



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

**UNIDAD 098 D.F. ORIENTE**



**EL JUEGO COMO UNA SITUACIÓN DIDÁCTIVA PARA  
DESARROLLAR EL APRENDIZAJE DEL NIÑO PREESCOLAR DE 4  
A 5 AÑOS**

**PROYECTO DE INNOVACIÓN ORIENTADO A LA ACCIÓN  
DOCENTE**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIATURA EN:  
EDUCACIÓN PREESCOLAR**

**PRESENTA: HERRERA MARÍN GUADALUPE SALOMÉ**

**DIRECTORA DE TESIS  
MTRA. ALICIA CABRERA OLGUÍN**

# ÍNDICE

## Agradecimientos

Introducción-----	1
-------------------	---

## CAPÍTULO 1

### CONTEXTO ESCOLAR Y SOCIAL

1.1 Problematización-----	4
1.1.1 Delimitación-----	24
1.1.2 Contexto y Diagnóstico-----	32

## CAPÍTULO 2

### HACIA LA UTILIZACIÓN DEL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE A NIVEL PREESCOLAR

2.1 Planteamiento general de la alternativa-----	44
2.1.1 Propósitos-----	46
2.1.2 Viabilidad y Pertinencia-----	48
2.1.3 Fundamentación Teórica y Normativa-----	54
2.1.4 Estructuración de la alternativa-----	78
2.1.4.1 Metodología-----	78
2.1.5 Plan de Trabajo-----	80
2.1.5.1 Actividades y Sesiones de Trabajo-----	80

## CAPÍTULO 3

### HALLAZGOS Y CONCLUSIONES

3.1 Resultados-----	97
3.2 Hallazgos y Dificultades-----	100
3.3 Propuestas y Observaciones-----	102

Conclusiones-----	103
-------------------	-----

Referencias Bibliográficas-----	105
---------------------------------	-----

Anexos-----	108
-------------	-----

## **AGRADECIMIENTOS**

Esta tesis es un regalo que Dios me ha brindado ya que desde el comienzo de la carrera puso en mi camino a grandes profesores los cuales guiaron mi desarrollo profesional, durante los 4 años de la carrera; grandes Ángeles porque sin ellos difícilmente hubiera concluido mi carrera y mi trabajo. Cada uno aportó su granito de arena para ir construyendo esta labor y que, he logrado concluir.

Entre ellos está: el maestro Roberto Suarez Gómez porque apoyó para que yo fuera parte de del grupo de alumnos que iniciaran esta carrera. A la maestra María del Carmen Espino Bauer, que siempre estuvo al pendiente que de mi desempeño profesional, y con sus consejos logre ser mejor.

Al maestro Jaime Raúl, que también fue otro gran profesor que creyera en mí y siempre dando la libertad de pensamiento para ser yo misma.

A la maestra Rosa Emilia Valdez Carrasco, que tal vez ni si quiera se acuerde de mí, pero yo de ella no me olvido ya que siempre dio importancia, el estado de ánimo en que nos encontráramos, esto para mí fue grandioso, porque logro en mi ser una persona más segura en mi desempeño como educadora.

Al maestro Bernabé del Castillo Juárez, que con su gran paciencia me dio tanta confianza para realizar mis investigaciones, además der ser un acompañante en mi trabajo.

Al maestro Marcelino Martínez Nolasco, que también muy orgullosamente digo él fue mi maestro porque aun, con tanto trabajo como director de la institución, siempre estuvo al pie del cañón para que yo concluyera mi trabajo.

A la profesora Alicia Cabrera Olgúin, por haber confiado en mi persona, por la paciencia ante mi inconsistencia y por la dirección de mi proyecto, y por sus comentarios en la trayectoria de mi trabajo gracias maestra.

Al maestro José Enrique Abundis Figueroa, quien contribuyó con la revisión de la ortografía de mi tesis y también mostro gran interés por la redacción de mí trabajo.

A mis tres hijos Eréndira, Balam y Tlahtoqui, por darme ánimo en los momentos difíciles para realizarme profesionalmente, y muy especialmente a hija que siempre me dio su apoyo moral, e ideas observaciones y comentarios mejorando así mi trabajo. .

