SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD UPN, 099 D.F. PONIENTE

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

TESINA

PRESENTA

GABRIELA SALGADO MOJICA

MÉXICO D.F. **MARZO 2013**

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD UPN, 099 D.F. PONIENTE

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

TESINA

OPCIÓN ENSAYO
QUE PARA OPTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

PRESENTA

GABRIELA SALGADO MOJICA

MÉXICO D.F. **MARZO 2013**

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACIÓN

México, D.F., a 15 de diciembre de 2012

C. GABRIELA SALGADO MOJICA
P R E S E N T E

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, titulado:

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

Modalidad ***T E S I N A***, opción ensayo, a propuesta del Asesor, Mtro. Venancio Carmona Luna, manifiesto a Usted, que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior se dictamina favorablemente su trabajo y se autoriza a presentarlo ante el H. Jurado que se le designará al solicitar su examen profesional.

A T E N T A M E N T E

S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099
D. F. PONIENTE

MTRA. GUADALUPE G. QUINTANILLA CALDERÓN
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE EXAMENES PROFESIONALES DE LA UNIDAD UPN 099, D.F. PTE.

GGQC/arr

DEDICATORIAS

Al término de esta etapa de mi vida, quiero expresar un profundo agradecimiento a quienes con su ayuda, apoyo y comprensión, me alentaron a lograr esta hermosa meta.

A MI PADRE, porque desde pequeña ha sido para mí un hombre maravilloso, gracias Papi por enseñarme a luchar en la vida para lograr lo que se quiere, y porque supiste guiarme por el buen camino. Gracias por tu apoyo y cariño.

A MI MADRE, porque me diste la vida y sé que me quieres desde mi existir, gracias Mami por tu cariño, por tus consejos que me ayudaron mucho, pero sobre todo por ese gran apoyo infinito que me has demostrado. Muchas gracias.

A MIS AMIGAS Y COMPAÑERAS DE TRABAJO las cuales me acompañaron durante este largo pero hermoso recorrido, fue una experiencia hermosa conocer personas que llegaron a formar parte de mi vida, aprecio a cada una de ustedes porque me han brindado su amistad incondicional.

Gracias amigas por todo el apoyo y cariño que han demostrado: Ángela González, Marisol, Fabiola.

Í N D I C E

PÁG.

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO 1. LOS COMPONENTES DEL CONTEXTO SITUACIONAL Y METODOLOGÍA UTILIZADA EN EL ANÁLISIS DE LA PROBLEMÁTICA **3**

1.1. ¿Por qué me interesa investigar este tema?..... 3

1.2. Los referentes de ubicación situacional de la problemática…… 4

1.3. El planteamiento del problema que se analiza…….. 22

1.4. Una hipótesis orientadora en el quehacer investigativo…... 22

1.5. La construcción de los objetivos en la investigación documental…….. 23

1.5.1. Planteando el Objetivo General……. 23

1.5.2. Planteando los Objetivos Particulares…….. 24

1.6. Una ruta metodológica en la investigación documental…… 24

CAPÍTULO 2. El APARATO TEÓRICO-CRÍTICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL **25**

2.1. Aparato conceptual determinado en la elaboración del marco teórico……...…… 25

2.1.1. ¿Qué es una estrategia didáctica?.....……. 33

2.1.2. Concepto de juego…….. 36

2.1.3. ¿Es el juego infantil, una herramienta didáctica?..... 45

2.1.4. El juego en la Educación Preescolar…… 46

2.1.5. El juego en los procesos de enseñanza-aprendizaje…… 48

2.1.6. La educadora como promotora del juego en el aula Preescolar…… 51

2.2. Interrelacionando la teoría con el desarrollo de la práctica educativa diaria……... 53

2.3. Una analogía sobre el cómo debe llevarse a cabo el trabajo docente en el aula y lo que en realidad ocurre diariamente en las aulas de la institución educativa en la cual se labora……... 55

CAPÍTULO 3. EDIFICANDO UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA 56

3.1. Título de la propuesta……. 56

3.2. Una justificación de la implantación de la propuesta en el ámbito educativo……. 56

3.3. ¿Quiénes son los beneficiarios de la propuesta?..... 57

3.4. ¿Cuáles son los criterios específicos que avalan la aplicación de la propuesta?..... 57

3.5. Diseñando una propuesta…….. 58

3.5.1. Mapa de actividades para salón de clases…….. 59

3.5.2. Establecimiento de un mecanismo de evaluación y seguimiento en el desarrollo de la propuesta……. 69

3.6. ¿Cuáles son los resultados esperados con la implantación de la propuesta alternativa?..... 69

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo pretende mostrar algunas acciones didácticas mediante el juego para que faciliten el aprendizaje significativo de los niños en edad preescolar.

El juego es una parte fundamental en la vida de los niños, les permite indagar y resolver situaciones que se le presentan día con día. A través del juego los niños desarrollan habilidades físicas y psíquicas y por tal razón se ha considerado como un medio de aprendizaje.

En la edad preescolar el juego desempeña un papel muy importante porque favorece la independencia y la autonomía, le permite al niño tomar iniciativas y desarrollar su creatividad, así como la socialización y cooperación. Por medio del juego los niños desarrollan al máximo todas sus capacidades y conocimientos.

Mediante el juego, el niño irá descubriendo y conociendo el placer de realizar las cosas e interactuar con todo lo que está a su alrededor.

La estructura del presente trabajo consta de Tres Capítulos: el primero son los componentes del contexto situacional y metodología utilizada en el análisis de la problemática, en el se describe el contexto donde se lleva a cabo dicha investigación y en el cual se encuentra el grupo de estudio, el por qué de la problemática y el enfoque que la sustenta.

El Capítulo Dos: el aparato Teórico-Crítico de la Investigación Documental, se dedica al análisis de los conceptos para la conformación del marco teórico, que fundamenta el trabajo de Investigación, centrado el juego para desarrollar conocimientos y aprendizajes de los niños.

Posteriormente se lleva a cabo un análisis interpretativo de la investigación realizada, tratando de sopesar lo que se investigó, esto con la realidad que se vive, para que se le pueda solucionar.

En el Capítulo Tres: edificando una propuesta de solución al problema, se presenta la propuesta para favorecer el proceso del Aprendizaje significativo.

Finalmente, se incluyen las Conclusiones alcanzadas, la Bibliografía y las Referencias de Internet.

CAPÍTULO 1. LOS COMPONENTES DEL CONTEXTO SITUACIONAL Y METODOLOGÍA UTILIZADA EN EL ANÁLISIS DE LA PROBLEMÁTICA.

Es importante, establecer los criterios referenciales y metodológicos en cualquier tipo de investigación científica. Ello, permite orientar en forma sistemática, el trabajo que debe realizarse en forma consecutiva para alcanzar los objetivos propuestos en la indagación.

En el presente Capítulo, se determinan los rubros metodológicos integradores de la problemática.

1.1 ¿POR QUÉ ME INTERESA INVESTIGAR ESTE TEMA?

El tema que se analiza, interesa a la sustentante porque por medio del juego, el niño aprende, experimenta, construye y reconstruye, ya que es una actividad y una herramienta educativa, en la cual el niño se desarrolla física y emocionalmente, a través del juego el niño en edad infantil va desarrollando su propia personalidad, comportamiento, pensamiento y lenguaje, así mismo explora el mundo que lo rodea estimula conocimientos, sentimientos, emociones y

relaciones interpersonales, en esta edad ayuda a superar su egocentrismo y aprende a ser disciplinado cuando tiene que seguir reglas.

El juego satisface muchas necesidades en su vida del niño, favorece y estimula su capacidad de pensar, enfrentar y resolver problemas en su vida cotidiana.

Y uno de los primeros problemas en la actualidad es que el niño a esta edad no conoce los valores y el tipo de educación que tiene cada uno de ellos es variada y no llegan a convivir de manera satisfactoria lo que da como resultado un aprendizaje que no es significativo.

1.2 LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA.

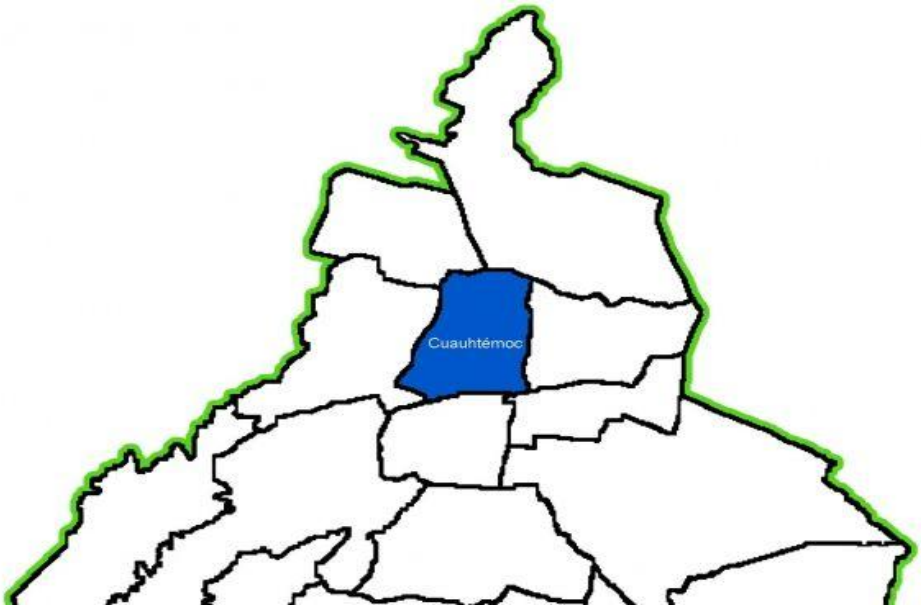
A. AMBIENTE GEOGRÁFICO

A.1. Ubicación de la Delegación en el contexto nacional y en el Distrito Federal.

[1]

[1] http://buscate.com.mx/educativo/mapas-escolares

Delegación Cuauhtémoc



[2]

A.2. Análisis histórico, geográfico y socioeconómico del entorno de la problemática.

-Orígenes y antecedentes históricos de la localidad.

La escuela está ubicada en Miguel Schutlz no. 18 Col. San Rafael, Delegación Cuauhtémoc, CP. 06470. De la Ciudad de México.

El perímetro que hoy ocupa la Delegación es considerado como la cuna histórica del país, en la que subsiste el antiguo espíritu del “Calpulli”, sede de la Gran Tenochtitlán de

[2] http://www.cuauhtémoc.d.f.gom.mx

semblante lacustre con asombrosos templos y palacios, pirámides y mercados, canales y calzadas, jardines y barrios.

Este “altepetl iyolo” que significa el corazón de la Ciudad, vio nacer un mosaico humano de grupos originalmente consanguíneos, que al transcurrir el tiempo conservaron nexos de afinidad espiritual y de convivencia social. Las calles aledañas al primer cuadro también quedaron atrapadas en el pasado, en sus muros está escrita la lucha de una sociedad por incorporar las innovaciones y científicas tecnológicas. Este cambio comenzó en el año de 1522, cuando se trazó la distribución urbana de la nueva ciudad confinada por Cortés, la cual fue rebautizada el 4 de julio de 1548 por la Cédula Real, como la “Muy Noble Insigne y Leal Ciudad de México”

Para el Siglo XVI se hace notoria la influencia de la arquitectura europea, caracterizada por grandes construcciones que albergaron a la primera Universidad en América, la primera imprenta, el Arzobispado, la Casa de Moneda, la Academia de Artes y el Palacio de Minería, sólo por mencionar algunos.

Al iniciarse el Siglo XIX, la ciudad contaba con 397 calles y callejones, 12 puentes, 78 plazas y plazuelas, 14 parroquias, 41 conventos, 10 colegios principales, 7 hospitales, un hospicio para pobres, la Real Fábrica de Puros, 19 mesones, 2 posadas, 28 corrales y 2 barrios.

