



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN, 099 DF PONIENTE**



**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO
FÍSICO E INTELECTUAL EN PREESCOLARES DE TERCER
GRADO**

TESINA

PRESENTA

JOSLY AARÓN MEZA VILLANUEVA

MÉXICO, D.F.

JUNIO DE 2010



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN, 099 DF PONIENTE**



**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO FÍSICO E
INTELLECTUAL EN PREESCOLARES DE TERCER GRADO**

TESINA

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

PRESENTA

JOSLY AARÓN MEZA VILLANUEVA

MÉXICO, D.F.

JUNIO DE 2010

AGRADECIMIENTOS

A mis padres:

Gracias mamá por inculcarme buenos principios y enseñarme que el esfuerzo es la motivación para alcanzar las metas en la vida.

Agradezco a mi padre por enseñarme a luchar en la vida, por el amor que siempre estuviste dispuesto a dar y ser la guía que hoy me hace ser quien soy. Te extraño.

A mis suegros:

Gracias por su incondicional apoyo y ser un modelo a seguir en esta profesión.

A mi esposa:

Gracias por estar a mi lado en los momentos más difíciles y agradables de mí vida que han formado las experiencias que hemos vivido y que nos hacen crecer como pareja, por darme esas dos princesas hermosas que esperamos con tanto amor. Te amo por ser el soporte de mi existencia.

A mis hermanos:

Les agradezco infinitamente su apoyo y amor.

INDICE

	Pág.
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1. LOS PLANTEAMIENTOS METODOLÓGICOS EN EL MARCO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL PARA LA ELABORACIÓN DE LATESINA.....	4
1.1 JUSTIFICACIÓN DE LA ELECCIÓN DE LA TEMÁTICA PROPUESTA.....	4
1.2 EL ENTORNO DE LA PROBLEMÁTICA.....	7
1.3 EL MARCO ESCOLAR DE LA PROBLEMÁTICA.....	13
1.4 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	15
1.5 LA HIPÓTESIS GUÍA DEL PROCESO INVESTIGATIVO.....	16
1.6 EL PLANTEAMIENTO DE LOS OBJETIVOS.....	17
1.6.1EL OBJETIVO GENERAL.....	17
1.6.2. LOS OBJETIVOS PARTICULARES.....	18
1.7EXPOSICIÓN DE LA METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL EMPLEADA EN EL DESARROLLO DEL ANÁLISIS BIBLIOGRÁFICO.....	18
CAPÍTULO 2. LOS CONCEPTOS TEÓRICOS, BASE DEL ANÁLISIS DOCUMENTAL.....	21
2.1 EL JUEGO: UNA BASE PEDAGÓGICA A UTILIZAR EN LAS AULAS PREESCOLARES.....	21
2.2. EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA.....	24
2.3. ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL NIVEL PREESCOLAR TERCER GRADO.....	35
2.3.1. AMPLIACIÓN DEL MEDIO SOCIAL.....	39
2.3.2. DESARROLLO COGNOSCITIVO.....	39
2.3.3. IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS INFANTILES.....	39
2.4. DESVENTAJAS DE LA INADECUADA UTILIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD LÚDICA.....	41
2.5. LA EVALUACIÓN DEL JUEGO COMO DETONADOR DE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LAS AULAS DEL TERCERO DE PREESCOLAR.....	43
2.6. LOS DOCENTES PREESCOLARES Y SU FORMACIÓN PROFESIONAL DENTRO DEL JUEGO.....	50
2.7. IMPORTANCIA DE LA VINCULACIÓN DE LA TEORÍA CON LA PRÁCTICA EDUCATIVA.....	59
2.8.EL TRABAJO DOCENTE Y SU RELACIÓN CON LAS ESCUELAS DE CALIDAD.....	60

CAPÍTULO 3. SOLUCIONANDO EL PROBLEMA CON BASE EN UNA INNOVACIÓN DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA.....	63
3.1. ACTIVIDADES LÚDICAS QUE FOMENTEN UN DESARROLLO INTEGRAL EN PREESCOLARES DE TERCER GRADO.....	63
3.2. MARCO LEGAL DE LA PROPUESTA.....	65
3.3. CRITERIOS GENERALES DE APLICACIÓN DE LA PROPUESTA.....	68
3.4. DISEÑO DE LA PROPUESTA.....	68
3.4.1. MAPA CURRICULAR PARA LA ACTUALIZACIÓN DOCENTE EN LAS ESCUELAS O ZONAS ESCOLARES.....	70
3.4.2. EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	80
3.5. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA.....	81
 CONCLUSIONES.....	 84
BIBLIOGRAFÍA.....	87

INTRODUCCIÓN.

El juego por su versatilidad puede ser utilizado en propuestas del conocimiento, siempre que se tenga en cuenta qué es lo que se quiere transmitir. Nada más satisfactorio que evaluar a un alumno con propuestas que le faciliten encontrarse con los elementos ofrecidos por sus docentes, sin tensiones y de manera agradable.

Así como utilizamos juegos para romper el hielo, podremos utilizarlos para brindar a los estudiantes un tema que desarrollen habilidades. De igual forma se puede evaluar una actividad desde una propuesta lúdica, permitiéndoles a los participantes una forma menos tensa de entregar los conocimientos adquiridos.

Mediante el juego colectivo, los docentes tienen la posibilidad de evaluar u observar en los estudiantes, su proceso de socialización, sus posibilidades motrices tanto finas como gruesas y su desarrollo cognitivo.

La influencia que el juego ejerce sobre el desarrollo de la conducta humana, es un tema extraordinariamente atractivo para la práctica educativa, a través del juego los niños puedan acceder de manera práctica a la educación, ya que muestra ser una estrategia beneficiosa en el desarrollo físico e intelectual, ayuda a forjar el carácter, se aprende a tomar decisiones y cumplir con reglas, logrando el desenvolvimiento del copartícipe en todos los ámbitos de la vida cotidiana.

El presente trabajo, expone una Investigación Documental llevada a cabo, consultando fuentes de información que son la base del análisis aquí conjuntado en relación al juego como una estrategia para el desarrollo de habilidades físicas e intelectuales.

En el Capítulo Primero, se establecen los elementos metodológicos estructurales de la investigación en el que se expone la problemática a tratar.

El Segundo Capítulo, reúne el entramado teórico-conceptual que fundamenta el trabajo de Investigación, centrando la atención en el aspecto educativo del juego, manifestando la influencia que ejerce en el desarrollo de los niños.

El Tercer Apartado, expone una propuesta cualitativa de posible aplicación en el campo real de acción docente que establece una innovación educativa para los docentes que imparten el Tercer Grado de Educación Preescolar.

Por último se incorporan las Conclusiones, resultado del trabajo de Investigación, así como la bibliografía consultada para la elaboración del presente trabajo.

CAPÍTULO 1. LOS PLANTEAMIENTOS METODOLÓGICOS EN EL MARCO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL PARA LA ELABORACIÓN DE LA TESINA

Resulta innegable para cualquier investigador, la necesidad de realizar planteamientos metodológicos concretos para definir la temática base del desarrollo del trabajo investigativo que para efectos de concluir, la etapa final del proceso de cursar una licenciatura en la Universidad Pedagógica Nacional, se realiza.

Consecuentemente, se hicieron los siguientes planteamientos metodológicos que son la guía para la realización de una indagación y que impulsaron el sentido lógico de la investigación fundamentada en la modalidad Documental:

1.1. JUSTIFICACIÓN DE LA ELECCIÓN DE LA TEMÁTICA PROPUESTA

Los años que transcurren en la escuela, son indudablemente un tiempo crucial de formación para los seres humanos. Una época en la que algunas experiencias, habrán de resultar decisivas. Todos los niveles escolares son importantes, sin embargo, la

Educación Preescolar, preescolar es una plataforma esencial, ya que es un paso importante en el desarrollo del niño en donde la finalidad del nivel es el de preparar física y mentalmente al alumno para afrontar las pruebas de la vida que se conforman cotidianamente.

Para ayudar a que el niño alcance su máximo conocimiento, sabemos que existen junto con la labor de los docentes, estrategias para la enseñanza significativa en las aulas. El docente tiene la responsabilidad moral y ética de conducir el desarrollo integral de sus alumnos en contextos diferentes, trabajando los diferentes aspectos emocionales, reflexivos, de compromiso, responsabilidad, dinamismo e inspiración aunado a la creatividad. El docente, es el responsable de proveer las herramientas suficientes a los educandos, para que estos puedan enfrentarse adecuadamente a situaciones familiares, escolares y sociales de su vida diaria, mediante estrategias innovadoras implementadas por el docente ya que una estrategia es aquella que nos va ayudar a obtener y comprender de una manera fácil y practica el aprendizaje, y existen diferentes estrategias; el juego, es una de ellas, la cual hasta en la vida diaria se utiliza y es una de las prácticas que a los niños les gusta realizar y con ella implementaremos lograr un aprendizaje. Sin embargo el aprender con el juego no significa que sea fácil, se debe de buscar el método específico para hacerlo y trabajar paulatinamente el procedimiento para obtener el objetivo que nos permita lograr un desarrollo físico e intelectual en niños de tercer grado de preescolar mediante el juego.

Es por ello que el presente trabajo, va ayudar a conocer diferentes actividades lúdicas que permitirán lograr un desarrollo intelectual asociado a un desarrollo físico utilizándolo para que el niño de preescolar el cual está próximo a afrontarse a una educación primaria, le permita acceder a ella siendo un individuo reflexivo, critico y práctico de los conocimientos de tercero de preescolar.

Este trabajo se desarrollo en el preescolar del Instituto México Independiente del cual se consideró como inicio de trabajo, un grupo de tercero de preescolar, pretendiendo que a partir del juego como estrategia se impulse al máximo las capacidades cognitivas y físicas trabajando con las habilidades que presenta y ayudándolo en su desarrollo.

Considerando el eje transversal de los campos formativos del Programa de Educación Preescolar 2004 PEP 2004 es el desarrollo cognitivo, emocional y social, se considerará que las experiencias educativas en las que participarán los alumnos de 3° de preescolar del Instituto México Independiente en el presente proyecto logran desarrollar capacidades de tipo afectivo y social, cognitivo y de lenguaje, físico y motor; las cuales se refuerzan entre sí usando el juego como el medio flexible y dinámico que favorecerá a estimular habilidades para lograr un desarrollo cognitivo y físico.

1.2. EL ENTORNO DE LA PROBLEMÁTICA

HISTORIA

Por su ubicación geográfica Ecatepec, es punto de entrada y salida de la Ciudad de México hacia zonas estratégicas como Veracruz, vía Otumba o el llamado camino “tierra adentro” hacia Zacatecas, fue una zona de comercio en la que por tierra y agua se veían pasar todo tipo de mercancías.

La fundación formal en la época colonial de los pueblos de Ecatepec es el resultado de la congregación política española para ocupar territorios con población indígena.

En lo político, Ecatepec constituyó una República de Indios alrededor de 1560, en la que se agruparon varios pueblos de origen prehispánico con linaje tlatoani o señorío y con su territorialidad. De ahí lo problemático de su historia política, pues, además, en las primeras décadas del siglo XVII se convirtió en alcaldía mayor, desde donde los españoles administraban, también Zumpango y Xalostoc.

En 1815 ocurrió un hecho de singular trascendencia e importancia: los realistas hicieron prisioneros al insurgente José María Morelos y Pavón, quien fue juzgado por los tribunales en la ciudad de México, y trasladado a Ecatepec, donde fue encarcelado en la casa que servía como garita; el 22 de diciembre de 1815, se cumplió su sentencia, por lo que fue fusilado e inhumado en el atrio de la parroquia.

Ecatepec posiblemente se constituyó en Municipio conforme a lo marcado por la Constitución de Cádiz; su categoría fue confirmada por el gobierno local cuando nació el Estado de México en 1824, y posteriormente con la Ley del Municipio de febrero de 1825.

Durante la Guerra de los Tres Años se presentaron grupos armados en la Municipalidad.

El 1° de octubre de 1877, la Cabecera Municipal de Ecatepec fue elevada a la categoría de villa, agregándole el apellido de Morelos, por decreto de la Legislatura del Estado de México.

