo actual</b> .....	<b>39</b>
<b>Capítulo II</b>	
<b>Contexto sociocultural</b> .....	<b>57</b>
<b>Capítulo III</b>	
<b>Planeación, aplicación y evaluación</b> .....	<b>64</b>
<b>Conclusión general</b> .....	<b>112</b>
<b>Bibliografía</b> .....	<b>119</b>
<b>Anexos</b> .....	<b>121</b>

## Introducción

Este proyecto pretende conocer acerca de uno de los aspectos más importantes en el desarrollo de los niños, **“el juego”** tema de gran valor en relación a la educación preescolar, ya que por medio de éste se desarrollan aspectos como la socialización, la madurez, el aprendizaje y la adquisición de nuevos conocimientos; estos dos últimos, son eje central de esta investigación.

Por medio de esta propuesta de innovación, las docentes tendrán una herramienta de trabajo para llevarla a las aulas, dando la oportunidad de cambio en las actividades a los alumnos, aplicando estrategias acordes a los intereses y necesidades de los alumnos logrando con esto enriquecer el nivel cognitivo de los mismos.

El texto reconoce la importancia que tiene el jugar, y pretende dar una visión a las docentes de educación preescolar de la importancia que tiene su actuar en los cambios dentro de las aulas, de tal forma que propicien a sus alumnos aprendizajes significativos y que promuevan la evolución de sus estructuras cognitivas. Así como también reconocer sobre la importancia que adquieren los padres de familia, al ser participes en el fomento de aprendizajes.

El objetivo es destacar al juego en el desarrollo cognitivo. Proponemos que es el medio ideal para el aprendizaje, pues permite al infante ir descubriendo el ambiente que lo rodea, así como conocerse el mismo; es por esto que el docente, requiere conocer una metodología adecuada para la aplicación del juego.

Así pues, el objetivo general que guía esta investigación es: plantear un método basado en el juego en donde las actividades sean enriquecedoras y con ello permitir al alumno ser constructor de su propio conocimiento, adquiriendo aprendizajes significativos que le ayuden en su actuar cotidiano.

Hay que recordar que el juego potencia el desarrollo y el aprendizaje en

las niñas y los niños. Garantizándoles su participación en experiencias educativas que le permitan desarrollar de manera prioritaria, sus competencias afectivas, sociales y cognitivas.

Por otro lado, entendemos a la docente de educación preescolar como un agente de orientación que con el ejercicio de su práctica por medio del juego y basándose en valores como el compromiso profesional, el conocimiento de factores como escuela y familia, genera aprendizajes significativos.

Para poder lograr lo anterior es necesario, conocer acerca de la importancia que tiene el juego en la vida de los niños. Describir cómo se concibe el aprendizaje mediante el juego, destacando bajo esta perspectiva, cual es la importancia del juego para los niños.

Además es necesario reconocer cómo debe ser la motivación que se emplee dentro de los juegos y cuál es la importancia de la misma para que los juegos sean llevados a cabo de manera óptima por los niños.

Los objetivos específicos que se irán cumpliendo en el desarrollo de este proyecto, conforme avancemos en la presentación de los capítulos que lo integran serán:

- ❖ Investigar las diferentes teorías psicopedagógicas y elegir la que mejor condición de explicación que nuestro fenómeno presenta, abordar críticamente sus conceptos y retomarlos en nuestra propuesta.
- ❖ Desarrollar estrategias basadas en el juego que presentan un enfoque novedoso a las actividades de nivel preescolar.
- ❖ Integrar un equipo colegiado conformado por profesoras del jardín de niños “Alfred Nobel”, a partir de la realización de un curso de capacitación en las estrategias planteadas e impartir a las profesoras del colegiado.

- ❖ Que las educadoras lleven a cabo las estrategias y supervisar la correcta ejecución de las situaciones didácticas especificadas en la planeación.
- ❖ Observar el impacto que tuvo el cambio de enfoque en el trabajo docente con los alumnos.
- ❖ Convocar a las profesoras a una asamblea rescatando la nueva intervención del juego en su quehacer cotidiano como factor primordial en la intervención dentro del aula, dando un dictamen ante la nueva propuesta. siendo aceptada la propuesta continuar con la elaboración de nuevas situaciones didácticas.
- ❖ Exhortar a los padres de familia a que se integren ante la nueva propuesta involucrándolos e informándoles sobre los beneficios de esta para el desarrollo de aprendizajes de sus hijos.

Para lograr las metas planteadas nos apoyaremos metodológicamente de las siguientes herramientas:

- ❖ Consultar centros de documentación (Bibliotecas, archivos documentales físicos y virtuales).
- ❖ En relación a las estrategias que presentan el juego como factor fundamental se adaptarán los recursos y situaciones didácticas pertinentes, las docentes abordarán y expondrán sus problemáticas por medio del grupo colegiado, dicha actividad se llevará a cabo durante un mes en el cual se reunirán una vez por semana.

SITUACIÓN DIDÁCTICA	CAMPO FORMATIVO
“Que quiero ser cuando sea grande”	Desarrollo personal y social.
“Subiendo y bajando del ratón loco”	Pensamiento matemático.
“Un gran artista”	Expresión y apreciación artística.
“Polvos misteriosos”	Exploración y conocimiento del mundo.
“Un programa de televisión”	Lenguaje y comunicación.

❖ El curso permitirá que en grupo se elaboren las situaciones didácticas por medio del juego tomando en cuenta las competencias que aborda el PEP. 04 así como necesidades de los alumnos.

❖ De acuerdo a las nuevas situaciones didácticas; registrar el impacto en los alumnos por medio de evaluaciones grupales e individuales en cuanto al desarrollo de competencias y adquisición de aprendizajes significativos, (se realizará de acuerdo a cada campo formativo).

❖ Será conveniente tener en cuenta en todo momento, dentro de las propuestas de actividades, la posibilidad de participación de los padres para que observen el proceso que sus hijos van adquiriendo y con ello apoyarlos, y enriquecer sus aprendizajes.

Este trabajo desarrolla tres capítulos, que a continuación exponemos:

## **Capítulo I**

### **¿Porqué implementar el juego como metodología?**

En este capítulo tratamos los siguientes temas: teoría del aprendizaje significativo; aportes de la teoría de Ausubel retomando que, “El principal aporte es su modelo de enseñanza por exposición, para promover el aprendizaje significativo en lugar del aprendizaje de memoria”; la función del docente la cual debe partir de la idea de un alumno activo que aprende

significativamente, que aprende a aprender y a pensar; en términos generales estudiaremos qué es el juego; qué es jugar; porqué el jugar; componentes psicológicos del juego; cómo generar un ambiente lúdico que permita el desarrollo de las diferentes capacidades infantiles; el desarrollo del juego en el niño de 0 a 5 años de edad; el papel del adulto en el juego; así como también observaremos el impacto del juego en el desarrollo infantil. Hoy más que nunca las personas deben recibir una educación que garantice la adquisición de aprendizajes significativos; esto implica diseñar procesos educativos en los que se busque integrar el mundo actual al aprendizaje escolar mediante la inclusión de conocimientos pero también de habilidades de pensamiento, destrezas, actitudes, valores, tradiciones, costumbres y nuevas formas de relación que respondan a necesidades reales de cada alumno.

Este capítulo se complementa con un cuadro con características y clasificaciones del juego de acuerdo al análisis de autores, en el cual exponen su definición del juego, las características, ventajas, desventajas y aplicación.

## **Capítulo II.**

### **Contexto sociocultural**

En este capítulo se concentrara el contenido en cuanto a la ubicación del centro de trabajo donde se genero la problemática, la transición del trabajo desde la apertura del jardín; el impacto en docentes cuando entra en vigor una nueva reforma educativa (P.E.P 04); Dando este una apertura a una alternativa de trabajo.

## **Capítulo III.**

### **Planeación , aplicación y evaluación.**

En este último capítulo expondremos, la aplicación de la alternativa de trabajo por medio de la elaboración de un formato de planeación. Observando el impacto que tuvo en los alumnos, docentes y padres de familia.

Esperamos que el contenido de este trabajo, amplié los horizontes hacia una nueva enseñanza.

## Capítulo I. ¿Por qué implementar el juego como metodología?

Una de las dificultades que se presentan en las aulas es que ciertos niños del grupo no se integran a las actividades, lo cual suscita un conflicto para las y los docentes en el momento de aplicar estrategias de trabajo, ya que por falta de participación de los alumnos, no se llevan adecuadamente las situaciones didácticas planeadas. Causando así que el alumno no adquiera **aprendizajes significativos** en su proceso de desarrollo en cuanto a enseñanza- aprendizaje.

Además suele suceder que los alumnos en los pocos minutos de iniciar las actividades se interesan por la misma, pero de un momento a otro cambian de humor y comportamiento, algunos se aíslan, otros comienzan con pereza o simplemente permanecen sentados en su lugar sin hacer ningún movimiento, inclusive distraen a sus compañeros de mesa para que no hagan nada. Esto resulta alarmante para algunos docentes preguntándose ¿qué estoy haciendo mal?, ¿no les son interesantes las estrategias propuestas? o ¿qué está pasando?, se sienten desesperados por no mantener a todo el grupo dentro de las actividades, y desarrollar en ellos un aprendizaje.

El valor de cualquier nivel educativo depende de diversas condiciones y factores, como la organización y el funcionamiento de la escuela, sin embargo las prácticas educativas, en particular, las formas de trabajo y relación con el grupo ocupan un lugar central. La acción del docente es un factor clave para que los niños alcancen los propósitos; no hay que olvidar que él es quien establece el ambiente, plantea sus situaciones didácticas y busca motivos diversos para despertar el interés de los alumnos e involucrarlos.

La propuesta curricular (PEP 2004) pretende dar un giro a la intervención docente por su carácter abierto. A diferencia de un programa que establece temas generales como contenidos educativos, en torno a los cuales se organiza la enseñanza y se acotan los conocimientos que los alumnos han de adquirir, este programa está centrado en competencias.

Estas son definidas por la SEP como:

*“... un conjunto de capacidades que incluyen conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas que una persona logra mediante procesos de aprendizaje y que se manifiestan en situaciones y contextos variados”.<sup>1</sup>*

Centrar el trabajo por competencias implica que la educadora busque, mediante el diseño de situaciones didácticas desafíos para los niños y que avancen paulatinamente en sus niveles de logro (que piensen, se expresen por distintos medios, propongan, distinguen, expliquen, cuestionen, comparen, trabajen en colaboración, manifiesten actitudes favorables hacia el trabajo y la convivencia, etc.) para aprender más de lo que saben acerca del mundo y para que sean personas cada vez más seguras, autónomas, creativas y participativas. Es necesario rescatar que:

*“las emociones, la conducta y el aprendizaje son los procesos individuales, pero se ven influenciados por los contextos, familiar y escolar en que se desenvuelven los niños, en estos procesos se aprenden formas diferentes de relacionarse, desarrollan nociones sobre lo que implica ser parte de un grupo y aprendan formas de participación y colaboración al compartir experiencias”.<sup>2</sup>*

Las y los docentes junto con padres de familia deben contribuir a que la educación preescolar favorezca una experiencia educativa, de calidad para todos los niños y niñas, garantizando que cada uno de ellos vivan experiencias educativas que le permitan desarrollar, de manera prioritaria, sus competencias afectivas, sociales y cognitivas, desde una perspectiva para el razonamiento de sus capacidades y potencialidades.

La necesidad de crear condiciones propicias para apoyar la participación de los alumnos preescolares, es de suma importancia para la posibilidad de las oportunidades de crecimiento personal y cultural.

---

<sup>1</sup> SEP. “Programa de Educación Preescolar 2004”, Dirección de Normatividad de la Subsecretaría de Educación Básica Pública, pp.22.

<sup>2</sup> *Ibidem*, p.50.

Así como reconocer que para cada niño y cada niña el poder integrarse y participar en las actividades representa una oportunidad para desarrollar de manera inicial el conjunto de competencias que le permitirán no dejar de aprender nunca, en un ambiente afectuoso, seguro, de emoción por el conocimiento, de respeto a sus intereses, de respeto a su ritmo para aprender y su participación en las actividades lo que implica considerar la atención a los alumnos en las aulas de cualquier jardín de niños.

Asimismo se han de buscar los recursos y estrategias necesarias para poder atender las necesidades de los niños logrando una integración a todo aquello que la escuela le propone, participando satisfactoriamente. Ya que la interpretación que se puede dar en las fallas del aprendizaje y participación de los alumnos puede vincularse a un sentimiento de inseguridad, el cual puede expresarse en dificultades para relacionarse, bloqueo, aislamiento, falta de atención, concentración y participación.

El juego requiere que la práctica educativa cotidiana implique:

- ❖ El esfuerzo de maestros, alumnos, padres de familia y autoridades para mejorar el aprendizaje de todos los niños.
- ❖ Mantener a un niño en un ambiente en el que pueda satisfacer sus necesidades.
- ❖ Educar a niños con el apoyo necesario, para que puedan adquirir destrezas, como la capacidad de comunicarse, la de trabajar en equipo, identificar y resolver problemas. Estas competencias le permitirán al máximo sacar provecho posible, en términos de formación de calidad y experiencia personal, del espacio educativo.

Todo lo anterior permitirá asumir una actitud abierta a la capacidad para tomar iniciativa y la creatividad para obtener un amplio desarrollo.

Así pues, en un clima escolar afectuoso pero exigente, el alumno goza a la vez del esfuerzo por parte de los niños del aula como de la transmisión de expectativas positivas por parte del maestro, la institución escolar será capaz de compensar las diferencias a los factores de origen social. Así como para la flexibilidad de integración, para adecuar su organización a las necesidades, demandas, aptitudes, intereses, expectativas y personalidad del alumno.

La organización para satisfacer la capacidad de integrar a los alumnos al juego es confiando en sus propias aptitudes y conocimientos, desarrollando los valores y principios básicos de creatividad, iniciativa personal y espíritu emprendedor, pero es necesario una vez más tomar en cuenta los intereses y necesidades de cada alumno para que así se pueda lograr una participación adecuada a cada una de las actividades que los docentes pretendan desarrollar para que el alumno adquiera aprendizajes significativos adecuados para un amplio desarrollo personal y cognitivo.

Las relaciones interpersonales implican procesos en los que intervienen la comunicación, la reciprocidad, los vínculos afectivos, la disposición a asumir responsabilidades, factores que influyen en el desarrollo de competencias. Para desarrollar una participación en el alumno el papel que juega la educadora es indispensable al igual el clima que favorece el desarrollo de experiencias de convivencia y aprendizajes entre ella y los niños.

Dicha problemática ha sido abordada por medio de la *intervención docente*, en donde se elaboraron y evaluaron situaciones didácticas, las cuales fueron propuestas a las docentes de educación preescolar tomando en cuenta un enfoque diferente, al que aún suelen trabajar (por contenidos) la forma de trabajo será por medio del juego. Definida su importancia como:

*“... participar en una situación interpersonal en la que están presentes la emoción, la expresión, la comunicación, el movimiento y la actividad inteligente”.*<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Leif, Joseph y Brunelle, Lucien, “*La Verdadera naturaleza del juego*”, Ed. Kapelusz, Buenos Aires, 1978. pp. 53.

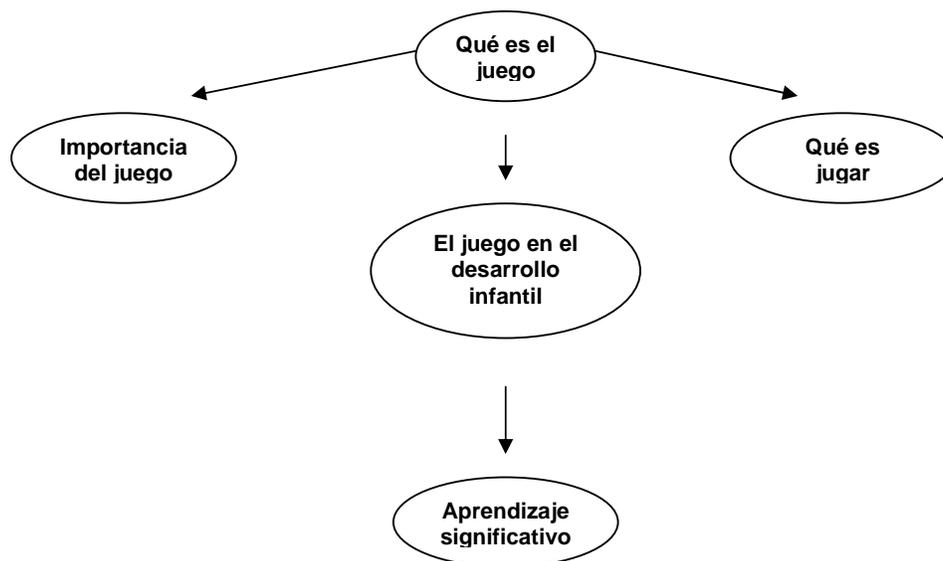
Por lo que el juego pasa a ser un instrumento esencial en el desarrollo y potenciación de las diferentes capacidades infantiles, que es el objeto último de la intervención educativa.

Si queremos una sociedad mejor, más justa, equitativa y solidaria el punto de partida será un niño/niña feliz, explorador, inquisitivo, espontáneo, curioso, autónomo capaz de crear y recrear situaciones y establecer relaciones a nivel físico, cognitivo y social.

Después de haber propuesto la forma de trabajar por medio del juego. Será necesario compartir experiencias en colegiado rescatando la funcionalidad de las nuevas situaciones didácticas, y resultado de los aprendizajes de los alumnos.

El paradigma propuesto es la corriente constructivista, pues para ésta la enseñanza no es una simple transmisión de conocimientos, sino la organización de métodos de apoyo que permitan a los alumnos construir su propio saber, ya que no aprendemos sólo registrando en nuestro cerebro, aprendemos construyendo nuestra propia estructura cognitiva.

### Esquema básico de exposición



## 1.1 Teoría del aprendizaje significativo

De acuerdo al aprendizaje significativo, los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando. Fermín González al exponer a Ausubel y el aprendizaje significativo menciona:

*“Ausubel considera que el aprendizaje por descubrimiento no debe ser presentado como opuesto al aprendizaje por exposición (recepción), ya que éste puede ser igual de eficaz, si se cumplen unas características. Así, el aprendizaje escolar puede darse por recepción o por descubrimiento, como estrategia de enseñanza, y puede lograr un aprendizaje significativo o memorístico y repetitivo”.<sup>4</sup>*

Las ventajas que se le reconocen al aprendizaje significativo son, entre otras, las siguientes:

- ❖ Produce una retención más duradera de la información.
- ❖ Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido.
- ❖ La nueva información al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo.
- ❖ Es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.

---

<sup>4</sup> González, Fermín. M; Novak Joseph D, “*Aprendizaje Significativo Técnicas y Aplicaciones*”, Madrid, Cíncel 1993, pp. 100-108.

- ❖ Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende los recursos cognitivos del estudiante.

Asimismo, los requisitos para lograr el aprendizaje significativo son:

- **Significatividad lógica del material:** el material que presenta el maestro al estudiante debe estar acorde a sus intereses para que se de una construcción de conocimientos.

- **Significatividad psicológica del material:** que el alumno conecte el nuevo conocimiento con los previos y que los comprenda. También debe poseer una memoria de largo plazo, porque de lo contrario se le olvidará todo en poco tiempo.

- **Actitud favorable del alumno:** el aprendizaje no puede darse si el alumno no quiere. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en donde el maestro sólo puede influir a través de la motivación.

A partir de estas características, los **tipos de Aprendizaje Significativo que conoce el constructivismo son:**

- **Aprendizaje de Representaciones:** Es cuando el niño adquiere el vocabulario. Primero aprende palabras que representan objetos reales que tienen significado para él. Sin embargo no los identifica como categorías.

- **Aprendizaje de Conceptos:** El niño, a partir de experiencias concretas, comprende que la palabra “mamá” puede usarse también por otras personas refiriéndose a sus madres. También se presenta cuando los niños en edad preescolar se someten a contextos de aprendizaje por recepción o por descubrimiento y comprenden conceptos abstractos.

- **Aprendizaje de Proposiciones:** Cuando conoce el significado de los conceptos, puede formar frases que contengan dos o más conceptos en donde afirme o niegue algo. Así, un concepto nuevo es asimilado al integrarlo en su

estructura cognitiva con los conocimientos previos. Esta asimilación se da en los siguientes pasos:

- a) **Por Diferenciación Progresiva:** Cuando el concepto nuevo se subordina a conceptos que el alumno ya conocía.
- b) **Por Reconciliación Integradora:** Cuando el concepto nuevo es de mayor grado de inclusión que los conceptos que el alumno ya conocía.
- c) **Por Combinación:** Cuando el concepto nuevo tiene la misma jerarquía que los conocidos.<sup>5</sup>

Al respecto Mario Carretero escribe:

*“Ausubel concibe los conocimientos previos del alumno en términos de esquemas de conocimiento, los cuales consisten en la representación que posee una persona en un momento determinado de su historia sobre una parcela de la realidad. Estos esquemas incluyen varios tipos de conocimiento sobre la realidad, como son: los hechos, sucesos, experiencias, anécdotas personales, actitudes, normas, etc.”*<sup>6</sup>

El maestro debe conocer los conocimientos previos del alumno, es decir, se debe asegurar que el contenido a presentar pueda relacionarse con las ideas previas, ya que al conocer lo que sabe el alumno ayuda a la hora de planear. Y también debe recordar que organizar los materiales en el aula es tener en cuenta que no sólo importa el contenido sino la forma en que se presenta a los alumnos.

---

<sup>5</sup> Ausubel-Novak-Hanesian, Psicología Educativa: “Un punto de vista cognoscitivo” , Ed. Trillas, México, 1983.

<sup>6</sup> Carretero, Mario, “Constructivismo y Educación”, Buenos Aires, Aique, 1993, pp.20-32.

## 1.2 Aportes de la teoría de Ausubel en el constructivismo:

El principal aporte es su modelo de enseñanza por exposición, para promover el aprendizaje significativo en lugar del aprendizaje de memoria. Este modelo consiste en explicar o exponer hechos o ideas. Este enfoque es de los más apropiados para enseñar relaciones entre varios conceptos, pero antes los alumnos deben tener algún conocimiento de dichos conceptos. Otro aspecto en este modelo es la edad de los estudiantes, ya que ellos deben manipular ideas mentalmente, aunque sean simples.