-Hidrografía. [3]

El terreno en la Delegación es casi en su totalidad plano con una ligera pendiente hacia el Sureste de la misma Delegación. El terreno es de origen lacustre y se delimita por dos ríos entubados que son: el Rio de la Piedad y el Rio Consulado, los cuales hoy en día son parte del circuito interior.

-Orografía.

El terreno es totalmente plano.

-Medios de comunicación.

La Delegación Cuauhtémoc cuenta con los medios de comunicación como la televisión, radio, periódicos, revistas, internet y cable.

-Vías de comunicación.

La Delegación Cuauhtémoc cuenta con 17 kilómetros de vialidad subregional y 55.8 kilómetros de vialidad primaria; la suma de la superficie de estas vialidades representa el 3% del área total.

Av. Insurgentes, Lázaro Cárdenas, Viaducto Miguel Alemán, Calzada de Tlapan

Colonias importantes en la Delegación son:

Roma, Condesa, Centro, Peralvillo, Nonoalco, Tlalteloco y Santa María la Ribera.

[3] http://www.cuauhtémoc.d.f.gom.mx

-Sitios de interés cultural y turístico.[4]

La Delegación Cuauhtémoc es la más privilegiada en cuanto a infraestructura y lugares turísticos, dado que cuenta con los más importantes monumentos históricos de la ciudad de México como son: el monumento a la Revolución Mexicana, el Ángel de la Independencia, el Hemiciclo a Juárez, el Monumento a la madre, el monumento a la Raza; así como construcciones Históricas como El Palacio Nacional, La Catedral Metropolitana de la Ciudad de México, El Palacio de Bellas Artes, los edificios que ocupa el Gobierno del Distrito Federal en el Zócalo (Centro Histórico de la Ciudad de México), La Alameda Central así como el cruce de las dos principales avenidas de la ciudad que son la de los Insurgentes y Reforma.

*ESTUDIO SOCIO-ECONÓMICO DE LA LOCALIDAD

a) Empleo. [5]

Población económicamente activa.

Del total de la población de 12 años o más de la Delegación Cuauhtémoc, el 57.5% corresponde a la población económicamente activa, cantidad que representa alrededor

[4] http://www.cuauhtémoc.d.f.gom.mx

[5] http:/www.inegi.org.mx/

del 6.5% de la PEA total de Distrito Federal, mientras que la inactiva significa apenas el 5.7%.

DISTRIBUCIÓN DE LA POBLACIÓN

DELEGACIÓN CUAUHTÉMOC

Concepto	No. De personas	Porcentaje
Población económicamente activa	237,117	57.5%
Ocupados	233,403	56.6%
Desocupados	3,714	0.9%
Población económicamente inactiva	173,151	42%
No específico	1,845	0.4%
Total	412.133	100%

b) Vivienda. [6]

La Delegación Cuauhtémoc, tiene 149,755 viviendas particulares habitadas, de un total de 2, 215,451 que hay en la Ciudad de México, por lo que en la Demarcación se

[6] http:/www.inegi.org.mx/

encuentran ubicadas el 6.8% del total.

No. De ocupantes	Viviendas	%
1	24,990	16.7
2	33,460	22.3
3	31,501	21.0
4	29,730	19.9
5	16,119	10.8
6	7,324	4.9
7	3,064	2.0
8	1,646	1.1
9 y mas	1,921	1.3
Total	149,755	100.0

c) Cultura.[7]

Se observa una fuerte concentración de elementos dentro de este subsistema, ya que existen 2 Centros Culturales, 9 Casas de Cultura que atienden la demanda principalmente a nivel de barrio; 49 teatros, 59 cines, 20 museos y 11 bibliotecas

[7] http://www.cuauhtémoc.d.f.gom.mx

públicas. Por su importancia destacan los siguientes elementos: Palacio de Bellas Artes, Teatro de la Ciudad, Pinacoteca Virreinal, Museo de la Ciudad de México, Antigua Biblioteca Nacional, Biblioteca México, Biblioteca B. Franklin, Palacio de Minería, Museo Nacional de Arte y Museo del Templo Mayor, Museo Franz Mayer, Museo José Luis Cuevas y Museo del Colegio de San Idelfonso.

d) Religión.[8]

En cuanto a la religión de la población de 5 años y mas, el 90.42% afirma ser católica y el 3.9% protestante o evangélico y el 2.7% sin religión.

e) Recreación.

Estas áreas representan el 3% del territorio de la Delegación. No existen suficientes parques urbanos que atiendan las necesidades de la población, de vecinos, empleados y visitantes, provocando la saturación de los jardines y parques vecinales existentes.

Existen 4 parques y jardines urbanos Alameda Central, Parque General San Martín, conocido como Parque México, Parque España y Ramón López Velarde, considerados como áreas de valor ambiental, en conjunto conforman una superficie de 6.25 hectáreas. Los parques y jardines públicos vecinales, cumplen una función social y recreativa que representa una superficie de 63.93 hectáreas.

[8] http://www.cuauhtémoc.d.f.gom.mx

f) Deporte.

En la Delegación existen 6 unidades deportivas, una a nivel olímpico, 4 de primer nivel y 1 de segundo nivel. En cuanto a este tipo de instalaciones la Delegación no tiene déficit en cuanto a su población residente.

Unidades Deportivas

Nivel Olímpico	1er Nivel	2do Nivel
1	1	4
Total de unidades: 6		

g) Educación. [9]

Se ubican 61 escuelas preescolares, 119 escuelas primarias públicas y 68 privadas; el número de aulas es de 1,709 y 645 respectivamente. En cuanto a escuelas secundarias existen 45 escuelas diurnas federales, 24 para trabajadores federales y 23 particulares incorporadas y las secundarias técnicas suman 35 particulares y 9 federales.

Los porcentajes de analfabetismo en la Delegación Cuauhtémoc son menores frente a los que se presentan en promedio en el Distrito Federal. En esta demarcación en la población en general mayor de 15 años es de 1.8% entre la de hombres de 0.9% y en la de mujeres de 2.5% mientras que en la ciudad son de 2.6%, 1.5% y 3.5% respectivamente.

[9] http://www.cuauhtémoc.d.f.gom.mx

El nivel educativo en la Delegación Cuauhtémoc, es muy bueno ya que no cuenta con problemas graves de personas analfabetas, y la mayoría de la población cuenta con un mayor nivel en Educación Superior.

Delegación Cuauhtémoc

Nivel	Alumnos inscritos	Personal docente	Escuelas
Preescolar	22,732	1,193	146
Primaria	54,306	2,613	236
Secundaria	31,804	2,613	119
Profesional	3,136	410	11
Bachillerato	24,400	2,712	91
Total	138,378	9,099	603

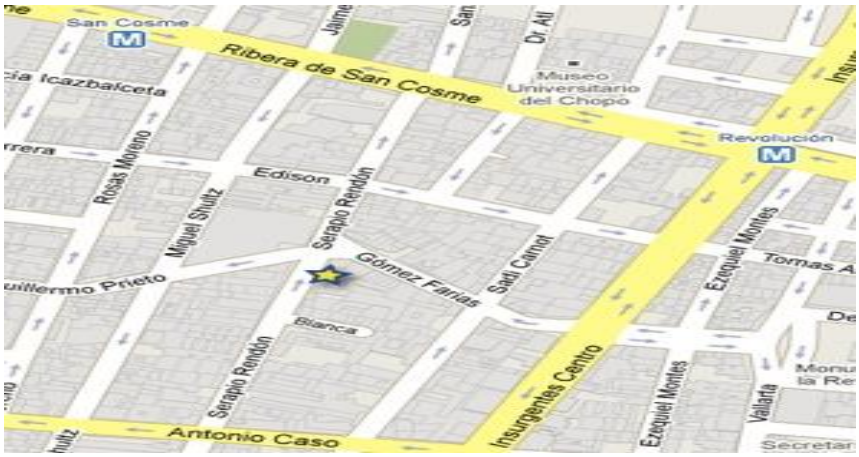
h) El ambiente geográfico y el contexto socio-económico es variable porque depende de cada una de las familias de los alumnos y el nivel económico de cada una de ellas, cabe mencionar que las familias se encuentran en un nivel medio y bajo, así mismo el interés que cada una de las familias tenga para motivar a los alumnos es importante y positivo, porque ellos se van desenvolviendo de manera satisfactoria. El ambiente que rodea el plantel es agradable ya que la mayoría de la población con la que se cuenta es muy participativa para la educación de los

alumnos, así mismo los alrededores son adecuados porque no hay mucha inseguridad.

B. EL AMBIENTE ESCOLAR

a) Ubicación de la escuela [10]

La institución se llama “Casa de las Mercedes”, es una institución de asistencia privada donde se brinda el servicio a los niños de la comunidad de 1 a 4 años de edad, está ubicada en Miguel Schutlz No. 18 Col. San Rafael, CP. 06470. Delegación Cuauhtémoc, De la Ciudad de México.



b) Status del tipo de sostenimiento de la escuela.

Es una institución del sector privado donde se les brinda el servicio del primer año de edad, hasta los 4 años.

[10] http:/www.maps.google.com.mx/

c) Aspecto material de la institución

La Institución se ubica en el interior de un predio el cual tiene una superficie de 822.00 m2 y un total de construcción de 150.00m2, el cual se distribuye en dos niveles.

Cimentación: la cimentación está conformada a base de piedra braza asentada con mortero cemento/arena cadena de desplante de concreto armado con varillas de 3/8” de diámetro f y = 4200k /cm2, esta cimentación son asentadas en un suelo fijo III (lacustre), por lo que el inmueble es susceptible a hundimientos diferenciales.

Estructura: la estructura del inmueble es conformada por castillos de concreto armado con varillas de 3/8” f y= 4200kg/cm2 arena, grava y cemento, muros de tabique con aplanado rustico y acabados en pintura vinil, así como losa de concreto armado con varillas de 3/8” f y arena, grava, cemento y nivel de piso terminado en cemento.

Instalaciones eléctricas: son ocultas, las cuales son a base de tubo conduit pared gruesa con cable de diferentes calibres distribuyéndose en diferentes circuitos de contactos y luminarias, se cuenta con una acometida monofásica de 220 volts, la cual es oculta y directa al interruptor general de 2X30 amperes, cuenta con luminarias de 2x30 watts. Así mismo se divide en circuitos de acuerdo a las cargas que se generan en el inmueble.

Instalaciones hidrosanitarias: el inmueble cuenta con dos sanitarios los cuales se dividen en:

Sanitario planta baja
2 w.c.
3 lavabo

Sanitario planta alta
1 w.c.
1 lavabo

Las instalaciones son de tubería de cobre de 13 ml., cuenta con toma principal de ¼ , la instalación se encuentra en buenas condiciones de uso, la instalación sanitaria es de p.v.c., de 4” y descarga al drenaje municipal, no tiene problemas de fugas por lo que se encuentra en buenas condiciones de uso.