La vida diaria de los habitantes de Ecatepec durante las primeras décadas del Siglo XX siguió signada por los trabajos relacionados con el desagüe de la Ciudad de México, de sus tierras familiares como campesinos y, naturalmente, como peones en las haciendas comarcanas, cuya extensión territorial siguió creciendo en detrimento de los lugareños, sobre todo después de las leyes de desamortización y durante el Porfiriato.

La agitación política del país rompía constantemente con la cotidianidad. Las pugnas constantes entre liberales y conservadores, la promulgación permanente de leyes y constituciones, las invasiones extranjeras, el proyecto modernizador del Porfiriato y la Revolución de 1910 afectaron seriamente la vida del lugar.

En esta región no hubo ningún hecho de armas que se tuviera que narrar, ni siquiera una escaramuza. En cambio, los nativos del municipio fueron combatientes desde 1910, hasta que terminó el movimiento en 1917.

En la década de los cuarenta se inicia la industrialización de la entidad, instalándose en Ecatepec de Morelos varias industrias. Comienza así un movimiento y una etapa que tendría una importancia trascendental para el Municipio como para el propio estado. El 1° de diciembre de 1980 la Legislatura local aprobó el decreto 296, por medio del cual se eleva a la categoría política de

ciudad a la villa conocida con el nombre de Ecatepec de Morelos, perteneciendo al Municipio de Ecatepec, México.

EXTENSIÓN

El espacio físico que ocupa este Municipio se localiza en el Norte del Estado de México y también al Norte del valle de México, con una extensión de 155 kilómetros cuadrados y 490 metros.

LOCALIZACIÓN

Geográficamente se encuentra referido a los Paralelos 19° 19´ 24” Latitud Norte y a los 19° 19´ 49” Longitud Oeste del Meridiano de Greenwich y una Altitud de 2,200 a 2,600 Metros Sobre el Nivel del Mar.

Los linderos actuales son los siguientes: al Norte, con el Municipio de Tecámac; al Sur con el Municipio de Nezahualcóyotl y el Distrito Federal; al Oriente, con los municipios de Acolman y Atenco, y al Poniente, con Tlalnepantla y el Distrito Federal.



EVOLUCIÓN DEMOGRÁFICA

Según el Censo General de Población y Vivienda 1995, la población de Ecatepec, asciende a 1, 457,124 habitantes, lo que marca un ritmo de crecimiento del orden de 3.22% anual (1990-1995). Es importante señalar que para el año 2000, de acuerdo con los resultados preliminares del Censo General de Población y Vivienda efectuado por el INEGI, para entonces existían en el Municipio un total de 1, 620,303 habitantes, de los cuales 793,743 son hombres y 826,560 son mujeres; esto representa el 49% del sexo masculino y el 51% del sexo femenino.

Cabe señalar que las obras de infraestructura construidas por los Gobiernos Federal, Estatal y Municipal, así como los programas en proceso de desarrollo de

importantes zonas habitacionales y los diversos asentamientos irregulares que han surgido en el Municipio, propician la tendencia de crecimiento de la población en el Municipio, representando el 12.38% con respecto a la estatal.

El índice de mortalidad general es, por cada 1,000 habitantes, seis personas.

El índice de mortalidad infantil, por cada 1,000 niños nacidos vivos, tres infantes.

El índice de natalidad, por cada 1,000 habitantes son 18 personas.

EDUCACIÓN

El Municipio tiene, 979 escuelas de todos los niveles; que prestan servicios educativos en educación preescolar, primaria, capacitación para el trabajo, secundaria, secundaria técnica, telesecundaria, educación para los adultos, media técnica, bachillerato, normal preescolar, normal primaria, normal superior, educación complementaria y extraescolar, las cuales son atendidas por un total de 14,698 profesores.

La institución de máximo nivel educativo, es el Tecnológico de Estudios Superiores de Ecatepec, donde se imparten diversas licenciaturas.

Asimismo, en el Municipio hay 922,408 alfabetas y 40,055 analfabetas, por lo que el analfabetismo en esta entidad, es de 4.1% de la población mayor de 15 años.

1.3. EL MARCO ESCOLAR DE LA PROBLEMÁTICA

El “Instituto México Independiente”, se localiza en la Colonia Nuevo Paseo de San Agustín, en la Calle de Sur 34, manzana 120, lote 29, de la Tercera Sección, “C”, entre Av. Santa Rita y Av. San Felipe, en Ecatepec, Estado de México C. P. 55130.

Es una escuela que cuenta con el nivel preescolar y primaria mixta particular y técnico pedagógica, con clave 15PR2570H, que forma parte de la Supervisión Escolar 046, de la Coordinación núm. 14 en el Municipio de Ecatepec de Morelos, y funciona en un solo turno, de 8 a 14:00 horas, con Planes y Programas de la Secretaría de Educación Pública (SEP) y libros de apoyo para reforzar el aprendizaje, y se complementa con materias curriculares como Inglés, Computación y Música, después de las 14:00 horas; los alumnos participan en diferentes disciplinas como son: coros, percusiones y guitarra.

El personal que conformaba la escuela durante el periodo escolar 2005-2006, era el siguiente:

1 Director, Lic. en Educación con 19 años de experiencia

1 Subdirector, Lic. en Educación con 19 años de experiencia

1 Secretaria General, Carrera Técnica

1 Secretaria Administrativa, Lic. en Educación con 6 años de experiencia

16 Profesoras de grupo

4 Auxiliares de Preescolar

4 Profesores de Inglés

2 Profesoras de Computación

1 Profesor de Música

1 Profesor de Educación Física

1 Psicóloga

3 Auxiliares de Intendencia

1 Auxiliar de Seguridad

Durante los periodos del 2002, 2003, 2004, el número de alumnos, no ha cambiado considerablemente, la matrícula ha sido de 360 alumnos, manteniéndose regularmente un equilibrio: 180 niños y 180 niñas, de manera general, mientras que su distribución en el Jardín de Niños, es de un total de 60 niños, con sus respectivas variantes: Maternal con 15 niños, con 25 niños en 2º de Kínder y 20 niños en 3º de kínder.

Como escuela particular, el Instituto, recibe una cuota mensual y en la mayoría de los casos, tanto el padre como la madre, tienen que trabajar, pues son de recursos económicos no muy estables.

Se cuenta con cuatro aulas, una para cada grado de preescolar, así como una oficina para el área de Psicología, donde se canaliza a los niños que se les detecta alguna dificultad para el aprovechamiento escolar; también se cuenta con un Salón de Música, un audiovisual y un Laboratorio de Computación.

1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Por razones metodológicas, es preciso establecer un enunciado que origine los análisis correspondientes a la propia investigación y que para efectos del presente ensayo, se perfiló el cuestionamiento siguiente:

¿Es pertinente que el Docente considere el juego como una herramienta de apoyo pedagógico para lograr un desarrollo físico e intelectual de los alumnos que cursan el Tercer Grado de Educación Preescolar?

1.5. LA HIPÓTESIS GUÍA DEL PROCESO INVESTIGATIVO

Bien es sabido que la Investigación Documental, metodológicamente no requiere de un entramado hipotético de contrastación estadística, sin embargo, para efectos de evitar la dispersión dentro de los esquemas del propio análisis de documentos bibliográficos, se generó un enunciado que aseverará una posible solución al problema metodológico y a la vez, guiará la constante búsqueda de los diferentes elementos constitutivos del aparato crítico en torno a la temática, consecuentemente con lo antes explicitado, dicha hipótesis guía, se estructuro de la siguiente manera:

Es pertinente que el docente, considere el juego como herramienta de apoyo pedagógico para lograr el desarrollo físico e intelectual de los alumnos que cursan el Tercer Grado de Educación Preescolar.

1.6. EL PLANTEAMIENTO DE LOS OBJETIVOS

Los objetivos reúnen la característica principal de anteponer los rasgos cualitativos a alcanzar por medio de diferentes acciones, en este caso, de un proceso investigativo. Ellos dimensionan el panorama sobre el cual, se trata de incidir mediante la investigación que trata de resolver una problemática educativa que afecta las tareas cotidianas dentro de las actividades docentes.

Estos se dividen en Objetivos Generales y Objetivos Específicos y para el desarrollo del presente trabajo se construyeron las siguientes:

1.6.1.EL OBJETIVO GENERAL

Planear y desarrollar un Investigación Documental que establezca las características filosóficas, postulados pedagógicos y procesos didácticos que les son inherentes al desarrollo intelectual y físico dentro de la Educación Preescolar en niños de Tercer Grado, asimismo, proponer una solución alternativa a la problemática.

1.6.2 LOS OBJETIVOS PARTICULARES

- Diseñar y desarrollar la Investigación Documental propuesta.
- Identificar conceptos y características que son inherentes al desarrollo físico e intelectual de los niños preescolares.
- Contrastar y concluir sobre los conceptos identificados y analizados.
- Establecer una propuesta alternativa de solución al problema.

1.7. EXPOSICIÓN DE LA METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL EMPLEADA EN EL DESARROLLO DEL ANÁLISIS BIBLIOGRÁFICO:

Un análisis documental, relacionado con la investigación, requiere de procesos sistematizados de construcción de contenidos que avalen las conclusiones que derivan de los elementos bibliográficos consultados y que ampliaran los horizontes en la estructuración de una propuesta alternativa de solución al problema.

La Universidad Pedagógica Nacional, ha diseñado y publicado un Manual de técnicas de investigación Documental, que a la fecha, sigue vigente y que norma la elaboración de documentos de trabajo de cursos y de tesis, como documento

que regula la homogeneización de criterios de exposición de ensayos, informes, artículos monografías, etc., en este caso específico, dichas opciones de trabajo académico, son exactamente, las alternativas que se presentan en el Manual de Titulación de la Licenciatura en Educación Plan '94, para optar en la elaboración del Trabajo Recepcional y consecuentemente, la titulación correspondiente al plan de estudios cursado.

Bajo estos preceptos, fue que se establecieron los lineamientos a seguir en relación a la indagatoria que se propició, respecto al problema de investigación planteado.

La sistematización metodológica aplicada fue la siguiente:

- Organización de los temas de indagación bibliográfica.
- Revisión de la bibliografía correspondiente.
- Acumulación de los datos inherentes a la temática de análisis.
- Organización y análisis de los datos reunidos.
- Interpretación de los datos reunidos.
- Redacción del borrador correspondiente.
- Presentación de la primera redacción del ensayo.

- Corrección de las observaciones hechas al documento por parte de la Asesora.

Después de haber llevado a cabo las correcciones establecidas en el documento del borrador, se volvió a presentar la versión final para la revisión definitiva y solicitar el dictamen correspondiente.

CAPÍTULO 2. LOS CONCEPTOS TEÓRICOS, BASE DEL ANÁLISIS DOCUMENTAL.

Los elementos conceptuales, son los postulados básicos que componen los entramados teóricos que sustentan las investigaciones que se realizan en las diferentes comunidades académicas y científicas del orbe.

Dichos elementos, reúnen la condición de especificar enfoques delimitados para poder construir nuevos marcos teóricos que analicen las problemáticas, desde algunos propiciados, por la interacción constante de la teoría y la práctica, en este caso, de la referida al Juego Como Estrategia Para El Desarrollo Físico e Intelectual En Preescolares de Tercer Grado. Los elementos conceptuales tomados en cuenta en la presente investigación, son los siguientes:

2.1 EL JUEGO: UNA BASE PEDAGÓGICA A UTILIZAR EN LAS AULAS PREESCOLARES.

¿Qué es el juego? ¿Cuál es la línea divisora entre el juego y el trabajo? ¿Puede una actividad ser trabajo y juego al mismo tiempo? ¿Puede una actividad comenzar como una cosa y gradualmente convertirse en otra? En realidad, no hay una manera sencilla de definir el juego, y las fronteras entre el juego y otras actividades, como el trabajo, la exploración y el aprendizaje, no siempre se encuentran bien definidas. Sin embargo, los psicólogos han identificado varios elementos que son comunes en el juego, y ahora se pretende desarrollar una definición de juego mediante la evaluación de algunas de estas características esenciales generalmente aceptadas.