Otro aporte al constructivismo son los organizadores anticipados, los cuales sirven de apoyo al alumno frente a la nueva información, funciona como un puente entre el nuevo material y el conocimiento actual del alumno. Estos organizadores pueden tener tres propósitos: dirigir su atención a lo que es importante del material; resaltar las relaciones entre las ideas que serán presentadas y recordarle la información relevante que ya posee.

Los organizadores anticipados se dividen en dos categorías:

- **Comparativos:** activan los esquemas ya existentes, es decir, le recuerdan lo que ya sabe pero no se da cuenta de su importancia. También puede señalar diferencias y semejanzas de los conceptos.

- **Explicativos:** proporcionan conocimientos nuevos que los estudiantes necesitarán para entender la información. También ayudan al alumno a aprender, especialmente cuando el tema es muy complejo, desconocido o difícil; pero estos deben ser entendidos por los estudiantes para que sea efectivo.

### 1.2.1 La función del docente

Enseñar desde una perspectiva muy general, es comunicar algún conocimiento habilidad o experiencia a alguien con el fin de que lo aprenda,

empleando para ello un conjunto de métodos y técnicas. En forma más concreta necesitamos identificar la percepción del modelo con el cual se va a estar trabajando.

De lo que se trata es lograr que sea la escuela y el sistema escolar quienes se adapten a las particularidades de los alumnos, para satisfacer a plenitud sus necesidades en términos educativos y proporcionar a cada cual el tipo de ayuda específica que demande.

Labor que puede llevarse a cabo mediante una intervención educativa que no es más que el sistema de influencias pedagógicas que incluye la transmisión de información y la aplicación de diversos procedimientos, destinados a ayudar a los maestros, padres y en especial a los propios niños de la comunidad escolar, a potenciar sus recursos y estimular el desarrollo personal e institucional.

Pero para esto no se puede dejar de tomar en cuenta el aprendizaje como un proceso de construcción y reconstrucción por parte del sujeto que aprende, de conocimientos, formas de comportamiento, actitudes, valores, afectos y sus formas de expresión que se producen en condiciones de interacción social en un medio socio histórico concreto, y que conducen al sujeto a su desarrollo personal.

Para comprender el aprendizaje debemos tener como centro de atención a un sujeto activo, conciente e integralmente concebido como una personalidad orientada hacia un objetivo. El alumno, en interacción con otros sujetos, sin descartar la posibilidad de un aprendizaje inconsciente, logra aprender a través de las acciones que se producen en su relación con el objeto.

Creemos que el acto de aprender incorpora o construye no sólo conocimientos y habilidades como es tradicional sino también los aspectos de personalidad como las actitudes y valores humanos; e incluye las situaciones de aprendizaje que se producen en el medio del estudiante y aquellas que provienen del contexto sociocultural.

El aprendizaje, desde esta perspectiva, se da en la interrelación con distintos tipos de actividad humana: el juego, el trabajo, estudio e incluso puede surgir como resultado de la actividad psíquica interna, lo que es entendido como autoaprendizaje.

Es necesario que se considere importante el proceso en términos de aprendizaje significativo, donde la información debe ser adquirida en forma sustancial (lo esencial) y no arbitraria (relacionada con el conocimiento que posee el alumno), que el material a aprender posea significatividad lógica o potencial para el mismo y que exista disponibilidad o intención del alumno para aprender.

El aprendizaje es un proceso donde intervienen los esquemas que posee el sujeto utilizándolos como modelos de la situación o de la información a aprender, hasta que el ajuste (esquemas-situación a aprender) sea alcanzado. Pueden distinguirse tres tipos de aprendizaje:

- 1) **Por crecimiento**, donde simplemente se acumula nueva información a los esquemas preexistentes (se rellenan las variables de los esquemas).
- 2) **Por ajuste**, cuando los esquemas resultan de mayor nivel de inclusividad o de especificidad respecto a la información a ser aprendida provocándose modificaciones parciales en los mismos.
- 3) **Por reestructuración**, cuando los esquemas que posee el sujeto, están muy alejados semánticamente de la nueva información, provocándose reestructuraciones o formación de nuevos esquemas, a partir de la interacción de esquemas existentes-información nueva.

El aprendizaje de la información puede ser entendido como producto del uso efectivo de las estrategias cognitivas, meta-cognitivas y autorregulatorias.

Las primeras son:

*“... planes o cursos de acción que el sujeto realiza, utilizándolas como instrumentos para optimizar el procesamiento de información: codificación, organización y recuperación de la información. Estas estrategias a la vez suponen la participación de otras más amplias denominadas meta-cognitivas que tienen que ver con los procesos conscientes del alumno sobre qué es lo que sabe o no, sus propios procesos cognitivos en función de determinadas situaciones, tareas o problemas”.<sup>7</sup>*

Estrategias asociadas a las dos primeras son las autorregulatorias, que son estrategias más amplias las cuales intervienen regulando todo el proceso de aprendizaje o de solución del problema, desde la fase de planeación (qué se desea alcanzar y cómo se va a hacer) durante todo el proceso de adquisición o de acciones para alcanzar la solución hasta la fase última de evaluación (si se alcanzó la meta o no, qué acciones hacer).

El aprendizaje, es entendido como un proceso complejo de solución de problemas, donde el alumno debe intervenir de forma activa y estratégicamente, coordinado sus medios disponibles (estrategias) para alcanzar la solución.

En este enfoque, el proceso de enseñanza-aprendizaje debe orientarse a lograr el desarrollo de habilidades de aprendizaje y no sólo el enseñar conocimientos. El alumno debe desarrollar una serie de habilidades y estrategias para conducirse eficazmente ante cualquier tipo de situación de aprendizaje. Así, el énfasis ha de ser puesto en el alumno para que se convierta en un aprendiz estratégico, que sepa aprender y solucionar problemas.

Es muy importante la actividad espontánea del niño y la enseñanza indirecta.

---

<sup>7</sup> Frawley, William, Vigotsky y “La ciencia cognitiva” “Cognición y Desarrollo Humano”, Ed. Paidós, Barcelona España, 1999, pp. 74.

La utilización de métodos activos y centrados en la actividad y el interés de los niños son criterios que aborda el paradigma constructivista. Este paradigma da un apoyo teórico para comprender las actividades espontáneas de los niños, la actividad auto – iniciada, los tipos de conocimientos y el cómo operar con ellos.

Las metas y objetivos de la enseñanza no pueden ser enunciados en forma vaga, deben ser prioritarios los relacionados con el aprender a aprender y el enseñar a pensar. Los alumnos deben egresar de cualquier nivel de enseñanza con una serie de habilidades como procesadores activos y efectivos de conocimientos.

La educación debe favorecer y potenciar el desarrollo cognoscitivo del alumno, promoviendo su autonomía moral e intelectual. Su principal objetivo ha de ser el crear hombres capaces de hacer cosas nuevas, no simplemente de repetir lo que han hecho otras generaciones: hombres que sean creativos, inventivos y descubridores.

Se debe comprender al alumno como un sujeto activo procesador de información, que posee una serie de esquemas, planes y estrategias para aprender y solucionar problemas, los cuales a su vez deben ser desarrollados.

Por lo cual, consideramos que por muy restrictivo que sea el contexto escolar el alumno nunca es pasivo. El paradigma constructivista propone un alumno constructor activo de su propio conocimiento. El alumno es en este sentido una persona que reconstruye el conocimiento, el cual estuvo primero en el plano interindividual y pasa posteriormente al plano intraindividual. El papel de la interacción social con los otros (especialmente los que saben más: expertos, maestros, padres, niños mayores, iguales etc.) es considerado de importancia fundamental para el desarrollo cognoscitivo y sociocultural de la personalidad.

Así mismo el trabajo del maestro consiste en desarrollar una adecuada serie de arreglos de reforzamiento para enseñar. El maestro debe manejar hábilmente los recursos conductuales de este enfoque para lograr éxito en los niveles de eficiencia de su enseñanza y sobre todo en el aprendizaje de sus alumnos.

El maestro debe partir de la idea de un alumno activo que aprende significativamente, que aprende a aprender y a pensar. Su papel en ese sentido se centra especialmente en confeccionar y organizar experiencias didácticas que logren estos fines. No da solo información, ni tiene un papel protagónico el maestro es un promotor del desarrollo y de la autonomía de los educandos. Debe conocer a profundidad los problemas, las etapas y estadios del desarrollo cognitivo general.

Su papel fundamental consiste en promover una atmósfera de reciprocidad, de respeto y auto confianza para el niño, dando oportunidad para el aprendizaje de los estudiantes principalmente a través de la enseñanza indirecta y del planteamiento de problemas y conflictos cognitivos.

En nuestras aulas la intervención educativa debe partir siempre de las potencialidades y necesidades individuales de los alumnos y con ello crear y fomentar un clima social exitoso, para que las actividades de los alumnos sean autodirigidas fomentando el aprendizaje y la creatividad.

La orientación del proceso de enseñanza aprendizaje debe ser, sin duda, hacia el logro del desarrollo de habilidades de aprendizaje y no sólo a enseñar conocimientos. De acuerdo a lo anterior, definamos al modelo constructivista partir de identificar a la corriente que afirma que el conocimiento de todas las cosas es un proceso mental del individuo, que se desarrolla de manera interna conforme el individuo obtiene información e interactúa con su entorno.

El constructivismo concibe a la enseñanza como una actividad crítica, percibe al error como un indicador y analizador de los procesos intelectuales; para él aprender es arriesgarse, muchos de los errores cometidos en

situaciones didácticas deben considerarse como momentos creativos. La enseñanza no es una simple transmisión de conocimientos, es en cambio la organización de métodos de apoyo, que permitan a los alumnos a construir sus propio saber, ya que no aprendemos solo registrando en nuestro cerebro, aprendemos construyendo nuestra propia estructura cognitiva.

El Constructivismo ve el aprendizaje como un proceso en el cual el estudiante construye activamente nuevas ideas o conceptos basados en conocimientos presentes y pasados. En otras palabras, el aprendizaje se forma construyendo nuestros propios conocimientos desde nuestras propias experiencias. Aprender es, por lo tanto, un esfuerzo muy personal por el que los conceptos interiorizados, las reglas y los principios generales puedan consecuentemente ser aplicados en un contexto de mundo real y práctico.

De acuerdo con Jerome Bruner: *“el profesor actúa como facilitador que anima a los estudiantes a descubrir principios por sí mismo y a construir el conocimiento trabajando en la resolución de problemas reales o simulaciones, normalmente en colaboración con otros alumnos”*.<sup>8</sup>

Y César Coll propone que para comprender al constructivismo revisemos a Piaget y a Ausubel:

*“Los teóricos cognitivos como Jean Piaget y David Ausubel, plantearon que aprender era la consecuencia de desequilibrios en la comprensión de un estudiante y que el ambiente tenía una importancia fundamental en este proceso. El Constructivismo en sí mismo tiene muchas variaciones, tales como Aprendizaje Generativo, Aprendizaje Cognoscitivo, Aprendizaje basado en Problemas, Aprendizaje por descubrimiento, Aprendizaje Contextualizado y Construcción del Conocimiento. Independientemente de estas variaciones, el Constructivismo promueve la exploración libre de un estudiante dentro de un marco o de una estructura dada”*.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Carretero, Mario, *Op.Cit.* , pp.20 32.

<sup>9</sup> Coll, César, *“Aprendizaje Escolar y Construcción del Conocimiento”*, Buenos Aires, Paidós, 1993,pp. 206.

La formalización de la teoría del constructivismo se atribuye generalmente a Jean Piaget que articuló los mecanismos por los cuales el conocimiento es interiorizado por el que aprende. Piaget sugirió que a través de procesos de acomodación y asimilación, los individuos construyen nuevos conocimientos a partir de las experiencias.

La asimilación ocurre cuando las experiencias de los individuos se alinean con su representación interna del mundo. Asimilan la nueva experiencia en un marco ya existente.

La acomodación es el proceso de enmarcar su representación mental del mundo externo para adaptar nuevas experiencias. La acomodación se puede entender como el mecanismo por el cual el incidente conduce a aprender.

### **1.3 ¿Qué es el juego?**

En primera instancia decimos acerca del juego que es una de las actividades más habituales en la edad infantil, entendida como ocio y como aprendizaje, por lo que hay que considerarla de gran interés en la práctica educativa. Moore lo define como

*“El juego incide en el desarrollo global del niño a partir de la acción que realiza, del interés que le produce de la comunicación que establece con las personas, objetos, así ayuda a su crecimiento físico y a su desarrollo sensorial, afectivo, emocional, cognitivo y social”.*<sup>10</sup>

#### **1.3.1 ¿Qué es jugar?**

Es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo.

---

<sup>10</sup> Moore P. “*El juego en la Educación*”, Barcelona 1997, pp. 35-60.

Ejemplo, cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo. Porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un “hacerlo bien”.

Jugar es participar de una situación interpersonal en la que están presentes la emoción, la expresión, la comunicación, el movimiento y la actividad inteligente. Por lo que el juego pasa a ser un instrumento esencial en el desarrollo y potenciación de las diferentes capacidades infantiles, que es el objeto último de la intervención educativa.

Sería interesante reflexionar en lo siguiente ¿hasta que punto valoran el juego aquellos que intervienen en la educación?, ¿con que frecuencia los juegos y los materiales lúdicos se consideran una actividad reservada para cuando los niños hayan concluido su trabajo reduciendo así, tanto su impacto como el efecto en su desarrollo infantil?.

Digo esto porque al parecer muchos docentes consideran al juego como una herramienta de centrar en algo a los niños para que ya no molesten y no hagan travesuras, es necesario hacer conciencia de esto, pues, por ejemplo, el alumno termina rápido su tarea, para que no interrumpa a los que aún están en proceso de concluir su trabajo, el profesor lo permite como premio, pero cuál es la reacción ante este enfoque, realmente sabe a qué juegan o qué están aprendiendo de ello.

Pensemos también en cuantos niños llegan a la educación infantil incapaces de participar en el juego, debido a una crianza en casa a que en la escuela sólo se va a aprender y si juegan pierden el tiempo.

Creemos que el juego no sólo proporciona un auténtico medio de aprendizaje sino que permite conocer los intereses de los alumnos.

### 1.3.2 ¿Por qué el jugar?

Entendemos la práctica del jugar como una actividad necesaria y propia del ser humano. Se plantea como condición para la socialización, ya que incorpora normas, valores y costumbres propios del contexto en el que se desarrolla. El Jugar es generador de sentido, promoviendo la pertenencia y el desarrollo de la identidad, tanto individual como colectiva.

Las investigaciones del psicólogo y epistemólogo suizo Piaget constituyen una importante aportación para explicar como se produce el conocimiento en general. Marcan el inicio de una concepción constructivista del aprendizaje que se entiende como un proceso de construcción interno, activo e individual. El desarrollo cognitivo supone la adquisición sucesiva de estructuras mentales cada vez más complejas; dichas estructuras se van adquiriendo evolutivamente en sucesivas fases o estadios, caracterizados cada uno por un determinado nivel de desarrollo.<sup>11</sup>

- ❖ Un juego adecuadamente dirigido asegurará al niño un aprendizaje a partir de su estado actual de conocimiento y destrezas.
- ❖ Los padres tienen derecho a esperar que el juego en las escuelas se organice de un modo significativo y distinto al practicado en casa, así será más probable que otorgue valor e importancia a éste.
- ❖ El juego es potencialmente un excelente medio de aprendizaje.

Es necesario saber y reconocer los antecedentes del juego, pues debemos recordar que el juego aparece en la historia del ser humano desde las más remotas épocas, desde los inicios de la humanidad. En excavaciones de periodos muy primarios se han encontrado indicios de juguetes simples.

---

<sup>11</sup> Piaget, J, Lorenz k, Erickson, “ *Juego y Desarrollo*,”1982, Grijalbo, Barcelona, PP. 78.

En pinturas, vemos niños/niñas en actividades lúdicas, lo que nos lleva a definir el juego como actividad esencial del ser humano como ejercicio de aprendizaje, como ensayo y perfeccionamiento de actividades posteriores.

El juego no es una actividad privativa de los niños/niñas ya que, en todas las etapas del ser humano, éste desarrolla actividades lúdicas con diversos objetivos y con sus propias especificidades, lo que ayuda al fortalecimiento de su desarrollo integral.<sup>12</sup>

### **1.3.3 Componentes psicológicos del juego**

En un enfoque de educación integral y globalizada, los componentes psicológicos van estrechamente vinculados a los componentes emocionales y afectivos, especialmente el factor espontaneidad, creatividad y proyección de la autonomía personal. El juego funciona en un espacio de desarrollo y aprendizaje en el que se funden los factores cognoscitivos, motivacionales y afectivos- sociales que se convierten en estímulo de la actividad, el pensamiento y la comunicación.<sup>13</sup>

Al preguntar ¿qué es jugar para el niño/niña? La respuesta más positiva es que es ser y hacer. Ser en cuanto a expresarse, a vivir experiencias placenteras volcando en estas sus estados emocionales, carencias, frustraciones. Es el lenguaje propio del niño/a con el que se relaciona con su medio y facilita la formación del colectivo infantil.

Es conocer el ambiente y relacionarse con la realidad circundante, integrándose paulatinamente a ella. Es expresar y compartir, es decir en acciones y luego, verbalizando lo interno. Es compartir participando en intereses comunes facilitando la interacción con los otros. El juego proporciona placer, felicidad al niño/a; consolidando un mundo diferente del de la realidad objetiva tomando elementos de ésta pero transformándolos.

---

<sup>12</sup> Leif, Joseph y Brunelle, Lucien, *La verdadera naturaleza del juego*, Ed. Kapelusz, Buenos Aires, 1978.

<sup>13</sup> Díaz Vega, José Luís, *El juego y el juguete en el Desarrollo del niño*, Ed. Trillas, México, 1997.

A través del juego el niño/a se prepara para la vida futura, al alcanzar metas siente satisfacción, descarga energías, y consigue alivio a sus frustraciones.

#### **1.3.4 Cómo generar un ambiente lúdico que permita el desarrollo de las diferentes capacidades infantiles.**

El y la docente deben partir del convencimiento del valor educativo del juego en el desarrollo integral infantil, lo que lo llevará a pensar y planificar una cantidad de elementos que faciliten una actividad lúdica.

El componente lúdico favorece el desarrollo de las capacidades y el equilibrio personal, potencia actitudes y valores, como el respeto por el derecho propio y de los demás, aprendiendo a pactar, a llegar a consensos, a saber esperar, a discutir en vez de pelear.

#### **1.3.5 El desarrollo del juego en el niño de 0 a 5 años de edad.**

Para los niños y las niñas, el juego es su manera de vivir, a través de él aprenden a conocer el mundo y se descubren a sí mismos. “Al realizar cualquier actividad, los pequeños juegan de forma natural, sencilla y espontánea; con el juego se aprende haciendo, actuando, ejercitando, se experimenta y se cometen errores”.

Los bebés, al nacer, presentan una etapa que podría considerarse como comportamiento inactivo, pues no hay indicios de comportamiento intencional de juego. Sin embargo, durante los primeros seis meses podemos observar cómo el niño juega con sus manos y con algunos objetos que están a su alcance llevándoselos a la boca.

Entre los seis meses y el año, aproximadamente, sus capacidades de movimiento, como trasladarse de un lugar a otro y manipular objetos, le permiten ejercitar sus habilidades, repitiendo actos para su gusto interesantes,

como pegar repetidamente sobre alguna superficie con objetos o introducir cubos en una caja; esto es el inicio de una secuencia de juego por medio de la cual está aprendiendo.

A esta edad es capaz también de dar solución a algunos problemas sencillos como bajarse de la cama o huir de algún adulto que lo persigue jugando.

Es recomendable, durante los primeros meses, colocar objetos variados y no tóxicos junto a los bebés y mantener una vigilancia cercana; es importante que los objetos no sean pequeños porque pueden tragarlos, pues todo se lo llevan a la boca. Recordemos que la relación que existe entre padres e hijos es también un juego y que éste debe ser agradable para ambos.

En esta edad es importante darles objetos o juguetes que se puedan manipular, golpear, aventar, morder; deben ser grandes, llamativos y lavables. Pueden ser objetos variados: móviles, cubos, pelotas con diferentes texturas y tamaños, cajas para meter objetos, campanas, etcétera. Cualquier cosa es un juguete para el niño. Lo más importante es vigilar que no sean peligrosos y que sean manipulables.

Del año y medio hasta los tres años, podemos observar un juego llamado de adaptación donde el juego es una imitación del uso de objetos de la vida diaria, por ejemplo, una taza de juguete se convierte en una taza de verdad en la imaginación de los niños, de igual manera, un teléfono de juguete se convierte en un teléfono real.

De acuerdo a Jean Piaget, existe también el llamado **juego simbólico**, donde el niño utiliza un objeto como símbolo de otro, por ejemplo, una caja de galletas se convierte en una cama para muñecos.

También están los **juegos sociales**, como ser doctor, maestro, padre. En esta etapa, a veces aparece un amigo imaginario que convive gran parte del tiempo con los niños.

Se puede observar otros tipos de juegos, por ejemplo, el **juego solitario** o **independiente** donde el niño juega solo, con juguetes distintos a los utilizados por los niños que están a su alrededor y no se interesa por relacionarse con ellos.

Existe también el **juego paralelo** donde el niño juega de forma natural con los demás niños y con juguetes semejantes a los usados por los demás, pero los usa como a él le parece, más que jugar con otros niños juega a lado de ellos.

Poco a poco los niños varían su participación en el juego, aproximadamente a los cuatro años empieza un proceso de socialización donde observamos los llamados **juegos socializados y con reglas**.

Este tipo de juegos proporcionan una forma de adaptarse a las reglas sociales. Se desarrolla en el niño una manera de pensar que le permite iniciarse en la comprensión de las reglas que rigen sus juegos, esto como parte también de la integración a su núcleo social.

Es necesario e importante identificar los cambios que se van generando en el desarrollo del pensamiento del niño y conocerlos a través del juego, para motivarlo a realizar aquellas actividades que sean acordes con su grado de madurez, o bien, aquellas que le ayuden a adquirir o reforzar habilidades.