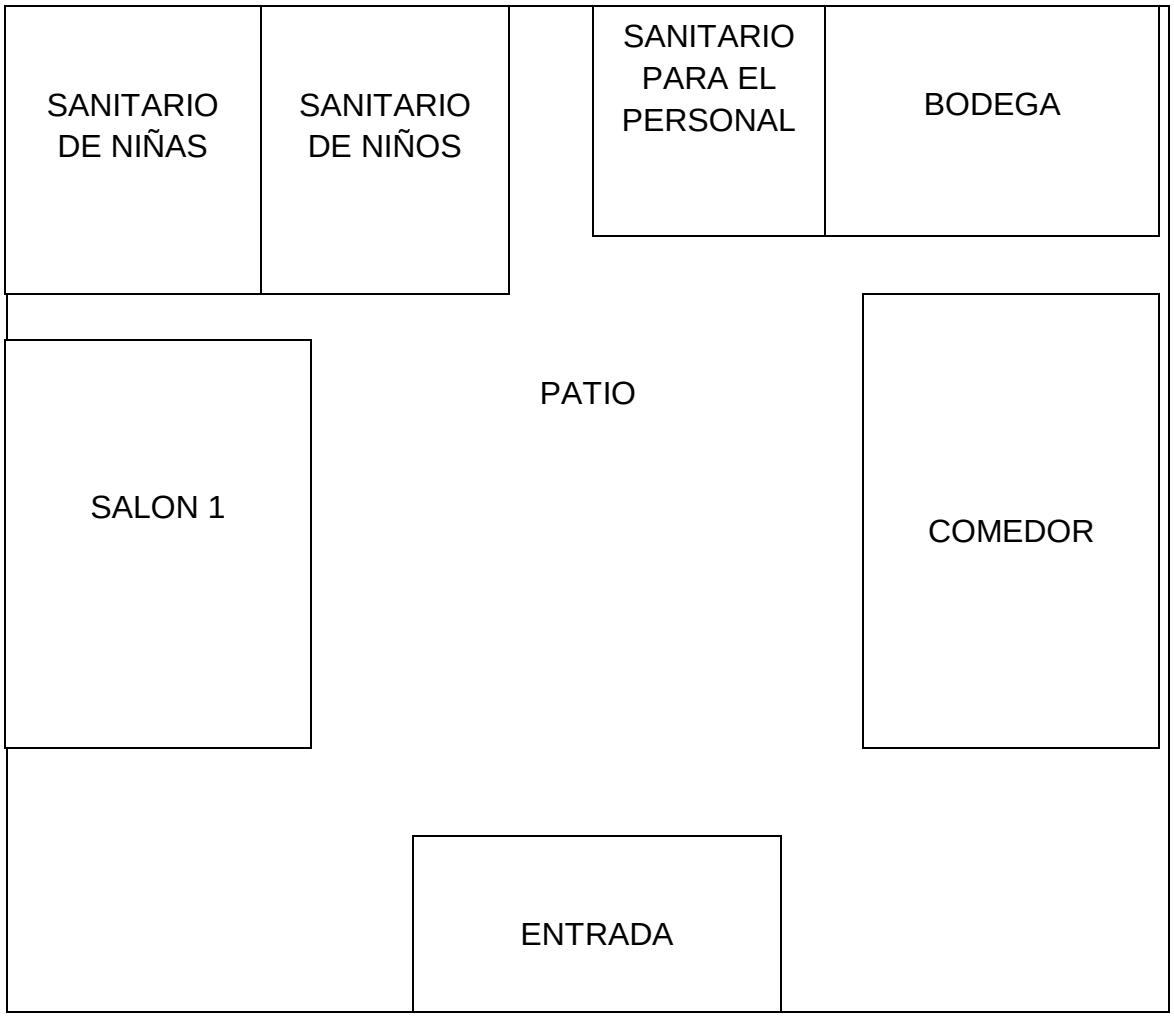
La Institución se distribuye dentro de un inmueble construido como casa habitación adaptado para las funciones y servicios que ofrece dicha Escuela y dentro de la cual se distribuye en dos niveles, distribuyéndose de la siguiente manera:

Plata baja: dos salones, comedor, bodega, patio y baño.

Primer nivel: dos salones, comedor y baño.

d) Croquis de las instalaciones materiales.

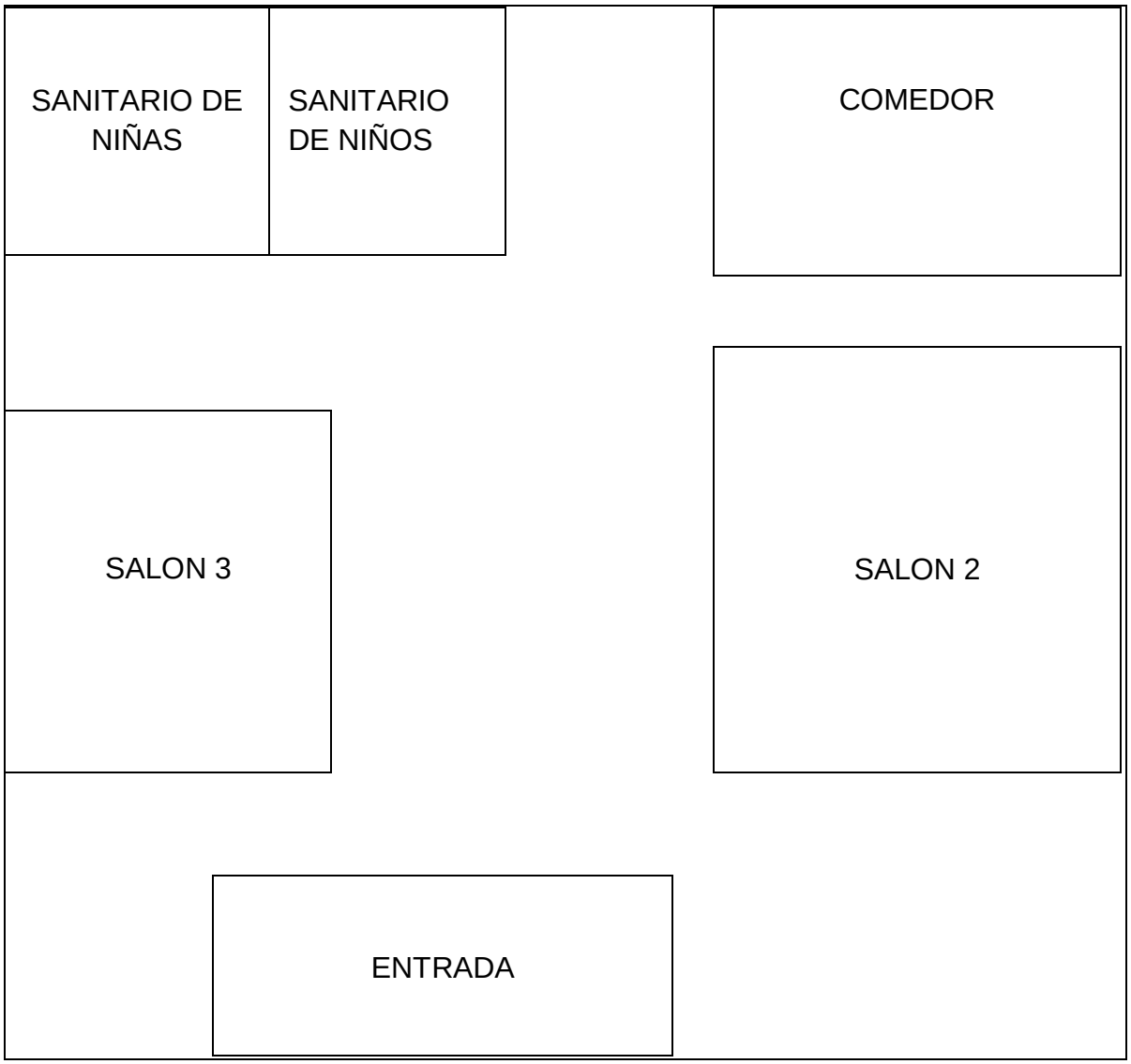
Planta baja



CALLE PRINCIPAL [11]

[11] Elaborado por la tesista.

Primer nivel



12

[12] Elaborado por la tesista.

e) Organización escolar.

La organización escolar se lleva a cabo mediante actividades pedagógicas, lúdicas y recreativas utilizando el Programa de Educación Preescolar, en donde las actividades son propositivas e indagatorias para estimular a los niños y las niñas a que sean independientes y capaces de resolver situaciones que se le presenten en su entorno.

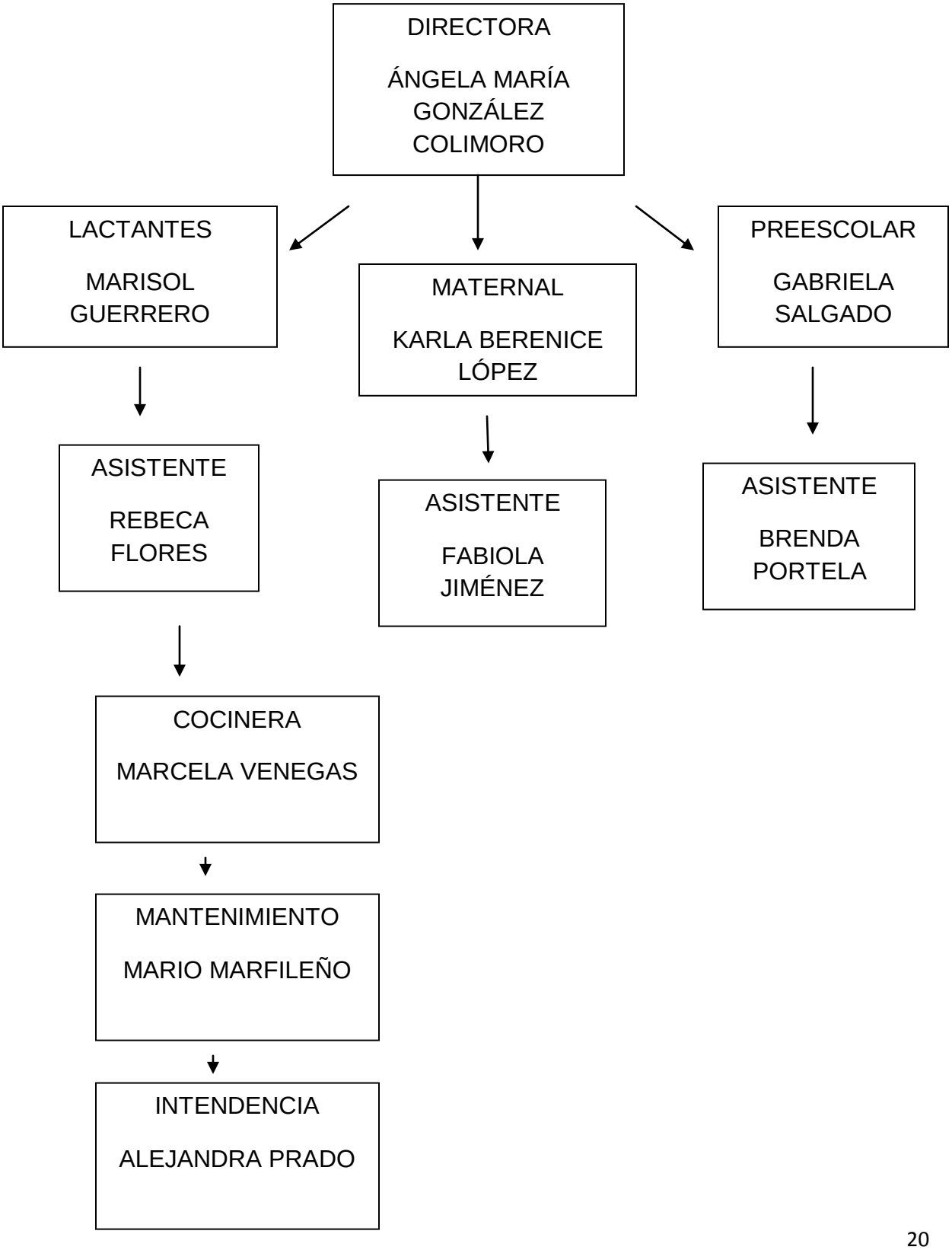
Es importante mencionar que todas las actividades tienen la finalidad de que los niños y niñas adquieran un mejor desarrollo físico, mental, cognoscitivo y afectivo social para que logren un aprendizaje significativo.

*** POBLACIÓN ESCOLAR**

Lactantes	16 niños
Maternal	17 niños
Preescolar	11 niños
Total	44 niños

Maestras	6
Salones	3
Comedor	1
Baños para niños	3
Baños para personal	1

*** ORGANIZACIÓN GENERAL DE LA ESCUELA**



*** Relaciones e interacciones de la institución con los Padres de Familia**

La relación con los padres de familia, es armónica y la mayoría se involucra mucho con todo lo relacionado a la educación de los alumnos, permiten todo tipo de interacciones de afecto, ayuda, orientación que influye mucho en el comportamiento de los alumnos, establecen relaciones de confianza, existe una comunicación constructiva entre los padres y los maestros.