Antes de que una actividad pueda ser descrita como un juego, primero debe presentar cinco características fundamentales para establecer una base pedagógica. En primer término, el juego se encuentra motivado de manera intrínseca. Es un fin por sí solo, emprendido solo por la satisfacción plena que genera. La segunda característica relacionada con el juego consiste en que debe ser elegido libremente por los participantes. Si a los niños se les obliga o incluso se les presiona con amabilidad para que jueguen, quizá no consideren la actividad asignada como un juego en absoluto. La tercera característica esencial del juego es que debe ser placentero. Los niños deben disfrutar de la experiencia, o no puede ser considerada un juego. La cuarta característica del juego es su naturaleza no literal. Es decir, involucra un cierto elemento de imaginación, una distorsión de la realidad que se adapta a los intereses del jugador. Esto es particularmente cierto cuando se trata del juego simbólico, tan característico en los años preescolares, cuando los niños pasan

tanto tiempo experimentando con nuevos papeles y representando situaciones imaginarias. En quinto término, el jugador participa de manera activa. El niño debe involucrarse física y cognitivamente, en lugar de mantenerse pasivo o indiferente ante lo que está ocurriendo.

Desde un punto de vista intelectual, los niños de cinco años que se encuentran en Tercer Grado de Preescolar, ya muestran señales de pensamiento lógico a medida que comienza la transición de lo que Piaget llama operaciones concretas. Su pensamiento está más organizado que antes, y en consecuencia, tienden a ver el mundo como un lugar más racional y organizado.

Son más estables, previsibles y confiables que cuando eran más pequeños. Y son menos egocéntricos. Así, los adultos los perciben como relajados y amistosos, y cuando juegan con sus iguales, por lo general muestran la disposición de compartir, tomar turnos y cooperar.

Este espíritu de confiabilidad y cooperación se puede apreciar en la casa. A los niños de cinco años les gusta agradar a los padres y exhiben la voluntad de adoptar nuevas responsabilidades en lo que se refiere a cuidarse a sí mismos y a sus pertenencias.

A los cinco años de edad los niños son más realistas, ya no les satisface el material mínimo usado durante los tres y los cuatro años.

La escuela: una maravilla cuya misión es el compromiso de llevar conocimientos, a todos los niños, la escuela es tan maravillosa como una lamparita eléctrica que lleva su luz a donde no existía, donde el maestro necesita el optimismo y la orientación para luchar contra la sustracción y el cansancio producto de la tensión que ejerce la presión de su propia responsabilidad.

2.2. EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA

El juego 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. 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".

El juego es un ejercicio preparatorio que constituye en la primera etapa de los humanos como en la de los animales, un procedimiento instintivo de adquisición de

comportamientos adaptados a las situaciones que el adulto tendrá que afrontar posteriormente.

Es necesario considerar a esta actividad como una conducta adaptativa, partiendo de tres ideas:

- A)** El juego sirve para desarrollar instintos útiles para la vida.
- B)** Permite un desarrollo de los órganos y sus funciones.
- C)** Los instintos se deben a una selección natural.

Los niños necesitan aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora. Es preciso desarrollar la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya miedo en resolver cualquier situación por difícil que esta parezca.

El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, de esta forma los niños logran asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana. El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los

estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

El juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande.

Para Jean Piaget¹, el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

¹Jean Piaget. Teorías de Piaget. Nueva York, Norton, 1983. Págs. 54-58

Piaget² asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget³ se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños.

Piaget⁴ divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

²Idem

³Idem

⁴Ibid. Pág.60

Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget⁵ ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.

Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución auto dirigida de

⁵ Jean Piaget. La Psicología del Niño. Nueva York, Basic Books, 1969. Pág. 203

problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre como controlar el mundo.

Al priorizar con todo lo que vimos anteriormente al ver el juego como una herramienta educativa implica reflexionar acerca de los alcances de tal afirmación. Educar a través del juego es educar a través de la acción. Una acción en donde se involucran un marco de ideas, de valores y objetivos. Los juegos deben proporcionar un contexto estimulante a la actividad mental de los niños y niñas, y una experiencia de cooperación.

Reflexionemos acerca de ¿Qué sucede afuera de las aulas?, inclusive en ellas, cuando les brindamos fichas de armar, masa para modelar, muñecos de acción, etc. ¿Qué actividad desarrollan con sus compañeros? podemos observar que juegan naturalmente. Creando situaciones ficticias hagamos que... como si fuera... Es decir que estas actividades creadas por los niños/as son juego porque existe la conciencia de ser de otro modo que en la vida cotidiana. A través del juego exploramos nuestro entorno, descubrimos oportunidades, conocemos nuestras limitaciones y potencialidades, creamos, inventamos, en síntesis: crecemos. Al jugar cambiamos, exploramos diversas situaciones, tomamos en serio nuestra participación ya que nos conocemos a nosotros mismos y a los demás. Sabes que existe la posibilidad de jugar durante toda la vida.

El juego es acción, es armar, discutir, atrapar, correr. Todos son protagonistas, al jugar con otros descubren también que tienen deseos e ideas como él o ella. Participan libremente, eligen con qué y a qué jugar, crean sus reglas y ante las cuales al llegar otro compañero que no participó desde el inicio de la actividad en muchas ocasiones rompe las reglas fijadas por los participantes. Y es en donde debemos plantearnos nuestra intervención en dicha situación: ven, vamos a preguntarle a este equipo cómo se juega, cuáles son las reglas o simplemente imponernos: dejen qué juegue, o no se peleen. La invitación es a repensar nuestra actitud como docentes frente a estas situaciones cotidianas que reflejan nuestra forma de pensar la enseñanza y el aprendizaje. Pensemos si imponemos nuestras reglas o somos promotores de la elaboración conjunta, de la acción y participación de todos los niños y niñas del grupo. Tener claro que debemos ayudar a fijar las reglas y a respetarlas para que ellos mismos puedan reinventarlas.

Aportar un encuadre es también disminuir los factores de riesgo, actuar con prudencia sabiendo hasta donde pueden llegar y de que acciones o peligros no son conscientes.

Entrar al mundo de la infancia para saber comprenderlos y salir para poder acompañarlos. Sin temor a equivocarse, con disposición a la crítica, a recomenzar, a descubrir la maravilla, a reinventar la propuesta educativa con entusiasmo y alegría.

La pasividad frustrada y el aburrimiento no son estados satisfactorios a ninguna edad, y los niños no se desarrollan siendo pasivos. El criterio de la participación activa de todos los jugadores durante un juego está estrechamente relacionado con el primer criterio para los buenos juegos colectivos.

Un juego que proporcione a los niños algo interesante y estimulante que les haga pensar en cómo hacerlo, comporta actividad mental. A la inversa, si un juego no garantiza la participación activa de un niño de principio a fin, es que no presenta un contenido interesante y estimulante.

Porque el juego, como las diversas actividades que a diario realizan los niños y niñas en nuestras aulas son actividades limitadas en el tiempo; es decir que tienen un comienzo, un desarrollo y un final.

Que se puede repetir, pues permanece en el recuerdo de los participantes como una experiencia placentera.

El juego es también una actividad limitada en el espacio ya que se desarrolla dentro de un espacio delimitado en forma material o ideal; dentro de ese espacio hay juego, fuera no vale.

Cuando imponemos y hacemos cumplir reglas establecidas por nosotros, la norma es externa a los alumnos, sólo deben obedecerlas cuando las imponemos mediante sanciones. Piaget desarrolla este concepto haciendo énfasis en el carácter social de la autonomía, por lo que las normas sociales y morales deben ser construidas por el niño, haciéndolas suya.

Las reglas que propone el maestro tienen como finalidad brindar la posibilidad a los niños y niñas de elaborarlas por su cuenta, ver las consecuencias de las reglas elaboradas por ellos, modificarlas y comparar lo que ocurre. Son elementos esenciales para que todos puedan participar bajo las mismas condiciones, en un contexto seguro, gratificante, cooperativo. Por otra parte estamos a su vez desarrollando la inventiva en los niños/as ya que deberán idear soluciones, elaborar sanciones.

Si queremos en relación al aprendizaje que los niños y niñas sean despiertos y curiosos, que tengan confianza en decir lo que piensan y sienten, debemos por lo tanto, brindarles oportunidades para descubrirse a si mismos y conocer a los demás.

Mediante la negociación de acuerdos con adultos y compañeros, y expresando sus ideas y escuchando a los demás, los niños desarrollan su lenguaje y su inteligencia...”en cambio los niños que temen equivocarse no son participativos y su mente no alberga ninguna opinión, quedándose en un estado de pasividad”⁶

Para que sientan interés por los objetos culturales de su entorno, por el número de compañeros presentes en la clase, por lo que escribimos en el pizarrón cuando indagamos sus ideas previas, o por lo que registramos como resultado de una votación debemos estimular su atención y su curiosidad. Apostar entonces por una construcción de valores y conocimientos desde el interior de cada uno en interacción con el entorno.

⁶Paco Cascon. La Alternativa del Juego en la Educación Para la Paz y los Derechos Humanos. México, Educación para la Paz y los Derechos Humanos, 1995. Pág. 37

Por ello uno de los objetivos de esta propuesta es desarrollar la descentración en los niños y niñas.

"Entre los cinco y los seis años de edad, aproximadamente, los niños empiezan a descentrarse y a contemplarse en relación a otros niños..." ⁷

Descentrarse implica ver algo distinto a un punto de vista propio. Cuando ocurre esta descentración (por ejemplo se proponen diversos juegos de mesa pero en cada uno hay un número máximo de participantes y ocurre que hay un juego que es el más solicitado) el niño/a está en camino de coordinar distintos puntos de vista y de esta manera de construir una solución basada en dicha coordinación.

Por otra parte vemos aquí de nuevo el concepto de pensamiento lógico que desarrollara Piaget⁸ en el que afirmaba que "la lógica del niño no podía desarrollarse sin interacciones sociales porque es en estas situaciones interpersonales donde el niño siente la obligación de ser coherente...es estando con los demás cuando siente

⁷DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN ESCOLAR. Teorías contemporáneas del desarrollo y aprendizaje del niño. México, Mayo de 2004. Pág.17

⁸ Jean Piaget. Teorías de Piaget. Op. Cit. Pág. 120

la necesidad de ser coherente de un momento a otro y de pensar en lo que debe decir para ser comprendido y creído..."

Por ello los juegos no estarán orientados a enseñarles a jugar sino a estimular su capacidad de coordinar puntos de vista.

La autonomía tiene entonces no solo aspectos cognoscitivos y morales sino que también emocionales.

2.3. ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL TERCER GRADO DEL NIVEL PREESCOLAR

El juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos, habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea, como también ayuda a la formación del desarrollo cognoscitivo del niño, es el que constituye los procesos del conocimiento por el cual ellos, empiezan a ampliar su inteligencia y con ello, se fomenta que los pequeños logren tener una entrada a la socialización.

El juego está ligado a la etapa de inmadurez de los individuos y permite resistir la frustración al no ser capaz de obtener un resultado tal como se espera en la edad adulta, lo cual es importante cuando se aprende; es decir, al convertir la propia actividad en un fin, los niños, no necesitan alcanzarlo de un modo total, basta la satisfacción en la acción; al mismo tiempo que en dicha acción se ejercitan y entrenan para poder vivir en el futuro de un modo estable.

La inteligencia desde la perspectiva Piagetiana desemboca en un equilibrio entre la asimilación y la acomodación; sin embargo, en la niñez domina la imitación en tal forma que se producen procesos que la prolongan por sí misma, por eso podemos decir que el juego, como imitación, es esencialmente asimilación o asimilación que prima sobre la acomodación.

Los tipos de juegos se clasifican en: juego de ejercicio, juego simbólico, juego de reglas. Dado que el nivel educativo de los niños, es el preescolar; este se encuentra ubicado en el periodo de pensamiento representativo donde resalta el juego simbólico (dominante entre los dos - tres y los seis – siete años), se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño y la niña reproducen escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad... Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos. Los niños ejercitan los papeles

sociales de las actividades que les rodean... La realidad a la que esta continuamente sometido en el juego se somete a sus necesidades y deseos.