El juego libre se caracteriza por la espontaneidad y la libertad con la que el niño busca, elige o inventa sus juegos haciéndolos propios, lo que le permite expresar sus impulsos creativos. Este tipo de juego se presenta en forma individual o colectiva, y refleja la evolución de su pensamiento, pues elige a qué y cómo jugar.

La utilización de los objetos se lleva a cabo con toda libertad, usándolos la mayor parte de las veces con fines distintos a su uso habitual, por ejemplo, una escoba se convierte en un caballo.

El juego dirigido implica para el niño seguir un orden o una serie de reglas que son establecidas por otros. Tiene como finalidad el logro de objetivos específicos, es decir, contribuir por ejemplo al desarrollo del lenguaje a través de cantos o rimas, etcétera. También propicia un ambiente que demanda mayor esfuerzo por parte del pequeño y se desenvuelve en función de la madurez que haya alcanzado.

### **1.3.6 El papel del adulto en el juego**

El juego representa un papel fundamental en la integración de la personalidad del niño, por lo que la actitud del adulto debe ser orientadora, comprensiva y enriquecedora.

En este sentido, el adulto no sólo debe ofrecer algunos momentos y condiciones ambientales para el juego del niño, sino que debe participar interactuando afectivamente con él.

El juego, además de propiciar el acercamiento del niño con el adulto, es un medio que le permite expresar sus sentimientos, intereses e ideas, a la vez que le facilita la adquisición de habilidades que favorecen su desarrollo físico e intelectual y mejora sus relaciones afectivas y sociales con las personas que lo rodean.

Existe una etapa en el desarrollo del niño en que requiere jugar con otros pequeños de su misma edad. Es importante permitir el contacto que el niño necesita, ya que de esta forma aprende a compartir juegos colectivos favoreciendo así la socialización y al mismo tiempo contribuyendo al desarrollo moral. El niño tiene que aprender a respetar las ideas, pertenencias y costumbres de otras personas.

Es necesario estar conscientes de los riesgos a los que están expuestos los niños al jugar, pero debe evitarse decirles “no corras”, “no toques el agua porque te enfermas”, “te vas a ensuciar”, “no te arrastres”, etcétera. Con estas

actitudes, el juego y las experiencias del niño se ven limitadas por el temor infundado que expresamos los mayores a que sufra un accidente, contraiga una enfermedad o se ensucie.

También se tiende a asustar al pequeño creyendo que de esta manera va a tener mayor precaución, pero lo único que se logra es crearle inseguridad, lo que va a repercutir de manera negativa en él, cuando lo que debe buscarse es fomentar el desarrollo de la autonomía y seguridad que todo ser humano necesita.

### **1.3.7 El juego en el desarrollo infantil**

El niño se constituye a través del juego, transita a largo de su vida por diferentes experiencias lúdicas en los ámbitos familiares, educativos y recreativos. Todas ellas aportan a su crecimiento, su desarrollo y a sus modos de establecer vínculos con los que lo rodean. Por ello cobra una dimensión como actividad primordial y de fundamental importancia en la infancia.

Las actividades lúdicas se plantean como condición para la socialización, a través de su práctica el niño incorpora normas, valores y costumbres, propios del contexto en el que se desarrolla. Jugar genera sentido, promueve la pertenencia y el desarrollo de la identidad, tanto individual como colectiva. Al jugar, los niños se comprometen, toma una posición activa, imaginan, inventan, crean, conocen y actúan explorando con todos sus sentidos.

Jugando, los niños se pueden acercar a lo desconocido sin temor, transitar situaciones conflictivas y dolorosas, poniendo en acción todas sus capacidades, desplegando habilidades que les permiten pasar del padecimiento a la experimentación de alternativas para el dominio de la situación.

Es necesario reposicionar al juego, devolverle un lugar privilegiado en la infancia como valor inapreciable en el desarrollo infantil.

El ámbito donde los niños pasan la mayor parte de su tiempo es la escuela, espacio privilegiado de encuentro y de interacción. Por ello que brinda las mejores oportunidades para abrir sus puertas para jugar. Maestros y chicos desde una actitud espontánea, voluntaria y placentera liberados de los objetivos didácticos, de los resultados, de la producción tienen la posibilidad de recrear un espacio abierto a lo novedoso, a lo imprevisto, a lo cambiante. Dejándose sorprender cuando el aula o el patio se transforma, cuando se descubren de manera diferente que en la vida cotidiana.

En la actualidad el juego en el ámbito educativo, alejado de propósitos didácticos carece de espacio para desarrollarse de un modo sistemático. Generalmente aparece asociado al juego libre en los recreos en donde el adulto participa como espectador con escasa o nula participación de esa escena.

**a) Aprender jugando:** Bruner, al analizar el juego, habla de la existencia de una estrecha relación entre el éxito evolutivo del hombre en su adaptación y que el periodo de la infancia en el ser humano sea tan largo. Bruner ve una relación directa entre juego y éxito en la adaptación. El éxito se explica en el caso del hombre por la extensión en el tiempo de su infancia. La infancia crea condiciones para el juego, y así, el juego puede verse como un vehículo de aprendizaje de gran importancia en el desarrollo para la sociedad humana.

Hay que tener presente que el niño puede realizar, mediante el juego, cualquier aprendizaje para el que se encuentre dispuesto. El juego además proporciona información sobre esta disposición real del niño. El profesor debe proporcionar contextos de juego, libre o dirigido en los que se responda a las necesidades de aprender de los niños.

El juego es fuente de motivación y por ello, importante para su

adecuación a la actividad educativa. Mediante el juego aprende destrezas y descubre modelos del mundo en que ha nacido, desarrolla conceptos, conoce relaciones, discrimina, establece juicios, utiliza la imaginación, analiza y sintetiza hechos, formula opiniones.

El juego es necesario para el desarrollo normal del niño y para alcanzar su maduración social. El profesor debe programar el aprendizaje mediante el juego de manera que este avance siguiendo el proceso evolutivo de los niños y también de forma que abarque más factores que los intelectuales, que son en los que de manera importante se centran los objetivos escolares. Aspectos emocionales, físicos, estéticos, sociales, morales deben estar presentes en un aprendizaje total y por tanto en el juego.<sup>14</sup>

**b) Las actividades de juego/aprendizaje deben tener en cuenta:**

- ❖ La necesidad de actividad del niño. Deben intervenir en los juegos diferentes sentidos incluido el movimiento.
- ❖ Aprendizaje en nuevas situaciones y condiciones cambiantes, para que se produzca la reestructuración y transferencia de destrezas. Con diversos materiales y recursos.
- ❖ Proporcionar oportunidades para desarrollar aprendizaje creativo, por descubrimiento y situaciones que generen independencia en los niños.
- ❖ Potenciar, en la relación con adultos y otros niños el desarrollo de destrezas y valores sociales.
- ❖ La actuación debe propiciar como objetivo importante que desaparezca el miedo al fracaso.

---

<sup>14</sup> Raimodi, Mirta, *Aprender Jugando*, Modulo tres Programa Nacional de Educación Preescolar, 1992.

En relación al juego, y su despliegue en situaciones de aprendizaje, aparece esta valoración. El valor que se da al juego varía de una persona a otra e incluso puede variar en cuanto a su manifestación y su verdadera utilización.

La distribución que del tiempo hace el profesor en relación a lo que considera actividades serias y las que considera juegos. El tiempo dedicado a cada una de ellas, lo que reprime en las conductas de los niños, son decisiones del profesor y que pueden mostrar diferencia entre lo que el profesor plantea y lo que el niño percibe. El juego, que muchas escuelas y profesores, asumen como valor, puede quedar sin embargo como una actividad que se realiza en el periodo de la tarde, como actividad de libre elección, mientras se dedica la mañana al “trabajo serio”. En ocasiones no hay tiempos definidos para el juego, únicamente casos el juego viene después del trabajo.

El trabajo es supervisado y dirigido por el profesor. El juego lo realizan ellos solos. Trabajar y aprender se presentan entonces como actividades separadas. Se separa aprender del juego y la diversión. Trabajar es un asunto serio, jugar es recreo. Juegan si trabajan bien. El juego se utiliza como recompensa, pero no se alcanza la integración de aprendizaje/juego, al menos de manera consciente y no se utilizan las posibilidades de aprendizaje del juego.

Es éste un mal uso del significado educativo del juego. El mensaje pone como importante la actividad iniciada por el profesor. Lo que inician los niños tiene menos valor. No se da a los niños la capacidad de iniciar, planificar, proponer, participar en la toma de decisiones.

Para introducir el juego en clase el profesor debe tener claros los objetivos pedagógicos y la manera en que juegos y juguetes responden a los mismos.

La relación juego-aprendizaje es importante, dadas las características

del juego porque en éste el niño puede actuar según su propio estilo y extraer de la experiencia aquel aspecto para el que está dispuesto en su madurez y desarrollo en un momento determinado.

El profesor debe ser flexible y garantizar que en el contexto escolar el aprendizaje sea continuo y evolutivo para crear una construcción total del aprendizaje, de igual manera percibir las posibles aportaciones educativas que puede proporcionar el mundo del juego.

El juego da la oportunidad de practicar, elegir, preservar, imitar, imaginar, dominar y obtener competencias y confianza, adquirir nuevos conocimientos, destrezas, pensamiento coherente y de comprensión.

La parte más interesante del profesor al involucrar el juego es cuando ha de observar que es lo que el niño ha aprendido para así proseguir con el mantenimiento y promoción del aprendizaje.

De acuerdo a la SEP, *“el juego potencia el desarrollo y aprendizaje en las niñas y niños. Considerado como un impulso natural tiene manifestaciones y funciones múltiples: 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”*.<sup>15</sup>

Para el PEP-SEP, es en la edad preescolar y en el espacio educativo, donde el juego propicia el desarrollo de competencias sociales y autorreguladas por las múltiples situaciones de interacción con otros niños y con los adultos. A través del juego los niños exploran y ejercitan sus competencias físicas, idean y reconstruyen situaciones de la vida social y familiar, en las cuales actúan e intercambian papeles.

---

<sup>15</sup> SEP. *“Programa de Educación Preescolar 2004”*, Dirección de Normatividad de la Subsecretaría de Educación Básica Pública, pp.35-36.

Ejercen también su capacidad imaginativa al dar a los objetos más comunes una realidad simbólica distinta y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética.

#### **1.4 El modelo actual**

Hoy más que nunca las personas deben recibir una educación que garantice la adquisición de aprendizajes significativos; esto implica diseñar procesos educativos en los que se busque integrar el mundo actual al aprendizaje escolar mediante la inclusión de conocimientos pero también de habilidades de pensamiento, destrezas, actitudes, valores, tradiciones, costumbres y nuevas formas de relación que respondan a necesidades reales de cada alumno.

Esto requiere de un cambio en las estrategias (lo que se necesita para aprender), en los procesos (cómo se aprenderá) y en los resultados (qué hace falta saber hacer), además de una profunda modificación en el concepto de lo que es enseñar y lo que es aprender. En 1997 Philippe Perrenoud señaló que *“la escuela debería lograr que el alumno fuera capaz de trasladar los aprendizajes adquiridos a situaciones nuevas, complejas e imprevisibles lo cual, desde su punto de vista, pasa por la reflexión, la toma de decisiones y la acción del individuo sobre su ambiente”*.<sup>16</sup>

Esto implica integrar los niveles de conocimiento conceptual, procedimental y actitudinal, o dicho de otra manera, los conocimientos, habilidades, destrezas, valores y actitudes, pero además la capacidad de poder pensar, de poder resolver problemas, adaptarse al mundo moderno y desarrollar todas aquellas habilidades de pensamiento superior que antes no se tomaban mucho en cuenta.

---

<sup>16</sup> Philippe Perrenoud, *“Diez Nuevas Competencias Para Enseñar”*, Ed, Grao pp. 25-30.

Las competencias en el ámbito educativo establecen qué queremos que la persona logre como resultado del proceso educativo, al mismo tiempo que definen cómo queremos que lo aprenda.

Para Philippe Perrenoud, el enfoque por competencias implica un nuevo paradigma docente en el que:

- ❖ El maestro no transmite conocimientos: es un facilitador de la construcción del conocimiento por parte del sujeto que aprende.

- ❖ El docente no explica: diseña situaciones didácticas, de aprendizaje, que permiten que el alumno construya explicaciones y conocimientos de manera autónoma.

- ❖ El esquema metodológico según el cual el alumno conoce, comprende y aplica se transforma en otro en el que el alumno obtiene y analiza la información que le permite construir su propio aprendizaje.

En lugar de que el maestro hable y el alumno escuche, éste habla, argumenta, propone, discute, y el maestro cuestiona.

- ❖ La evaluación no la hace el maestro: el alumno encuentra sus aciertos y errores.

- ❖ El maestro no corrige lo que se hizo mal: lo hace el alumno con la colaboración del maestro.

Para que una situación didáctica sea adecuada, relevante y pertinente para el aprendizaje, se requiere que se cumplan los siguientes criterios:

- ❖ Que quien aprende analice, investigue y experimente por sí mismo.

- ❖ Que interaccione con los demás y con el docente.

- ❖ Que use el conocimiento adquirido en diversas situaciones de la vida real.
  
- ❖ Que el conocimiento se logre por descubrimiento, es decir, que se produzca una serie de actividades que al establecer gradualmente antecedentes genere consecuentes de manera que el conocimiento pueda ser construido por el alumno.

Para transitar del paradigma de transmitir conocimientos a otro basado en la construcción del propio aprendizaje (aprender a aprender), se requiere un cambio en las actitudes y en los valores del docente. Darles a los alumnos esta libertad guiada nos brinda una gran oportunidad de aprendizaje a nosotros los docentes.

Por otro lado, la revisión de la evolución histórica de la educación preescolar, los cambios sociales y culturales, los avances en el conocimiento acerca del desarrollo y el aprendizaje infantil y, en particular el establecimiento de su carácter obligatorio, permiten constatar el reconocimiento social de la importancia de este nivel.

Aunque falta mucho por recorrer paulatinamente se ha ido superando una visión que minimiza la función de la educación preescolar al considerarla como un espacio de cuidado y entretenimiento de los niños, carente de metas y contenidos educativos valiosos.

Actualmente, en la educación preescolar, como en cualquier otro nivel educativo se observa una amplia variedad de prácticas educativas.

Hay muchos casos en la que la educadora pone en práctica estrategias innovadoras, para atender las preguntas de los alumnos y lograr su participación en la búsqueda de respuestas; para despertar su interés por resolver problemas referentes al mundo social, o para aprender reflexivamente

reglas de convivencia social y escolar.

En otros casos, a lo largo del ciclo escolar se mantienen inalteradas ciertas secuencias de trabajo, independientes de los intereses de los niños o de los sucesos ocurridos en el contexto, donde una gran parte de la jornada escolar se destina a la ejecución rutinaria de prácticas, no siempre funcionales, de cortesía, orden e higiene, ejercitación de la coordinación motriz, a actividades sin intención educativa alguna, cuyo único sentido es mantener ocupado y en orden al grupo.

El PEP 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) En primer lugar, contribuir 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 competencia que el alumnado debe desarrollar a partir de lo que ya sabe o son capaces de hacer, lo cual contribuye- además a una mejor atención de la diversidad del aula.

b) En segundo lugar, busca contribuir a 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.<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> SEP. “Programa de Educación Preescolar 2004”, Dirección de Normatividad de la Subsecretaría de Educación Básica Pública, pp.7-8.

La acción de la educadora es un factor clave para que los niños alcancen los propósitos; ella es quien establece el ambiente, plantea las situaciones didácticas y busca motivos diversos para despertar el interés de los alumnos e involucrarlos en actividades que les permitan avanzar en el desarrollo de sus competencias; ello no significa dejar de atender sus intereses, sino superar el supuesto de que éstos se atienden cuando se pide a los niños expresar el tema sobre el que desean trabajar.

Con la renovación curricular se busca también fortalecer el papel de las maestras en el proceso educativo; ello implica establecer una apertura metodológica, de tal modo que, teniendo como base y orientación los propósitos fundamentales y las competencias que señala el programa, la educadora seleccione o diseñe las formas de trabajo más apropiadas según las circunstancias del grupo y el contexto donde labore.

Después de esta breve reseña en cuanto al modelo actual de educación preescolar esta de más destacar que como un programa abierto y flexible el docente tenga mayor innovación para la ejecución de su labor educativa.

Para terminar este capítulo, y con una pretensión de apoyo a la docente, en el siguiente cuadro (cuadro 2) hemos resumido las teorías con respecto al juego y los diferentes autores que las proponen, la síntesis crítica de las mismas con proyección hacia la utilización pedagógica del juego, permitirá consolidar el proceso conceptual y metodológico sobre el juego en edad preescolar.

**Cuadro 2. Características y clasificaciones del juego de acuerdo al análisis de autores.**

ANÁLISIS DE AUTORES CLASICOS	DEFINICIÓN DEL JUEGO	CARACTERISTICAS	VENTAJAS Y/O DESVENTAJAS	APLICACIÓN
<p><b>HUIZINGA</b></p>	<p>Propone la calificación de Homo-Ludens, hombre que piensa, hombre que juega ya que este es un aspecto fundamental de su actividad y según él la cultura brota del juego.</p> <p>El juego constituye el fundamento mismo de la cultura en la medida en que es el único comportamiento irreducible al instinto elemental de supervivencia. Se encuentra en el origen de todas las instituciones sociales y del arte.</p>	<p>Señala que al hombre se le ha denominado homo-sapien pero dado a que no es muy razonable se le adjunto la denominación de homo-faber aunque muchos animales también fabrican.</p> <p>También los seres humanos son los únicos animales que juegan sistemáticamente con otras especies.</p>	<p>Esta filosofía nos hace concebir al niño como un ser pensante que se desarrolla a través del juego según el contexto en donde se relaciona.</p> <p>La desventaja es que como educadoras no siempre tratamos a, los niños como seres pensantes y los limitamos al no considerarlos capaces de realizar ciertas actividades.</p>	<p>Diseñar actividades lúdicas que permitan al niño potencializar sus capacidades y competencias.</p>

<p><b>KARL GROOS</b></p>	<p>Sostiene que el juego es necesario para la maduración psicofisiológica y que es un fenómeno que está ligado al crecimiento.</p> <p>La finalidad del juego está en si mismo, en la realización de la actividad que produce placer.</p> <p><b>“el juego prepara para la vida seria”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ el juego sirve para desarrollar instintos útiles para la vida.</li> <li>❖ permite un desarrollo de los órganos y sus funciones.</li> <li>❖ los instintos se deben a una selección natural.</li> </ul>	<p>El juego consistirá en un ejercicio preoperatorio o pre ejercicio para el desarrollo de funciones que son necesarias para el adulto que el niño ensaya sin una necesidad de hacerlas de una manera completa.</p> <p>Su finalidad está en la realización de la actividad que le produce placer, en el juego simbólico el niño hace como si realizara actividades que en luego serán necesarias.</p> <p>El niño se interesa más por los procesos que por los productos de su actividad, lo cual le permite ejercitarlos con toda libertad sin las trabas de tener que alcanzar un fin. Los juegos motores, juegos de actividad física le permiten desarrollarse desde el punto de vista físico, los juegos simbólicos prepararse para actividades posteriores de carácter social.</p>	<p>La ventaja radica en la clasificación que hace el juego al determinar que los juegos motores permiten un desarrollo físico y los juegos simbólicos le permiten un desarrollo social.</p>	<p>Como educadoras debemos planear actividades lúdicas que permitan el desarrollo físico y social del niño, aprovechando el interés y el placer que el juego produce en los niños.</p>
--------------------------	---	--	---	--

<p><b>JEAN CHATEAU</b></p>	<p>El niño realiza el juego por placer en donde la personalidad se ve reforzada a partir del comportamiento lúdico.</p> <p>Es una actividad que tiende a dar un resultado concreto y placentero, como toda actividad práctica.</p>	<p>El juego funcional procede de una necesidad sensual y origina una satisfacción sensual.</p> <p>El juego verdadero presenta un carácter de seriedad en lo que por lo común no se repara suficientemente.</p> <p>El juego es serio posee muy a menudo reglas severas, comporta fatigas y a veces conduce al agotamiento.</p>	<p>Reforzar la personalidad del niño a partir de la actividad lúdica ya que estas dan resultados concretos y causan placer en el niño.</p>	<p>A través de las actividades lúdicas propiciar en el niño el desarrollo de la personalidad.</p>
--------------------------------	--	---	--	---

ANÁLISIS DE AUTORES PSICOGENÉTICOS COGNOSITIVOS	ETAPAS DE DESARROLLO	EL JUEGO	VALORES MORALES	VENTAJAS Y/O DESVENTAJAS
<p><b>JEAN PIAGET</b></p> <p>Jean Piaget:            Enriquece notablemente los intentos de comprensión de juego infantil, pues reconociendo el valor de las teorías señala que no puede hablarse del juego como una unidad, sino que en función de la variación de los estadios evolutivos y la superación de etapas, existen notas diferentes</p>	<p><b>ETAPA SENSORIOMOTORA (0 A 2 AÑOS)</b></p> <p>La conducta del niño es esencialmente motora, no hay interpretación interna de los acontecimientos externos, ni piensa mediante conceptos.</p> <p><b>ETAPA PREOPERATORIA (2 A 7 AÑOS)</b></p> <p>Es la etapa del pensamiento y la del lenguaje que gradúa su capacidad de pensar simbólicamente, imita objetos</p>	<p><b>JUEGO DE EJERCICIO</b></p> <p>Repite actividades de tipo motor que tenía un fin adoptivo pero que pasa a realizarse por el puro placer de ejercicio funcional.</p> <p>Muchas actividades sensorio motrices se convierten en juego, es un juego de carácter individual.</p> <p><b>JUEGO SIMBÓLICO</b></p> <p>Se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación.</p>	<p><b>PRE- MORAL O PRE CONVENCIONAL</b></p> <p>Es la moral de 0 a 9 años, esta gobernado por reglas.</p> <p><b>CONVENCIONAL</b></p> <p>De 9 a 16 años es la conformidad con las normas sociales, se considera importante mantener el orden social.</p> <p><b>POS-CONVENCIONAL</b></p> <p>16 Años en adelante, la moralidad es determinada por principios y valores universales, examinan críticamente la moral de</p>	<p>Nos proporciona los parámetros para conocer las características del desarrollo correspondiente a cada etapa del niño.</p> <p>Sin embargo hoy en día la clasificación de Piaget no concuerda del todo con los límites que le da a cada etapa, debido a los cambios en su contexto socio-histórico.</p>