La mayoría de los Padres de Familia son muy responsables ya que comparten y enseñan a los alumnos valores y algunas normas. Sin embargo también existen algunos Padres de Familia que son todo lo contrario, no se prestan para entablar una comunicación y son muy autoritarios, se manejan muy distantes, no saben escuchar y no se puede llegar a ningún acuerdo, lo que ocasiona que sus hijos generen desobediencia, baja autoestima, poca creatividad, desorden y una gran dificultad para relacionarse con los demás alumnos y por lo consiguiente con la gente que se rodea.

f) Relaciones e interacciones de la escuela con la comunidad

Existe una buena interacción entre la escuela y la comunidad dentro y fuera de ella, ya que influyen mucho en los aspectos educativos, económicos, culturales, sociales y en su entorno natural, posibilita que la mayoría se integre y compartan responsabilidades para educar y beneficiar a los alumnos. Es muy importante mencionar que la escuela, siempre toma en cuenta las necesidades de la

comunidad para poder trabajar en conjunto y poder enfrentar, resolver todo tipo de problemas o acontecimientos que se den en la escuela.

Uno de los objetivos para que la escuela y la comunidad mantengan una buena relación es hacer clara la comprensión del contexto en el que nos desenvolvemos para llegar a ser una institución con altas funciones de integrar, hacer efectivos los saberes, las habilidades, destrezas y lograr el desarrollo de la educación.

1.3. EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA QUE SE ANALIZA

Resulta relevante dentro del proceso de las determinaciones metodológicas de toda investigación de carácter científico, definir el problema, esto facilitará la orientación y seguimiento de la indagación. Por ello, plantearlo en forma de pregunta concreta, disminuye la posibilidad de enfrentar dispersiones durante la búsqueda de respuestas al planteamiento problemático.

¿Cuál es la estrategia didáctica susceptible de utilizarse para lograr el aprendizaje de los niños que cursan la Educación Preescolar?

1.4. UNA HIPÓTESIS ORIENTADORA EN EL QUEHACER INVESTIGATIVO.

Un hilo conductor en la búsqueda de los elementos teórico-prácticos que den respuesta a la pregunta generada en el punto anterior, es la base del éxito en la

construcción de los significados relativos a la solución de una problemática, en este caso educativo.

Consecuentemente el enunciado es:

La estrategia didáctica susceptible de utilizarse para lograr el aprendizaje de los niños que cursan la Educación Preescolar, es el Juego.

1.5. LA CONSTRUCCIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL.

Construir objetivos dentro de los planos, tales como la investigación, la planeación o el diseño curricular, lleva a la posibilidad de dimensionar el progreso, avances o término de acciones interrelacionadas con esquemas de trabajo académico o científico. Por ello, es deseable que éstos, se consideren como parte fundamental de estructuras de esta naturaleza.

1.6.1. OBJETIVO GENERAL

- Estructurar y aplicar una Investigación Documental que discrimine teóricamente la importancia del juego como herramienta Didáctica susceptible de utilizarse en la Educación Preescolar en los procesos de Enseñanza Aprendizaje.

1.6.2. OBJETIVOS PARTICULARES

a) Diseñar y realizar la Investigación Documental.

b) Discriminar los elementos teórico-metodológicos del juego como herramienta didáctica en la Educación Preescolar y aplicable en los procesos Enseñanza-Aprendizaje.

c) Construir una propuesta de solución al problema.

1.7. UNA RUTA METODOLÓGICA EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL.

Una ruta metodológica, indica las acciones a desarrollar dentro del quehacer investigativo documental, es este caso, de carácter educativo, es necesario conformar el seguimiento sistematizado de cada una de las acciones a llevarse a cabo y que correspondan al nivel de inferencia y profundidad de cada uno de los análisis que conjugados en las diferentes etapas de la construcción que lleven a interpretar en forma adecuada, los datos reunidos en torno al tema, base de la indagación.

La sistematización utilizada en la presente investigación, estuvo sujeta a los cánones de la sistematización biográfica y atendió a la consulta de fuentes primarias y secundarias.

CAPÍTULO 2. EL APARATO TEÓRICO-CRÍTICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

Toda investigación científica, requiere de un aparato teórico-crítico que avale la base del análisis que de origen a nuevos enfoques conceptuales del área de conocimiento que se trate, en el caso específico de este trabajo, del área educativa. Para ello, es necesario refrendar los postulados teóricos que se han seleccionado, conforme al enfoque que presenta el planteamiento del problema.

Con dicha finalidad, se eligieron los siguientes conceptos para su revisión y análisis:

2.1. APARATO CONCEPTUAL DETERMINADO EN LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO:

Definición de juego: [1]

El juego es una actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo, aunque, en el último tiempo, los juegos también han sido utilizados como una de las principales herramientas al servicio de la educación**.**

[1] *www.**definicion**abc.com/general/**juego***

Entonces, dado que desde tiempos inmemoriales el hombre ha usado al juego como un recurso para procurarse distracción y diversión, existen una infinidad de juegos, diferenciándose entre sí porque algunos requieren de un compromiso estrictamente mental, otros de una participación primordial del cuerpo o físico y otros que requieren de la intervención cincuenta y cincuenta de ambas cuestiones, mental y física**.**

Por supuesto que como consecuencia de esta cuestión que mencionaba, los juegos servirán para que las personas desarrollen habilidades mentales, como ser la rápida resolución de problemas, si es que la persona ha sido afecta de toda la vida a los conocidos juegos de mente o de ingenio, en tanto, los que por el contrario, han sabido destacarse en aquellos juegos que implicaban la utilización del cuerpo, seguramente, son más propensos a ofrecer una resistencia y capacidad corporal más desarrollada y evidente que aquellos que no la ostentan.

Respecto de las metodologías de los juegos, nos encontramos con que estos cuentan con reglas claras o reglamentos que cada participante o jugador deberán respetar a rajatabla si quieren participar en él y luego continuar siendo parte del juego, porque obviamente el desconocimiento o la falta de respeto a alguna de estas implicarán la sanción o expulsión del mismo. En tanto, respecto del resultado que es aquello que más se disfruta y se recuerda del juego, las cosas también son claras y sin matices: habrá por un lado un ganador y por el otro un perdedor, que llegaron a tales circunstancias por aplicar la mejor estrategia o fuerza posible para resolverlo y la peor, respectivamente.

Si bien el juego es una actividad más propia de la infancia, los adultos también la despuntan para descargar su estrés y sin dudas es una actividad de estricta realización cuando se es niño ya que implica una interacción social que ayudarán al individuo en desarrollo a aprender y acostumbrarse a la vida en un entorno social.

Definición de Estrategia: [14]

El término de estrategia se utiliza de forma habitual en los más diversos contextos, pero la incorporación de la estrategia a nuestro lenguaje común es relativamente reciente. Hace algo más de medio siglo, el uso de este término se restringía al campo militar y al mundo de la diplomacia.

La palabra estrategia proviene del antiguo título ateniense strategos (estratega). Esta figura surgió en la Grecia clásica (siglo V a.C.) a causa de la creciente dimensión y complejidad de las ciudades-estado griegas. Se necesitaba una persona o un grupo de personas que fueran capaces de conducir al ejército en la batalla y de negociar con las otras ciudades. Esta persona era la encargada de diseñar la estrategia que debía conducir a la victoria o a evitar la guerra. Con el inicio del siglo XX el término estrategia, y otras muchas expresiones castrenses, comienzan a utilizarse en el mundo de los negocios. La causa es la gran cantidad de militares de elevada graduación que accedieron a la alta dirección y a los consejos de administración de las empresas. ¿Qué es la estrategia? La estrategia supone dar respuesta a tres cuestiones

[14] *www.elergonomista.com/3ab00.html*

básicas: qué, cómo y cuándo; en primer lugar, hay que responder a la cuestión del qué: qué se pretende conseguir, cuál es la meta que se persigue. En segundo lugar, debemos dar respuesta al cómo: cuáles serán los medios o acciones que permitirán alcanzar la meta. Finalmente, se ha de contestar al cuándo: en qué momento se llevarán a cabo las acciones y el período que supondrá realizarlas. Estas tres preguntas se formulan siempre que una persona va a adoptar una decisión o llevar a cabo cualquier actividad. Sin embargo, no todas las decisiones pueden considerarse estratégicas. El término "estrategia", se emplea para un determinado tipo de acciones o decisiones que tienen una importancia especial. Esta relevancia deriva, en primer lugar, de los recursos que se comprometen en la acción (dinero, tiempo, esfuerzo). En segundo lugar, la estrategia supone una orientación a largo plazo y, en tercer lugar, se trata de decisiones que son casi irreversibles.

Definición de didáctica: [15]

Son las diversas técnicas y formas de enseñar, las cuales se adaptan según las necesidades de los alumnos o las circunstancias. Es el arte de enseñar.

Es una ciencia y un arte que contribuye en el proceso enseñanza aprendizaje aportando estrategias educativas que permiten facilitar el aprendizaje.

La didáctica es el arte de enseñar o dirección técnica del aprendizaje. Es parte de

[15] *www.**definicion**.org/**didactica***

la pedagogía que describe, explica y fundamenta los métodos más adecuados y eficaces para conducir al educando a la progresiva adquisición de hábitos, técnicas e integral formación. La didáctica es la acción que el docente ejerce sobre la dirección del educando, para que éste llegue a alcanzar los objetivos de la educación. Este proceso implica la utilización de una serie de recursos técnicos para dirigir y facilitar el aprendizaje.

Es una disciplina de la enseñanza del conocimiento cuyo objetivo es el entendimiento, mediante unos principios pedagógicos encaminada a una mejor comprensión de las ciencias.

El arte de saber explicar y enseñar con un mayor número de recursos para que el alumno entienda y aprenda. Se explica para que el alumno entienda, se ensaña para que el alumno aprenda.

La Didáctica es el campo disciplinar de la pedagogía que se ocupa de la sistematización e integración de los aspectos teóricos metodológicos del proceso de comunicación que tiene como propósito el enriquecimiento en la evolución del sujeto implicado en este proceso.

Etimológicamente didáctica viene del griego didastékene que significa didas- enseñar y tékene- arte entonces podría decirse que es el arte de enseñar también es considerado una ciencia ya que investiga y experimenta, nuevas técnicas de enseñanza se basa en la biología, sociología filosofía.

Definición de aprendizaje: [16]

El aprendizaje está considerado como una de las principales funciones mentales que presentan los seres humanos, los animales y los sistemas de tipo artificial. En términos súper generales, se dice que el aprendizaje es la adquisición de cualquier conocimiento a partir de la información que se percibe. Algunas de las características mayormente manifestadas luego de haber recibido algún tipo de aprendizaje son: cambios en el comportamiento, esto no solo supone la modificación de conductas que ya se tienen sino también la adquisición de nuevas conductas que se incorporarán, producto de ese nuevo aprendizaje.

La definición de aprendizaje asegura que existen ciertos procesos que se llevan a cabo cuando una persona se dispone a aprender; los estudiantes, en sus actividades realizan múltiples operaciones cognitivas que logran que sus mentes se desarrollen fácilmente. Dichas operaciones son, entre otras: receptivas, la persona observa, percibe, lee e identifica; una vez hecho esto se realiza un proceso de retención en donde se memoriza o recuerda y por último, se reflexiona, es decir, se analiza, se compara, ordena, interpreta y critica lo que ha percibido. También pueden hablarse de las operaciones creativas, expresivas simbólicas y expresivas del tipo prácticas; en las primeras se explora, transfiere y predice como se crea o imagina; en las segundas se representa o comunica mediante el uso de los lenguajes. Y en la última se aplica lo aprendido utilizando las herramientas

necesarias. Es así como se resume el aprendizaje de un individuo de nivel medio.

[16] *www.abcpedia.com* › Diccionario y Definiciones

Definición de Educación: [17]

La palabra educación viene de la palabra latina educere que significa guiar, conducir o de educare que significa formar o instruir, y puede definirse como: todos aquellos procesos que son bi-direccionales mediante los cuales se pueden transmitir conocimientos, costumbres, valores y formas de actuar.