Por todo esto, el juego simbólico tiene un papel esencial en el desarrollo del niño, durante la etapa que transcurre de los dos a los seis años en la que son todavía reducidas las posibilidades de insertarse en el mundo del adulto y de adaptarse a la realidad.

En los niños los cambios son notables, desde el recién nacido, débil y desasistido cuando inaugura el mundo, hasta el niño que se apresta a ingresar en la escuela.

En esta etapa, se observa seguridad y cierta destreza en el manejo de su cuerpo y manos, habilidades para iniciar algunas tareas de creación elemental como el dibujo, muestra de los importantes progresos motrices, intelectuales y comunicativos que ha alcanzado, emplea el sistema lingüístico propio de su edad y hay control de esfínteres. Comprende un periodo de vida, cuyo criterio externo de diferenciación es la inmadurez del niño para ingresar a la actividad sistemáticas de la escolaridad.

Se inicia a los tres años, hasta los seis: la acompaña la adquisición de ciertas normas sociales; se destaca por su valor individual y social, el control de los esfínteres vesical y anual, y desde el punto de vista afectivo, la superación por parte

del niño de la separación de la madre, naciendo así el proceso de socialización. Concluye a la edad de seis años, cuando hacen su aparición los primeros hábitos de trabajo en el niño, la posibilidad de actuar en grupo con predominio de conductas de cooperación y el desarrollo de actividades intelectuales específicas.

La educación preescolar está destinada a los niños en la etapa previa a la educación básica y constituye la fase preoperatoria para este nivel, con el cual se debe integrar. Atenderá sus necesidades e intereses en las áreas de actividad física, afectiva, de inteligencia, moral, ajuste social, expresión de su pensamiento y desarrollo de su creatividad y destreza, favoreciendo su desarrollo integral.

Las características más resaltantes del niño preescolar son:

Crecimiento Físico:

- El crecimiento en la estatura del niño se hace regular durante toda la edad preescolar.

Desarrollo Psicomotor:

- Logra dominios de la integración perceptiva motriz, coordinación óculo manual, y el dominio del espacio.

2.3.1. AMPLIACIÓN DEL MEDIO SOCIAL

Accede al descubrimiento de un medio social más amplio, el maestro, los compañeros con quienes comparte juegos y espacios, formalizando las primeras amistades.

2.3.2. DESARROLLO COGNOSCITIVO

Alcanza una de sus conquistas más impresionantes: la representación. Descubre que un objeto puede ser sustituido por un símbolo que lo representa. Dos rasgos son particularmente propios de esta edad; el sincretismo y el egocentrismo. El primero alude a la dificultad de poder tener una representación de conjunto de la realidad, en la cual las relaciones entre los objetos, entre las partes de un todo, guarden la correspondiente exactitud. El segundo se refiere al carácter egocéntrico del pensamiento infantil: la imposibilidad de ubicar en el punto de vista del otro, la única perspectiva que acepta es la suya.

2.3.3. IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS INFANTILES

El juego infantil es la esencia de la actividad del niño, le proporciona placer, y a su vez, le permite expresar sentimientos que le son propios y que encuentra por medio

de sus actividades Lúdicas una forma de exteriorizarlos. Por ello, el juego no es solo diversión, sino que es la actividad principal del niño, y es tan seria para él, como lo son las actividades para los adultos.

No se debería decir de un niño, que solamente crece, habría que decir que se desarrolla por el juego. Su juego, le permite experimentar potencialidades, desarrollar habilidades y destrezas, aprender aptitudes y actitudes. Si el niño desarrolla de esta manera las funciones latentes, se comprende que el ser mejor dotado es aquél que juega más. Entonces, mientras más oportunidades tenga un niño para jugar durante su infancia aumenta las posibilidades de interactuar con el medio que los rodea y así podrá enriquecerse, producto de su propia experiencia vivencial.

El juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco Lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos.

El juego es un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma.

2.4. DESVENTAJAS DE LA INADECUADA UTILIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD LÚDICA

Al no jugar, el niño pierde la mitad de su vida. No tiene la satisfacción de construir activamente su propio aprendizaje, será un ser carente de autoestima y autonomía, ya que no puede decidir como emplear su tiempo. No podrá desarrollar las relaciones con los otros, la capacidad de cooperación y las habilidades sociales, impidiéndole la oportunidad de expresar sentimientos y emociones.

Nadie puede ser obligado a jugar; a jugar se entra espontáneamente y autónomamente, como una decisión personal.

En cuanto desaparece la pasión, el deseo y la libre elección, el juego deja de ser tal, languidece y muere.

En algunas ocasiones el juego puede resultar una actividad desagradable para el niño. Ejemplo de estas situaciones pueden ser cuando se le obliga a aceptar un rol con el que no está de acuerdo, cuando debe realizar una actividad que no le causa satisfacción o cuando debe continuar jugando sin tener deseos de hacerlo.

En situaciones como ésta, el adulto, bien sea el docente o el padre del niño, debe atender los deseos del infante y ofrecerle posibilidades de juegos donde éste, se sienta satisfecho.

El juego en el Preescolar, es el medio ideal para el aprendizaje, a través de él, el infante va descubriendo el ambiente que lo rodea además de conocerse así mismo, es por esto que el docente, tiene una herramienta valiosa al conocer una metodología adecuada para la aplicación de los juegos. En el área de Aprendizaje (dramatización), el niño desarrolla la función simbólica o capacidad representativa, la cual consiste en la representación de algo presente, aspecto que juega un papel decisivo en su desarrollo integral.

Esta área está diseñada para facilitar a los niños experiencias de dramatización espontáneas, donde el niño experimenta cómo se sienten otras personas en sus oficios, hogar y profesión, en cuanto a sus logros, miedos y conflictos, favoreciendo así su desarrollo socioemocional.

El juego contribuye de manera efectiva al desarrollo global e integral del niño. El señalamiento de que las capacidades de socialización están presentes desde etapas muy tempranas del desarrollo infantil, estrechamente unido a la consideración de que los factores sociales son fundamentales para promover el desarrollo psicológico y el aprendizaje, han provocado que los psicólogos y educadores hayan revalorizado los

enfoques de interacción social. Se parte de la concepción que el juego es una de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantil.

En el momento de jugar, los niños aprenden a convivir, a ayudar, a realizar actividades comunes a respetar el punto de vista de los otros, a expresar su punto de vista personal, tomando en cuenta el de los otros; en general, se aprende a trabajar con otros en actividades comunes.

Es importante entender el por qué, de la importancia de las Actividades Lúdicas como estrategia básica para el desarrollo de la socialización del niño. Los fundamentos teóricos que orientaron esta investigación se enmarcó en la teoría constructivista.

Las Actividades lúdicas favorecen en la socialización de los niños. Los juegos son una herramienta valiosa para lograr que los niños desarrollen actitudes favorables para entenderse con sus semejantes e incluso con adultos. Se recomienda que los docentes, utilicen los juegos de contactos físicos, como elementos socializadores. Dejar que los niños participen en la selección de los juegos, que deseen hacer.

2.5. LA EVALUACIÓN DEL JUEGO COMO DETONADOR DE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LAS AULAS DEL TERCERO DE PREESCOLAR

Uno de los objetivos operativos de la evaluación es tener un reflejo escrito de la individualidad de cada niño, para ir apreciando con mayor facilidad los cambios que se van produciendo a lo largo del desarrollo evolutivo individual.

El niño debe ser consciente de sus conquistas, gracias a la posibilidad de plasmar sus experiencias de diferentes modos (plástica, de construcción), o gracias simplemente a los comentarios del profesor, que le ayudan a reflexionar sobre la realidad.

La evaluación debe ser un proceso continuo (dinámico) individual, mediante el cual el profesor se va configurando una idea de las capacidades actuales de cada niño, y, por tanto, de su situación personal. La evaluación debe ser un registro (escrito) de las diversas acciones del niño. El profesor realizará la evaluación desde la sala, teniendo como instrumento principal la observación directa “participante”, entendiendo por este último un concepto que implica de manera activa y dinámica al profesor.

En la práctica pedagógica del juego, y particularmente del juego de roles, el educador o la educadora, necesita instrumentos que le posibiliten conocer el nivel de juego alcanzado por sus educandos, para comprobar si estos se encuentran dentro del rango esperado para la edad. Investigaciones realizadas por Esteva y sus

colaboradores⁹, permitieron realizar un sistema para determinar el nivel del juego de roles y, consecuentemente, indicadores de dichos niveles que pudieran servir de instrumento diagnóstico del desarrollo de la actividad lúdica.

Aunque el instrumento se dirige sobre todo al juego de roles, el mismo puede ser aplicado a otros tipos de juego, con sus correspondientes ajustes y adaptaciones.

Los procedimientos utilizados para realizar dicha evaluación son principalmente:

1. La observación sistemática del juego del grupo de infantes y de cada uno en particular.
2. La creación de situaciones pedagógicas.

De la observación ya se ha dicho bastante; en cuanto a la elaboración de las situaciones pedagógicas, lo fundamental es crear condiciones donde se puedan valorar los indicadores, como puede ser el presentar solamente objetos de desecho en una situación lúdica dada o situar un solo juguete para varios niños, entre otras, y registrar lo que sucede.

⁹www.waece.org/enciclopedia

Con estos procedimientos se facilita evaluar los indicadores y llegar criterios diagnósticos sobre el nivel de juego.

Básicamente predominan las acciones de imitación y que constituye una premisa o fase preliminar. En la misma se da la reproducción de las acciones demostradas al niño y la niña por el adulto, que se realizan con los mismos objetos que se utilizaron en las demostraciones. Los objetos que se usan son los representativos, prácticamente con fines solamente de manipulación. El juego de los pequeños es en general aislado, o con intervenciones breves y casuales. En el que se observa la incorporación de vivencias a las acciones, lo cual ya no es una mera imitación, sino acciones lúdicas elementales. Las acciones se refieren casi siempre a lo habitual, y están sugeridas por los propios objetos representativos (aunque no son imitativas, tampoco hay usos de sustitutos), pero son aisladas y con falta de continuidad, aún no hay asunción del rol: los educandos no se autodenominan con el nombre del rol que están realizando.

Las acciones lúdicas variadas entre los cuatro años y cinco años de edad tienen como objetivo en esa etapa, una vinculación no lógica entre sí, con uso ocasional del sustituto o acción imaginaria, pues todavía predomina el objeto representativo. Los infantes se asignan el rol durante el juego, y actúan en consecuencia con el mismo.

Ya en la edad de los cinco a los seis años donde las acciones lúdicas se relacionan en secuencias que conforman la trama de un argumento, pero del mismo tema, y donde se observa la asignación previa del rol que el niño o la niña asumen. Se observa el uso de objetos sustitutos e imaginarios, y se destaca la diferenciación entre las relaciones lúdicas y las reales. Ellos planifican y organizan previamente el juego: deciden a qué jugar, distribuyen los roles, seleccionan los materiales, y organizan el lugar en el que van a jugar.

Donde las acciones lúdicas son más creadoras, las relaciones lúdicas son estables y en las que se respetan las reglas ocultas del juego; se admite la subordinación a las mismas y los conflictos suelen resolverse por los propios jugadores en el transcurso de la actividad. La planificación y organización previas están bien estructuradas.

Sobre la base de estas etapas que han sido validados por la evidencia experimental, se estructura un instrumento diagnóstico, para lo cual es preciso considerar algunas cuestiones:

- El instrumento se enfoca a determinar valores, y no simplemente a describir los comportamientos lúdicos.

- La evaluación de los indicadores se realiza durante el transcurso o al final del juego, de manera informal, breve, y por lo común, de grupos pequeños para poder realizar observaciones de calidad.
- La evaluación de los indicadores puede hacerse también de un solo educando, cuando se considere necesario.

Es importante saber que en un mismo grupo infantil pueden coincidir varias etapas, lo cual está dado básicamente por el desempeño individual de cada infante.

De igual manera, no todos los componentes en un nivel tienen que estar al mismo nivel, pues puede darse, por ejemplo que en uno de esos indicadores los niños se encuentren en una etapa diferente. En este caso, se está ante un índice en la cual se hace necesario insistir más para tratar de equilibrar los resultados en todos los indicadores.