<p>en el juego de cada edad.</p>	<p>de conducta, juegos simbólicos, dibujos, imágenes mentales y el desarrollo del lenguaje hablado.</p> <p><b>ETAPA DE OPERACIONES CONCRETAS (7 A 11-12 AÑOS)</b></p> <p>Los procesos de razonamiento se vuelven lógicos y pueden aplicarse a problemas concretos o reales.</p> <p>El aspecto social, y en esta etapa aparecen los esquemas lógicos de seriación, ordenamiento mental de conjuntos y clasificación de los conceptos de casualidad, espacio, tiempo y velocidad.</p>	<p>El niño produce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades; los símbolos adquieren un significado en la actividad.</p> <p><b>JUEGO DE REGLAS</b></p> <p>Se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben respetar.</p> <p>Esto hace necesario la cooperación pues sin labor de todos no hay juego y la competencia. (generalmente un individuo o un equipo gana).</p>	<p>la sociedad propia.</p>	
----------------------------------	---	--	----------------------------	--

	<p><b>ETAPA DE LAS OPERACIONES FORMALES (11-12 A 15 AÑOS)</b></p> <p>En esta etapa el adolescente, logra la abstracción de conocimientos. Pensamiento hipotético deductivo.</p>	<p>Esto obliga a situarse y no dejar que gane y obliga a una coordinación de los puntos de vista, muy importante para el desarrollo social y para la superación del "egocentrismo"</p>		
--	---	--	--	--

ANÁLISIS DE AUTORES PSICOGENÉTICOS COGNOSCITIVOS	DEFINICIÓN DEL JUEGO	ETAPAS DE DESARROLLO	VENTAJAS DESVENTAJAS Y/O	APLICACIÓN
<p><b>L. S VIGOTSKY</b></p>	<p>El juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logra adquirir papeles que son complementarios del propio.</p>	<p>En un primer momento del desarrollo del juego en el niño preescolar encontramos los juegos de imitación, en los que las acciones de los niños se limitan a la simple imitación de determinadas acciones según un modelo.</p> <p>En un segundo momento se incluyen los juegos dramáticos según un tema.</p> <p>En un tercero, los juegos con reglas simples según un tema y juegos de regla sin tema.</p>	<p>Retoma la importancia del contexto social en las actividades lúdicas como parte fundamental del desarrollo.</p>	<p>Una de las teorías en las que se basa el actual programa de educación preescolar es la de Vigotsky por tal motivo se deben de plantear situaciones didácticas que permitan un desarrollo social e integral en el niño a través de actividades que promueven la actividad colectiva, cooperación, integración y apoyo mutuo entre pares y promover la integración de la familia en las actividades escolares.</p>

<p><b>JEROME BRUNER</b></p>	<p>El jugar permite al individuo reducir errores, y perder el vínculo entre los miedos y los fines.</p> <p>El niño se apropia del mundo exterior, lo transforma ayudándolo en su desarrollo personal.</p> <p>Opina que el juego al ser relevante para su vida constituye un medio para mejorar la inteligencia.</p>	<p><b>ENACTIVA:</b> representa cosas mediante la relación de la persona, (la relaciona con la etapa sensorio motora de Piaget).</p> <p><b>ICÓNICA:</b> representa las cosas mediante una imagen que sea parecida a la realidad.</p> <p><b>SOMBOLICA:</b> representa cosas mediante símbolo arbitrario.</p>	<p>Rescata el aspecto social, la importancia que tiene en el desarrollo del niño como sus experiencias y conocimientos previos con el propósito de reducir errores.</p>	<p>Elaborar situaciones didácticas tomando en cuenta los conocimientos previos del niño para lograr que adquiriera conocimientos superiores a los que ya posee.</p>
-----------------------------	---	--	---	---

ANÁLISIS DE AUTORES PSICOANÁLITICOS	DEFINICIÓN DEL JUEGO	ETAPAS DE DESARROLLO	VENTAJAS Y/O DESVENTAJAS	APLICACIÓN
<p><b>H. ERIC ERICKSON</b></p>	<p>A través del juego expresa del modo simbólico las tensiones y deseos que no expresa libremente en la realidad y mediante el modo de jugar es posible hacer un diagnóstico de su situación.</p>	<p><b>ESTADIOS DE LA EVOLUCIÓN DEL YO:</b></p> <p><b>0 a 1.5 años:</b> Establecimiento de un sentimiento básico de confianza en oposición a un sentimiento de desconfianza, se caracteriza por la seguridad que adquiere el niño en que sus necesidades serán atendidas.</p> <p><b>1.5 a 3 años:</b> Corresponde al logro de la autonomía en oposición a la vergüenza y la duda, por el progresivo descubrimiento y ejercicio de las propias capacidades y habilidades.</p> <p><b>3 a 7 años:</b> Tiene como núcleo el sentimiento de iniciativa de culpa.</p>	<p>Es posible hacer un diagnóstico de la situación del niño.</p>	<p>Los educadores deben propiciar el juego libre en los niños ya que al permitirlo se observan conductas de comportamiento en situaciones vividas en el entorno familiar y social lo cual brindará información sobre el actuar de dicho comportamiento.</p>

<p><b>SIGMUND FREUD</b></p>	<p>En el juego se manifiestan los deseos, conflictos o impulsos que el niño no puede realizar en la realidad.</p> <p>El juego tiene una función catártica (liberación de tensiones, emociones, que pueden resultar traumáticas y quedan bloqueadas en el inconsciente, una función reparatoria y de reproducción de situaciones placenteras).</p>	<p><b>FASE ORAL</b></p> <p><b>FASE ANAL</b></p> <p><b>FASE FÁLICA</b></p> <p><b>FASE DE LATENCIA</b></p> <p><b>FASE GENITAL</b></p>	<p>Identificar sensaciones o experiencias traumáticas, de preocupación o insatisfacción.</p>	<p>Propiciar el juego libre para observar el comportamiento del niño, así como también sus conductas que manifiesta durante el juego, es conveniente que se relacionen con objetos tradicionales, (juguetes favoritos).</p> <p>Para así notar si el niño es víctima de algún suceso no muy favorable ya que representará en sus juguetes el tipo de trato que él recibe.</p>
-----------------------------	---	---	--	--

ANÁLISIS DE AUTORES SOCIOLOGICOS	DEFINICIÓN DEL JUEGO	ETAPAS DE DESARROLLO	VENTAJAS Y/O DESVENTAJAS	APLICACIÓN
<p><b>AGNES HELLER</b></p>	<p>Plantea que el niño al jugar puede manifestar diferentes tipos de ánimo sin perjuicio del otro.</p> <p>En el juego el niño puede estar celoso, envidioso e indiferente.</p>	<p><b>JUEGO DE PURA FANTASIA:</b> La realidad es sustituida por una realidad imaginaria se vive en un mundo inventado y autónomo.</p> <p><b>JUEGOS MIMÉTICOS:</b> La satisfacción de la fantasía se produce en la asunción de un papel.</p> <p><b>JUEGO REGULADO:</b> Los papeles pierden importancia.</p>	<p>El juego nos permite conocer o identificar la verdadera personalidad del niño pero de igual manera es desventaja al estereotipar al individuo por la forma de actuar en un determinado juego, ya que en ocasiones no son buenos perdedores, y no respetar reglas.</p>	<p>El juego es utilizado como herramienta para el desarrollo de normas y valores marcados en los contenidos del PEP 2004.</p> <p>El trabajo aquí es brindarles la confianza y la conciencia a los alumnos para determinadas experiencias de juego. Transmitirles la tolerancia como valor para lograr armonía de juego y relación social.</p>

<p><b>A. REBOREDO</b></p>	<p>El juego es analizado como un espacio sociopolítico a través del “juguete industrial” el cual remite a contextos sociales y políticos de dominación.</p> <p>Opina que jugar es imaginar cuando se utiliza por supuesto el juguete artesanal, asegura que el juguete industrial roba al niño el espacio imaginativo y los convierte en seres pasivos.</p>	<p><b>JUGUETE INDUSTRIAL:</b></p> <p>Imita con mayor perfección las figuras del mundo real es ante todo producto de las culturas dominantes.</p> <p>Transforma la realidad la construcción de lo simbólico no es libre, esta determinado por el modo de pensar de la sociedad productora.</p> <p><b>JUGUETE ARTESANAL:</b></p> <p>Es una ayuda para el desarrollo de la creatividad e ingenio de otros tiempos.</p>	<p><b>VENTAJA:</b> El juguete industrial se adapta al medio social (tecnología).</p> <p><b>DESVENTAJA:</b> Es utilizado como medio de dominación.</p>	<p>Utilizar los juguetes industriales en nuestras escuelas como fuente de conocimiento para los alumnos, ya que hemos sido invadidos por dichas tecnologías, de suma importancia.</p>
---------------------------	---	---	---	---

<p><b>G. WEISZ</b></p>	<p>La actividad lúdica interpreta como actitud hacia el cuerpo y hacia la mente determina una conducta pensante.</p> <p>El uso y disposición de objetos en la esfera lúdica desencadena procesos significativos que funcionan como mapas para definir el cuerpo y la mente.</p>	<p>La conceptualización determina la presencia de etapas sucesivas en las que el infante elabora esquemas racionales, a principios concretos para extenderse progresivamente a trazos universales y abstractos.</p>	<p>A través del juego se observa la actitud que permite conocer el verdadero YO.</p>	<p>Realizar actividades que promuevan cambios favorables en la actitud del niño.</p> <p>Que el niño comprenda y acepte las reglas de los demás jugadores para una buena relación</p>
------------------------	---	---	--	--

---

Fuente: Elaboración propia con base en: *Teorías, Características y Clasificaciones del Juego Infantil*, en Antología Básica: El Juego, pp. 232-369

## **CAPÍTULO II: Contexto sociocultural**

La escuela en donde se trabajo esta problemática es el Jardín de Niños “Alfred Nobel”, la cual se encuentra ubicada en Ciudad Nezahualcóyotl, en la Colonia Benito Juárez, calle Pichirilo #133, entre avenida Chimalhuacán y Adolfo López Mateos donde presto mis servicios desde hace cuatro años y he podido detectar que los alumnos adquieren los aprendizajes sólo de forma mecánica.

Para conocer de qué forma está constituida la zona en la que se va a llevar dicha investigación hay que ubicarla dentro de un contexto social:

El municipio de Nezahualcóyotl se asienta en la porción oriental del valle de México, en lo que fuera el lago de Téxcoco, cuenta con un territorio de 63.44 kilómetros cuadrados de los cuales 50.57 son de uso urbano (81%) en donde se ubican 86 colonias; y 11.87 kilómetros cuadrados corresponden a la zona federal del Ex-vaso de Téxcoco.

Nezahualcóyotl tiene una de las más altas tasas de densidad de población del país y del mundo, concentrando a 19,324 habitantes por kilómetro cuadrado; conformado por 85 colonias, y lo habitan, según el último censo sociodemográfico del año 2000 efectuado por el Instituto Nacional de Estadística Geografía e Informática (INEGI) un millón 226 mil personas, de las cuales hay 94 hombres por cada 100 mujeres; de acuerdo a ese censo, en los últimos 30 años (1970- 2000), el porcentaje de la población analfabeta con 15 o más años de edad disminuyó 15 puntos porcentuales; también, por cada 100 escuelas que existen, 54 pertenecen a la educación primaria y 17 a preescolar, por lo que 95 de cada 100 habitantes de entre 6 y 14 años asisten a la escuela; en tanto que 99 de cada 100 hogares cuentan con energía eléctrica y drenaje y 98 de cada 100 tienen agua entubada. Por último, 43 de cada cien personas de nuestro municipio están afiliadas a alguna institución de salud, siendo el Instituto Mexicano del Seguro Social (IMSS), quien atiende a 74 de cada 100

derechohabientes.<sup>18</sup>

En Nezahualcóyotl existen 26 mil jóvenes que estudian el nivel bachillerato, existen 12 bibliotecas, cuatro casas de cultura, un Centro Regional de Cultura (estatal), el Centro Cultural Municipal “Dr. Jaime Torres Bodet” y un Centro Municipal de Educación para Adultos

En el municipio existen 902 escuelas, de las cuales 712 son públicas y 190 privadas:

Jardines de niños	115 públicos	17 privados
Matricula	1,221	989
Primarias Fed-Est	336 públicas	93 privadas
Matricula	128,813	16,448
Secundarias Fed-Est	13 públicas	35 privadas
Matricula	48, 732	4, 598
Nivel Medio Superior	43 públicos	40 privados
Nivel Superior	7 públicos	5 privados
Matricula	19,239	292

En las cuatro secciones de la colonia Benito Juárez habitan aproximadamente 80 mil habitantes.

El centro escolar se fundó en el mes de Septiembre de 1996, con el nombre “Sor Juana Inés de la Cruz”, y comenzó a trabajar por medio de una sociedad con sólo dos maestras auxiliares de educadoras puericultoras.

Brindando servicio a niños de 3, 4, y 5 años de edad, no se contaba con directivo debido a la sociedad, en el transcurso del ciclo escolar el kinder se afilió a una organización militante del Partido Revolucionario Institucional(PRI).

---

18 INEGI (Instituto Nacional de Estadística, Geográfica e Informática) . El documento se localiza en:  
<http://www.inegi.gob.mx>

En el cual se pedía como requisito acudir a juntas semanales para brindarle apoyo al kinder y así nadie interviniera en cuestiones administrativas por parte del ayuntamiento.

En el primer ciclo escolar (1996-1997) se inicio con una matrícula de 12 niños de los cuales se dividían en dos grupos, y eran tres maestras para atender a los alumnos. El kinder se conformaba por un departamento pequeño y una cocina las cuales fueron divididos por una tabla, el patio era de cemento y se contaba sólo con un baño para adultos, poco a poco se fueron dando mejoras en las instalaciones.

En ese tiempo la transmisión de conocimientos se basaba en enseñar a leer, sumar, restar, escribir, etc. Haciendo que sólo aprendieran de forma mecánica sin respetar su proceso de desarrollo. Esto se llevaba a cabo de esta manera ya que no se les informaba a las docentes sobre que enseñar, a demás de que los padres de familia apoyaban a ese tipo de enseñanza. Para los padres de familia era una maravilla que sus hijos asistieran ya que salían leyendo y escribiendo, por lo que este tipo de enseñanza logró que la escuela tuviera alta demanda de alumnos, que al final de cuentas era lo que interesaba a los padres y no su desarrollo personal ni aprendizajes significativos, les importaba que los niños salieran preparados para ingresar al nivel primaria.

En ese tiempo se manejó un horario de 9:00a.m. a 12:00 p.m., impartiendo de lunes a jueves español, que era lecto-escritura, y matemáticas y los viernes se ocupaban para dar educación física estas actividades se realizaban en la calle ya que no se contaba con el espacio suficiente.

En el ciclo 1998 – 2000 sólo se impartían clases dos docentes y se logró adquirir juegos como: resbaladillas, columpios, esfera, y un poco de material didáctico

Para el 2004-2005, cambia el currículo incorporando un nuevo Programa de Educación Preescolar ( P. E. P 04) basado en competencias.

Los jardines de niños con el establecimiento de carácter obligatorio tenían que ser incorporados a la SEP, por medio de una supervisión escolar se logró obtener una incorporación gradual y una clave de centro de trabajo, y por ello tuvieron que cambiar el nombre de la institución ahora llamada “Jardín de niños Alfred Nobel”

La escuela una vez incorporada de forma gradual tenía que cumplir con ciertos parámetros de infraestructura y perfil docente para obtener una incorporación total; para así continuar laborando por tiempo indefinido, se amplió y modernizó el espacio acorde a las necesidades de los alumnos logrando:

- Tres aulas equipadas con diversos materiales didácticos.
- Una biblioteca.
- Dirección independiente.
- Docentes en el proceso de titulación.
- Un aula de usos múltiples (equipada con material didáctico necesario).
- Baños de acorde al tamaño de los niños; independientes niñas con niños.
- Se hizo el señalamiento de zonas de riesgo.

Para el ciclo 2005-2006, ingresé a la institución arriba citada, pocos eran los conocimientos previos con respecto al Programa de Educación Preescolar 2004, me resultaba confuso porque en la escuela anterior en la cual laboré recibía la información de que este programa se trabajaría por competencias argumentando que se pondrían a competir a los alumnos para así ver quien era el mejor.

Pero dentro de mi formación como estudiante se analizaba éste y era más que notable la idea errónea que docentes y directivos tenían respecto de este programa.

Ya que el trabajar por competencias implicaba que la educadora buscara, mediante el diseño de situaciones didácticas desafíos para los niños y así avanzar paulatinamente en sus niveles de logro (que piensen, se expresen

por distintos medios, propongan, distinguan, expliquen, cuestionen, comparen, trabajen en colaboración, manifiesten actitudes favorables hacia el trabajo y la convivencia).

El compromiso de la supervisión escolar fue actualizar a las docentes y directivos e involucrarlas para trabajar con el PEP 04 en las aulas. Asignándonos un asesor metodológico el cual nos impartía talleres dos veces por semana, en estos nos reuníamos directivos y docentes de diversas escuelas para exponer ideas y dudas así como recibir la orientación con respecto a parámetros que se debían tomar en cuenta durante el ciclo escolar tales como elaboración de “diagnóstico, entrevistas a padres y alumnos, expediente del alumno, evaluación, diario de la educadora y planeación”.

Esto con el fin de fortalecer el papel de las docentes en el proceso educativo; implicando una apertura metodológica, de tal modo que, teniendo como base y orientación los propósitos fundamentales y las competencias que señala el programa, la educadora diseñe las formas de trabajo mas apropiadas según las circunstancias particulares del grupo.

Dentro del jardín el método de enseñanza que se fue manejando durante años fue introducir a los alumnos a la lectura y escritura al igual que enseñar la numeración y a resolver problemas tales como suma y resta. Utilizando las planas como recurso de aprendizaje. Se realizaban proyectos con los alumnos en donde se veían por meses temas generales como: animales de la granja, la familia, animales domésticos, el zoológico, etc.

De acuerdo a los comentarios por parte de directivo y docentes esto fue un aliciente para que los padres de familia inscribieran en esta institución a sus hijos ya que esto sería un gran apoyo para los niños al momento de ingresar a nivel primaria. La mayoría de los padres cuentan con carreras a nivel bachillerato y licenciatura, la minoría son comerciantes,

Estando dentro de esta institución y siendo mi primer ciclo escolar en ésta, comencé a seguir el nivel que ya se tenía en cuanto la enseñanza de forma tradicional, aplicando el trabajo de esa forma en donde el tiempo de

escuela el niño sólo asistía a realizar planas en libreta y resolver páginas de libros.

Observé que los alumnos aprendían pero de forma mecánica porque al ver las letras se ponían dos o más planas de letra mayúscula y minúscula, decorar las letras con algún material repasar las letras en libros y de tarea llevar cuatro o seis planas referente a una sola letra.

Incluso los alumnos sabían qué iban hacer al día siguiente, nuevamente planas de una letra, color o número diferente o esperar a que la docente diera algún dibujo referente a un proyecto para que ellos la decoraran.

Esto teniendo un impacto en los niños de aburrimiento y pereza al resolver las planas provocando que el día de clases se limitara sólo a realizar eso ya que por la falta de interés los niños tardaban mucho en hacer sus actividades.

Esta situación fue causando en mi gran inquietud por querer hacer algo diferente ya que no sólo era tedioso estar poniendo planas en libretas a 20 niños sino porque los niños no disfrutaban su estancia dentro del jardín los únicos contentos eran los padres al ver el resultado de esos conocimientos en sus hijos.

Asistiendo a los talleres teníamos la oportunidad de intercambiar opiniones con respecto a cómo elaborar situaciones didácticas tomando en cuenta los verdaderos intereses de los alumnos así como sus necesidades.

Aunque las docentes de esta institución asistíamos a los talleres hacían caso omiso porque estaban renuentes a cambiar la forma de trabajo por la que años habían conservado y había funcionado logrando con ello un reconocimiento con los padres de familia.

El conocer mas acerca del Programa de Educación Preescolar 2004; como alternativa de cambio me orilló a elaborar un formato de planeación en donde se retomaría los parámetros claves que marca el programa tales como: campos formativos, propósitos, aspectos a desarrollar y competencias, todo

esto encaminado a la elaboración de una situación didáctica y con ello organizar una secuencia didáctica.

Este formato lo presenté a la directora escolar aceptando la propuesta e informando a compañeras docentes la aplicación de éste.

Dentro de la situación didáctica se consideró tomar en cuenta una evaluación cualitativa grupal, para registrar el impacto de estas situaciones en los alumnos.

Así como una evaluación en lista de cotejo (se debe llevar de forma individual de cada alumno), la cual servirá de apoyo para registrar las competencias que el alumno ha logrado, debe manifestar y requiere favorecer en cada una de las actividades propuestas; estas se deben tomar del PEP, en el recuadro se favorecen y manifiestan cuándo; de cada competencia a favorecer.

Guiando a la docente para favorecer un óptimo desarrollo de dichas competencias en el niño.

### **CAPITULO III. Planeación, aplicación y evaluación**

El conocimiento de los alumnos y del Programa se constituyen en los fundamentos para planificar el trabajo, un juego organizado, un problema a resolver, la observación de un fenómeno natural, pueden constituir una situación didáctica, entendida como un conjunto de actividades que implican relaciones entre los niños, los contenidos y la maestra, con la finalidad de construir aprendizajes.

Para planear una actividad se tomó en cuenta que la situación didáctica fuera interesante para los niños así como también que propiciara el uso de los conocimientos que ya poseen, para ampliarlos o construir otros nuevos. Con base al conocimiento del grupo se decidieron las situaciones didácticas que son mas convenientes para el logro de las competencias y de los propósitos fundamentales tomando en cuenta que las actividades posean siempre intencionalidad educativa definida, es decir que mediante ellas se promuevan uno o mas aprendizajes.