La educación no se lleva a cabo solamente a través de la palabra sino, está presente en todos nuestros sentimientos, actitudes y acciones. Es el proceso de concentración y vinculación cultural, moral y conductual. De esta manera, gracias a la educación las nuevas generaciones pueden asimilar y aprender todos los conocimientos necesarios, las normas de conducta, los modos de ser y las formas como se ve el mundo de las generaciones anteriores a ellos, creando además nuevas visiones.

También se denomina educación al fin del proceso de socialización en los individuos de una sociedad, que se puede apreciar en la serie de habilidades, actitudes, conocimientos y valores adquiridos, produciendo cambios de orden intelectual, social, emocional, etc., en las personas. Esto, dependiendo del grado de concientización le servirá para toda su vida o por determinados periodos pasando en última instancia a formar parte del recuerdo.

[17] *www.discovereducation.org/index.php/*

Por otro lado, los objetivos de la educación inicial son el incentivar el proceso de los niños en la estructuración de sus pensamientos, de su imaginación creadora, de las formas de expresión personal y de la comunicación a nivel verbal y gráfico.

Además de ello, debe favorecer el proceso de crecimiento o maduración en los pequeños niños en los campos sensoriales, motores, en lo lúdico y estético, en la iniciación deportiva y artística, en el crecimiento social afectivo y en los valores éticos.

Una de las preocupaciones principales es el de servir de estimulo en los hábitos de la integración social, de la convivencia en grupo y de la conservación en el medio ambiente. También se ocupa de fortalecer los vínculos entre la institución educativa y la familia, y de atender y prevenir las desigualdades a nivel físico, psíquico y a nivel social que se originan en las diferencias de orden nutricional, biológico, ambiental y familiar a través de programas y acciones especiales y articuladas con otras entidades comunitarias.

Por otro lado, este es un proceso que se da a lo largo de la vida, todo el tiempo estamos en un constante proceso de educación. De esta manera, existen diversas definiciones que intentan tener el análisis del fenómeno de la educación, con relación al tiempo que poseen las personas.

De esta manera, los conceptos relacionados a la educación permanente, a la educación continua o a la educación de los adultos tienen aspectos comunes pero

también poseen matices importantes que los hacen diferentes.

2.1.1. ¿Qué es una estrategia didáctica? [18]

En el campo de la pedagogía la estrategia se define como: un sistema de acciones dirigidas al logro de los objetivos propuestos, derivadas de un diagnóstico inicial que incluye alguna forma de retroalimentación para su replanteo y control.

Al respecto se ha planteado "La globalidad del dominio profesional conlleva una complejidad que es difícil de administrar en su totalidad en la formación inicial. Hay que concebir la formación continua como el prolongamiento de la formación inicial.

A lo largo de su vida profesional el docente podrá identificar y analizar los obstáculos encontrados en sus prácticas pedagógicas y formular las problemáticas que suscitarán sus necesidades en formación." Es así como en nuestro caso, la estrategia ha sido concebida como manera de planificar y dirigir las acciones y recursos necesarios para alcanzar determinados objetivos claves a través de la determinación de metas y objetivos a largo, mediano y cortó plazo.

Cada estrategia de enseñanza se corresponde con el cómo se aprende. Ocurre así en virtud de la unidad entre enseñar y aprender. Este criterio de unidad del proceso de enseñanza aprendizaje implica que las estrategias expresan diferentes maneras de enseñanza y se conciben sobre equivalentes maneras de aprender. Sin embargo, la práctica, que siempre es mucho más rica que la teoría, nos pone

[18] *www.eumed.net/.../Conceptualizacion*

frente a interrogantes con marcado carácter problémico: ¿Por qué es posible que no se manifieste total correspondencia entre el cómo se enseña y cómo se aprende?, ¿Cuál debe ser la actitud del docente cuando identifica que esta correspondencia no se presenta en la realidad?.

El propósito de toda estrategia es vencer dificultades con una optimización de tiempo y recursos. La Estrategia Didáctica permite definir qué hacer para transformar la acción existente e implica un proceso de planificación que culmina en un plan general con misiones organizativas, metas, objetivos básicos a desarrollar en determinado plazo con recursos mínimos y los métodos que aseguren el cumplimiento de dichas metas.

Historia de la Didáctica General

Diversos pensadores se han dedicado a explicar el proceso educativo del ser humano, pero, ¿Cuál es la verdadera preocupación?, ¿Educar?, ¿Aprender?, ¿Enseñar?, se puede continuar cuestionando temas relacionados con la educación, lo importante es explicar y entender el comportamiento del ser humano.

Por su parte Francisco Larroyo en su libro “Didáctica General Contemporánea”, explica cómo la palabra didáctica tiene diversos significados de acuerdo con el contexto en que se encuentre; en griego didasco significa enseño y didascos maestro, por otro lado en latín didaskein es el acto de comunicación y didicí

significa aprendí, discípulo o disciplina. La didáctica es una concepción al que muchos pensadores han dedicado su vida a estudiar y esclarecer un significado.

"La didáctica es aquella parte de la Pedagogía que se describe, explica y fundamenta los métodos más adecuados y eficaces para conducir al educando a la progresiva adquisición de hábitos, técnicas, conocimientos, en suma, a su adecuada e integral formación**".** [19]

En muchas ocasiones, se escucha la palabra "estrategia" y pocas veces es definido el sentido con el que se usa el concepto, el cual es derivado principalmente en las áreas de planeación de las organizaciones públicas y privadas; puede entenderse como "la acción que dirige un conjunto de actividades hacia un propósito dado". En el campo educativo, se utiliza asociado a otro concepto: didáctica. Esta se refiere a la manera en que se organiza el proceso de enseñanza-aprendizaje.[20]

En el proceso didáctico, el aprendizaje es un proceso activo por parte del sujeto que aprende, o sea el estudiante universitario y que no solo es un receptor de conocimiento memorístico y que el docente no es un mero transmisor de conocimientos, sino que hay que ubicarlo como un factor que influye en la adquisición y permanencia del conocimiento en el proceso didáctico, si conoce y sabe utilizar las estrategias didácticas.

---

[19] LARROYO Francisco. Didáctica General Contemporánea. 1970 Pág. 40

[20] DÍAZ Barriga Arceo, Frida y Gerardo Hernández Rojas. Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una Interpretación Constructivista. Pág. 112

Las estrategias constituyen un conjunto de operaciones mentales, manipulables, es decir, secuencias integradas de procedimientos o actividades que se eligen con el propósito de facilitar la adquisición, almacenamiento o utilización de la información. La secuencia de estos procedimientos se aplican para lograr aprender.[21]

2.1.2. Concepto de juego

Históricamente, no ha existido ni existe sociedad que no haya otorgado un significado al juego, conforme a su ideología, religión, costumbres, educación e influencias impertinentes de la época. Aunque determinar el lugar y tiempo exacto en que el juego tuvo su origen es casi imposible, por ser una actividad proveniente de tiempos anteriores a nuestra cultura.

El uso variado de este concepto ha contribuido al desarrollo de innumerables acepciones y manifestaciones de esta actividad, que han ido planteando a lo largo de la historia. [22]

Teorías del juego.[23]

Existen diversas teorías que pretenden explicar el origen del juego como actividad esencial en la vida del hombre, de ahí que exista una gran variedad de definiciones y perspectivas para una actividad.

[21] DEVAL Juan. Las estrategias de aprendizaje en la administración educativa. Ed. Cultura, 2007, Pág.28
[22] UPN, El juego. Antología básica. SEP-UPN. México. Pág. 13-14

Las primeras aproximaciones teóricas al juego se sitúan históricamente entorno a la segunda mitad del Siglo XIX. Las explicaciones más conocidas son la teoría del excedente energético y la del preejercicio, la de la recapitulación y la de la relajación.

Teoría del excedente energético. A mitad del Siglo XIX, Herbert Spencer (1855) promueve esta teoría en la cual el juego aparece como consecuencia del exceso de energía que tiene el individuo. Para realizar esta afirmación se apoya en la idea de que la infancia y la niñez son las etapas de la vida en las que el niño no tiene que realizar ningún trabajo para poder sobrevivir, dado que sus necesidades se encuentran cubiertas para la intervención de los adultos, y consume el excedente de su energía a través del juego, ocupando en esta actividad grandes espacios de tiempo que le quedan libres.

Teoría del preejercicio. Un poco más tarde, en 1898, Grooss propone una explicación alternativa conocida como teoría del preejercicio. Según este autor la niñez es una etapa en la que el niño se prepara para ser adulto, practicando a través del juego las distintas funciones que tendrá que desempeñar cuando este alcance su estatus.

Teoría de la recapitulación. Esta teoría fue propuesta por Stanley Hall (1904) y plantea que el juego es una característica del comportamiento ontogenético, que recoge el funcionamiento de la educación filogenético de la especie. El juego, desde este planteamiento, reproduce las formas de vida de las razas humanas

primitivas.

Teoría de la relajación. Esta teoría de la relajación o distensión, propuesta por Lazarus indica que el juego aparece como una actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más duras y serias. El juego sirve al individuo como elemento importante de distensión y de la recuperación de la fatiga de esas actividades más serias.

El juego está regulado, desde el punto de vista de los mecanismos que conducen la adaptación, por la asimilación, es decir, a través del juego el niño adapta la realidad y los hechos a sus posibilidades y esquemas de conocimiento. El niño repite y reproduce diversas acciones teniendo en cuenta imágenes, los símbolos y las acciones que le resultan familiares y conocidas.

El juego es una “actividad que implica acción y participación, ya que jugar es hacer y siempre implica participación activa del jugador, movilizándole la acción. La actividad lúdica tiene motivaciones intrínsecas. Por ello, si entra el utilitarismo o se convierte en un medio para conseguir un fin, pierde atracción y el carácter del juego”.

Para J. Deval el juego es una actividad importante en el desarrollo de la vida del niño para su vida futura, la finalidad del juego está en la realización de la actividad que produce placer. En el juego, el organismo hace como si lo cual le permite realizar simbólicamente actividades que el luego le serán necesarias. El niño se

interesa más por los procesos que por los productos de su actividad, lo cual le permiten ejercitarlo con toda libertad, sin trabas de tener que alcanzar un fin.

El juego es una actividad que tiene el fin en sí misma. El sujeto no trata de adaptarse a la realidad sino readecuarla, con un predominio de la asimilación sobre la acomodación.[24]

Los tipos de juego son:

Juego de Ejercicio: Período sensorio-motor:

Consiste en repetir actividades de tipo motor que inicialmente tenían un fin adaptativo pero que pasan a realizarse por puro placer del ejercicio funcional y sirven para consolidar lo adquirido. Muchas actividades sensorio-motrices se convierten así en el juego. El simbolismo esta todavía ausente. Es un juego de carácter individual, aunque a veces los niños juegan como adultos.

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 produce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad: los trozos de papel se convierten en billetes para jugar a las tiendas, la caja de cartón en un camión. Muchos juguetes son de apoyo para las actividades de este tipo de juego.

[24] Ibid. Pág. 26-27.

El niño ejercita los papeles sociales de las actividades que le rodean: el maestro, al médico, el profesor, el tendero, el conductor y eso les ayuda a dominarlas. La realidad a la que está continuamente sometido en el juego se somete a sus deseos y necesidades.

Juego de Reglas: De los seis años a la adolescencia:

De carácter social se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben respetar. Esto hace necesaria la cooperación, pues sin la labor de todos no hay juego, y competencia, pues generalmente un individuo o un equipo gana. Esto obliga a situarse en el punto de vista del otro para tratar de anticiparse y no dejar que gane y obliga a una coordinación de los puntos de vista, muy importante para el desarrollo social y para superación del egocentrismo.