Los indicadores a tomar en consideración son los mismos que integran la estructura del juego de roles:

- Carácter de las acciones.
- Adopción del rol.
- Utilización de objetos.
- Relaciones con otros pequeños.
- Trabajo en equipo
- Participación

A continuación se muestra el protocolo del instrumento de evaluación del juego¹⁰:

INDICADORES PARA LA VALORACIÓN DEL JUEGO DE ROLES					
INDICADORES	1er NIVEL	2do NIVEL	3er NIVEL	4to NIVEL	5to NIVEL
1. Carácter de las acciones.	Parámetros imitativos.	Lógicas, aisladas o repetitivas.	Varías, referidas a un mismo tema, pero no vinculadas.	Vinculadas entre sí para conformar trama del juego.	En secuencias lógicas que enriquecen el juego.
2. Adopción del rol.	—	Solo se manifiesta en la acción que realiza.	Solo se manifiesta en la acción que realiza.	Primero se atribuyen rol y después actúan en consecuencia.	Crean roles diversos para reflejar múltiples vivencias.
3. Utilización de objetos.	Los mismos con que demostraron la acción.	Varían para la misma acción pero no sustitutos.	Los propios de cada acción y algún sustituto o imaginario.	Sustitutos e imaginarios y los denominan.	Sustitutos variados enriquecen situaciones lógicas que crean.
4. Relaciones con otros niños.	Solo breve contacto.	Casuales, por acciones que realizan.	Juegan con otros y tienen relaciones lógicas.	Se ponen de acuerdo para jugar sus relaciones lógicas, son estables.	Planifican y organizan juegos conjuntos con múltiples relaciones lógicas y reales.

¹⁰www.siempreeducadora.blogspot.com/indicadores-de-desarrollo-para-evaluar.html

De esta manera, los maestros no sólo cuentan con una actividad fundamental para el desarrollo de sus educandos, sino que, además, poseen un instrumento que les permite valorar y evaluar los resultados de su acción pedagógica en cualquier momento del curso.

2.6. LOS DOCENTES PREESCOLARES Y SU FORMACIÓN PROFESIONAL DENTRO DEL JUEGO

El juego siempre ha sido considerado como la forma más adecuada de enseñar a niños pequeños y ha ocupado un lugar privilegiado en la historia de la Educación Preescolar como un medio para facilitar la enseñanza, hacerla placentera y de transmitir la cultura escolar respetando las características del niño y sus intereses. Sin embargo, recientes investigaciones han demostrado que el mismo está perdiendo espacios en las propuestas desarrolladas por los jardines de infantes.

Los estudios ponen en evidencia que a pesar de que los docentes valoran las actividades lúdicas, a medida que el alumno avanza en el sistema educativo se ofrecen menos posibilidades para jugar mostrando una brecha en cuanto al valor que se le da al juego desde el discurso y las prácticas docentes.

Partiendo de esta realidad y considerando los trabajos que muestran que el niño aprende mejor por medio del juego relacionando una educación basada en el mismo con calidad educativa, además de los que ponen en evidencia el papel fundamental

que tiene el docente a la hora de proponer actividades lúdicas, este estudio enfoca su mirada sobre la formación de los profesores de Educación Inicial, como un elemento clave para favorecer la presencia del juego en las aulas.

En relación a la Formación Docente éstos se proponen formar profesionales que valoren el juego y que puedan implementarlo como estrategia pedagógica seleccionando espacios, tiempos y recursos para el mismo.

Esta interacción favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer demodelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo.

Para que la promoción del desarrollo de las acciones auto reguladas e independientes del niño sea efectiva, es necesario que la ayuda que se ofrece esté dentro de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), una zona psicológica hipotética que representa la diferencia entre las cosas que el niño puede a solas de las cosas para las cuales todavía necesita ayuda". Esto probablemente puede ser diferente en función del sexo y las características de la escuela.

La importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, demostrando que si los niños disponen de palabras y símbolos, los niños son capaces de construir conceptos mucho más rápidamente. El pensamiento y el lenguaje convergían en conceptos útiles que ayudan al pensamiento. El lenguaje es la principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria.

Se observa en aquellas aulas dónde se favorece la interacción social, dónde los profesores hablan con los niños y utilizan el lenguaje para expresar aquello que aprenden, dónde se anima a los niños para que se expresen oralmente y por escrito y en aquellas clases dónde se favorece y se valora el diálogo entre los miembros del grupo.

Es imprescindible acotar que el aprendizaje incrementa la participación en las actividades estructuradas como, por ejemplo, la enseñanza, que es un proceso de construcción social, que la pedagogía, la didáctica y la metodología de las diferentes asignaturas están interrelacionadas y no pueden separarse las unas de las otras, que aquello que se aprende siempre tiene un significado personal y que el aprendizaje es la producción basada en la investigación.

Es evidente entonces que los educadores de hoy deben ser investigadores del entorno educativo y establecer cuáles son las necesidades de los alumnos, a fin de planificar las actividades educativas en pro de satisfacer esas necesidades y

colaborar con el desarrollo del individuo del futuro; ofreciéndole herramientas que promuevan su aprendizaje, pero que también desarrolle sus capacidades de socialización, de motricidad, en fin, de todo aquello que lo va a ayudar a convertirse en un ser integral.

Todo lo citado anteriormente demuestra que la escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, ya que el juego no es sólo un pasatiempo, y se debe aprovechar todo el potencial de educar a través de lo lúdico. También es sano considerar que los niños son verdaderos especialistas en juego y en modificar las conductas y actitudes por este medio.

Por ello el docente debe de tener sus objetivos bien definidos sobre como va a ocupar el juego como herramienta didáctica así como el procedimiento que llevará acabo.

Estos son algunos objetivos y competencias que pueden favorecer al docente para el trabajo en grupo así como su preparación:

- Adaptación activa manifestando conductas cada vez más autónomas a través de la aceptación de límites, la adopción de principios, la comprensión de sentimientos y tradiciones.

- Posibilidad de internalizar patrones de comportamiento a partir de experiencias sociales, individuales y colectivas.
- Habilidad para jugar, cantar, hacer música, para organizar y disfrutar momentos creativos.
- Capacidad de sentir y comunicarse por medio de la expresión, la participación y el disfrute en actividades manuales, gráfico - plásticas, lúdico - creativas.
- Uso del lenguaje oral para comprender y ser comprendido, valerse por sí mismo en sus actividades habituales, expresarse y comunicar sus ideas, sus dudas y sentimientos.
- Promover la descentración de los niños y niñas mediante actividades compartidas que lo lleven a la construcción de aprendizajes que los hagan sentirse partícipes y protagonistas del proyecto educativo.
- Involucrar a las familias en el proyecto para potenciar la comprensión, estimulación y aprendizajes en los niños y niñas en su integralidad.
- Desarrollar una experiencia pedagógica a nivel aula priorizando el juego como herramienta educativa para desarrollar los diversos contenidos del Programa de Educación Inicial vigente en el período del año escolar (PEP).

El brindar espacio al juego está relacionado con el valor que se le da a la actividad lúdica y con el saber jugar. En este último punto es donde cobra importancia la formación docente, no como el único factor que determina el saber jugar, sino como la

instancia que puede brindar la posibilidad de recuperar, desarrollar la capacidad o aprender a hacerlo.

El juego en la educación, sobre todo desde el aprendizaje, el objetivo de este trabajo fue centrar la mirada en qué se pone en juego para que un docente pueda jugar y dejar jugar, qué tiene que saber el docente para poder habilitar situaciones lúdicas en el aula y de qué modo se aprenden estos conocimientos.

Es necesario no ignorar que los docentes al iniciar su formación tienen una historia personal de juego y una valoración del mismo en la enseñanza relacionada con las experiencias que ha vivido como alumno. La formación tiene que poder re- significar las vivencias personales y favorecer el desarrollo de la capacidad lúdica. Para lograrlo se torna de vital importancia reflexionar acerca de qué lugar ocupa el cuerpo en la formación de los docente de Educación Inicial y mediante qué estrategias didácticas se están formando aquellos que luego van a ser los futuros docentes.

Por otra parte, el lugar dado al juego en la formación docente está relacionado con los objetivos que asume el Nivel Inicial y con ellos las ideas de infancia y de educación infantil.

La posibilidad de disfrutar del juego posibilita al adulto encontrarse con los juegos de su niñez y como dice Freud¹¹, reconciliarse con el niño de su infancia para

¹¹ Sigmund Freud. Letters. Nueva York, Basic Books, 1960. Pág. 367

comprenderlo y desde allí poder interactuar con los alumnos. Por todo lo dicho, la formación lúdica se debe fundar en las biografías lúdicas de los futuros docentes como punto de partida para el desarrollo de la capacidad de jugar.

Debe partir de las vivencias previas, de las experiencias vividas, para poder re significarlas y desde allí poder jugar y valorar el juego.

El estudio del juego debe incluir las características del fenómeno lúdico, su conceptualización, su naturaleza, los beneficios que aporta al desarrollo integral del niño, al aprendizaje en general y al aprendizaje de contenidos escolares y las condiciones que favorecen el jugar (espacio, tiempo, recursos, rol docente).

Sólo una formación integral posibilitará al docente comprender el valor del juego, su relación con la educación y lo habilitará para diseñar propuestas lúdicas y fundamentarlas frente a padres y directivos.

En las prácticas pedagógicas se pone más en juego aquello que el alumno vivió, que aquello que fue dicho por el profesor. En esta línea la formación lúdica del educador debe contemplar el “jugar” durante la formación en constante diálogo con la teoría. Este diálogo entre la teoría y las vivencias posibilita al alumno construir su propio aprendizaje asegurando la posibilidad de implementar el juego en sus prácticas docentes.

Para que el juego ocupe un lugar preponderante en la educación, es necesario que el docente pueda interactuar con los niños disfrutando y valorando el juego con ellos, ya que solo puede dejar jugar quién se permite el jugar para sí mismo. Esto implica entender el jugar como una capacidad, un proceso que se desarrolla a partir de la propia experiencia.

Si bien es importante una sólida formación teórica, ésta debe articularse con experiencias: vivenciar el jugar, recordando los juegos de la infancia, observando juegos, visitando ludotecas, lugares para jugar, creando juegos a partir de la teoría para luego jugar con ellos, jugado juegos tradicionales, relacionando juegos conocidos con contenidos curriculares, creando juegos a partir de contenidos.

Las vivencias lúdicas permiten al futuro docente disfrutar como adulto del juego para valorarlo y luego poder habilitar y sostener situaciones lúdicas en sus prácticas pedagógicas. Es necesario saber jugar para luego habilitar el juego de otro, proponer juegos, sostener el juego y tener intervenciones adecuadas.

Los saberes profesionales se aprenden en forma integrada y global, por esto no basta con que la formación lúdica sea solo una disciplina, materia o taller en el currículum de la formación. La formación lúdica, al igual que la práctica docente debe atravesar toda la formación y continuar a lo largo de la vida profesional.

El juego, tiene que ocupar un lugar de constante diálogo con los contenidos disciplinares y a la vez ir más allá de éstos encontrando su propio valor que supera el ser un medio para el aprendizaje.

A modo de conclusión se puede señalar que se torna primordial la reflexión acerca de la formación lúdica que reciben los docentes de Educación Inicial. Ésta debe constituirse en el eje del trayecto formativo junto al lugar que ocupa hoy en día la práctica docente.

Por otra parte una formación integral debe partir de las biografías lúdicas de los futuros docentes para desde allí construir sólidos conocimientos mediante un diálogo entre la teoría y la práctica de juego que apuntan a valorar el mismo, disfrutar del jugar y por consiguiente a habilitar y sostener el juego del otro.

De ningún modo se pretende dejar de lado la enseñanza de contenidos curriculares, sino que se sostiene que una didáctica basada en el juego aseguraría el significado y la contextualización de los mismos, garantizando un aprendizaje global, integral y que tenga al niño como constructor de su propia experiencia.

Sin ninguna duda se puede afirmar que una pedagogía basada en el juego aseguraría la calidad educativa en el nivel.

Dentro de todo esto la finalidad como docentes debe de ser: Promover el juego como contenido de alto valor cultural para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social.