Debido a que el P.E.P 04 tiene un carácter abierto no encontramos en el un formato definitivo del como llevar una planeación, por ello se estructuró uno, tomando en cuenta los siguientes parámetros:

Como punto de partida para la planeación serán siempre las competencias que se buscan desarrollar, a que campo formativo y aspecto a desarrollar corresponde, el propósito fundamental, el nombre de la situación didáctica que se va a abordar, la secuencia de trabajo (este es un aspecto fundamental ya que es en donde se plasmará que actividades serán desarrolladas desde el inicio hasta el cierre de la actividad, el tiempo ( se sugiere tomar como unidad un mes, pero es posible que las actividades pensadas abarquen periodos más amplios o mas cortos, la selección de recursos, y para finalizar la evaluación.

La cual será un recurso de gran importancia ya que se constataran los aprendizajes de los alumnos, alumnas y de forma grupal; sus logros y

dificultades que manifiestan para alcanzar las competencias señaladas en el conjunto de los campos formativos.

Así como identificar los factores que influyen o afectan al aprendizaje de los alumnos, incluyendo la práctica docente y las condiciones en que ocurre el trabajo. De igual manera se implementó una lista de cotejo la cual arrojará información de forma individual logrando una constatación de los avances de cada niña y cada niño en relación con las competencias incluidas en los campos formativos.

Cabe señalar que el haber elaborado un formato de planeación, proporcionó mayor apertura de conocimiento y manejo general del programa de Educación Preescolar, de igual manera el manejar la evaluación de esta forma resultó más fructífera para recopilar información de cada alumno y situación didáctica.

Las primeras situaciones didácticas planteadas se presentan a continuación.

## Propuesta de intervención

**PROPÓSITO:** Que los alumnos muestren disposición para aprender y se den cuenta de sus logros al realizar actividades individuales o en colaboración, asumiendo roles distintos del juego y en otras actividades.

<b>CAMPO FORMATIVO</b>	<b>ASPECTO A DESARROLLAR</b>	<b>SITUACIÓN DIDÁCTICA</b>
Desarrollo personal y social	Identidad personal y autonomía	<i>“¿Qué quiero ser cuando sea grande?”</i>

### COMPETENCIAS

- ❖ Reconoce sus cualidades y capacidades y las de sus compañeros.
- ❖ Adquiere gradualmente mayor autonomía.
- ❖ Comprende que hay criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.

### SECUENCIA DIDÁCTICA

- ❖ Convocar a los alumnos a una asamblea para identificar sus gustos por las profesiones.
- ❖ Elaborar dibujos de acuerdo a la profesión predilecta.

- ❖ Cada alumno expondrá a compañeros y docente el porqué la elección de la profesión.
- ❖ Comenzar a jugar de acuerdo a los siguientes cuestionamientos, ¿qué necesitamos, qué vamos hacer, que materiales necesitamos, cómo nos organizaremos, para practicar su profesión?
- ❖ Proporcionar materiales para la elaboración de estancias de trabajo.
- ❖ Con ayuda de mamá elaborar vestuario y buscar materiales que necesitan.
- ❖ Dividir el aula de acuerdo a las profesiones y con su material adecuado.
- ❖ Jugar con el grupo; invitar a mamá y papá a que observen el trabajo.
- ❖ Realizar una asamblea para aportar opiniones, de la actividad.
- ❖ Fomentar el gusto por el aprendizaje, recordando que solo a través de él y su esfuerzo cumplirán sus metas de ejercer una profesión cuando sean grandes.

**RECURSOS**

Papel diverso, marcadores, sillas, material de acuerdo a profesiones, material didáctico.

La situación didáctica **¿Qué quiero ser cuando sea grande?** Se aplicó a 20 alumnos de 3º de educación preescolar. Al convocar al grupo en una asamblea para que expresaran su gusto por alguna profesión todos participaron adecuadamente haciendo comentarios respecto a sus gustos, incluso las actividades que realizan cada uno de ellos.

El grupo mostró emoción para comenzar a jugar, ya que tuvieron la libertad de buscar los materiales que les servirían de apoyo para su trabajo y con ello hacer más real todo lo que platicamos, al proporcionar diversidad de materiales cada uno iba discriminando lo que les podía servir, los alumnos mostraron gran organización ya que Rubén “el líder” propuso que por qué no se reunían todos los de una profesión y así se pusieran de acuerdo para organizar su espacio: las profesiones y estancias que se organizaron fueron: *Doctores “Hospital”* , *Bailarinas “Teatro”*, *Taqueros “Taqueria”*, *Maestros “Escuela”*, *Presidente*, *“Podium”*.

Al pedir que con ayuda de sus padres buscaran en casa vestuario y materiales para llevarlos a la escuela no se contó con el apoyo de dos de ellos, ya que por los comentarios de los niños a sus padres se les olvidó. Con ayuda de docente se logró realizar el vestuario utilizando como recurso el papel. Pero los alumnos ante esta situación no se sintieron cómodos ya que al ver a sus compañeros con ropa real se alejaron y no querían involucrarse; existió la motivación por parte de docente explicando que se le haría el comentario a sus padres para que lo llevarán al siguiente día quedaron convencidos y lograron involucrarse.

El día esperado por todos en el cual se dirigirían a sus estancia de trabajo; cada uno iba caracterizado de acuerdo su profesión, adoptaron su papel con seriedad logrando que ellos fungieran de acuerdo a su profesión realizaron situaciones se organizó a los padres para que asistieran a cada estancia, pidiéndoles antes de ingresar se involucraran al juego: dramatizando tal vez que se sentían mal, o tenían mucha hambre, y así ellos observarán a donde podían asistir. Los alumnos se sintieron halagados al ver a sus padres

que se involucraron con ellos.

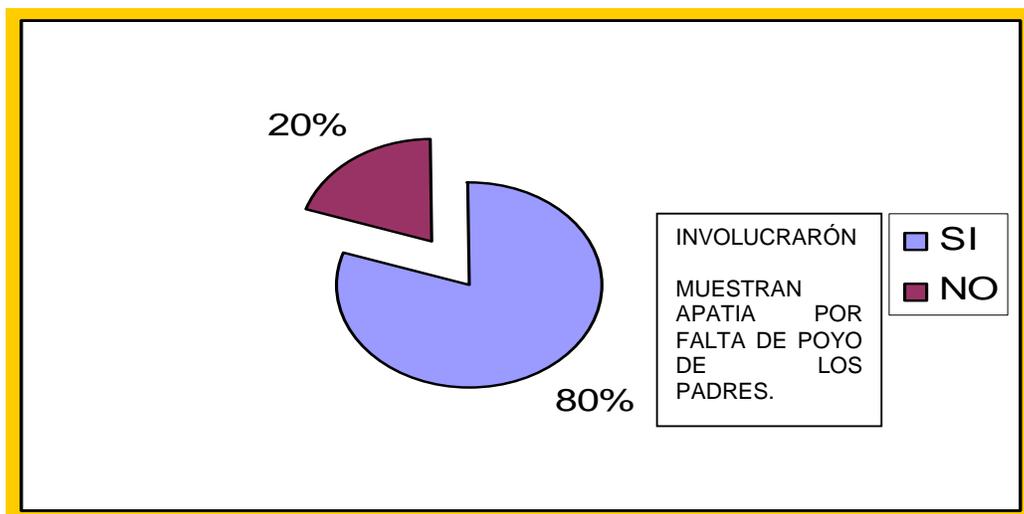
Pero nuevamente existió un conflicto con la participación de dos de los padres de familia los cuales no se presentaron a la actividad y no llevaron el material que se les había pedido el cual quedaron formales de llevarlo, los niños entristecieron al ver a sus compañeros con sus respectivos padres se aislaron y ya no quisieron participar decidieron retirarse a otra área de la escuela, los alumnos se mostraron renuentes al querer incorporarse; como motivación utilice el argumento de que sus padres ya no tardaban y procuré en todo momento mantenerlos ocupados conmigo para que me atendieran como paciente, fue un trato que en lo que esperábamos me atendieran a mí, ya que ellos estuvieron en el hospital. Asintieron pero su actitud no resultó del todo buena porque continuaron con seriedad.

Al finalizar la actividad platicué con las madres de familia, y a pesar de que los demás participantes ya no estaban se involucraron de forma individual en la estancia de trabajo de sus hijos, apenados aceptaron. Los niños se motivaron y les dio gusto que sí llegaron a realizar su actividad. Pero aún así los niños hicieron comentarios sobre el disgusto que tuvieron por no haber llevado su vestuario.

Al hacer comentarios de la experiencia que obtuvieron argumentaron que estuvieron muy contentos y les había agradado la actividad pero lo que más les gustó fue que sus padres estuvieran presentes; para concluir esta actividad, realice una pregunta clave ¿Qué necesitamos para lograr que nuestro sueño se haga realidad?

El grupo comentó que es necesario estudiar mucho, y hacer todas las tareas que la maestra ponga. Ya que solo así siendo inteligentes y con mucho esfuerzo y estudio podrán realizarlo.

**Gráfico 1. Rango de participación de la situación didáctica  
¿Qué quiero ser cuando sea grande?**



#### **Evaluación cualitativa grupal.**

La actividad pudo haber resultado del todo un éxito pero debido a la falta de compromiso del 20% de los padres no se cumplió el propósito con dos de los alumnos, considero que es necesario por parte de docente involucrar más a los padres a que sean participes de las actividades propuestas ya que si en realidad quieren que sus hijos den óptimos resultados de aprendizaje como ellos esperan es necesaria su motivación y participación con ellos.

El 80% del grupo logró involucrarse al juego participando satisfactoriamente en todo momento, mostró agrado por dicha actividad lograron desenvolverse y se sintieron motivados para participar, ya que practicaron algo que les gustaría ser e interesaba. Provocando en ellos la disposición para aprender y así lograr sus objetivos de juego.

Esta actividad sirvió para observar los intereses y gustos de los alumnos, así como dificultades para involucrarse y participar dentro del grupo. Lo que el

grupo requiere para que se integre y así adquiriera aprendizajes significativos son actividades en las cuales ellos puedan estar en contacto con diversos materiales y que sean más vivenciales.

El 20% del grupo mostró gran apatía por participar ya que no lograron el apoyo de los padres en cuanto a búsqueda de los materiales, a pesar de que se les proporcionó la idea de realizar por si solos su vestuario, mostraron apatía prefirieron aislarse. Para esos alumnos fue desagradable esta experiencia, incluso al ver a sus padres mostraron enojo aún a pesar de que realizaron la actividad no cumplió con las expectativas del niño.

Para que los alumnos actúen y se desenvuelvan satisfactoriamente, y con ello se involucren al ambiente de aprendizajes los padres deben participar y apoyar a sus hijos, ya que sin ese apoyo los alumnos tienden a desinteresarse por adquirir nuevas experiencias de aprendizaje volviéndose apáticos y renuentes a las situaciones didácticas sugeridas.

De acuerdo con los propósitos establecidos en la situación didáctica cabe destacar que se cumplieron; los alumnos se involucraron al juego asumiendo diversos roles de participación, contribuyendo a generar un interés para el desempeño en el aula para lograr aprendizajes que los encaminen a cumplir sus metas. Se puede decir que esta actividad fue significativa para los alumnos ya que utilizaron su conocimiento previo adaptándolos de forma funcional para su vida adquirió un nuevo sentido; ya que no se llevó un proyecto en donde se vieran todos los oficios y los niños sólo participaran en la recopilación de información de cada uno de los agentes recortando y pegando en láminas que tapizarían el aula.

La siguiente es la lista de cotejo que se utilizó para la evaluación de la actividad.

**Evaluación**  
**(Lista de cotejo)**

**Nombre del alumno:**

**Grado:**

<b>Competencia</b>	<b>si</b>	<b>no</b>	<b>A veces</b>
<b>Reconoce sus cualidades y capacidades y las de sus compañeras y compañeros.</b>			
<b>Habla sobre sus sentimientos.</b>			
<b>Habla libremente sobre cómo es él o ella, de su casa y comunidad (qué le gusta, que le disgusta, que hace, cómo se siente en su casa y la escuela).</b>			
<b>Apoya y da sugerencias a otros.</b>			
<b>Muestra curiosidad e interés por aprender y los expresa explorando y preguntando.</b>			
<b>Expresa satisfacción al darse cuenta de sus logros cuando realiza una actividad.</b>			
<b>Adquiere gradualmente mayor autonomía.</b>			
<b>Se hace cargo de las pertenencias que lleva a la escuela.</b>			
<b>Se involucra activamente en actividades colectivas.</b>			
<b>Es persistente en las actividades en las que toma parte.</b>			

<b>Acepta asumir y compartir responsabilidades.</b>			
<b>Toma iniciativas, decide y expresa las razones para hacerlo.</b>			
<b>Enfrenta desafíos y busca estrategias para superarlos (por ejemplo qué y cómo hacer para construir, con juguetes de construcción: seleccionar piezas, organizar y ensamblar).</b>			
<b>Comprende que hay criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.</b>			
<b>Toma en cuenta a los demás (al esperar su turno para intervenir, al realizar un trabajo colectivo, al compartir materiales).</b>			
<b>Utiliza el lenguaje para hacerse entender, expresar sus sentimientos, negociar, argumentar.</b>			
<b>Acepta y participa en juegos conforme a las reglas establecidas.</b>			
<b>Acepta y propone normas para la convivencia, el trabajo y el juego.</b>			

**PROPÓSITO:** Desarrollen la capacidad para resolver problemas de manera creativa mediante situaciones de juego.

**CAMPO FORMATIVO**  
Pensamiento matemático

**ASPECTO A DESARROLLAR**  
Número.

**SITUACIÓN DIDÁCTICA**  
*“Subiendo y bajando del ratón loco”*

**COMPETENCIAS:**

- ❖ Utiliza los números en situaciones variadas que implica poner en juego los principios del conteo.
- ❖ Plantea y resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.
- ❖ Identifica regularidades en una secuencia a partir de criterios de repetición y crecimiento.
- ❖

**SECUENCIA DIDÁCTICA**

Repartir a cada alumno regletas de una y diez unidades.

- ❖ Antes de comenzar la actividad se darán las indicaciones de cómo jugar así como las reglas del juego.
- ❖ Subiendo y bajando del ratón loco es un juego en el cual el alumno por medio de los dados podrá llenar o vaciar de pasajeros al ratón según indiquen los puntos del dado.

- ❖ Se puede comenzar a trabajar con un solo dado el cual indicará cuantos pasajeros subirán al ratón (adición). Se puede ir mencionando la cantidad de dados más la que corresponde poner, y así saber a la cantidad de pasajeros que ocupan el vagón y cuantos faltan para completarlo.
- ❖ Ya que el alumno haya dominado subir pasajeros, corresponderá el turno a bajar (sustracción).
- ❖ Para hacer más complicado el juego se utilizan los dos dados uno indicará cuantos pasajeros deberá subir y el otro cuantos deberán bajar.
- ❖ Cada vez que el alumno tire el dado debe repetir por ejemplo: con un dado (suben 4) con el dado que queda (bajan 2), pasajeros
- ❖ Ganará el alumno quien llene o vacíe primero el ratón según el acuerdo al que hayan llegado.

**RECURSOS**

2 dados de diferente color  
Regletas.

La situación didáctica **“Subiendo y bajando del ratón loco”** Se aplicó a 20 alumnos de 3º de Educación Preescolar, al repartir el material los niños se mostraron curiosos por saber que tenían en sus manos ya que no habían tenido la oportunidad de trabajar con este material.

Se explicó que se llamaban regletas, las manipularon y observaron. Se percataron que una era pequeña y blanca y la otra grande y anaranjada, una vez que identificaron el tamaño entramos al juego la regleta anaranjada sería el vagón en donde los ratones (regleta blanca) tienen que abordar.

En un principio se pidió a los alumnos que acomodarán los pasajeros en su vagón posteriormente los contaron y observaron que solo cabían 10, manipularon el dado y contamos los puntos de cada cara ya para iniciar la actividad, bajaron a los pasajeros y correspondió el turno a subir pasajeros tirando el dado y de acuerdo a los puntos subían. Al grupo les resultó divertido el hecho de que fueran vagones y ratones, se emocionaban cuando veían que lograban completarlo ya que el que lo hiciera primero sería el ganador.

Una vez realizado este primer momento varias veces; pasamos al momento de bajar ratones de igual menear fue fácil par ellos incluso tomaron actitudes y comentarios divertidos, como:

**Edwin - ¡hasta pronto ratón tal vez en otra parada nos volvamos a ver y si encuentras lugar podrás subir!**

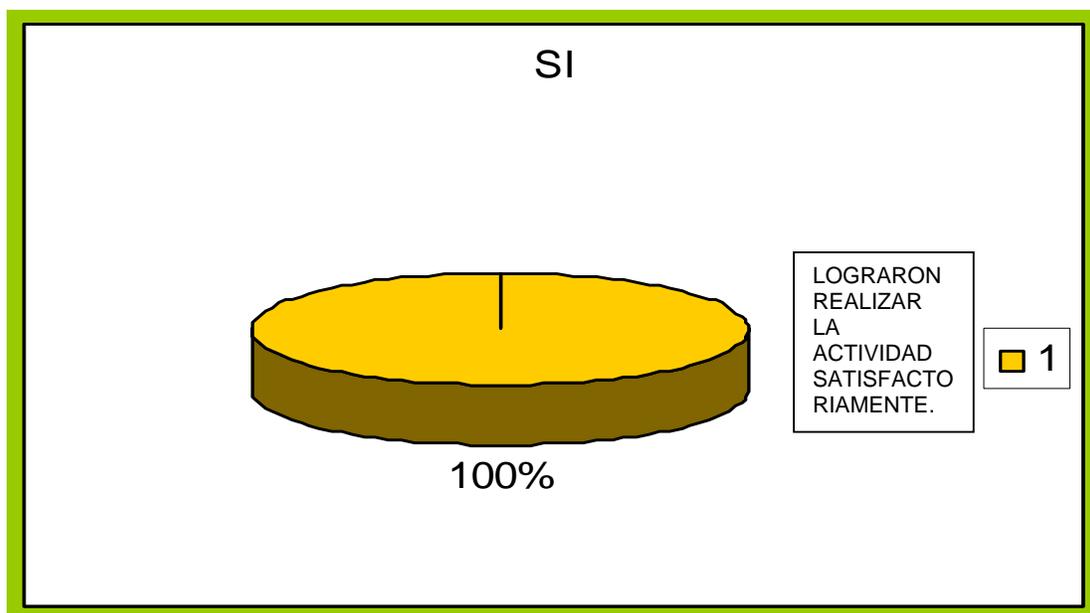
Esto les resultó divertido a los demás y comentaban lo mismo. Hasta ese momento creían haber dominado muy bien la actividad, cuando se les presentó otro dado de diferente color y escucharon las indicaciones de que con uno subirían y con otro bajarían al mismo tiempo, les resultó interesante pero al momento de hacerlo a algunos se les complicó.

Tuve que realizar el ejercicio primero para que los alumnos observarán, esto fue más tardado ya que en ocasiones salían cantidades más grandes de

las que teníamos, lo cual provocaba seguir hasta que saliera uno acorde a los pasajeros, punto central para que los alumnos empezarán a buscar estrategias de cómo resolver su problema.

Cuando sucedió esta polémica del conflicto fue cuando la actividad comenzó a ser más interesante, ya que los niños se plantearon el objetivo y el reto de lograr concluir satisfactoriamente la actividad.

**Gráfico 2. Rango de participación de la situación didáctica  
"Subiendo y bajando del ratón loco"**



### **Evaluación cualitativa grupal**

En un principio los alumnos mostraron rapidez para hacer la actividad, cuando se complicó con ambos dados Mariana y Paola confundían los dados para subir y bajar, requirieron de más apoyo pero al final lo lograron.

El grupo logró un ambiente satisfactorio pero sobre todo le encontraron el lado divertido, comenzaron a comparar y contar los pasajeros propios y de

sus compañeros de mesa para así ver a quien les faltaba más o quien se colocaba a la delantera.

Para la mayoría de los alumnos este juego les resultó más interesante y emocionante cuando se ocuparon los dos dados. Cuando lograban llenar o vaciar al ratón mostraban felicidad y continuar con el juego y así hacer competencias con sus amigos.

Esta actividad logró de igual manera que a los niños se les facilitara el saber a cuantos puntos correspondía la cara del dado sin necesidad de contar uno por uno; inmediatamente que el dado caía relacionaban la posición de los puntos con el número. Lo cual ayuda a que el juego sea más rápido.

Abril sugirió que si podían utilizar dos vagones para que fuera más divertido, todos aceptaron y continuaron con la actividad incluso ya sin la guía de la docente.

La actividad cumplió con su propósito al 100%, al desarrollar la capacidad para resolver problemas tales como adición y sustracción a manera de juego.

Esta propició el interés en el alumno por aprender algo que les resultaba tedioso y aburrido.

La siguiente es la lista de cotejo que se utilizó para la evaluación de la actividad.

## Evaluación

(Lista de cotejo)

Nombre del alumno:

Grado:

Competencia	si	no	A veces
<b>Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios del conteo.</b>			
<b>Identifica por percepción, la cantidad de elementos en colecciones pequeñas (los puntos de la cara de un dado).</b>			
<b>Compara colecciones, ya sea por correspondencia o por conteo y establece relaciones de igualdad y desigualdad (más que, menos que).</b>			
<b>Utiliza objetos, para representar cantidades, con distintos propósitos y en diversas situaciones.</b>			
<b>Utiliza estrategias propias para resolver problemas numéricos y las representa usando objetos.</b>			

<b>Plantea y resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar.</b>			
<b>Utiliza estrategias de conteo (organización en fila, añadir objetos), y sobre conteo (contar a partir de un número dado de una colección ejem: a partir del cinco y continuar contando de uno en uno los elementos de la otra sección, seis, siete.</b>			
<b>Identifica regularidades en una secuencia a partir de criterios de repetición y crecimiento</b>			
<b>Ordena de manera creciente y decreciente.</b>			
<b>Ordena tomando en cuenta su numerosidad “uno más”, “uno menos”.</b>			

**PROPÓSITO:** Desarrollen su creatividad para expresarse a través del lenguaje artístico (plástico).

**CAMPO FORMATIVO**

Expresión y apreciación artísticas.