Y a todas a aquellas personas que leyeron mi trabajo, y por las atinadas correcciones y que directa o indirectamente contribuyeron a este trabajo.

Leyendo, opinando, corrigiendo, teniéndome paciencia, dando ánimo, acompañándome en los momentos de crisis y en los momentos de felicidad a mi madre y a mi padre que desde el otro plano, sé que están felices por este logro.

Gracias también a mis queridos compañeros, que me apoyaron y me permitieron entrar en su vida durante estos cuatro años de convivir dentro y fuera del salón de clase.

## INTRODUCCIÓN

Los niños establecen contactos sociales e intereses con el medio a través del esparcimiento ya que constituye un equilibrio físico y psicológico para el organismo. Si el niño jugando con su cuerpo y con los objetos desarrolla sus habilidades físicas y logra formar con la práctica las huellas mentales de su experiencia, pronto hará de estos conocimientos su propio motivo de juego.

Alrededor del año repite acciones en momentos que no son los habituales, por ejemplo, acostarse para hacer como si fuera a dormir, usar la cuchara como si fuera a comer, las cuales pueden ser consideradas el nacimiento de conductas simbólicas, es decir, son la representación de un hacer algo como se da en la vida cotidiana, pero jugando.

Estas son conductas que hablan de una transición del juego de ejercicio, al juego simbólico. El juego simbólico surge alrededor del año y se prolonga en una primera etapa hasta los 4 años, es un juego propio de los humanos. En el juego simbólico Piaget<sup>1</sup> (1973) distingue también varios estadios y tipos que evolucionan y que es común que se sobrepongan unos a otros, pero en los que puede percibirse la evolución del desarrollo mental, afectivo y social del niño. En esta etapa de los 4 a los 5 años, es común que el niño exprese su necesidad por el juego y es así como desarrolla sus capacidades y adquiere habilidades y conocimiento siendo cada día más autónomo.

Es importante observar este momento de la evolución del juego, su función, el niño no copia o imita mecánicamente, sino que asimila al otro y juega a que es el otro. Actúa “como si fuera el otro”, entrelazando plenamente realidad y fantasía. Alrededor de los dos años comienza a utilizar el lenguaje y a decir en vez de hacer, anuncia la acción verbalmente antes de hacerla. Es un gran paso lograr el esquema simbólico de las acciones y las palabras, pues el niño empieza a jugar también con las ideas como lo hace con sus músculos y sus

---

<sup>1</sup> GARVEY, C., 1985, *El juego infantil*, Madrid, Morata

acciones. Porque lo que es juguete para el ejercicio motor, lo es el símbolo y la palabra para la imaginación.

Por lo que en este proyecto de innovación educativa se trabajó desde la elaboración de un diagnóstico en el cual se tomó la realidad del contexto en el que se realiza la función educativa.

Se abordó la información a través de varios capítulos: el capítulo 1 trabajará la problematización; capítulo 2 el planteamiento general de la alternativa; capítulo 3 la aplicación de resultados; capítulo 4 los hallazgos y dificultades.

Capítulo 1 problematización: El interés de la exposición de esta problemática es en aras de detectar cuáles son las fallas en la aplicación de métodos y técnicas que se requieren para que el niño juegue durante el desarrollo de las actividades pedagógicas.

Capítulo 2 planteamiento general de la alternativa: El nuevo programa PEP 2004 hace énfasis en la importancia de desarrollar actividades que tengan que ver con el juego y más específicamente el campo de expresión y apreciación artística que muestra algunas formas de cómo plantear actividades que tengan que ver con el juego, aunado a las características que establece el PEP 2011<sup>2</sup>.

Capítulo 3 aplicación y resultados: se expone la aplicación de resultados, que se obtuvieron durante la puesta en práctica de las actividades que se planearon para la mejora de la problemática de este trabajo, las cuales son: cronograma de actividades, carta descriptiva, indicadores de evaluación y la tabla de cotejo.

Capítulo 4 hallazgos de la alternativa: que en términos generales trata de lo que se encontró durante la aplicación de las actividades. Además, de generar observaciones que se traducen en una mejoría para la práctica.