2.7. IMPORTANCIA DE LA VINCULACIÓN DE LA TEORÍA CON LA PRÁCTICA EDUCATIVA

El juego continua siendo un tema ampliamente investigado, se distingue en diversas formas de aquello que generalmente se considera como trabajo. La diferencia principal es que, aunque el trabajo sea placentero, de cualquier modo su motivación es extrínseca. Igual que el juego, el trabajo en ocasiones se elige libremente, pero la opción de evitar el trabajo rara vez es una alternativa en nuestra sociedad. El trabajo se asemeja al juego en que ambos son actividades en las cuales los participantes intervienen activamente, hasta cierto grado cuando menos.

Los psicólogos y educadores concuerdan en que el juego espontáneo, libre de objetivos, facilita el desarrollo del niño, pero, ¿Es el juego una actividad valiosa para el desarrollo del niño mientras que el trabajo no lo es? De hecho, el trabajo tiene su lugar a la par con el juego, y esto es particularmente evidente en los temas relacionados a la educación de los niños.

¿Cuánto trabajo y cuánto juego deben involucrarse en la educación de un niño? Algunos educadores sugerirían que todo el aprendizaje ocurre durante el juego

espontáneo, mientras que los maestros asumen solo funciones menores o pasivas, y quizá nadie afirme que el juego se encuentre completamente desconectado del aprendizaje. Existe una amplia variedad de opiniones en relación con el juego y el trabajo, sin embargo la función del maestro es apoyar, pero no dirigir demasiado. Sería inapropiado que los maestros usen lecciones muy estructuradas, dirigidas por los docentes de manera exclusiva, mientras que los niños son solo oyentes pasivos o realizan actividades en lápiz y papel en periodos prolongados durante el horario escolar.

La postura es proponer una estrategia alternativa que enfatice el juego sin ignorar la función del trabajo, ya que el juego, sin duda, resultaría benéfico para el desarrollo del niño pero sin el trabajo de por medio sería insuficiente desde un punto de vista educativo. Se requiere la orientación del docente que determine qué es necesario aprender, y que presente metas educativas específicas para los niños. “El aprendizaje iniciado por los niños no ocurre sin la guía ni la orientación de un maestro”¹².

2.8. EL TRABAJO DOCENTE Y SU RELACIÓN CON LAS ESCUELAS DE CALIDAD

Se ha vivido un cambio sustancial en las relaciones que los países mantienen con aquellas potencias que realizan una labor investigativa para proponer modelos y

¹²Sue Bredekamp. Desarrollo Apropiado de la Práctica Infantil. Washington, D. C. Asociación Nacional Para la Educación de Niños. 1987, Pág. 87

tradiciones pedagógicas. Hasta principios de la década de los 90's, los Estados Latinoamericanos, aplicaban las partes que mas se amoldaran a sus necesidades de desarrollo, combinando su visión a una producción local, lo cual resulta ser poco factible para los países con una realidad totalmente diferente a la que viven aquellas potencias que producen modelos pedagógicos específicamente formulados para sus propias perspectivas de desarrollo.

La invocación de calidad de la educación proviene de la apreciación del deterioro del nivel cultural de las escuelas, que fue causa del atraso de los sectores populares que engrosaban las estadísticas de la expansión. Entonces funcionaba como crítica a la falta de una efectiva acción compensatoria, muy ligada a la ideología del Estado del Bienestar.

Para llevar a cabo una propuesta educativa, en primer lugar, se debe comprender con claridad lo que ha transmitido y lo que pretende transmitir la escuela. La escuela, en general, no difunde conceptos o informaciones aisladas, sino los conjuntos, tal y como están desarrollados por las disciplinas. Sin embargo, lo que la escuela enseña debe derivarse de estudios de necesidades o de cualquier otro modo que pase por alto la realidad aludida, es decir clasificaciones que diferencien conocimientos, actitudes y habilidades, o aspectos cognitivos, afectivo-sociales y psicomotrices, tiene un notorio contraste con la realidad de la práctica escolar, entendiéndose más como una lucha de sobrevivencia de la profesión docente.

Por lo que podemos concluir, que en la actualidad se atraviesa por una crisis en el sistema educativo, debido a que hasta el momento se han enseñado tradiciones o

disciplinas y le es muy difícil acceder a incorporar aprendizajes aislados, que, se relacionen con demandas educativas, laborales y sociales que son necesarias hoy en día, siendo cuidadosos en todo momento, ya que, existen disciplinas tradicionales que siguen vigentes en la actualidad, mientras que por otro lado, subsisten otras que pueden ser obsoletas y ya no tengan un impacto ideal que genere el mismo interés que en otra época.

Es probable que se sigan manteniendo retrasos con respecto a los avances que la investigación ha logrado. En la Educación Preescolar, es necesario reflexionar si la selección de actividades empleadas en el proceso de enseñanza en la actualidad crea un impacto en el niño dotándolo de un aprendizaje significativo que le permitirá enfrentarse posteriormente a un mundo complejo en el que tendrán que poner en prácticas las habilidades adquiridas.

Las nuevas propuestas, enfatizan aprendizajes funcionales a circunstancias que se acoplen, y crean una mayor influencia que las disciplinas clásicas. Debemos tomar conciencia de a quienes enseñamos y que les queremos enseñar, ya que son sujetos corpóreos y pensantes, es decir, dotados de mente, cuerpo y sentimientos, en una unidad indisoluble. Por ello es que se investiga y se proponen estrategias innovadoras que establezcan disciplinas que fomenten el interés mediante actividades lúdicas que logren un desarrollo integral en cada sujeto.

CAPÍTULO 3. SOLUCIONANDO EL PROBLEMA CON BASE EN UNA INNOVACIÓN DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA

La apertura de la investigación de la problemática a tratar, debe propiciar un análisis reflexivo para contribuir a la solución del problema que se plantea en el documento, que a manera de informe se presenta. En el presente Capítulo, se despliegan una propuesta para emplear el juego partiendo de las ideas de desarrollo de la docencia en el área de Educación Preescolar en niños de Tercer Grado:

3.1. ACTIVIDADES LÚDICAS QUE FOMENTEN UN DESARROLLO INTEGRAL EN PREESCOLARES DE TERCER GRADO

Durante mucho tiempo se consideró que el aprendizaje era sinónimo de cambio de conducta, esto, porque dominó una perspectiva conductista de la labor educativa; sin embargo, se puede afirmar con certeza que el aprendizaje humano va más allá de un simple cambio de conducta, conduce a un cambio en el significado de la experiencia.

La experiencia humana no sólo implica pensamiento, sino también afectividad y únicamente cuando se consideran en conjunto se capacita al individuo para enriquecer el significado de su experiencia.

Para entender la labor educativa, es necesario tener en consideración otros tres elementos del proceso educativo: los profesores y su manera de enseñar; la estructura de los conocimientos que conforman el currículo y el modo en que éste se produce y el entramado social en el que se desarrolla el proceso educativo.

En la actualidad la educación ha dado un giro sorprendente la cual exige que la enseñanza sea más creativa y que ayude a resolver las problemáticas de la vida diaria del niño. Desafortunadamente este cambio no se ha realizado en su totalidad, ya que falta creatividad y canalizar las herramientas con las que se cuenta para llevar a cabo el trabajo docente, esto a pesar de las estrategias que la mayoría de los educadores están implementando en sus aulas, hace falta impactar de forma directa en el proceso de enseñanza aprendizaje. Los docentes no trabajan con estas estrategias, ya que, las formas tradicionalistas pesan mas que lo actual y el proceso de aprendizaje significativo es más lento; el profesor planea para que el alumno memorice, palabras, conceptos, números, sin importar el razonamiento y el aprendizaje significativo. Si se realiza alguna actividad contraria a la rutina, desafortunadamente carece de contenido y de una retroalimentación verdadera; es decir no crea en los alumnos un aprendizaje verdaderamente significativo, ni útil para llevarlo a la práctica en sus vidas diarias con el éxito que se pretende.

Esta problemática se observa en la mayoría de las escuelas ya que se opta por una posición de trabajo arduo en el aula esperando el receso u otra materia para cambiar

de contexto y sentirse despejado, sin embargo, en la presente indagación se rescatan los componentes para dotar de una estrategia dinámica y que a la vez sea significativa para el alumno, estimulando sus habilidades para desarrollarse de manera integral en todos los campos formativos, proveyéndolos de herramientas que faciliten su desenvolvimiento a través de la vida diaria a la que se enfrentan.

3.2. MARCO LEGAL DE LA PROPUESTA

Las ansias de diseñar nuevos enfoques, dan consistencia a un ambiente educativo que utiliza modelos cada vez más profesionales, no solo en los contenidos de los mismos, sino también en los procedimientos de aplicación y en las medidas que se utilizan para mejorarlos.

En la actualidad los centros educativos, continúan expresándose temerosos ante los cambios y exigencias de la vida diaria, fracturando una proyección de las generaciones presentes, hacia una sociedad competitiva de estos días.

Es necesario para esta realidad, hacerse a la idea de estar en continua actualización y mantener activa la cultura del saber para estar preparados y afrontar los cambios y

determinación que éstos, delegan. Es importante como cuerpo docente mantener la disposición de continuar aprendiendo después de la formación reglada, de esta manera, convirtiéndose en miembros activos en una sociedad educativa, estando técnicamente preparados para vivenciar los cambios que se producen en ella, tal y como se muestra en el Programa Sectorial de Educación 2007-2012¹³:

- En la sociedad del conocimiento, la competitividad de los países depende, en buena medida, de la fortaleza de sus sistemas educativos y de su capacidad de generar y aplicar nuevos conocimientos.
- Una mejor preparación para los maestros, así como su compromiso y sus esfuerzos cotidianos de cara a las nuevas generaciones y al futuro del país, contribuirán decididamente al éxito de la reforma a la educación. Una educación de calidad con equidad a la que aspiramos debe tener como soporte la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Los criterios de mejora de la calidad deben aplicarse a la capacitación de profesores, la actualización de programas de estudio y sus contenidos, los enfoques pedagógicos, métodos de enseñanza y recursos didácticos.

¹³SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Programa de Educación Preescolar 2004. México, 2004.

- Adecuar los sistemas de formación de docentes para que respondan a los objetivos que se busca alcanzar en el currículo.
- Poner en marcha un programa de capacitación de docentes para la atención adecuada de las innovaciones curriculares, de gestión y, especialmente, del uso educativo de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Concretar una oferta de formación continua a distancia para los profesionales de la educación.
- Establecer acuerdos y convenios con autoridades educativas, instituciones formadoras de docentes de educación superior, así como con organismos e instituciones que coadyuven en el diseño, desarrollo e implantación de programas para la formación continua y la superación de los profesionales de la educación.
- Capacitar a los docentes y a los equipos técnicos estatales en la aplicación de los nuevos programas de estudios

De esta manera se puede deducir que la formación no puede concebirse como un proceso que concluye con la titulación, a menos de que se pretenda acomodarse en

ese espacio, tomando una actitud indiferente hacia las necesidades educativas del país en la época actual. Los educadores deben actualizarse en áreas específicas para tener la capacidad de intervenir en los cambios educativos que se reflejan. Es necesario que las escuelas se conviertan en comunidades de aprendizaje, no exclusivo de los alumnos, sino, también de los docentes.

3.3. CRITERIOS GENERALES DE APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

Para llevar acabo todo el proceso investigativo se obtuvo el apoyo por parte del Preescolar “Instituto México Independiente” otorgando la libertad de trabajo así como el material necesario y el tiempo para hacer la investigación pertinente.