**ASPECTO A DESARROLLAR**

Expresión y apreciación plástica

**SITUACIÓN DIDÁCTICA**

*“Soy un gran artista”*

**COMPETENCIA:**

- ❖ Comunica y expresa creativamente sus ideas, sentimientos y fantasías mediante representaciones plásticas, usando técnicas y materiales variados.
- ❖ Comunica sentimientos e ideas que surgen en él al contemplar obras pictóricas.

**SECUENCIA DIDÁCTICA**

- ❖ Convocar una asamblea para comentar a los alumnos de la realización de la actividad (Jugar a ser pintor).
- ❖ El alumno creará mediante el dibujo figuras reales o imaginarias, sin seguir un diseño y o técnica prediseñada.

- ❖ Dar la libertad a que el alumno discrimine su material con el cual desea trabajar y así elaborar su creación. (pintura, pinceles, papel, resistol, confeti, plastilina, palos de madera, etc.).
- ❖ Organizar una exposición de arte en donde los alumnos expongan sus creaciones vendiendo sus obras de arte a toda la comunidad escolar, y padres de familia. Compartiendo a dichos compradores información sobre cual fue su creación, porque la realizó y qué materiales utilizó.

<b>RECURSOS</b>	*Hojas	*Crayolas	*Palos de madera	*Cartulina	*Pinturas	*Acuarelas
	*Resistol	*Lentejuela	*Papel (variado)	*Tijeras	*plastilina	*semillas
	*Confeti	*Plumas	*Palillos	*Serpentina	*Batas	

La situación didáctica **“Soy un gran artista”** Se aplicó a 20 alumnos de 3º grado de Educación Preescolar. Al convocar al grupo en una asamblea para mencionar la actividad los niños estaban esperando a que se les diera una hoja con el diseño que se tenía que hacer, realizaron una pregunta ¿ahora con qué material vamos a trabajar, y qué vamos hacer?

Comenté que si alguna vez habían visto en la televisión o en algún museo que había cuadros? (pinturas). Erick dijo que había visto uno que le gustó porque tenía muchos colores y que había otros con personas muy chistosas.

Pregunté también si ellos sabían como se llamaban esas personas que hacían cuadros. A lo que contestaron que pintores. Mencioné si les gustaría convertirse en pintores y crear una obra de arte.

Destinamos un espacio en donde los artistas como ellos pudieran trabajar, les gustó mucho la idea; inmediatamente dieron comentarios sobre lo que podrían utilizar como: vestuario, pinturas, pinceles, etc.

Al comunicarles que tenían la libertad para realizar lo que más les gustara mostraron gusto y comenzaron a pensar ¿qué podrían hacer?; se entusiasmaron más cuando vieron que se les proporcionó todo los materiales que había. Se mostraron sorprendidos porque no tendrían restricción alguna para elegir lo que les fuera de utilidad.

Un aspecto importante de esto es que los alumnos iban a exponer sus creaciones y al mismo tiempo venderlas, este rol de juego los motivó aún más.

Esmeralda y Karla no tenían idea y preguntaron ¿qué sería bueno realizar?, necesitaron escuchar, que hicieran algo que les gustara mucho o que inventarán cualquier cosa, viendo los dibujos de algunos compañeros empezaron a realizar su actividad, poco a poco logrando plasmar sus ideas, gustos y emociones.

Disfrutaron mucho el seleccionar los materiales, viendo tanta variedad y sobre todo el acceso a lo que les podría servir para realizar su creación, dio seguridad y libertad para integrarse a dicha situación didáctica.

Emiliano, decidió trabajar sólo con plastilina para moldear a sus personajes favoritos diciendo que eso les gustaría más a los niños y que se vendería más rápido que todos, a esto se le unió Miguel, Víctor y Yair, cada uno realizando su creación. El resto del grupo imaginaba mundos y personajes fantásticos.

Se les informó sobre la presentación que darían a su trabajo, en cuanto a: qué realizó, porqué y qué materiales utilizó, todos querían participar al mismo tiempo, cosa que si hubiera sido ya con algo prediseñado jamás se hubiera dicho algún comentario sobre la actividad.

Los alumnos expresaron la información pedida sin conflicto argumentando cada una de las preguntas.

Para el día de la exposición y venta de las creaciones decidieron que se hicieran boletos para que la gente pudiera entrar (alumnos), ellos mismos los diseñaron. Ese día de exposición con los alumnos de la institución, decidieron cada quien pararse a un lado de su creaciones ya que explicarían que habían realizado.

Se invitó de igual manera a los padres de familia, primero los padres observaron la creación de su hijo, realizando el alumno la misma explicación del proceso y el contenido, la docente pidió que el padre de familia diera a su hijo un comentario al terminar la explicación y observación del trabajo.

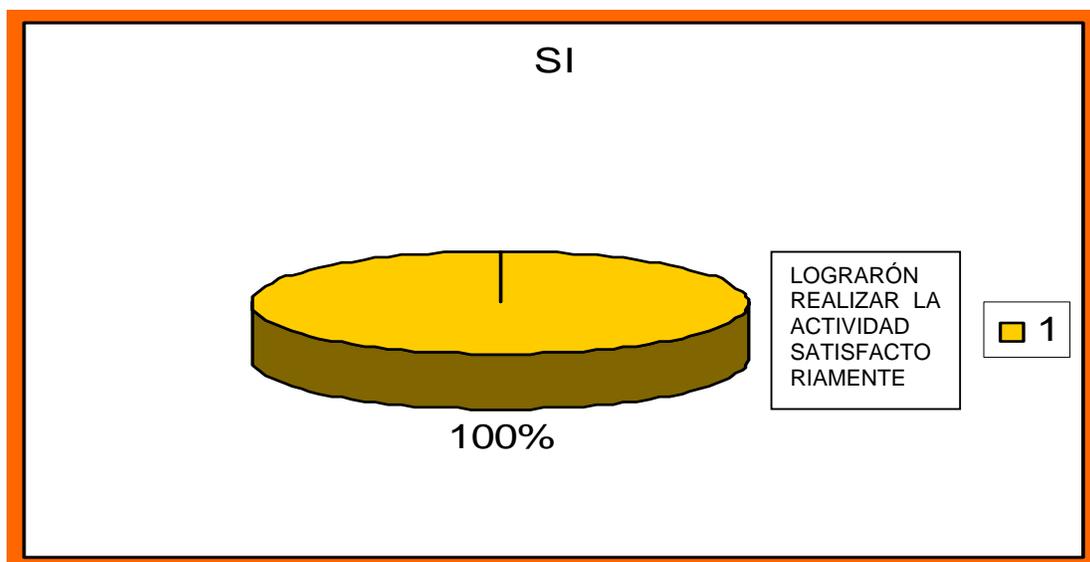
Posteriormente todos los padres de familia admiraron el resto de las pinturas.

Esto a los alumnos entusiasmó ya que sus padres habían quedado contentos por lo que los hijos realizaron.

Al mencionarles que las pinturas y creaciones estaban en venta, curiosamente cada padre de familia compró la creación de sus hijos.

Al día siguiente se hicieron comentarios sobre tal experiencia algunos mencionaron que colocaron junto con sus padres esa pintura en un lugar especial. Comentando de igual manera cuando podrían hacer de nuevo esto. Ya que había sido increíble ser artistas.

**Gráfico 3. Rango de participación de la situación didáctica  
"Soy un gran artista"**



### **Evaluación cualitativa grupal**

La oportunidad que tuvieron los alumnos de manipular materiales para una creación personal permitió que descubrieran la diversidad de efectos que pueden lograrse (mezclando colores, produciendo formas, etc.) de forma individual sin tener que repetir un patrón o una determinada técnica.

“Soy un gran artista” fue con la finalidad de que los alumnos expresaran, sus ideas sin la necesidad de imponer el cómo y qué materiales debe utilizar para crear sus representaciones artísticas.

Es importante brindarles confianza y libertad de utilizar materiales para que así manifiesten sus ideas haciendo uso de su imaginación. Dicha actividad logró su propósito cada alumno expresó sus ideas y fantasías plásticamente.

El 100% de los alumnos lograron plasmar sus ideas y sentimientos consiguiendo hacer uso de su imaginación creando desde personajes extraños, plasmar a su familia, y sus fantasías; se pudo observar claramente en sus creaciones que utilizaron el material que ellos consideraban adecuado para complementar su obra de arte utilizándolos de forma apropiada. Dándoles el toque personal, de acuerdo a su necesidad e intereses.

El observar a los alumnos dándoles libertad, inmediatamente nos podemos percatar cómo se transforman, dando apertura a docentes para poder conocer más acerca de ellos; sus gustos, disgustos, intereses y necesidades, pero sobre todo su capacidad de creatividad.

Resultó más enriquecedor el trabajo, jugando de esta manera lograron experiencias divertidas; ya que cuando se siguen patrones de trabajo, cuartamos la imaginación y espontaneidad de cada alumno.

Ya que así los niños se limitan a las simples indicaciones de cómo hacer las cosas, diciendo incluso hasta de que color deben colorear, y como se debe hacer correctamente una bolita de papel para pegar en un simple contorno. Haciendo esto el niño no encuentra sentido a lo que realiza.

La siguiente es la lista de cotejo que se utilizó para la evaluación de la actividad.

## Evaluación

(Lista de cotejo)

Nombre del alumno:

Grado:

Competencia	si	no	A veces
<b>Comunica y expresa creativamente sus ideas, sentimientos y fantasías mediante representaciones plásticas, usando técnicas y materiales variados.</b>			
<b>Manipula y explora las posibilidades de distintos materiales plásticos.</b>			
<b>Crea mediante el dibujo, la pintura, el modelado de escenas, paisajes y objetos reales o imaginarios a partir de una experiencia o situación vivida.</b>			
<b>Explica y comparte con sus compañeros las ideas personales que quiso expresar mediante su creación artística.</b>			
<b>Observa e interpreta las creaciones artísticas de sus compañeros y encuentra semejanzas y diferencias.</b>			

<b>Experimenta con algunas técnicas, materiales y herramientas de la creación plástica y selecciona los que prefiere y están a su alcance para su creación personal.</b>			
<b>Utiliza algunas características propias del color, como los contrastes, los matices y los tonos en sus producciones plásticas.</b>			

**PROPÓSITO:** Que los alumnos participen en situaciones de experimentación.

<b>CAMPO FORMATIVO</b> Exploración y conocimiento del mundo	<b>ASPECTO A DESARROLLAR</b> El mundo natural	<b>SITUACIÓN DIDÁCTICA</b> <i>“Polvos misteriosos”</i>
<p><b>COMPETENCIA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>❖ Formula preguntas que expresan su curiosidad y su interés por saber más acerca del medio natural.</li><li>❖ Experimenta con diversos elementos, objetos y materiales, que no representan riesgo para encontrar soluciones y respuestas a problemas y preguntas acerca del mundo natural.</li><li>❖ Elabora inferencias y predicciones a partir de lo que sabe y supone del medio natural, y de lo que hace para conocerlo.</li></ul>		
<p><b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>❖ Proponer la actividad</li><li>❖ Hacer dos grupos de alumnos.</li><li>❖ Proporcionar cinco 5 vasos con sus respectivos removedores (abate lenguas) con una pequeña cantidad de cada uno de los polvos, (sal, azúcar, maicena, bicarbonato, yeso).</li></ul>		

- ❖ Mezclar cada uno de estos materiales con otros como: agua, vinagre, y a partir de los resultados, reconocer las propiedades de las mezclas obtenidas, así como el efecto que ciertos componentes producen entre sí.
- ❖ Dar una ficha de registro, en donde se colocarán el nombre de todas las sustancias a mezclar, con la finalidad de que los alumnos hagan los dibujos de cómo observen los cambios de las mezclas elaboradas.
- ❖ Una vez realizados los experimentos y culminadas las fichas de registro, realizar en el pizarrón un cuadro similar al de la hoja, en el cual se anotarán todos los resultados que los alumnos obtuvieron.
- ❖ Observar los resultados de cada mezcla y exponerlo a compañeros de la comunidad escolar así como proporcionar las fichas de registro para que observen el procedimiento.
- ❖ Durante la actividad será necesario realizar preguntas tales como: ¿qué diferencia una sustancia de la otra?, ¿por qué creen qué pasó...?, ¿todas sustancias al mezclarlas, reaccionan igual?

<b>RECURSOS</b>	*Sal      * azúcar      *bicarbonato de sodio      *maicena      *yeso      *abate lenguas *vasos de plástico   *agua   *vinagre
-----------------	---

La situación didáctica **“Polvos misteriosos”** Se aplicó a 20 alumnos de 3º grado de Educación Preescolar. Al proponer la actividad los alumnos mostraron inquietud, ya que este tipo de actividades casi no se realizan, para poder organizar al grupo para la elaboración del experimento se realizaron dos equipos, Oscar mostró desde un principio apatía, y aunque constante mente se le motivaba para participar por parte de compañeros y docente se mostró renuente.

Ya con los equipos formados se les proporcionó el material con el cual se iba a trabajar, en vasos se pusieron polvos tales como: (sal, azúcar, maicena, bicarbonato, yeso). A un equipo se les dio agua para que los mezclaran con los polvos antes mencionados, el otro equipo realizó lo mismo pero en lugar de agua agregaron vinagre.

A cada alumno se les entregó una ficha de registro para que fueran plasmando los cambios que pudieran observar al mezclar los elementos.

<b>QUÉ PASA SI MEZCLAMOS</b>
------------------------------

<b>MATERIAL</b>	<b>PROCEDIMIENTO</b>	<b>CAMBIOS</b>
<b>AGUA CON:</b>  Sal Azúcar Maicena Bicarbonato Yeso		
<b>QUÉ PASA SI MEZCLAMOS</b>		

<b>MATERIAL</b>	<b>PROCEDIMIENTO</b>	<b>CAMBIOS</b>
<b>VINAGRE CON:</b>		

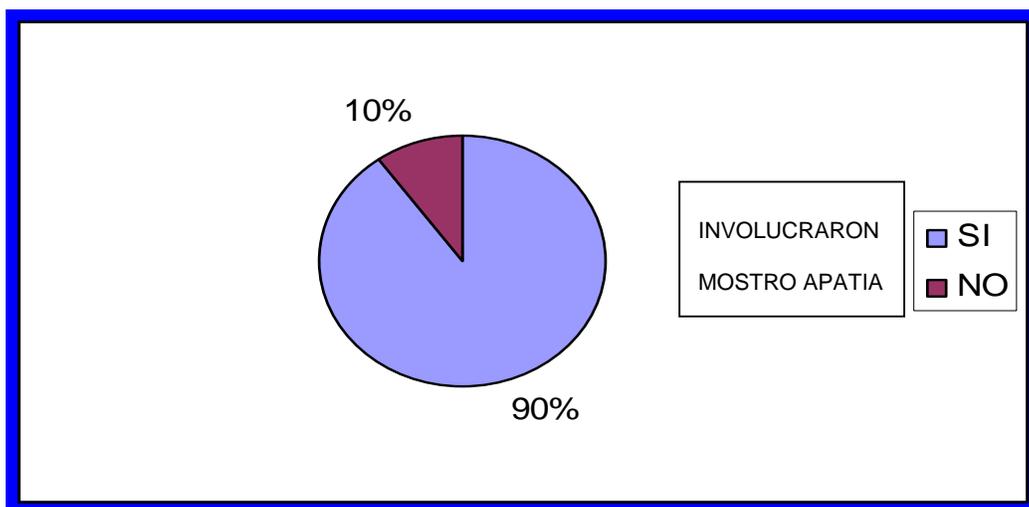
Sal		
Azúcar		
Maicena		
Bicarbonato		
Yeso		

Cada alumno al registrar sus observaciones se sorprendía y continuaban con la incertidumbre de qué podía pasar después de un tiempo. Al estar bien realizadas las mezclas se elaboró un cuadro en el pizarrón en donde se fueron poniendo los resultados de cada mezcla que los alumnos realizaron. Durante la jornada se les fueron cuestionando algunas preguntas a los alumnos para que fueran dando sus predicciones, hipótesis, argumentos, sobre lo que estaban observando.

Algunas de los resultados fueron: el bicarbonato de sodio reacciona con el vinagre, y se produce un gas; el yeso con el agua se convirtió en una mezcla compacta; y la sal se disolvió en el agua y se dejó reposar al sol durante un día, lo que resultó en que el agua se evaporara y quedaran trozos de sal en el fondo del vaso.

Los alumnos realmente quedaron sorprendidos con los resultados sobre todo con el resultado al mezclar la sal con el agua. Argumentaron que habían logrado hacer pequeños diamantes. Estas mezclas y resultados se compartieron con la comunidad escolar, proporcionando la hoja de registro por si en algún momento desearán obtener esta experiencia al mezclar diversos materiales. Oscar a pesar de que sus compañeros mostraban agrado por la actividad no se involucró del todo comentando que era aburrido.

**Gráfico 4. Rango de participación de la situación didáctica  
"Polvos misteriosos"**



#### **Evaluación cualitativa grupal:**

El 90% de los alumnos mostraron interés por involucrarse a la actividad al descubrir los resultados que pudieran arrojar las mezclas de los materiales. Cumpliendo el propósito de dicha actividad lograron observar abriendo la oportunidad para elaborar explicaciones del porque ocurren diversos cambios si se mezclan algunos materiales.

La observación atenta y con interés, la expresión de sus ideas, la comparación y el planteamiento de preguntas pertinentes e imaginativas así como la elaboración de explicaciones, lograron que los alumnos gustaran por investigar en libros acerca de algún otro experimento.

El 10% de alumnos no se involucró satisfactoriamente, mostrando comentarios de que no iba a pasar nada, aunque no se involucró del todo pudo observar que realmente sí sucedieron cambios. Tal vez en el próximo experimento o mezcla logre incorporarse con el grupo.

La siguiente es la lista de cotejo que se utilizó para la evaluación de la actividad.

## Evaluación

(Lista de cotejo)

Nombre del alumno:

Grado:

Competencia	si	no	A veces
<b>Formula preguntas que expresan su curiosidad y su interés por saber más acerca del medio natural.</b>			
<b>Elabora preguntas a partir de lo que sabe y observa.</b>			
<b>Plantea preguntas que pueden responderse a través de una situación experimental o de actividades de indagación (qué pasa si..., qué pasa cuando...).</b>			
<b>Sigue normas de seguridad al utilizar materiales, herramientas e instrumentos.</b>			
<b>Experimenta con diversos elementos, objetos y materiales, que no representan riesgo para encontrar respuestas.</b>			
<b>Prueba y mezcla elementos (agua, tierra, sólidos en polvo, entre otros) e identifica reacciones diversas.</b>			
<b>Propone y utiliza recursos convenientes en situaciones experimentales concretas (gotero, vasos, etc.).</b>			

<b>Reconoce y describe cambios que ocurren durante/después de procesos de indagación.</b>			
<b>Identifica y usa medios a su alcance para obtener información (observación, registros).</b>			
<b>Comunica los resultados de experiencias realizadas.</b>			
<b>Elabora inferencias y predicciones a partir de lo que sabe y supone del mundo natural.</b>			
<b>Explica que cree que va a pasar en una situación observable, con base en ideas propias.</b>			
<b>Contrasta sus ideas iniciales con lo que observa durante una situación de experimentación, y las modifica como consecuencia de esa experiencia.</b>			

**PROPÓSITO:** Adquieran confianza para expresarse en situaciones variadas.

<b>CAMPO FORMATIVO</b>  Lenguaje y comunicación	<b>ASPECTO A DESARROLLAR</b>  Lenguaje oral	<b>SITUACIÓN DIDÁCTICA</b>  <i>“Un programa de televisión”</i>
<p><b>COMPETENCIAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>❖ Comunica estados de ánimo, sentimientos, emociones y vivencias a través del lenguaje oral.</li><li>❖ Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás.</li><li>❖ Obtiene y comparte información a través del lenguaje oral.</li><li>❖ Escucha y cuenta relatos literarios que forman parte de la tradición oral.</li></ul>		
<p><b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>❖ Organización de asamblea para proponer la actividad.</li><li>❖ Cuestionar sobre qué debemos utilizar para crear un estudio de grabación, comentando sobre cómo está organizado un programa y sobre qué secciones deben trabajar.</li><li>❖ El grupo dialogará y se pondrá de acuerdo para seleccionar las secciones que se abordarán.</li></ul>		

- ❖ Sugerencias de secciones: baile, terror, cocina, juegos, noticias, caricaturas, cómica (chistes, adivinanzas, trabalenguas, fábulas).
- ❖ Anotar en papel las secciones decididas por los alumnos asignando fechas de intervención.
- ❖ En equipo, una vez de haber organizado las secciones, decidirán en cual participara cada equipo; y que actividades presentarán al público.
- ❖ Realizar un dibujo sobre el contenido de dicha sección. (a pesar de que la organización será por equipo los niños harán una participación individual).
- ❖ Los padres deberán preparar a su hijo para una buena intervención, buscarán materiales, vestuario e información.
- ❖ El alumno adoptará el papel de conductor, organizando al grupo para llevar a cabo la actividad propuesta, explicando reglas, forma de realización.
- ❖ El alumno expresará de forma oral su experiencia frente al grupo.

**RECURSOS**

**\*Marcadores \*Papel \* Vestuario \*Crayolas \*Cartoncillo \*Mesas \*Material extra que el alumno pueda utilizar para participar en su sección.**

La situación didáctica “**Un programa de televisión**”, se aplicó a 20 alumnos de 3º de Educación Preescolar. Al convocar al grupo a la asamblea para exponerles el tema de exposición mostraron agrado por participar.

Para comenzar a jugar, cada uno de los alumnos dieron su punto de vista de cómo es que se hace un programa por aquellas observaciones de programas de televisión que suelen ver sus padres, comentando cada de las cosas que en el hacían, dando apertura a que pudiéramos rescatar varias secciones en las cuales a ellos les gustaría participar.

Se registraron cada una de ellas en una papel dando al mismo tiempo ideas de que cosa se podría hacer en ella, de igual manera fueron seleccionando en que les gustaría participar, las secciones seleccionadas por los alumnos fueron las siguientes:

- ❖ Sección de fantasmas.
- ❖ Sección de juegos.
- ❖ Sección de comida.
- ❖ Sección de noticias.
- ❖ Sección de baile.
- ❖ Sección de chistes.