Para Chateu el juego prepara para la vida seria, porque en el juego, el niño conquista esa autonomía, esa personalidad y hasta esos esquemas prácticos que necesitarán en la actividad adulta. El juego desempeña en el niño el papel que el trabajo desempeña en el adulto, un niño que no quiere jugar, es un niño cuya personalidad no se afirma, que se contenta como ser pequeño y débil, la historia del juego del niño, es, la historia de la personalidad que se despliega y de la voluntad que se conquista poco a poco.[25]

[25] Ibid. Pág. 17-23.

Para Piaget la actividad lúdica es considerada una conducta. Esa conducta, en tanto juego, debe cumplir las siguientes condiciones: [26]

Que se realice simplemente por placer.

Que no tenga otro objetivo que la actividad lúdica en sí misma. El juego no busca eficiencia.

Que sea algo que el niño realice por iniciativa propia.

Que exista un compromiso activo por parte del sujeto.

Piaget afirma que el acto intelectual persigue siempre una meta que se halla fuera de él mientras que el juego, en cambio, tiene el fin en sí mismo.

Para Piaget el juego es la expresión y el requisito del desarrollo del niño. A cada estadio del desarrollo corresponde un tipo de juego y, aunque la categoría del juego pueda aparecer a diferentes edades según la sociedad de que se trate, Piaget afirma que el orden de la aparición será siempre el mismo. Para él, el juego simbólico es el egocentrismo al estado puro.

El juego es esencialmente asimilación y en primer momento es simple asimilación funcional o reproductora: la utilización de cosas para una actividad que tiene su finalidad en ella misma.

[26] Ibid. Pág. 99-100.

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

Primer estadio: de adaptaciones reflejas.

Segundo estadio: todo es juego durante los primeros meses de la existencia: halla una gratuidad de actos, es decir, el niño mira por mirar.

Tercer estadio: la diferenciación entre el juego y la asimilación es mayor. Los objetos son manipulados con una creciente intencionalidad, se agrega al simple "placer funcional" el "placer de ser causante".

Cuarto estadio: aplicación de esquemas conducidos a situaciones nuevas. Se ejecuta por asimilación, por el placer de actuar y sin esfuerzo de adaptación para alcanzar una meta determinada. Comienza la ritualización de los esquemas que, fuera de su contexto adaptativo, son imitados o "jugados" plásticamente. Esta ritualización prepara para la formación de juegos simbolicos.

Quinto estadio: se extiende la asimilación más allá de los límites de la adaptación actual. Hay ritualización lúdica de los esquemas.

Sexto estadio: el símbolo lúdico se desprende del ritual bajo la forma de esquemas simbólicos. Este progreso se realiza por el paso de la inteligencia empírica a la combinación mental y de la imitación de lo visible a la imitación interna o diferida.

A partir de este estadio, el niño utiliza los esquemas usuales, pero en lugar de actuarlos en presencia de objetos a los cuales habitualmente se aplican, los

asimila a objetos nuevos.

Según Jean Piaget, el niño, al jugar, elabora y desarrolla sus propias estructuras mentales; la inteligencia es para Piaget una forma de adaptación al entorno. Mediante el juego, el niño conoce el mundo, lo acepta, lo modifica, lo va construyendo. Para Piaget el aprendizaje es una construcción mental que se da en el interjuego de los dos momentos relevantes, a saber:

Asimilación, definida como la capacidad de la persona para utilizar y hacer propios los elementos desconocidos hasta el momento y descubiertos en la exploración del entorno.

Acomodación, como la capacidad que tiene el niño de cambiar o modificar sus propios esquemas operativos mentales. Esto le permite enfrentar y resolver situaciones nuevas.

Importancia del juego.

El juego ha sido una forma de aprender a través de los tiempos. Ha servido para fomentar el trabajo en equipo cooperativo y colaborativo, favorecer la sociabilidad según el contexto cultural y social, y desarrollar la capacidad creativa y comunicativa del sujeto. Es la principal actividad a través de la cual el niño lleva a su vida durante los primeros años de edad, así como lo menciona Jean Piaget y

María Montessori. Por medio de él, el infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontanea.[27]

El juego supone una reducción de las consecuencias que pueden derivarse de los errores que cometemos. En un sentido más profundo, el juego es una actividad que no tiene consecuencias frustrantes para el niño, aunque se trate de una actividad seria. Es en cierto modo, una actividad para uno mismo y no para los otros y, por ello, es un medio excelente para poder explorar. Es más, el juego es en sí mismo un motivo de exploración.

La actividad lúdica se caracteriza por una pérdida de vínculo entre los medios y los fines.

El juego está excesivamente vinculado a sus resultados, no sucede al azar o, por casualidad. Al contrario, se desarrolla más bien en función de algo a lo he llamado escenario de igualdad total, es una forma de idealización de la vida.

El juego es una proyección del mundo interior y se contrapone al aprendizaje, en el que se interioriza el mundo externo hasta llegar a hacerlo parte de uno mismo. En el juego transformamos el mundo exterior de acuerdo con nuestros deseos, el juego proporciona placer y es un modo de socialización que prepara para la adopción de papeles en la sociedad adulta.[28]

---

[27] *catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldf/.../capitulo3.pdf*

[28] UPN. El niño: desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. Antología Básica. SEP-UPN, México. Págs. 81-82

2.1.3. ¿Es el juego infantil, una herramienta didáctica?

Si, ya que es una propuesta que pretende generar y aprovechar el juego como una estrategia para el aprendizaje y con la finalidad de ayudar a los niños.

La estimulación del juego como medio de aprendizaje y el mantenimiento de la motivación y del interés a través del juego constituyen estrategias que equivalen a dirigir la instrucción. [29]

A partir de la década de los cincuenta se fomentan las investigaciones acerca de la relación entre jugar y aprender. Ya no existen dudas respecto al papel fundamental del juego en la educación. El juego integra actividades de percepción, actividades sensoriomotoras, actividades verbales y actividades donde se relaciona el conocimiento del mundo de los objetos y de los seres vivos con un alto contenido de afectividad.[30]

El juego es un elemento básico en el desarrollo cognoscitivo del niño: en la construcción de espacio, del tiempo, de la imagen propia.

El niño actúa, construye y connota de sentido las situaciones, interactúa y persigue los objetivos, se pone en relación y comparte valores, lo que el niño aprende a través de la educación es a referirse al mundo, a los otros y así, pero

[29] Ibid. Pág. 271
[30] Ibid. Pág. 101

esto no puede realizarse fuera de una dimensión del juego, de un espacio para la reelaboración, la significación, la interpretación.[31]

Como tal el juego es una herramienta didáctica ya que mediante él, el niño va adquiriendo un aprendizaje significativo y es un recurso educativo fundamental para la maduración. A la vez, tiene un papel muy importante en el desarrollo de la personalidad de cada niño, ya que tanto como en la escuela como en el entorno en el que se rodean, los niños emplean parte de su tiempo en jugar, con una intención pedagógica y otras ocasiones lúdicas, pero en todos los casos implican una maduración y una enseñanza-aprendizaje, por ello es por lo que tiene un gran valor educativo.

2.1.4. El juego en la Educación Preescolar

El juego, como recurso fundamental de la actividad infantil en el período preescolar, desempeña un gran papel en el desarrollo del niño. El juego está condicionado, ante todo, por las circunstancias de la vida social del niño, es un recurso para ampliar las impresiones y representaciones sobre la realidad circundante y las relaciones con esta realidad. Para los niños de edad preescolar los juegos tiene un valor excepcional: el juego es un estudio, trabajo, una forma seria de educación. El juego es para los preescolares una via para conocer el mundo circundante.

[31] Ibid. Págs. 240-241

Los niños son los creadores del juego, en el juego el niño vive las acciones y los sentimientos del héroe que representa.

El argumento es el contenido del juego. El argumento del juego determina el desarrollo, la variedad e interrelación de las acciones lúdicas, las interrelaciones de los niños. El contenido del juego lo hace atractivo, despierta el interés y el deseo de jugar. El papel que desarrolla el niño es la particularidad estructural y el centro de juego.[32]

El juego se produce con mayor frecuencia en un período en el que se va ampliando dramáticamente el conocimiento acerca de si mismo, del mundo físico y social, es un instintivo y su función consiste en ejercitar capacidades que son necesarias para la vida adulta.

Para los niños en edad preescolar, los valores son juegos incontables.

El juego promueve al desarrollo físico, mediante el, los niños aprenden control corporal. Los niños necesitan muchas oportunidades para correr, saltar, y demás.

Las actividades de este tipo promueven el desarrollo de los músculos grandes y pequeños.

Los niños son dueños del ambiente en que se encuentran, allí ejecutan actividades que tienen significado y son reales. A medida que el niño experimenta

[32] Ibid. Págs. 211-213

el éxito por medio el juego su confianza, su sensación de poder y su iniciativa se fortalecen, por medio del juego, los niños aprenden a discriminar, a formar juicios, a analizar, a sintetizar y a resolver problemas, proporciona una forma de manejarse con sus emociones, el miedo, la ansiedad, la alegría y la esperanza pueden ser recreados por igual en las experiencias del juego, los mejores medios que dispone el niño en edad preescolar para prender son la autoactividad y la experimentación.

Los niños pueden imaginarse e interpretar cualquier personaje adulto o animal, el juego y el fantaseo son para los niños una necesidad vital, para cuya satisfacción es preciso proporcionar oportunidades.[33]

2.1.5. El juego en los procesos de enseñanza-aprendizaje

En el proceso pedagógico, el juego está estrechamente relacionado con otros tipos de actividad infantil, y ante todo, con el trabajo y la enseñanza de las actividades programadas. En las actividades programadas de modelo, de construcción, los niños bajo la dirección de la educadora, preparan juguetes, instrumentos que utilizan en los juegos son hábitos de independencia adquiridos en el trabajo, que se transmiten al juego.

En las actividades programadas, los niños reciben conocimientos sobre los fenómenos y los objetos de la vida circundante, que, después, utilizan en el juego.

[33] Ibid. Págs. 88-89

El mismo proceso de enseñanza organiza la actividad cognoscitiva de los niños, crea la necesidad de que amplíen sus conocimientos. El juego enseña a actualizar en forma orientada y sucesiva, los conocimientos a llevarlos a la práctica en las acciones lúdicas, en reglas.

La interrelación del juego y la enseñanza programada no permanece invariable en el transcurso de la infancia preescolar. En los grupos de niños de edad preescolar, el juego es la forma fundamental de la enseñanza, el juego motiva, por eso proporciona un clima especial para el aprendizaje, tanto si los que aprenden son los niños como si son los adultos.

El juego tiene y seguirá teniendo un valor educativo, el juego al margen de la escuela motiva a los niños para explorar y experimentar en el hogar, el jardín, la calle, las tiendas, etc. Proporciona una escala de tiempo y un aprendizaje más largo que probablemente se extenderá y continuará, ya que el niño que se desarrolla estará abstraído en la situación, en tiempos y grados diferentes según su necesidad, el juego dentro de la escuela motiva, por fuera, un aprendizaje distinto y esta caracterizado por una mayor fragmentación y por un concentrase de segmentos de tiempo.

Los profesores deben tratar no sólo de proporcionar nexos a los niños sino también de dispensarles la necesaria enseñanza que asegure que tiene lugar el aprendizaje.

El juego es necesario y vital para un desarrollo normal tanto del propio organismo como de la maduración en calidad del propio organismo como de maduración en calidad de ser social. En un desarrollo normal, el aprendizaje se produce en cualquier momento de la vida con tal de que despierte nuestro interés.

La escuela infantil del primer ciclo que ofrezca juegos de retos cognoscitivos proporciona un potencial mayor para el aprendizaje futuro.[34]

El desarrollo del conocimiento es un proceso espontáneo, vinculado a todo el proceso de embriogénesis. La embriogénesis se refiere al desarrollo del cuerpo, pero concierne, de igual manera, al desarrollo del sistema nervioso y al desarrollo de las funciones mentales. En el caso del desarrollo del conocimiento en los niños, la embriogénesis termina sólo hasta la adultez. Es un proceso de desarrollo total que debemos de relocalizar en su contexto general biológico y psicológico. El desarrollo es un proceso que relaciona con la totalidad de las estructuras del conocimiento.