Esto ayudo al tesista a que identificará más fácilmente las competencias a desarrollar a través de actividades que promuevan a desarrollar de manera integral las habilidades de los alumnos de Preescolar que cursan el Tercer Grado. En este sentido se relacionan propuestas orientadas a la contribución del desarrollo de capacidades y competencias de desarrollo personal y social. Es posible describir el trabajo en los siguientes rasgos:

3.4. DISEÑO DE LA PROPUESTA

Los profesores deben ser capaces de seleccionar y crear actividades de enseñanza-aprendizaje. En este proceso se encuentra como alternativa, el juego, ya que es portador de muchas propiedades deseables en cualquier medio educativo, considerando al Preescolar, por ejemplo:

- Crear actividades lúdicas que involucren un aprendizaje significativo en relación con los contenidos curriculares.
- Resaltar la importancia del vínculo que existe entre juego y trabajo en la educación de los niños.
- Las actividades deben promover en los alumnos una acción participativa y motivar a tomar interés por los temas curriculares.
- Que el niño se sienta satisfecho por su participación y adquiera un aprendizaje significativo mediante las actividades lúdicas.
- Valorar la formación de las relaciones sociales afectivas surgidas como consecuencia de las prácticas.
- Participar en las iniciativas colectivas para fomentar el trabajo en equipo, valorando los logros adquiridos a través de éste.
- Fomentar el desarrollo de la inteligencia y el psicomotor
- Hacer uso de movimientos corporales que les permitan comprender principios de lateralidad, tiempo y espacio, arriba, abajo.
- Identificar las mejoras personales que se van adquiriendo.

3.4.1.MAPA CURRICULAR PARA LA ACTUALIZACIÓN DOCENTE EN LAS ESCUELAS O ZONAS ESCOLARES

Dentro de este punto se presentan las actividades que se aplicaran por sesión, para favorecer el desarrollo integral de los alumnos demostrando un modelo que permite al Docente utilizar las estrategias que el juego ofrece para obtener de manera eficaz un aprendizaje significativo.

TITULO DE LA PROPUESTA: ACTIVIDADES LÚDICAS QUE FOMENTEN UN DESARROLLO INTEGRAL EN PREESCOLARES DE TERCER GRADO

OBJETIVO GENERAL: FAVORECER EL DESARROLLO DE LA CONFIANZA, CREDIBILIDAD Y RESPETO PARA QUE LOS DOCENTES PUEDAN TENER FLEXIBILIDAD ACCEDER A LOS NUEVOS CONOCIMIENTOS Y ENCAMINAR A LOS ALUMNOS A UN DESARROLLO INTEGRAL POR MEDIO DE ACTIVIDADES LÚDICAS.

NÚMERO TOTAL DE SESIONES: 10

NÚMERO TOTAL DE HORAS: 10

SESIÓN	TEMA	OBJETIVO PARTICULAR	ACTIVIDADES	APOYO DIDÁCTICO	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFIA
1	Presentación e integración del tema.	Favorecer la integración del docente hacia las nuevas estrategias de aprendizaje.	- Presentación de los docentes que integran la sesión por medio de una mesa redonda. - Por medio de acetatos se expondrá los objetivos y la finalidad de cada una de las sesiones. - Con fichas bibliográficas expresaran las preguntas que se tenga acerca del tema.	Proyector de acetatos. Fichas bibliográfica Plumas	Que con la explicación de los objetivos y finalidades, los participantes puedan reflexionar y abrirse a las nuevas temáticas educativas que se le sugieren, así como las estrategias para que el trabajo docente en el aula proporcione un aprendizaje significativo.	BASSEDAS, Eulalia. <u>Aprender y enseñar en Educación Infantil.</u> España, GRAÓ, 1998.

TITULO DE LA PROPUESTA: ACTIVIDADES LÚDICAS QUE FOMENTEN UN DESARROLLO INTEGRAL EN PREESCOLARES DE TERCER GRADO

OBJETIVO GENERAL: FAVORECER EL DESARROLLO DE LA CONFIANZA, CREDIBILIDAD Y RESPETO PARA QUE LOS DOCENTES PUEDAN TENER FLEXIBILIDAD AACCEDER A LOS NUEVOS CONOCIMIENTOS Y ENCAMINAR A LOS ALUMNOS A UN DESARROLLO INTEGRAL POR MEDIO DE ACTIVIDADES LÚDICAS.

NÚMERO TOTAL DE SESIONES: 10

NÚMERO TOTAL DE HORAS: 10

SESIÓN	TEMA	OBJETIVO PARTICULAR	ACTIVIDADES	APOYO DIDÁCTICO	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFIA
2	La educación por medio del juego.	Que el docente pueda expresar sus inquietudes sobre el juego en el aprendizaje, así como la s experiencias que tengan actualmente en el grupo con este tema.	Se les repartirá una hoja que dividirán en tres partes, escribiendo: ¿Qué es lo que sabe sobre el juego? ¿Esta de acuerdo que el juego es una estrategia de aprendizaje? ¿Ha tenido experiencias educativas satisfactorias utilizando el juego? Resolverán las preguntas y responderán con los demás.	Hojas y plumas.	Participación individual y grupal	BASSEDAS, Eulalia.<u>Aprender _____ y enseñar en Educación Infantil.</u> España, GRAÓ, 1998.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: ACTIVIDADES LÚDICAS QUE FOMENTEN UN DESARROLLO INTEGRAL EN PREESCOLARES DE TERCER GRADO

OBJETIVO GENERAL: FAVORECER EL DESARROLLO DE LA CONFIANZA, CREDIBILIDAD Y RESPETO PARA QUE LOS DOCENTES PUEDAN TENER FLEXIBILIDAD ACCEDER A LOS NUEVOS CONOCIMIENTOS Y ENCAMINAR A LOS ALUMNOS A UN DESARROLLO INTEGRAL POR MEDIO DE ACTIVIDADES LÚDICAS.

NÚMERO TOTAL DE SESIONES: 10

NÚMERO TOTAL DE HORAS: 10

SESIÓN	TEMA	OBJETIVO PARTICULAR	ACTIVIDADES	APOYO DIDÁCTICO	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFIA
3	Laberinto de preguntas docentes.	Que el docente pueda reflexionar sobre su deber docente hacia los nuevos conocimientos y estrategias para un aprendizaje significativo.	- Con el juego del laberinto de preguntas tire un dado y según el número que le toque avanzará y contestará las preguntas que sele indicarán. Cabe resaltar que las preguntas serán contestadas por la propia experiencia y reflexión sobre el tema. Preguntas: ¿Qué es ser docente?, ¿Un docente debe de conocer a su grupo para buscar la estrategia de aprendizaje indicada?, ¿Cree qué el juego es una estrategia de aprendizaje?, ¿Es necesario saber los conceptos de las diferentes estrategias lúdicas para integrarlas al aprendizaje?, ¿El juego ayudará a desarrollar las habilidades del alumno?	Laberinto con obstáculos Dado	- Movimiento corporal y expresión. - Participación Atención y seguimiento de instrucciones.	BASSEDAS, Eulalia.<u>Aprender</u> y <u>enseñar en Educación Infantil</u>. España, GRAÓ, 1998.

TITULO DE LA PROPUESTA: ACTIVIDADES LÚDICAS QUE FOMENTEN UN DESARROLLO INTEGRAL EN PREESCOLARES DE TERCER GRADO

OBJETIVO GENERAL: FAVORECER EL DESARROLLO DE LA CONFIANZA, CREDIBILIDAD Y RESPETO PARA QUE LOS DOCENTES PUEDAN TENER FLEXIBILIDAD ACCEDER A LOS NUEVOS CONOCIMIENTOS Y ENCAMINAR A LOS ALUMNOS A UN DESARROLLO INTEGRAL POR MEDIO DE ACTIVIDADES LÚDICAS.

NÚMERO TOTAL DE SESIONES: 10

NÚMERO TOTAL DE HORAS: 10

SESIÓN	TEMA	OBJETIVO PARTICULAR	ACTIVIDADES	APOYO DIDÁCTICO	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFIA
4	El juego como estrategia de aprendizaje.	Analizará y comprenderá el concepto del juego como tal. Que los docentes conozcan y diferencien el juego libre del juego como estrategia de aprendizaje.	• Expresará qué es el juego para cada uno de los integrantes de la sesión. • Se pondrán en el pizarrón diferentes juegos libres, por equipos escogerán uno de ellos y lo adaptarán a una estrategia de aprendizaje para el grupo.	Pizarrón Gises	• Reflexión de conceptos del juego • Trabajo en equipo.	BASSEDAS, Eulalia. <u>Aprender y enseñar en Educación Infantil.</u> España, GRAÓ, 1998.

TITULO DE LA PROPUESTA: ACTIVIDADES LÚDICAS QUE FOMENTEN UN DESARROLLO INTEGRAL EN PREESCOLARES DE TERCER GRADO

OBJETIVO GENERAL: FAVORECER EL DESARROLLO DE LA CONFIANZA, CREDIBILIDAD Y RESPETO PARA QUE LOS DOCENTES PUEDAN TENER FLEXIBILIDAD ACCEDER A LOS NUEVOS CONOCIMIENTOS Y ENCAMINAR A LOS ALUMNOS A UN DESARROLLO INTEGRAL POR MEDIO DE ACTIVIDADES LÚDICAS.

NÚMERO TOTAL DE SESIONES: 10

NÚMERO TOTAL DE HORAS: 10

SESIÓN	TEMA	OBJETIVO PARTICULAR	ACTIVIDADES	APOYO DIDÁCTICO	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFIA
5	Poniendo en práctica lo aprendido.	Permitir por medio de actividades de juego, vivencias, reflexiones y flexibilización de posturas de aprendizaje.	- Vivenciarán actividades de juego integrando aprendizajes de diferentes temas que estén en la currícula básica. - Expresarán su experiencia en cada actividad.	Aula, o patio. Materiales diversos para cada actividad.	- Participación - Trabajo en equipo - Buena coordinación espacial - Conocimientos ya vistos	BASEDAS, Eulalia.<u>Aprender y enseñar en Educación Infantil.</u> España, GRAÓ, 1998.

TITULO DE LA PROPUESTA: ACTIVIDADES LÚDICAS QUE FOMENTEN UN DESARROLLO INTEGRAL EN PREESCOLARES DE TERCER GRADO

OBJETIVO GENERAL: FAVORECER EL DESARROLLO DE LA CONFIANZA, CREDIBILIDAD Y RESPETO PARA QUE LOS DOCENTES PUEDAN TENER FLEXIBILIDAD ACCEDER A LOS NUEVOS CONOCIMIENTOS Y ENCAMINAR A LOS ALUMNOS A UN DESARROLLO INTEGRAL POR MEDIO DE ACTIVIDADES LÚDICAS.

NÚMERO TOTAL DE SESIONES: 10

NÚMERO TOTAL DE HORAS: 10

SESIÓN	TEMA	OBJETIVO PARTICULAR	ACTIVIDADES	APOYO DIDÁCTICO	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFIA
6	Documental en película. "El juego estrategia educativa"	Reforzar por medio de una película como el juego puede ser una estrategia de aprendizaje significativa y divertida.	• Observarán la película y sacaran los puntos más importantes que sea significativos para cada quien. • Expresarán con toda la sesión por que retomaron dichos puntos y explicarán como los pondrían en práctica en sus aulas educativas.	Televisión, DVD y película El fuego: estrategia educativa. Texto	Recaudación de información del video visto. Retroalimentación	PUIG SÁTIRO, Irene Angélica. <u>Jugar a Pensar: Recursos Para Aprender a Pensar en Educación Infantil.</u> Eumo-Octaedro, España, 2000.

TITULO DE LA PROPUESTA: ACTIVIDADES LÚDICAS QUE FOMENTEN UN DESARROLLO INTEGRAL EN PREESCOLARES DE TERCER GRADO

OBJETIVO GENERAL: FAVORECER EL DESARROLLO DE LA CONFIANZA, CREDIBILIDAD Y RESPETO PARA QUE LOS DOCENTES PUEDAN TENER FLEXIBILIDAD ACCEDER A LOS NUEVOS CONOCIMIENTOS Y ENCAMINAR A LOS ALUMNOS A UN DESARROLLO INTEGRAL POR MEDIO DE ACTIVIDADES LÚDICAS.