---

<sup>2</sup> Programa de Estudio 2011, Guía para la Educadora, Secretaría de Educación Pública

# **CAPÍTULO 1**

## **CONTEXTO ESCOLAR Y SOCIAL**

## **1.1 Problematización**

Los niños establecen relaciones sociales e intereses con el medio a través del esparcimiento ya que constituye un equilibrio físico y psicológico para el organismo. El juego y el aprendizaje deben de estar relacionados; el problema es saber de qué manera se puede utilizar éste, ya que es una fuente de desarrollo para que se dé el conocimiento de una forma creativa y libre, y así el niño desarrolle una comprensión más ordenada, que le permita ir regulando su conducta.

El interés de la exposición de esta problemática es en aras de detectar cuáles son las fallas en la aplicación de métodos y técnicas que se requieren para que el niño juegue, durante el desarrollo de las actividades pedagógicas.

La inquietud empieza cuando se desconoce desde donde empieza la problemática que dificulta el desarrollo del aprendizaje del niño en edad preescolar. En este sentido, me refiero al juego como parte del desarrollo integral del niño y como base fundamental, que maneja el PEP. 2004<sup>3</sup>.

Por lo complejo que es el trabajo, con niños de esta edad, en el nivel preescolar y las dificultades que se presentan, a la hora de la aplicación de las actividades, donde el juego es esencial para estos pequeños. Sin éste, para ellos todo aprendizaje resulta aburrido y tedioso, decidí escoger esta temática, el juego simbólico en el niño, para que el maestro o maestra tenga armas adecuadas para propiciar el aprendizaje.

Los autores que se tomaron en cuenta, para realizar la investigación fueron: Piaget, Tonucci, Bruner, y Vygotsky, que han trabajado de alguna manera el juego simbólico y se han interesado por el desarrollo del niño de forma más natural.

---

<sup>3</sup> Programa de Educación Preescolar 2004, Secretaría de Educación Pública



## Planteamiento del problema

El juego como una situación didáctica para desarrollar aprendizajes significativos en los niños de 4 a 5 años de educación preescolar.

Problema: el trabajo docente no permite que el niño desarrolle su conocimiento por las actividades tan limitadas que se plantean, en las planeaciones y de ahí que el niño no se interese en desarrollar actividades cuadradas, rígidas.

La función de la educadora es fomentar y mantener en las niñas y los niños el deseo de conocer; el interés y la motivación por aprender. El interés emerge frente a lo novedoso, lo que sorprende, lo complejo, lo que plantea cierto grado de incertidumbre, genera motivación y en ella se sustenta el aprendizaje.

*En virtud de que no existen patrones estables o típicos respecto al momento en el que las niñas y los niños pequeños logran tales o cuales capacidades, en este programa se definen los propósitos en términos de logros esperados al cursar este nivel educativo, es decir, como resultado de los tres grados de la educación preescolar. En cada grado se diseñarán actividades con niveles distintos de complejidad en las que habrá de considerarse los logros que cada niño y niña han conseguido y sus potencialidades de aprendizaje, para garantizar su consecución al final de la educación preescolar. (PEP, 2011)<sup>4</sup>.*

Los problemas y desafíos que deben ser resueltos por la mediación de la maestra, teniendo presente que las niñas y los niños no siempre logran identificar y expresar lo que les interesa saber entre todas las opciones. (PEP, 2011)<sup>5</sup>.

---

<sup>4</sup> Programa de Estudio 2011, p.13, Guía para la Educadora, Secretaría de Educación Pública

<sup>5</sup> Programa de Estudio 2011, Guía para la Educadora, Secretaría de Educación Pública

El juego es un impulso natural de las niñas y los niños y tienen manifestaciones y funciones múltiples. Es una forma de actividad que les permite la expresión de su energía, de su necesidad de movimiento y puede adquirir formas complejas que propician el desarrollo del pensamiento y la comunicación. (PEP, 2011)<sup>6</sup>.