El aprendizaje presenta el caso opuesto. En general, el aprendizaje es provocado por situaciones: provocado por un experimentador psicológico, o por un maestro, de acuerdo a cierto aspecto didáctico, por una situación externa.

El aprendizaje es una suma de experiencias y se da como una función del desarrollo total.[35]

[34] Ibid. Págs. 216 y 298

El aprendizaje significativo se establece como la piedra angular de la educación integral, en otras palabras, constituye el núcleo de los procesos educativos y, por ende, de la evolución de la conciencia. Carl Rogers sostiene que la “La facilitación del aprendizaje es el objetivo de la educación, el modo de formar al hombre que aprende a vivir como individuo en evolución”.

El aprendizaje significativo se contempla como el núcleo central del proceso de desarrollo y de la plena realización del potencial bio-psico-social-espiritual, debido a que siempre es el producto de un cambio significativo en la percepción, que conduce a modificaciones en las actitudes, conductas, valores e incluso en la personalidad de quien aprende.[36]

2.1.6. La educadora como promotora del juego en el aula Preescolar

La educadora se orienta por el Programa de Educación en un círculo infantil para seleccionar y planificar el contenido Programático que debe ser asimilado por los niños, en el juego determina con precisión las tareas lúdicas, las acciones y las reglas.

Ella proyecta todo el desarrollo sin alterar su carácter creador.

---

[35] Ibid. Pág. 33-34

[36] Ana María González Garza. El niño y la educación. México, Editorial Trillas, S.A., 2006. Pág.49

El juego es una forma variada de la actividad cognoscitiva en cuyos procesos ellos adquieren, bajo la dirección de la educadora, nuevos conocimientos. En el juego y mediante el juego, la educadora desarrolla en los preescolares cualidades como la valentía, la honestidad, la iniciativa, la firmeza.

La educadora, cuando organiza el juego, cuando lo dirige, influye en el colectivo de los niños y durante el juego, en cada niño. El niño al participar en el juego, se ve en la necesidad de que sus intenciones y acciones estén acordes con la de los otros niños, de acatar las reglas establecidas en el juego, si la educadora lo organiza de forma razonable, el juego influye positivamente en los niños.

El rol de la educadora consiste en garantizar que, en el contexto escolar, el aprendizaje sea continuo y evolutivo en sí mismo y que abarque mas factores que los puramente intelectuales, para crear un constructor total de aprendizaje.

La educadora debe operar dentro de las posibilidades de los niños pero en todas las áreas y, sobre todo en la educación física, deben de estar preparados para ampliar las capacidades y los esfuerzos infantiles con el objeto de obtener los deseados sentimientos físicos y mentales de bienestar.

El educador debe estructurar el ambiente para ofrecer una rica fuente de estimulación al alumno que le permita desenvolverse en su propio ritmo, guiado por sus propios intereses y de un modo suficientemente libre. Esto implica el uso de procedimientos que conduzcan al desarrollo de un pensamiento personal y de

métodos que permitan la localización de las actividades del pensamiento por medio de la reflexión interna.

La educación debe ser planteada por los docentes para permitir que el estudiante manipule los objetos de su ambiente (transformándolos, encontrándoles sentido, desasociándolos, introduciendo variaciones en diversos aspectos) hasta estar en condiciones de hacer inferencias lógicas internamente y de desarrollar nuevos esquemas y nuevas estructuras. Se deben evitar a toda costa aquellas actividades que sean simples copias, memorizaciones o repeticiones. El alumno debe de tener la posibilidad de transformar las cosas.

El trabajo en grupo se considera muy importante porque favorece el intercambio y el desarrollo del pensamiento, a través de la discusión de problemas, y ayuda a establecer actitudes y principios de autodisciplina. Las etapas de desarrollo deben orientar al educador para establecer límites.[37]

2.2. INTERRELACIONANDO LA TEORÍA CON EL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA DIARIA.

La educación, es considerada como un derecho social de todo ser humano, es un derecho de la infancia que está dirigida a todos los niños, debe de darse en un plano de igualdad y equidad, sin ningún tipo de discriminación.

La educación inicial es decisiva en el desarrollo y aprendizaje de los niños,

[37] Op. Cit. Págs. 106-107

capacitándolos para la integración activa en la sociedad.

El juego es un pilar fundamental en la educación, puesto que en esta etapa el niño desarrolla lo fundamental en la selección pertinente y secuencial de las actividades, partiendo de las más elementales pero que tengan la significación para que los niños desarrollen nuevas destrezas y a futuro construyan nuevos aprendizajes.

Se deben formular estrategias que estimulen y conduzcan al niño a potenciar sus habilidades, capacidades, intereses y necesidades básicas en un marco de valores y lineamientos éticos.

Lo más importante de la educación debe de ser la actitud positiva y la relación afectiva de la educadora, se le debe promover el acercamiento a los materiales didácticos, para que manipule, explore e investigue.

Es muy importante incorporar el trabajo educativo a los padres de familia; así mismo conocerán la educación que se les está brindando a los niños.

2.3. UNA ANALOGÍA SOBRE EL CÓMO DEBE LLEVARSE A CABO EL TRABAJO DOCENTE EN EL AULA Y LO QUE ENREALIDAD OCURRE DIARIAMENTE EN LAS AULAS DE LAS INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN LA CUAL SE LABORA.

En la educación preescolar, se procura que el niño se encuentre en un ambiente armonioso y estético. Es en este lugar, donde la noción de lo bello es un bien, valor que debe construirse en un aspecto indispensable en los materiales didácticos y en los espacios físicos, por donde el menor se desplaza en la escuela.

Al planificar la educadora parte de que el juego es una tarea que el niño realiza y hace continuamente ensayos para nuevas adquisiciones, enfrentándose a ellas de manera voluntaria, espontánea y placentera. Actualmente lo que en realidad pasa es que los niños toman el juego de manera muy sencilla al igual que los padres de familia, y no saben que mediante el juego los niños tiene más oportunidades diversas de aprendizaje en donde se ve implicado el interés y así van desafiando nuevos retos, se realizan actividades de acuerdo a los intereses y necesidades de los niños, de la misma manera actividades grupales para favorecer la socialización en el aula, y se pretende brindar aprendizajes cognitivos, psicoafectivos de calidad, llevando a los niños a un deseo de trabajar, investigar y experimentar, priorizando que él sea el generador de su propio conocimiento.

CAPÍTULO 3. EDIFICANDO UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA.

3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA.

El juego del aprendizaje

3.2. UNA JUSTIFICACIÓN DE LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA EN EL ÁMBITO EDUCATIVO.

La presente propuesta tiene como finalidad proporcionar estrategias lúdicas que ayuden a facilitar el proceso de aprendizaje en los niños para adquieran conocimientos significativos, ya que mediante el juego el niño aprende a resolver las situaciones que se le presentan día a día, propone que el niño entre en contacto con el mundo, de practicar y mejorar sus habilidades y con él se pretende mejorar todos los aspectos del desarrollo del niño en edad preescolar, de la misma manera favorecer sus capacidades perceptuales, habilidades físicas y su desarrollo cognitivo.

Con el juego se solucionan los posibles imprevistos que los niños presentan a lo largo de la etapa preescolar, como es la socialización, cooperación y el egocentrismo, que son uno de los principales obstáculos que presentan los

preescolares, en la medida que el juego es dirigido y organizado de una manera correcta el niño podrá desarrollar todas sus capacidades al máximo.

Algunos inconvenientes que existen en la etapa preescolar es que los niños no respetan las reglas ni límites que la educadora les presenta.

Durante dicha propuesta es importante tomar en cuenta todas las observaciones que el niño presenta ya que de eso dependerá la adquisición de un aprendizaje significativo.

3.3. ¿QUIÉNES SON LOS BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA?

Los alumnos de Primer Grado de Educación Preescolar de, “Casa de las Mercedes”.

3.4. ¿CUÁLES SON LOS CRITERIOS ESPECÍFICOS QUE AVALAN LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA?

Con anuencia de la Dirección de la Institución “Casa de las Mercedes” se implantará esta propuesta a los once niños de primer grado de preescolar con edades de tres a cuatro años, con un horario de 8:00 am a 1:30 pm, así mismo se cuenta con el apoyo del personal, los espacios físicos de la escuela y los materiales didácticos para realizar las actividades correspondientes.

3.5. DISEÑANDO UNA PROPUESTA

La propuesta hace mención a la importancia que tiene el juego en el desarrollo de los niños.

El juego será un medio para realizar actividades, por el cual se espera que los niños que cursan el Primer grado de Educación Preescolar adquieran un aprendizaje significativo.

La propuesta consta de 10 sesiones cuyo Objetivo General es: Desarrollar en el niño Preescolar aprendizajes significativos a través de las actividades lúdicas.

3.5.1. LOS MAPAS DE ACTIVIDADES PARA EL SALÓN DE CLASES

Título de la Propuesta: El Juego del Aprendizaje

Objetivo General: Desarrollar en el niño Preescolar aprendizajes significativos a través de las actividades lúdicas.

No. Total de Sesiones: 10

No. De Sesión	Contenido a tratar	Objetivo Particular	Competencia	Actividades Didácticas	Apoyos Didácticos	Mecanismos de Evaluación	Bibliografía
1	"Este niño hermoso soy yo"	Habla acerca de cómo es él o ella, de lo que le gusta y/o disgusta de su casa, de su ambiente familiar y lo que vive en la escuela.	Reconoce sus cualidades y desarrolla su sensibilidad hacia las cualidades y necesidades de otros.	Inicio Escuchar el cuento el patito feo. Comentar que les pareció el cuento. Desarrollo Pasar frente al espejo y observarse un momento. Hacer un autorretrato. Platicar acerca de cómo soy. Cierre Observar los autorretratos de los demás compañeros y comentar.	Espejo Crayolas Hojas Cinta adhesiva.	Se evaluará con rúbricas de niveles de desempeño. a) Destacado b) Satisfactorio c) Suficiente d) Insuficiente Las observaciones se registrarán en el diario de campo.	SEP. Programa de Estudio. 2011 Guía para la Educación Básica Preescolar. México,2012. Pág.77

Título de la Propuesta: El Juego del Aprendizaje

Objetivo General: Desarrollar en el niño Preescolar aprendizajes significativos a través de las actividades lúdicas.

No. Total de Sesiones: 10

No. De Sesión	Contenido a tratar	Objetivo Particular	Competencia	Actividades Didácticas	Apoyos Didácticos	Mecanismos de Evaluación	Bibliografía
2	"Como somos"	Cuida su persona y se respeta así mismo.	Reconoce sus cualidades y capacidades y desarrolla su sensibilidad hacia las cualidades y necesidades de otros.	Inicio Formar parejas y platicar con los miembros del equipo. Desarrollo Observar detenidamente al compañero que está enfrente. Identificar color de cabello, ojos, forma de cara entre otras características. Cierre Hacer un dibujo del compañero con el que trabajaron.	Hojas y crayolas.	Se evaluará con rúbricas de niveles de desempeño. a) Destacado b) Satisfactorio c) Suficiente d) Insuficiente Las observaciones se registrarán en el diario de campo.	SEP. Programa de Estudio. 2011 Guía para la Educación Básica Preescolar. México,2012. Pág.77

Título de la Propuesta: El Juego del Aprendizaje

Objetivo General: Desarrollar en el niño Preescolar aprendizajes significativos a través de las actividades lúdicas.