Terminando de realizar la lista de las secciones eligieron en cual participar logrando hacer equipos para su intervención. En equipo realizaron un dibujo de la sección incluso hicieron uso de algunas grafías para poner nombre a su participación y sección.

Sorprendió la sección de fantasmas ya que se organizaron muy bien fue un equipo muy sólido cada uno de sus integrantes aportó ideas divertidas, la organización y los acuerdos a los que llegaron fueron buenos, se notó desde que estaban elaborando su dibujo dividieron su hoja y cada uno en ella realizó un dibujo de una leyenda que antes habían contado, poniendo debajo de su dibujo la historia de forma escrita. Incluso quedaron de acuerdo como iban a

disfrazarse cada quien y en que tiempo haría su intervención ante el público.

Al observar al resto del grupo; se pudo percatar la motivación por jugar, esto puso en cuestión cómo iban a trabajar, cómo se organizarían, lograron ponerse de acuerdo de forma rápida, cuando algún compañero se salía de la idea que el resto del grupo ya estaba manejando explicaban nuevamente cómo se podría hacer.

Los niños mostraron buenas ideas la docente sólo fungió como guía ya que ellos hicieron el resto del trabajo incluso propusieron el lugar dentro de la escuela para llevar a cabo su participación.

Se les explicó a los padres de familia sobre esta actividad pidiendo apoyo para buscar materiales e información en cuanto a lo que sus hijos iban a realizar.

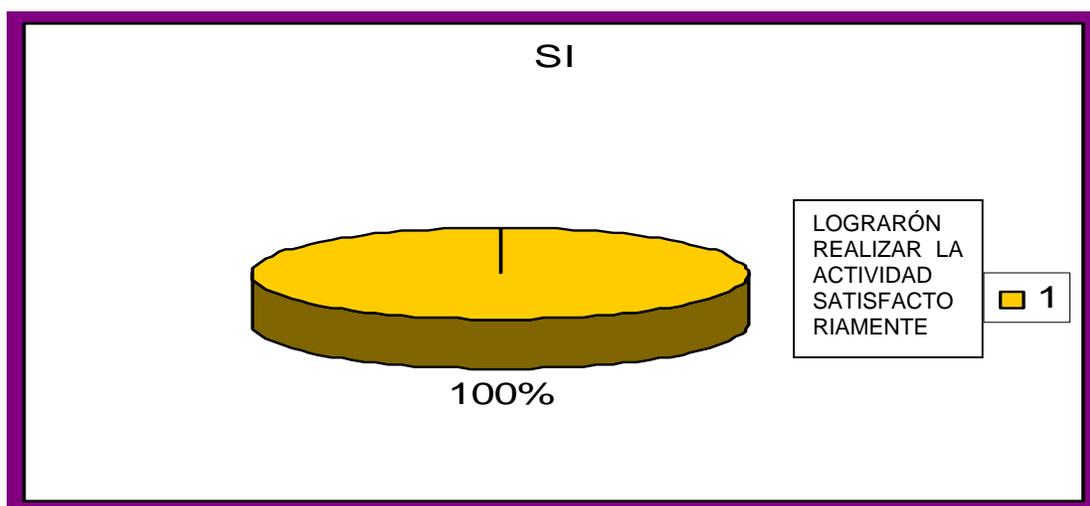
Esta ocasión los padres de familia participaron sin ningún conflicto ayudando a sus hijos, con esta ayuda los alumnos se sintieron más seguros y preparados para presentar su actividad.

Se registraron las fechas de la participación de las secciones, una vez organizado esto y al estar los alumnos ya preparados comenzamos con el juego.

Cada una de las secciones fueron divertidas e interesantes mostraron entusiasmo y dedicación los alumnos se mostraron seguros al adoptar el papel como conductor y guía de las actividades, se observó la preparación gracias a la ayuda de los padres de familia. Todo el grupo participó y se involucró, sin lugar a duda la actividad con mayor demanda y gusto por los alumnos fue la sección de fantasmas ya que eran de terror, ya que les parecieron tenebrosos, pero interesante. Incluso esta sección se volvió a retomar al finalizar.

Al concluir la participación de los alumnos nos dimos a la tarea de hacer comentarios de lo ocurrido, todos los niños opinaron sobre las participaciones; cuáles les gustaron más y por qué, de igual manera expresaron de forma individual su experiencia. Esto dio apertura a que el alumno expresara de forma oral lo ocurrido.

**Gráfico 5. Rango de participación de la situación didáctica  
“Un programa de televisión”**



#### **Evaluación cualitativa grupal.**

El propósito una vez más fue satisfactorio el 100% de los alumnos lograron expresar sus sentimientos, intercambiando ideas, confrontando dediciones, proponiendo ideas y valorar las de los otros, lograron organizar su pensamiento reflexionando sobre la creación de ideas.

Al mismo tiempo los niños lograron adquirir palabras nuevas en su vocabulario construyendo oraciones cada vez más completas y complejas, ampliando el enriquecimiento del habla. Aprendieron de igual manera a participar e interactuar con sus compañeros dando se cuenta de la importancia del lenguaje par llegar aun acuerdo y tomar decisiones.

Con este juego no se pusieron a pensar el la pena que les da expresarse frente al grupo, con el apoyo y guía de docente y padres de familia lograron expresar sus ideas sin mostrar timidez al relacionarse con los demás.

La siguiente es la lista de cotejo que se utilizó para la evaluación de la actividad.

## Evaluación

(Lista de cotejo)

Nombre del alumno:

Grado:

Aspecto	si	no	A veces
<b>Comunica estados de ánimo, sentimientos, emociones y vivencias a través del lenguaje oral.</b>			
<b>Expresa y comparte sus emociones a través de expresiones más complejas.</b>			
<b>Explica sus preferencias por juegos</b>			
<b>Recuerda y explica las actividades que ha realizado durante una experiencia.</b>			
<b>Solicita la palabra y respeta los turnos de habla de los demás.</b>			
<b>Evoca sucesos o eventos haciendo referencias espaciales y temporales, (ayer, hoy, esta semana, aquí, allá).</b>			
<b>Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás.</b>			
<b>Propone ideas y escucha las de los otros para establecer acuerdos.</b>			
<b>Comprende y explica los pasos a seguir para realizar juegos.</b>			
<b>Da y solicita explicaciones sobre sucesos y/o temas en forma cada vez más completa</b>			
<b>Conversa con otros niños y con adultos por periodos cada vez más largos.</b>			
<b>Formula preguntas sobre lo que desea saber.</b>			

<b>Obtiene y comparte información a través de diversas formas de expresión oral.</b>			
<b>Expone información sobre un tema, organizando cada vez mejor sus ideas y utilizando apoyos gráficos u objetos de su entorno.</b>			
<b>Intercambia opiniones y explica porque esta de acuerdo o no con lo que otros opinan sobre un tema.</b>			
<b>Utiliza el saludo y despedida para marcar el inicio y final de una conversación, entrevista.</b>			
<b>Se expresa de manera diferente cuando se dirige a otros niños y adultos.</b>			
<b>Escucha y cuenta relatos literarios que forman parte de la tradición oral.</b>			
<b>Escucha la narración de anécdotas. Cuentos, relatos, leyendas, fábulas.</b>			
<b>Narra anécdotas, cuentos, relatos, leyendas y fábulas siguiendo la secuencia y el orden de las ideas; utiliza la entonación y volumen de voz necesarias por hacerse comprender por quienes lo escuchan.</b>			
<b>Crea de manera individual o colectiva, cuentos canciones, rimas, trabalenguas, adivinanzas y chistes.</b>			
<b>Distingue en una historia entre hechos fantásticos y reales y los explica utilizando su propio conocimiento o la información que proporciona el texto.</b>			
<b>Recurre a la descripción de personas personajes, objetos, lugares y fenómenos</b>			

<b>de su entorno, de manera cada vez más precisa, para enriquecer la narración.</b>			
<b>Identifica el ritmo y la rima de textos poéticos, variando la intensidad o velocidad de la voz y acompañándolos con movimientos corporales.</b>			

**PROPÓSITO:** Que los alumnos se apropien de los valores y principios necesarios para la vida en comunidad.

<b>CAMPO FORMATIVO</b> Exploración y conocimiento del mundo	<b>ASPECTO A DESARROLLAR</b> <i>“Cultura y vida social”</i>	<b>SITUACIÓN DIDÁCTICA</b> <i>“Juntos aprendemos”</i>
<p><b>COMPETENCIA:</b></p> <p>❖ Reconoce que los seres humanos somos distintos, que todos somos importantes y tenemos capacidades para participar en sociedad.</p>		
<p><b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b></p> <p>❖ Seleccionar situaciones didácticas que involucren los 6 campos formativos (actividades que alumnos ya han experimentado)</p> <p>❖ Convocar a padres de familia para participar en la actividad escolar</p> <p>❖ Formar estancias con materiales acordes al campo que se vaya a desarrollar.</p>		

**ACTIVIDAD**

**CAMPO FORMATIVO**

**EL BARCO**

**PENSAMIENTO MATEMÁTICO / DESARROLLO FÍSICO**

**Y SALUD**

**DESARROLLO:** Formar dos equipos de padre e hijo hacer entrega de un barco de papel, se da la indicación que por ningún motivo tienen que soltar dicho material. Se comienza contando una historia de unas personas que se lanzan a la mar pero se encuentran una serie de obstáculos para encontrar nuevamente tierra y con ello su alimento. El equipo que logre pasar por tales obstáculos y llegue a tierra será el ganador

Los participantes seguirán el siguiente circuito:

**AROS:** Padre e hijo tendrán que sincronizar saltos en aros, cuando escuchen un silbatazo los padres entrarán a un aro cuando se escuchen dos silbatazos los padres tendrán que salir y entraran al aro los niños se repetirá hasta llegar al siguiente obstáculo y es en donde comienza la competencia.

**ROMPECABEZAS:** Tendrán que armar un rompecabezas con pocas piezas.

**CONOS:** En carrera de zig zag padre e hijo tendrán que esquivar los conos.

**REGLETAS:** Tendrán que parar regletas ordenándolas de mayor a menor (dichas regletas deben estar revueltas)

**TIERRA:** Los participantes deben dar un salto con ambos pies a tierra y agarrar comida.

**INVENTEMOS UNA HISTORIA**  
**COMUNICACIÓN**

**DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL / LENGUAJE Y**

**CONOCIMIENTO DEL MUNDO**

**EXPRESION Y APRESIACION ARTISTICA / EXPLORACIÓN Y**

DESARROLLO: Formar un círculo, en el centro de éste estarán colocadas imágenes diversas, pedir que observen detalladamente que imágenes se encuentran porque con todas estas padre e hijo ayudaran a crear una historia.

Se pedirá que comiencen los que se encuentran a la derecha de la docente, el padre tendrá que ponerse de acuerdo con su hijo que figura tomará y cómo empezará la historia, ambos tienen que comentar sus ideas; terminando ellos continuarán las personas que se encuentran a un lado tratando de seguir una secuencia de la historia.

Al finalizar del recorrido del círculo padre e hijo tomarán crayolas y hojas y realizarán un dibujo con respecto a la historia.

Se pedirá para finalizar que muestren su dibujo con el resto del equipo y de forma voluntaria contarán por última vez el cuento.

Comentar experiencias de ambas actividades en cuanto que aprendizaje consideran que sus hijos poseen con este tipo de juego.

**RECURSOS**

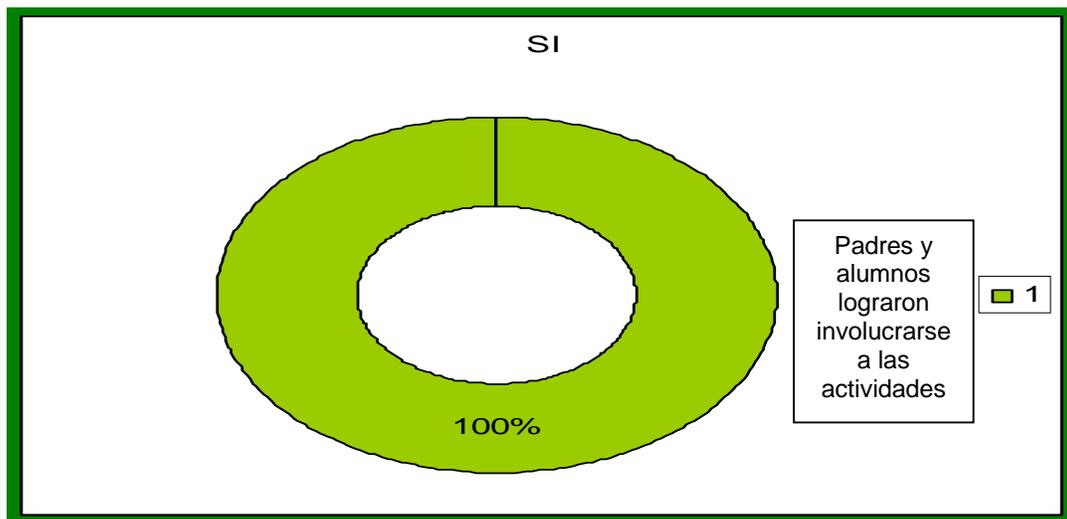
**\*Aros \*Conos \*Barcos de papel \*Rompecabezas \*Regletas**  
**\*Hojas \*Crayolas \*Imágenes de diversos paisajes, personas, animales etc. \*Colchonetas.**

La situación didáctica “**Juntos aprendemos**” se aplicó a 20 padres de familia con sus respectivos hijos, ésta con el fin de que los padres de familia observen y se involucren en las actividades por medio del juego y así observen como por medio de este sus hijos pueden adquirir conocimientos significativos dejando aun lado el tradicionalismo que anteriormente se encontraban sometidos, así mismo dar un panorama de la forma en la que se trabajaría durante el ciclo escolar.

Es necesario rescatar que en un principio los padres de familia no mostraban mucho interés por lo que se iba a realizar, ya que se le comunicó que íbamos a jugar, algunos hacían comentarios de que si la actividad tardaría mucho.

Se les dio la bienvenida sin decir el objetivo de la actividad sólo se les dijo que en esta ocasión se divertirían con sus hijos y que todos pasarían a revisar las actividades.

**Gráfico 6. Rango de participación de la situación didáctica “Juntos aprendemos”**



## **Evaluación cualitativa**

Padres e hijos se involucraron satisfactoriamente ante tal actividad

En la actividad del barco en el momento que tenían que armar el rompecabezas el padre de Alexis no podía armarlo a pesar de que era de sólo seis piezas, Alexis intentaba apoyarlo pero el señor quiso realizarlo solo aunque duró mucho tiempo, logró hacerlo.

Hizo el comentario que se sorprendió al no haber podido siendo una actividad sencilla, reflexionando que muchas veces regaña a su hijo por no hacer cosas que a él le resultan simples, y ahora él no pudo.

Para algunos niños era desesperante ver lo sucedido, incluso algunos se acercaban a él para decirle cómo hacerle. Algo similar ocurrió en “inventemos una historia” ya que algunas madres no sabían qué decir, pero al escuchar a sus hijos tuvieron que involucrarse más y así apoyarlos.

Al finalizar las actividades nos reunimos para hacer comentarios haciendo la pregunta ¿consideran que los aprendizajes y habilidades se pueden lograr por medio del juego?, a lo que respondieron que sí, diciendo que es una manera en la que se llama más la atención del niño logrando así que aprendan sin tanta dificultad.

Después de dar estos comentarios pudieron clasificar las actividades en los campos formativos, se dieron cuenta que el aprendizaje tenía mayor significado para ellos, un padre de familia comentó que después de esta experiencia entendió cuando su hijo llegaba a casa a platicar los juegos que hacía en la escuela, diciendo el padre que comentaba a su esposa que no se le estaba enseñando a su hijo porque sólo jugaba, sin antes saber que dentro del juego estaba un aprendizaje para el niño.

La mayor parte de los padres coincidieron con él, pidieron que se les involucrara más en estas actividades porque era una gran oportunidad para compartir mayor tiempo con sus hijos y aprender con ellos. Esto fue un gran paso para continuar con estas situaciones didácticas.

La siguiente es la lista de cotejo que se utilizó para la evaluación de la actividad.

## Evaluación

(Lista de cotejo)

Nombre del alumno:

Grado:

Aspecto	si	no	A veces
<b>Reconoce que los seres humanos somos distintos, que todos somos importantes y tenemos capacidades para participar en sociedad.</b>			
<b>Convive y colabora con sus compañeros.</b>			
<b>Conoce los valores que permiten una mejor convivencia: colaboración, respeto, honestidad y tolerancia.</b>			
<b>Reconoce que existen características individuales y de grupo (físicas, de género) que identifican a las personas.</b>			
<b>Comprende que todas y todos tienen responsabilidades y los mismos derechos.</b>			
<b>Conoce sus derechos y manifiesta sus ideas cuando percibe que no son respetados.</b>			
<b>Aprecia el esfuerzo individual y colectivo que implica cualquier trabajo.</b>			
<b>Valora la existencia de normas para la convivencia en grupo.</b>			

## Conclusión general

El juego como herramienta metodológica para el fomento de aprendizajes significativos en el niño preescolar, ha sido un proyecto abordado desde una problemática personal, dirigida a docentes, en el cual se proponen situaciones didácticas para que las (los) profesores complementen sus actividades dentro de las aulas de educación preescolar.

El juego, es considerado como una de las actividades más habituales en la edad infantil; ya que el niño le dedica una gran parte de su tiempo al juego incidiendo este en el desarrollo global del niño a partir del interés que le produce, de la comunicación que establece con las personas y objetos.

La oportunidad que el niño tiene al jugar le ofrecen ciertas influencias a lo largo de su desarrollo físico, emocional, social, afectivo y cognitivo.

Existen numerosas teorías que explican las razones que tenemos para jugar; unos las enfocan desde un punto de vista biológico, otras desde el psicológico, también las hay en el psicoanalítico y social.

Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

Para **Jerome Bruner** el jugar permite al individuo reducir errores, y perder el vínculo entre los miedos y los fines. El niño se apropia del mundo exterior, lo transforma ayudándolo en su desarrollo personal. Opina que el juego al ser relevante para su vida constituye un medio para mejorar la inteligencia.

**Erick Erickson** retomó el estudio que a través del juego el niño expresa de modo simbólico las tensiones y deseos que no expresa libremente en la realidad y mediante el modo de jugar es posible hacer un diagnóstico de su situación.

Para **Huizinga** el juego constituye el fundamento mismo de la cultura en la medida en que es el único comportamiento irreducible al instinto elemental de supervivencia. Se encuentra en el origen de todas las instituciones sociales y del arte.

**Karl Groos** sostiene que el juego es necesario para la maduración psicofisiológica y que es un fenómeno que está ligado al crecimiento.

El juego según **Jean Piaget** enriquece notablemente los intentos de comprensión de juego infantil, pues reconociendo el valor de las teorías señala que no puede hablarse del juego como una unidad, sino que en función de la variación de los estadios evolutivos y la superación de etapas, existen notas diferentes en el juego de cada edad.

**Jean Chateau** sostiene que el niño realiza el juego por placer en donde la personalidad se ve reforzada a partir del comportamiento lúdico. Es una actividad que tiende a dar un resultado concreto y placentero, como toda actividad práctica.

Para **Vigotsky** el juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logra adquirir papeles que son complementarios del propio.

**Sigmund Freud** sostiene que en el juego se manifiestan los deseos, conflictos o impulsos que el niño no puede realizar en la realidad. El juego tiene una fusión catártica (liberación de tensiones, emociones, que pueden resultar traumáticas y quedan bloqueadas en el inconsciente, un función reparatoria y de reproducción de situaciones placenteras).

Para **Weisz** la actividad lúdica interpreta como actitud hacia el cuerpo y hacia la mente determina una conducta pensante. El uso y disposición de objetos en la esfera lúdica desencadena procesos significativos que funcionan como mapas para definir el cuerpo y la mente.

En general, todas estas teorías tratan de demostrar las causas que determinan la actividad lúdica; se trata de averiguar por qué el niño juega y descubrir para qué juega.

Retomando la reflexión ante la renovación curricular apoyada en el juego, tema central de este proyecto se logró fortalecer la práctica docente en el Jardín de Niños Alfred Nobel, implicando establecer una apertura metodológica. Rompiendo los esquemas didácticos basados en la mecanización y en la memorización del aprendizaje.

La elaboración de un formato para planear fue indispensable ya que éste sirvió de apoyo y guía para registrar las actividades ayudándonos de igual manera a manejar los nombres de los campos formativos, aspectos en que se desarrollan, cada uno de sus propósitos, así como las competencias a favorecer en el alumno.

En la aplicación de situaciones didácticas fue notable el proceso de trabajo con los alumnos, éste comenzaba a dejar de ser tradicionalista; tomé en cuenta las opiniones de mis alumnos e intereses, fui más observadora en cuanto a ver cuáles eran sus dificultades de aprendizaje, desarrollo físico y personal, para así proporcionarles actividades que favorecieran sus habilidades “competencias”.

Después de trabajar un ciclo escolar con el P.E.P. me sentí con las herramientas para ofrecer mis servicios docentes de mayor calidad, poniendo en práctica lo aprendido y con base a las experiencias y con el apoyo de docentes fuimos construyendo en colectivo estrategias para mejor desempeño en el aula.

Las situaciones didácticas tuvieron un sentido práctico para una visión clara de las intenciones educativas fueron abordadas tomando en cuenta los aprendizajes previos e interés del grupo.

Así como también la idea central y de gran importancia se involucró el juego ya que por medio de éste el niño tiene la oportunidad de hacer ajustes en su personalidad, vivenciar sus emociones y tener control sobre ellos, siendo a la vez un espacio para expresar afectos y emociones y una variedad de oportunidades para lograr aprendizajes.

Dentro de las situaciones didácticas presentadas en este proyecto se puede considerar notable la respuesta del grupo al involucrarse de forma activa ante tales situaciones haciendo notar actitudes y habilidades que el PEP 04 menciona se deben favorecer en los alumnos. Cosa que ciclos anteriores de trabajo no percataba de tal manera.