NÚMERO TOTAL DE SESIONES: 10

NÚMERO TOTAL DE HORAS: 10

SESIÓN	TEMA	OBJETIVO PARTICULAR	ACTIVIDADES	APOYO DIDÁCTICO	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFIA
7	Tipos de Juego	Conocer los diferentes tipos de juegos educativos así como sus materiales y áreas de trabajo.	Leerán el texto relacionado con los tipos de juego. Se hará un análisis del texto. Con la información recaudada sobre los tipos de juegos así como sus materiales y áreas de juego realizará un tríptico con imágenes. Escogerán cinco juegos y realizaran instructivos adaptándolos a las competencias del PEP.	• Hojas y dibujos. • Texto “Tipos de Juegos”	• Participación • Reflexionar para llegar a diferentes alternativas de juego • Presentación de trabajos • Manejo adecuado de competencias.	BASSEDAS, Eulalia. <u>Aprender y enseñar en Educación Infantil.</u> España, GRAÓ, 1998.

TITULO DE LA PROPUESTA: ACTIVIDADES LÚDICAS QUE FOMENTEN UN DESARROLLO INTEGRAL EN PREESCOLARES DE TERCER GRADO

OBJETIVO GENERAL: FAVORECER EL DESARROLLO DE LA CONFIANZA, CREDIBILIDAD Y RESPETO PARA QUE LOS DOCENTES PUEDAN TENER FLEXIBILIDAD A ACCEDER A LOS NUEVOS CONOCIMIENTOS Y ENCAMINAR A LOS ALUMNOS A UN DESARROLLO INTEGRAL POR MEDIO DE ACTIVIDADES LÚDICAS.

NÚMERO TOTAL DE SESIONES: 10

NÚMERO TOTAL DE HORAS: 10

SESIÓN	TEMA	OBJETIVO PARTICULAR	ACTIVIDADES	APOYO DIDÁCTICO	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFIA
9	Adecuaciones de planeación de trabajo.	Que los docentes intenten hacer algunas modificaciones curriculares tomando como base las estrategias que se les mencionaron con base al juego y observa que en realidad no es tan complicado. Que el docente dentro de su planeaciones aprenda a realizar adecuaciones curriculares para que el aprendizaje sea dinámico y significativo para el mejor aprendizaje.	Realizará una planeación con todos los integrantes de la sesión donde manejen algún campo Formativo del programa del PEP. Analizará como esta planeación puede adaptarse con el juego sin dejar atrás el aprendizaje. Expresará la experiencia que tuvo ante la adecuación y explicar si la estrategia le funcionaría mejor como la tenía o ya adaptada.	Cuadernos Plumas	Que con todos los contenidos obtenidos puedan realizar una planeación para todo un grupo ocupando la estrategia del juego para desarrollar la integración educativa y significativa.	BASEDAS, Eulalia. <u>Aprender y enseñar en Educación Infantil.</u> España, GRAÓ, 1998.

TITULO DE LA PROPUESTA: ACTIVIDADES LÚDICAS QUE FOMENTEN UN DESARROLLO INTEGRAL EN PREESCOLARES DE TERCER GRADO

OBJETIVO GENERAL: FAVORECER EL DESARROLLO DE LA CONFIANZA, CREDIBILIDAD Y RESPETO PARA QUE LOS DOCENTES PUEDAN TENER FLEXIBILIDAD ACCEDER A LOS NUEVOS CONOCIMIENTOS Y ENCAMINAR A LOS ALUMNOS A UN DESARROLLO INTEGRAL POR MEDIO DE ACTIVIDADES LÚDICAS.

NÚMERO TOTAL DE SESIONES: 10

NÚMERO TOTAL DE HORAS: 10

SESIÓN	TEMA	OBJETIVO PARTICULAR	ACTIVIDADES	APOYO DIDÁCTICO	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFIA
10	Las conclusiones	Que por medio de un comentario escrito pueda expresar con todo lo ya visto, qué piensa ahora sobre el juego como actividad lúdica, para un mejor aprendizaje.	Expondrá en una hoja todas aquellas experiencias que hayan obtenido al llevar un trabajo más orientado sobre maneras de enseñar pero mas lúdico. Reflexionará sobre lo opuesto y expresará qué le hizo falta y de qué manera puede arreglarlo. Expresará de qué manera le ayudó la propuesta de “Actividades Lúdicas que fomentarán un desarrollo integral para Preescolares de Tercer Grado”.	Fichas de trabajo Plumas	En una lluvia de ideas, los docentes, expresarán sus impresiones y comentarios acerca de cómo el juego puede ser una herramienta esencial para que el niño pueda acceder a una educación integral y significativa para resolver sus problemas de la vida diaria.	BASEDAS, Eulalia. <u>Aprender y enseñar en Educación Infantil.</u> España, GRAÓ, 1998.

3.4.2 EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA

El juego proporciona a los docentes una oportunidad excepcional para comprender que el aprendizaje tiene maneras diversas para ser significativo y con ello divertido.

Con estas actividades se logrará la identificación del docente junto con el alumno demostrándose que el trabajo en equipo y de manera lúdica se puede lograr la integración educativa desarrollando cada una de las habilidades del alumno y del docente.

Con estas actividades los docentes y alumnos estarán más dispuestos al trabajo en equipo, así, como la participación activa de los mismos. Es importante recalcar que el docente puede aplicar y aprender diferentes estrategias para realizar sus actividades de manera lúdica y significativa.

Es importante tomar en cuenta el material, ya que éste, es un factor importante en el aprendizaje del niño, debido a que funge como un elemento primordial en cada actividad para el aprendizaje significativo en el alumno.

3.5. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA

Quienes todavía piensan que ser maestro y enseñar, es un proceso que va en una sola dirección, del que sabe (maestro), al que no sabe (alumno), viven en el error; el trabajo de ambos entra en una relación dinámica, dialéctica, donde ambos, se van transformando y enriqueciendo mutuamente como una espiral, aprendiendo de manera recíproca y retroalimentándose, donde el docente forma parte del grupo como facilitador y guía para el logro de los procesos de aprendizaje y desarrollo físico, ya que es en la escuela y frente a su maestro, en donde los niños llegan a tener una relación estrecha. El docente debe lograr adquirir, la confianza de sus alumnos.

No podría esperarse que un profesor, al recibir en su grupo a niños con diferentes tipos de aprendizajes y necesidades, se muestre indiferente y piense que está haciendo un favor con su trabajo, el docente debe concientizarse de su labor educativa y prestador de un servicio social, aunque en verdad existen estímulos económicos para las escuelas públicas y privadas, sin embargo, la responsabilidad de formar y educar a los alumnos desde la base de su educación para que los alumnos lleguen en un futuro con herramientas que les permitan integrarse en una sociedad educativa y logre salir adelante en los años escolares siguientes.

Corresponde al profesor ese reto y esa satisfacción, por que la educación es valiosa y válida, es un acto de coraje, un paso delante de la evolución del ser humano, en donde el docente tiene que usar su creatividad y marcar diferencia, sacando provecho de los recursos con que se cuentan.

Nadie mejor que un profesor para realizar estas tareas y estrategias que estimulen a la formación del alumno con dinamismo y aprendizaje significativo, nadie como el maestro ejerce la fuerza y el poder sobre sus alumnos.

Es común escuchar a los niños y niñas que quieren ser como sus maestros, peinarse como su maestra, vestir como su maestra e incluso, arreglar a su mamá como lo hace su maestra, de ahí la reflexión de la figura tan importante que se representa y la responsabilidad que esto implica, la transmisión de actitudes y valores es casi automático entre el maestro y sus niños, de tal manera de que si adoptamos una postura reflexiva y comprometida con estos derechos universales como el acceso irrestricto a la escuela, de gozar los privilegios de gozar en comunión con los demás sin importar las características individuales, sean estas inferiores o superiores a los de los otros, estaremos cumpliendo con la etapa esencial de la tarea educativa, que es formar a seres humanos con armonía, con dignidad y respeto a la diversidad de aprendizaje.

Cabe resaltar que las sesiones proporcionarán una experiencia provechosa en el manejo de estrategias que favorecerán un aprendizaje y una investigación en la que se rescate la importancia de estimular a los niños mediante el juego para la realización de actividades escolares, ya que favorecerán el desarrollo integral de los alumnos y trascenderán en el porvenir de los colegiales, la satisfacción en los rostros de los alumnos al decirles que vamos al salir del aula o de “vamos a jugar” surte efecto casi instantáneo y prepara un ambiente en el que el niño está dispuesto a aprender y participar en aquello que parecerá divertido.

Cabe recordar que, durante la infancia, antes de que se haya desarrollado la capacidad al mundo en forma simbólica, predomina el juego físico o sensorio motor, y el juego de naturaleza física continua formando una gran parte de las actividades recreativas del niño de mayor edad, de aquí la importancia de introducir actividades lúdicas con mayor frecuencia en las prácticas escolares.

CONCLUSIONES

Después de haber realizado todos los análisis pertinentes e inherentes a los diferentes postulados teóricos que se rescataron de los distintos autores que se seleccionaron para la elaboración del presente trabajo investigativo, se presentan las conclusiones a las que se llegaron:

Emplear el juego como una estrategia para el desarrollo integral de los alumnos, es fundamental para aquellos que realmente necesiten satisfacer las necesidades docentes de aprender a enseñar con dinámicas lúdicas, creativas y con imaginación y sobre todo que quiera transmitir un aprendizaje significativo a sus alumnos, logrando trascender en el proceso de enseñanza-aprendizaje y obteniendo una integración total en el grupo, adquiriendo la confianza de los alumnos para brindar una mejora en los resultados educativos para proporcionar a los alumnos una serie de herramientas que les permitan un desarrollo íntegro en sus años escolares posteriores.

El trabajo, presente logra el objetivo de hacer reflexionar al docente, de que las clases que ellos planean, deben de tener un contenido en donde el aprendizaje, sea divertido y significativo, al decir significativo, hablamos de que los contenidos

curriculares se queden comprendidos y permanentes en el alumno y así poderlos llevar a la práctica en su vida diaria.

El docente comprende que el aprendizaje, puede ser divertido para los niños preescolares y que se puede aprender por medio de actividades que le ayuden a resolver aquellas problemáticas que afrontan y afrontarán sus alumnos durante toda su vida. Aprenderán que la comunicación entre sus maestros y compañeros es esencial para conocer diferentes ideologías y necesidades y que exista una mejor comprensión y entendimiento hacia los demás.

En resumen, podemos decir que el juego, permite a los niños comunicar sus sentimientos en forma eficaz y es un camino natural para que así lo hagan, permite a los adultos ingresar al mundo infantil y demostrarle a los niños, aceptación y reconocimiento, se puede comprender mejor a los niños al observarlos mediante sus momentos de recreación.

Dado que el juego es algo placentero para los niños, los exhorta a relajarse y de esta manera, reduce su ansiedad y su actitud defensiva, además les brinda la oportunidad de liberar sentimientos, como la ira y el temor, que de otro modo, sería difíciles de expresar; les permite expulsar sus frustraciones utilizando materiales de juego, sin temor a ser castigados por adultos.

El juego brinda a los niños la oportunidad de desarrollar habilidades sociales, físicas e intelectuales que pudieran resultar útiles en otras situaciones, les da la oportunidad de intentar nuevos papeles y de experimentar dentro de un ámbito seguro, usando una diversidad de enfoques para resolver problemas.

BIBLIOGRAFÍA

BAENA, Guillermina. Instrumental de la Investigación. México, Editores Mexicanos Unidos 2º, 1980

BASSEDAS, Eulália. Aprender y Enseñar en Educación Infantil. GRAÓ. España, 1998.

BREDEKAMP, Sue.Desarrollo Apropiado de la Práctica Infantil. Washington, D. C. Asociación Nacional Para la Educación de Niños. 1987.

CASCON, Paco.La Alternativa del Juego en la Educación Para la Paz y Los Derechos Humanos. Educación para la Paz y los Derechos Humanos, México, 1995.

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN ESCOLAR. Teorías Contemporáneas del Desarrollo y Aprendizaje del Niño. México, SEP, Mayo de 2004.

PUIG SÁTIRO, Irene Angélica.Jugar a Pensar: Recursos Para Aprender a Pensar en Educación Infantil. Eumo-Octaedro, España, 2000.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA.Programa de Educación Preescolar 2004. México, 2004.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA.Programa Sectorial de Educación 2007-2012. México, 2007

FREUD, Sigmund. Letters. Nueva York. Basic Books. 1960.

www.siempreeducadora.blogspot.com/indicadores-de-desarrollo-para-evaluar.html

www.waece.org/enciclopedia