No. Total de Sesiones: 10

No. De Sesión	Contenido a tratar	Objetivo Particular	Competencia	Actividades Didácticas	Apoyos Didácticos	Mecanismos de Evaluación	Bibliografía
3	"Acuerdos dentro del salón"	Participa en juegos respetando las reglas establecidas y normas para la convivencia.	Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo con los criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.	Inicio Comentar acerca de lo que es un acuerdo y porque son importantes. Desarrollo Realizaremos actividades con las tarjetas y ellos tendrán que respetar las reglas. Cierre Realizar cuestionamientos para llegar a la reflexión sobre la importancia de las reglas.	Tarjetas.	Se evaluará con rúbricas de niveles de desempeño. a) Destacado b) Satisfactorio c) Suficiente d) Insuficiente Las observaciones se registrarán en el diario de campo.	SEP. Programa de Estudio. 2011 Guía para la Educación Básica Preescolar. México,2012. Pág.78

Título de la Propuesta: El Juego del Aprendizaje

Objetivo General: Desarrollar en el niño Preescolar aprendizajes significativos a través de las actividades lúdicas.

No. Total de Sesiones: 10

No. De Sesión	Contenido a tratar	Objetivo Particular	Competencia	Actividades Didácticas	Apoyos Didácticos	Mecanismos de Evaluación	Bibliografía
4	"Lotería"	Participa en juegos respetando las reglas establecidas y normas para la convivencia.	Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo con los criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.	Inicio Platicar acerca si han jugado lotería y como lo han hecho. Desarrollo Formar equipos de cinco para jugar. Se fijarán reglas permitiendo que se enseñe a los compañeros que no saben. Recordarles de manera constante las reglas mientras juegan. Cierre Mencionar quien gano y si respetaron las reglas para ganar.	Lotería y frijoles.	Se evaluará con rúbricas de niveles de desempeño. a) Destacado b) Satisfactorio c) Suficiente d) Insuficiente Las observaciones se registrarán en el diario de campo.	SEP. Programa de Estudio. 2011 Guía para la Educación Básica Preescolar. México,2012. Pág.78

Título de la Propuesta: El Juego del Aprendizaje

Objetivo General: Desarrollar en el niño Preescolar aprendizajes significativos a través de las actividades lúdicas.

No. Total de Sesiones: 10

No. De Sesión	Contenido a tratar	Objetivo Particular	Competencia	Actividades Didácticas	Apoyos Didácticos	Mecanismos de Evaluación	Bibliografía
5	"Mi juguete"	Se hace cargo de las pertenencias que lleva a la escuela.	Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo con los criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.	Inicio Contar un cuento. Desarrollo Cada uno traerá u juguete de su casa y escenificaremos un cuento con todos los juguetes. Cierre Guardar el juguete en su mochila. Cantar una canción de despedida.	Cuentos y juguetes.	Se evaluará con rúbricas de niveles de desempeño. a) Destacado b) Satisfactorio c) Suficiente d) Insuficiente Las observaciones se registrarán en el diario de campo.	SEP. Programa de Estudio. 2011 Guía para la Educación Básica Preescolar. México,2012. Pág.78

Título de la Propuesta: El Juego del Aprendizaje

Objetivo General: Desarrollar en el niño Preescolar aprendizajes significativos a través de las actividades lúdicas.

No. Total de Sesiones: 10

No. De Sesión	Contenido a tratar	Objetivo Particular	Competencia	Actividades Didácticas	Apoyos Didácticos	Mecanismos de Evaluación	Bibliografía
6	"Teléfono"	Narra sucesos reales e imaginarios.	Obtiene y comparte información a través de diversas formas de expresión oral.	Inicio Comentar si saben jugar al teléfono descompuesto y formar dos equipos. Desarrollo Formar un círculo por equipo, marcando donde será el inicio y el final. Dar el recado al niño que esta a lado y localizar donde se cambio el recado. Cierre Mencionar las posibles causas por las que el mensaje era modificado.	Según sea el caso.	Se evaluará con rúbricas de niveles de desempeño. a) Destacado b) Satisfactorio c) Suficiente d) Insuficiente Las observaciones se registrarán en el diario de campo.	SEP. Programa de Estudio. 2011 Guía para la Educación Básica Preescolar. México,2012. Pág.48

Título de la Propuesta: El Juego del Aprendizaje

Objetivo General: Desarrollar en el niño Preescolar aprendizajes significativos a través de las actividades lúdicas.

No. Total de Sesiones: 10

No. De Sesión	Contenido a tratar	Objetivo Particular	Competencia	Actividades Didácticas	Apoyos Didácticos	Mecanismos de Evaluación	Bibliografía
7	"Había una vez"	Escucha la narración de anécdotas, cuentos, relatos y fabulas; expresa que sucesos paisajes lo provocan como gusto, sorpresa, miedo o tristeza.	Escucha y cuenta relatos literarios que forman parte de la tradición oral.	Inicio Observar algunos libros de cuentos infantiles y escoger el que deseen escuchar. Desarrollo Escuchar la narración del cuento elegido y participar comentando. Recordar cada parte del cuento. Cierre Rescatar la moraleja y lo que más les gusto del mismo.	Cuentos infantiles.	Se evaluará con rúbricas de niveles de desempeño. a) Destacado b) Satisfactorio c) Suficiente d) Insuficiente Las observaciones se registrarán en el diario de campo.	SEP. Programa de Estudio. 2011 Guía para la Educación Básica Preescolar. México,2012. Pág.49

Título de la Propuesta: El Juego del Aprendizaje

Objetivo General: Desarrollar en el niño Preescolar aprendizajes significativos a través de las actividades lúdicas.

No. Total de Sesiones: 10

No. De Sesión	Contenido a tratar	Objetivo Particular	Competencia	Actividades Didácticas	Apoyos Didácticos	Mecanismos de Evaluación	Bibliografía
8	"Las diferentes lenguas"	Identifica que Existen personas o grupos que se comunican con lenguas distintas a la suya.	Aprecia la diversidad lingüística de su región y de su cultura.	Inicio Escuchar el Himno Nacional el algún dialecto Adivinar que canción es. Desarrollo Platicar sobre la diversidad lingüística que existe en el país. Reflexionar sobre la importancia de respetar a las personas que practican algún dialecto. Cierre Investigar si algún familiar habla algún dialecto.	Himno en Náhuatl u otro Dialecto.	Se evaluará con rúbricas de niveles de desempeño. a) Destacado b) Satisfactorio c) Suficiente d) Insuficiente Las observaciones se registrarán en el diario de campo.	SEP. Programa de Estudio. 2011 Guía para la Educación Básica Preescolar. México,2012. Pág.49

Título de la Propuesta: El Juego del Aprendizaje

Objetivo General: Desarrollar en el niño Preescolar aprendizajes significativos a través de las actividades lúdicas.

No. Total de Sesiones: 10

No. De Sesión	Contenido a tratar	Objetivo Particular	Competencia	Actividades Didácticas	Apoyos Didácticos	Mecanismos de Evaluación	Bibliografía
9	"¿Qué voy hacer de grande?	Imagina su futuro y expresa con distintos medios, sus ideas sobre lo que le gustaría ser y hacer como integrante de la sociedad.	Establece relaciones entre el presente y el pasado de su familia y comunidad, mediante objetos, situaciones cotidianas y prácticas culturales.	Inicio Relatar un cuento donde se reflejarán eventos importantes que son parte de las vivencias de los niños. Desarrollo Comentar el cuento. Hacer una representación de cambios como presente pasado y futuro en la vida de los niños. Cierre Realizar una exposición de los dibujos que se realizaron y explicarlos.	Cuento y dibujos.	Se evaluará con rúbricas de niveles de desempeño. a) Destacado b) Satisfactorio c) Suficiente d) Insuficiente Las observaciones se registrarán en el diario de campo.	SEP. Programa de Estudio. 2011 Guía para la Educación Básica Preescolar. México,2012. Pág.66

Título de la Propuesta: El Juego del Aprendizaje

Objetivo General: Desarrollar en el niño Preescolar aprendizajes significativos a través de las actividades lúdicas.

No. Total de Sesiones: 10

No. De Sesión	Contenido a tratar	Objetivo Particular	Competencia	Actividades Didácticas	Apoyos Didácticos	Mecanismos de Evaluación	Bibliografía
10	"Días festivos"	Comparte lo que sabe acerca de sus costumbres familiares y las de su comunidad.	Distingue algunas expresiones de la cultura propia y de otras y muestra respeto hacia la diversidad.	Inicio Utilizar calendario dentro del aula para identificar cada mes. Desarrollo Señalar en el calendario fechas importantes. Reconocer la importancia de recordar y participar en las fechas indicadas en el calendario. Cierre Hablar de que actividades hace la gente de la comunidad y porque se consideran importantes.	Calendario y según sea el caso.	Se evaluará con rúbricas de niveles de desempeño. a) Destacado b) Satisfactorio c) Suficiente d) Insuficiente Las observaciones se registrarán en el diario de campo.	SEP. Programa de Estudio. 2011 Guía para la Educación Básica Preescolar. México,2012. Pág.67

3.5.2. ESTABLECIMIENTO DE UN MECANISMO DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA.

De acuerdo a la investigación realizada, la evaluación se llevará a cabo mediante rúbricas de niveles de desempeño con base en la Cartilla de Educación Básica.

De la misma manera con observaciones que tendrán que registrarse en un diario de campo.

3.6. ¿CUÁLES SON LOS RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA ALTERNATIVA?

Al implantar la presente propuesta se deduce que se cumplió el principal objetivo que es recopilar, analizar y observar los diferentes contextos que hacen referencia al aprendizaje significativo en el niño en la edad preescolar.

Posteriormente, con la realización del diseño expuesto dentro del documento, donde se hace mención la importancia del juego como estrategia didáctica para lograr el aprendizaje de los alumnos dentro de la edad preescolar se espera como resultado que los alumnos se conviertan en participantes activos en el proceso de aprendizaje y desarrollo, por medio del juego creando un ambiente de aceptación, respeto afecto y valoración.

CONCLUSIONES

Después de haber realizado los análisis correspondientes al tema, se alcanzaron las siguientes Conclusiones.

- Se puede afirmar que el juego en el niño de edad preescolar es vital, ya que a través de él, el niño experimenta inquietudes, emociones y sentimientos que le ayudaran a prepararse para su vida futura.
- El juego es una actividad lúdica que permite a los niños desarrollar sus habilidades y capacidades.
- El papel del juego es considerado por los investigadores, como una estrategia de alto valor educativo si está bien organizado.
- Para el docente el juego también es de suma importancia porque mediante él, permite que los niños se integren en todas las situaciones que se le presenten, que adquieran valores, sean independientes y sobre todo les ayuda a propiciar conocimientos y aprendizajes.
- Como docentes, también es importante mencionar que debemos de crear ambientes agradables para los niños, porque de esta manera las da más satisfacción llegar a la escuela.
- Con la realización del presente trabajo se logro adquirir conocimientos personales y profesionales, así como una agradable experiencia, ya que mediante las actividades lúdicas bien dirigidas y organizadas se pueden propiciar en los niños aprendizajes significativos para toda la vida.

BIBLIOGRAFÍA

CHATEAU, Jean. Porque el niño juega. En: Psicología de los juegos. Buenos Aires, Ed. Kapelusz, 1987.

DEVAL, Juan. El juego. En: El desarrollo humano. Madrid, Ed. Siglo XXI, 1994.

DIAZ BARRIGA, Arceo y Gerardo Hernández Rojas. Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. México, Editorial McGraw Hill, 1999.

GONZÁLEZ GARZA, Ana María. El niño y la educación. 2ª .ed., México, Editorial Trillas, S.A., 2006.

LARROYO, Francisco. Didáctica general contemporánea. México, Editorial Porrúa, 1970.

PAREDES, O Jesús. Aproximación teórica a la realidad del juego. España, Editorial Albije, 2002.

SEP. Programa de Estudio. 2011 Guía para la Educadora Educación Básica Preescolar. México, 2012.

UPN. El juego. Antología Básica. México, SEP/UPN, 1994.

UPN. El niño: desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. Antología Básica. México, SEP/UPN, 1994.

REFERENCIAS DE INTERNET

http://www.buscate.com.mx/educativo/mapas-escolares.

http://wwww.cuauhtémoc.d.f.gom.mx.

http://www.definicionabc.com/general/.

http://www.inegi.org.mx/.