Reflexionando ante tal experiencia uno de los retos planteados fue continuar enriqueciendo mis estrategias de trabajo poniendo en primer término el juego.

Cabe destacar que se fueron presentando oportunidades de asistir a cursos en donde proporcionaban ideas para la aplicación de situaciones didácticas, esto vino a enriquecer aun más el trabajo, incluso la situación didáctica subiendo y bajando del ratón loco, favoreciendo el campo formativo de pensamiento matemático en el aspecto del número, fue elegida para presentarse en un evento que organizó la supervisión escolar para un maratón matemático, en donde diversas escuelas expondrían una actividad de gran interés para que los alumnos adquirieran nociones matemáticas.

Fue muy fructífera esa actividad ya que se pudo aplicar a niños de diversas escuelas teniendo una aceptación por los niños ante el juego. A la vez se compartieron ideas con docentes contribuyendo a la solidez de un desempeño docente.

Dentro de estos buenos resultados también es válido reconocer que en un momento fue complicado llevar ese ritmo de trabajo, ya que agentes muy importantes como lo son padres de familia querían que sus hijos salieran

leyendo y escribiendo, exigiendo a la docente más atención en ese aspecto, fue sumamente complicado.

Dentro de las reuniones con docentes y directivos analizamos y comprendimos que nosotros sabíamos lo que hacíamos al momento de retomar el juego en las actividades, pero también era de importancia convocar a los padres para que conocieran de éste y las alternativas de trabajo que brindábamos para el aprendizaje.

Los padres de familia tenían el concepto del juego como distracción y pérdida de tiempo. Fue difícil porque mostraban su inconformidad y eran renuentes ante tal aspecto, había ocasiones en que se realizaba una planeación pero la actividad a realizar era diferente dando gusto a padres de familia.

Comprendí que así no era, que no iba a dejar a un lado todo el trabajo antes construido. Por tal motivo fue necesario cambiar de estrategia, fue un reto que esos padres comprendieran una nueva forma de trabajo por medio de los juegos en donde los niños podían experimentar, opinar, organizar, participar, etc. En donde gracias a esto, fueran constructores de aprendizajes significativos y no aprendizajes memorísticos en donde sólo reproduzcan una y otra vez un concepto, como ellos estaban acostumbrados, y pensar que si el niño repite lo que le dicen ya aprendió. Es necesario cambiar nuestros viejos esquemas de pensamiento, en los cuales fuimos formados y hemos vivido.

Para alejar esa idea se invitó a los padres a participar con sus hijos en actividades de juego en donde se percatarían que a través de este medio los niños pueden aprender; una de las actividades fue la de “juntos aprendemos”. Después de ésta lograron involucrarse más ante las actividades.

Con esfuerzo, dedicación y tolerancia los padres lograron involucrarse quedando satisfechos del trabajo colectivo y el impacto de éste en sus hijos. Considero que con esta experiencia obtuve un crecimiento docente el cual fue

motivante para continuar preparándome y enriquecer día a día el trabajo con mis alumnos.

Cabe destacar que las situaciones didácticas deben ser elaboradas tomando en cuenta el juego en donde los alumnos tengan libertad de opinión e intervención en la actividad. Por ejemplo, la situación didáctica “Polvos Misteriosos” fue aplicada, pero al momento de observar el proceso y evaluación, pude percatarme que no se utilizó el juego en sí. El procedimiento fue dirigido dando instrucciones de que era lo que se tenía que hacer para observar resultados de la mezclas de ciertos ingredientes. En realidad los alumnos fueron sólo observadores ya que los materiales se les impusieron sin dar oportunidad de tomar en cuenta las propuestas de los alumnos.

A pesar de que los alumnos mostraban incertidumbre por observar los resultados su intervención no fue activa. Esta actividad no cumplió con el estándar y objetivo de dicho proyecto, ya que fue estructurado bajo el tradicionalismo.

Concluyo pues, con que tengamos presente que el inicio de un ciclo escolar es el inicio de muchos retos y así continuar adquiriendo experiencias que nos lleven a cumplir con los objetivos profesionales y docentes, que es brindar a nuestros alumnos las herramientas para la construcción de personalidad y conocimientos significativos que básicamente están referidos a utilizar los conocimientos previos del alumno para construir un nuevo aprendizaje.

Convirtiéndonos sólo en mediadores entre los conocimientos y los alumnos, ya no somos los que simplemente los imparte, sino que los alumnos participan en lo que aprenden, pero para lograr la participación del alumno se deben crear estrategias que permitan que el alumno se halle dispuesto y motivado para aprender.

Gracias a la motivación que pueda alcanzar el maestro, el alumno

almacenará el conocimiento impartido y lo hallará significativo o sea importante y relevante en su vida diaria que harán de ellos personas preparadas para enfrentarse al futuro.

El juego no sólo es una forma de diversión sino también la mejor manera de aprendizaje, a través de él, los niños aprenden a afrontar situaciones diversas que deberán enfrentar a lo largo de su vida.

Un objetivo que se podría desarrollar más adelante, sería retomar el taller con docentes incluyendo a la directora del plantel.

Acordando un plan de mes en el cual abordar actividades en las cuales participen niños de distintos grupos y grados para atender los propósitos fundamentales de la educación preescolar, así como también reforzar por medio de lluvia de ideas las situaciones didácticas planteadas a los alumnos.

## Bibliografía

Ausubel-Novak-Hanesian, Psicología Educativa: *“Un punto de vista cognoscitivo”*, Ed. Trillas, México, 1983.

Carretero, Mario, *“Constructivismo y Educación”*, Buenos Aires, Aique,1993, pp.20-32

Coll, César, *“Aprendizaje Escolar y Construcción del Conocimiento”*, Buenos Aires, Paidós, 1993,pp. 206

Díaz Vega, José Luís, *El juego y el juguete en el Desarrollo del niño*, Ed. Trillas, México, 1997

Frawley, William, Vigotsky y *“La ciencia cognitiva” “Cognición y Desarrollo Humano”*, Ed. Paidós, Barcelona España, 1999, pp. 74

González, Fermín. M; Novak Joseph D, *“Aprendizaje Significativo Técnicas y Aplicaciones”*, Madrid, Cincel 1993, pp. 100-108.

INEGI (*Instituto Nacional de Estadística, Geográfica e Informática*). El documento se localiza en: <http://www.inegi.gob.mx>

Leif, Joseph y Brunelle, Lucien, *“La Verdadera naturaleza del juego”*, Ed. Kapelusz, Buenos Aires, 1978. pp. 53.

Moore P. *“El juego en la Educación”*, Barcelona 1997, pp. 35-60

Piaget, J, Lorenz k, Erickson, *“Juego y Desarrollo,”*1982, Ed. Grijalbo, Barcelona, PP. 78

Perrenoud Philippe, *“Diez Nuevas Competencias Para Enseñar”*, Ed, Grao pp. 25-30.

Raimodi, Mirta, *“Aprender Jugando”*, Modulo tres Programa Nacional de Educación Preescolar, 1992.

SEP. *“Programa de Educación Preescolar 2004”*, Dirección de Normatividad de la Subsecretaria de Educación Básica Pública

*“Teorías, Características y Clasificaciones del Juego Infantil”*, en Antología Básica: *El Juego*, pp. 232-369

**ANEXOS**

- ✚ **Anexo 1. Comentario de trabajo docente**
- ✚ **Anexo 2. Comentarios de padres de familia ante el tradicionalismo en el aula**
- ✚ **Anexo 3. Comentarios de padres de familia ante el juego**
- ✚ **Anexo 4. Evidencias de las situaciones didácticas**

- ❖ **4.1 Que quiero ser cuando sea grande.**
- ❖ **4.2 Subiendo y bajando del ratón loco.**
- ❖ **4.3 Soy un gran artista.**
- ❖ **4.4 Un programa de televisión.**
- ❖ **4.5 Juntos aprendemos.**

***Anexo 1. Comentario de trabajo docente***

De acuerdo a mi experiencia docente la cual es de 14 años recuerdo que los últimos 12 el método de enseñanza hacia los alumnos era someterlos a la lectura, escritura, y operaciones matemáticas, esto se daba así por que si no lo hacíamos de ese modo la escuela se venia abajo y eso no lo queríamos, entonces nuestro modo era por medio de planas muchas planas y si el niño no aprendía llegábamos acusarlo con sus padres para que fuera mas la presión hacia el menor.

A nosotras nadie nos hacia ver nuestro grave error y seguíamos trabajando de ese modo y como los niños si llegaban aprender pues creíamos que si estábamos en lo correcto y seguimos así por años trabajando de esta manera, los padres de familia nos halagaban mucho diciendo que por enseñar así nos catalogaron dentro de la comunidad como buenas maestras porque sus hijos salían leyendo y escribiendo siendo exigentes para que este éxito ocurriera.

Al entrar en vigor el PEP 04 y con el los cursos de actualización pude percatarme del grave error que veníamos cometiendo, ya que me di cuenta que las planas y el obligar a los niños solo era un daño que les estábamos haciendo.

Empezando a conocer el PEP 04 y su contenido así como la comunicación con compañeras docentes para ejecutar este programa se analizaba una propuesta que la mejor manera de enseñar a los niños es con lo que a ellos mas les gusta en esa etapa, el juego en donde se les pueden enseñar mucho mas cosas que son de su interés, así como también desarrollar capacidades que son necesarias en el desarrollo de un niño, dentro de su entorno social, y familiar.

Al principio no fue fácil entender el nuevo concepto de enseñar, porque mi estilo de enseñanza era completamente diferente estar acostumbrada a poner empeño en planas y exigiendo perfección en realizarlas y memorización de letras y números, el llevar siempre los mismos proyectos con respecto al conocimiento de plantas, animales, piedras etc. hacia que la práctica fuera la misma en todos los ciclos escolares incluso se pedía los mismos libros año con año logrando saber tener conocimiento general de los libros ya me sabia las paginas de los libros.

El crear situaciones didácticas para desarrollar en los niños ciertas capacidades no fue tarea fácil por lo antes mencionado pero conociendo el programa se fue dando el trabajar mejor con los pequeños me di cuenta que por medio del juego se me es mas fácil enseñar tantas cosas a los pequeños incluso el crear estrategias diferentes para enseñar lectura y escritura sin tener que estarlos presionando ni mucho menos acusándolos ya que se muestra un mejor aprendizaje significativo y se nota el entusiasmo de los niños ya no se ven tan presionados con algo que prácticamente ni les interesaba. El nuevo método para enseñar nos mostró el grave error que cometíamos al "enseñar" pero ahora ya estamos corrigiendo eso por medio de la creación de situaciones didácticas basadas en las necesidades de los pequeños, para obtener un mejor desarrollo y aprendizaje significativo.

Esto a permitido que los padres también se involucren y con esto mantener el prestigio de una buena enseñanza.

PROFESORA



---

Ana Gabriela Borja Peña.

## ***Anexo 2. Comentarios de padres de familia ante el tradicionalismo en el aula.***

El aprovechamiento de mi hija ama iraní Gómez Cid del prado fue aprovechado y muy avanzado ya que al comienzo del año reafirmo su conocimiento de los colores, los números y las letras.

Permitiendo tener un aprovechamiento significativo y notorio diariamente ya que en la actualidad mi hija es capaz de realizar sumas, restas, dictados y lecturas en libros y todo tipo de carteles etc. Y día a día ella va mejorando su lectura y rapidez de leer.

Cabe aclarar que algunas de sus deficiencias son normales en comparación del aprendizaje de un adulto a un niño ya que no puede elaborar sumas grandes y leer con rapidez.

Es una niña más amigable y sociable por que anteriormente demostraba ser una niña muy cohibida

**Encuanto a sus trabajos de manualidades demostró un notorio avance ya que es capas de realizar sus propios dibujos e iluminarlos y utilizando todo tipo de materiales para dibujo.**

**Ha demostrado ser una niña disciplinada tolerante audaz e inteligente para desarrollar todo tipo de actividades que se le asignen.**

### **SUGERENCIAS**

**Realizar mas dictados, practicar mas la lectura en clases y otros lugares fuera de la escuela hacia buscar palabras y dar continuidad y uso de materiales solicitado para trabajos manuales y ser mas atenta con los alumnos y padres de familia.  
Tomar encuesta los trabajos solicitados a los padres de familia y tener más apoyo y decisión en cualquier evento realizado dentro de la escuela.**

A mi me gustaría que realizaran más planas tanto con letras y números así como también se les realiza dictado dos o tres veces por semana. y no le den tanta prioridad a las manualidades y los juegos

atte.

Nana de Jolo Sanchez.

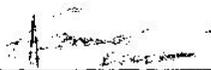
### **Anexo 3. Comentarios de padres de familia ante el juego.**

LA EXPERIENCIA QUE ME QUEDO AL HABER LEIDO EL CUENTO DE "LLUVIA CAMBIA TODO" FUE MUY GRATIFICANTE, LOS NIÑOS PARTICIPAN MUCHO, UN POCO MAS LAS NIÑAS. QUE LOS NIÑOS, PERO LO MÁS GRATIFICANTE FUE ESCUCHAR A LOS NIÑOS Y EN ESPECIAL A MI HIJA APLAUDIRME.

ESTA ACTIVIDAD ME GUSTO MUCHO, SI SE PUDIERA HACER MÁS SEGUIDO, NO ESTARIA MAL (A MI PARECER) QUE SEA UNA VEZ POR SEMANA , O POR LO MENOS POR MES, YA QUE TE DA LA OPORTUNIDAD DE INTERACTUAR CON LOS NIÑOS DEL GRUPO, Y CON NUESTROS PROPIOS HIJOS. **IRAN** ME COMENTO HABER ESTADO MUY FELIZ POR QUE FUI A SU ESCUELA, INCLUSO QUERIA QUE FUERA OTRA VEZ, PERO QUE EN ESTA OCACIÓN LLEVARAMOS DIBUJOS, O MAQUETAS, TAMBIÉN ESTABA PLANEANDO UNOS TITERES, CON LOS OJOS MUY BONITOS, OJALA SE PUDIERA .

LO MÁS HERMOSO DE TODO FUE ESCUCHAR DE MI HIJA DECIR QUE ESTA ORGULLOSA DE SU MAMÁ , Y QUE LAS MANOS LE QUEDARON DOLIENDO MUCHO POR APLAUDIRME MUY FUERTE.

MUCHAS GRACIAS POR DEJARME VIVIR ESTA EXPERIENCIA.

  
OFELIA MARISELA ARRIAGA HERNANDEZ

Paola Sofía Aquino García

Nombre: Leticia García Cruz

Día Mes Año

Folio

Tema: Cuenta un Cuanto

16 09 07

La experiencia de leer un cuento a los niños fue muy agradable y al oír sus comentarios, desearía que me hubiera dicho antes que se podía llevar material extra en que apoyarnos por que senti que el cuento fue muy corto me agrado mucho al ver como los niños participaban y hacian sus comentarios creo que ponen atención en lo que escuchan y les gusta oír cuentos ya que Paola siempre llega a contar los cuentos que escucho. a mi me gusta esta actividad por que despierta de interes de los niños por leer



### **1.- que le pareció el trabajo que se realizó en el aula**

me gusto los trabajos , las tareas y su manera de enseñarles los temas vistos ya que los comentaba con entusiasmo al llegar a casa . de los que sobresalieron fueron cuando jugaron a la tienda ya cuando íbamos a comprar le gustaba a el pagar y preguntar el precio , y tan bien el trabajo del cartero ya que se le facilitaba realizar cartas , fue muy satisfactorio para nosotros , tanto así que quería mandar cartas a todos , tíos , abuelitos , amigos , a su papa y a su mama diciendo con dibujos cuanto nos quería y como quería que fuera sus casa , sus hermanos y papas .

de los trabajos del libro de la **sep** porque el año anterior lo guardo como su tesoro y jugaba todo el tiempo con el , era muy bueno porque se entretenía y aprendía jugando .

### **2.- avances y diferencias que noto en su hijo así como su aprendizaje**

fueron bastantes , por ejemplo mas desenvuelto y seguro de si mismo , cuando habla de ciertas cosas , escribe con facilidad , dibuja , suma ,resta lo que le cuesta trabajo es la unión de silabas para formar palabras , aunque conoce todas las palabras y casi todas las silabas .

### **3.- sugerencias y comentarios para la docente**

la verdad se me hace muy buena maestra me gusta mucho su manera de enseñar de tratar a los niños su facilidad de palabra al hablar con los papas y con los niños .

me gustaría que pensara un poco en los comentarios que le hice acerca de la escuela .

es todo lo que le puedo comentar acerca de mi hijo . **EMANUEL BAUTISTA ESQUIVEL** .

mi esposo y yo quedamos satisfechos de su trato y de la escuela gracias .

## **Anexo 4. Evidencias de las situaciones didácticas.**

#### 4.1 “Qué quiero ser cuando sea grande”



**Maestros**



**Taqueros**



**Doctoras**



Los alumnos se encuentran en sus áreas de trabajo desempeñando una profesión.

## Experiencias de alumnos

Daniela  
Ahedo  
Rodríguez

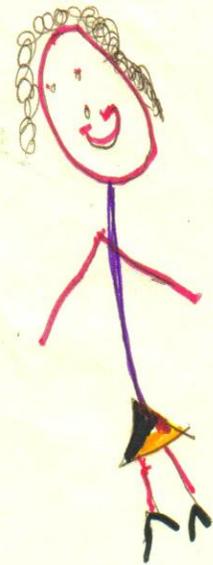
A Dani le gusto mucho la actividad del día  
y dice que vio otras cosas que tambien le  
gustaria ser, como por ejemplo una bailarina.



QUIERO SER DOCTORA

MI HISA FERNANDA DICE QUE LE GUSTO  
MUCHO LA IDEA DE SER LA DOCTORA CHICITA,  
PORQUE PUDO INYECTAR A SU MAESTRA PARA  
QUE SE LE QUITARA EL DOLOR DE ESTOMAGO  
Y LE GUSTO CURAR A SUS AMIGUITOS. Y  
YO COMO HAYA DE LA DOCTORA ME  
ENTERNECIO MUCHO VER COMO MI HISA  
SE TOMO MUY EN SERIO SU PAPEL PORQUE  
CUANDO LLEGO A CASA QUERIA CURAR A  
TODOS LOS DE LA FAMILIA Y NOS CHECABA  
EL CORAZON.

MAESTRA, GRACIAS POR HACERLOS QUE SE  
VISUALIZARAN DE GRANDES.



El día martes 16 de octubre

mi maestra y mis compañeros  
jugamos a que; queremos ser  
cuando seamos grandes y yo  
quiero ser un taquero.

La maestra me puso mi puesto  
y mis tacos que bandi fueron  
de bistec y chorizo le ponía  
cebolla y silantro. A mi me gusto  
mucho bender los taquitas y  
mi taqueria se llamo.

El taquito  
Don Cristhlan

PAOLA SOFIA AQUINO GARCIA

Me gusto las cosas que hizo la maestra  
para que nosotros jugaramos a lo que  
queremos ser, las cosas que hizo de  
papel para el taquero, al ballet me  
gusta mucho a mi y como nos dijo que  
fueros vestidos de lo que queriamos ser  
de grandas a mi me gusto mucho ir  
de bailarina y todos se veian bien  
chistosos con sus disfraces

Sra. Leticia Garcia

Abriil quiere ser maestra de grande, y en la escuela les dieron la oportunidad de realizar sus sueños.

Estaba contenta un día antes, pero en la mañana del día 16 de Octubre estaba nerviosa y no quería ir a la escuela por q' no quería o no se atrevía a realizar sus sueños.

Porque era algo desconocido y nuevo para ella, la lleve a la escuela en contra de su voluntad para que no perdiera la oportunidad de ser maestra.

Al salir de la escuela nos dimos cuenta que estuvo contenta con la oportunidad que les dio la maestra d' realizar sus sueños, le puso estrellitas algunos niños como si fuera maestra d' verdad. Fue una experiencia inolvidable, q' seguramente quedara grabada en su memoria para cuando ella sea grande.

gracias maestra Melina por esa oportunidad

atte: Abriil Belehem.

16-oct-07. NATALIA VILLALOBOS HIDALGO 3ºA.

Lo que más me gusto fue que Cristian vendiera taros, y que mi amiga mariana fuera enfermera, me gusto que mi amigo Edgar fuera doctor y yo que fuera bailarina, era muy divertido ir a comprar taros y que la maestra Meli ensayara el baile con nosotras, tambien me gusto que Oscar fuera el presidente. Me gusto que mi mama me viera bailar, La maestra puso cortinas de ositos y adorno el hospital y puso el puesto de cristian, me diverti mucho, si me gusto ser grande un ratito.

## 4.2 “Subiendo y bajando del ratón loco”



Experiencia con dados y regletas.

### 4.3 "Soy un gran artista"





Realizaron sus creaciones con diversos materiales.

#### 4.4 “Un programa de televisión”



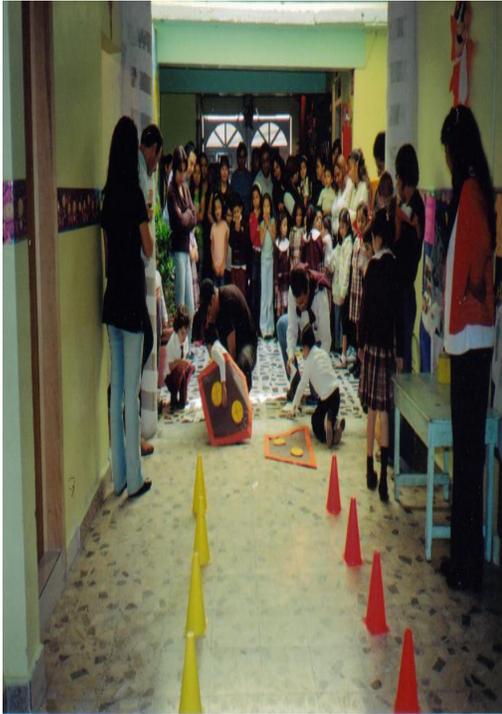
*Sección de noticia*



### ***Sección de baile***

*Loa alumnos se involucraron adoptando un personaje en determinada sección.*

## 4.5 “Juntos aprendemos”



***El barco***



***Inventemos una historia***

*Los padres de familia se involucraron con docente y alumnos para la participación en juegos.*