En edad preescolar y en el espacio educativo, el juego propicia el desarrollo de competencias sociales y auto-reguladoras por las múltiples situaciones de interacción con otros niños y con los adultos. A través del juego las niñas y los niños exploran y ejercitan sus competencias físicas, idean y reconstruyen situaciones de la vida social y familiar, en las cuales actúan e intercambian papeles. Ejercitan también su capacidad imaginativa al dar a los objetos más comunes una realidad simbólica distinta y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética.<sup>6</sup>

Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etcétera. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos.

*La tarea de la educadora es hacer que las niñas y los niños aprendan más de lo que saben acerca del mundo y que sean personas cada vez más seguras, autónomas, creativas y participativas; por ello, se deben lograr didácticas que impliquen desafíos para las niñas y los niños (que piensen, se expresen por distintos medios, propongan, distingan, expliquen, cuestionen, comparen, trabajen en colaboración, manifiesten actitudes favorables hacia el trabajo y la convivencia, etcétera).<sup>7</sup>*

A través de diversos autores y épocas, señalan que el juego es una actividad importante en el desarrollo de la vida del niño para su vida futura. El texto remite a la revisión de algunas "teorías" que bien pudieran ser corrientes

---

<sup>6</sup> Programa de Estudio 2011, Guía para la Educadora, Secretaría de Educación Pública

<sup>7</sup> Programa de Estudio 2011, p.14 Guía para la Educadora, Secretaría de Educación Pública

que ponderan el juego desde distintas argumentaciones o poniendo énfasis en diferentes usos, como: teorías del exceso de energía, de la relajación, de la práctica o del preejercicio y de la recapitulación. Acorde a Huizinga, el juego es necesario para la maduración psicofisiológica. (1939).

### **Teorías sobre el juego**

Según Rubin, Fein y Vandenberg (1983) se pueden clasificar en cuatro grupos:

#### *Las teorías del exceso de energía.*

Los niños dedican al juego una actividad infatigable y pueden jugar hasta quedar extenuados. Friedrich Schiller (1759-1805) formuló la teoría de que el juego sirve para gastar el exceso de energía que tiene un organismo joven, que no necesita trabajar para subsistir, ya que sus necesidades son satisfechas por otros.

Siglo XIX, Herbert Spencer sostenía, “El juego es el ejercicio artificial de energías que, a falta de su ejercicio natural, llegan a estar tan dispuestas a gastarse, que se consuelan con acciones simuladas [...] Los juegos y de los niños y el juego de las muñecas.”<sup>8</sup>

#### *La teoría de la relajación.*

En el origen de esta idea se puede situar al filósofo alemán del siglo XIX Lazarus, quien sostuvo que los individuos tienen que realizar actividades difíciles y trabajosas, que producen fatiga, y que para recuperarse de ellas llevan a cabo otras actividades que les sirven para relajarse.

#### *La teoría de la práctica o del preejercicio.*

El escritor alemán Karl Groos, quien a finales del siglo pasado publicó dos libros sobre el juego, uno dedicado al juego de los animales (1896) y otro al juego de los hombres (1899). La posición de Groos puede denominarse la

---

<sup>8</sup> (Ibídem, p.7)

teoría del prejuicio, y sostiene que el juego es necesario para la maduración psicofisiológica y que es un fenómeno que está ligado al crecimiento.

*La teoría de la recapitulación.*

Fue defendida sobre todo por el psicólogo norteamericano Stanley May (1904). Parte de la interpretación propuesta por Haeckel de la posición darwinista según la cual el desarrollo del individuo reproduce el desarrollo de la especie. Por esto, el niño reproducirá durante su infancia la historia de la especie humana y realizaría en el juego estas actividades que nuestros antepasados llevaron a cabo hace mucho tiempo.

*¿Por qué juega el niño? (Jean, Chateau)*

El autor considera que el niño realiza el juego por placer en donde la personalidad se ve reforzada a partir del comportamiento lúdico.

En el fondo, el juego del niño y la actividad seria, manantial de goce sensorial son del mismo orden; de una parte y de la otra, es el goce sensual el que rige el acto. Se les llama juegos porque originan verdaderos juegos ulteriores, pero no proceden en modo alguno del mismo principio.

“Para comprender la naturaleza del juego infantil, nos hace falta, pues, precisar esta actitud lúdica tan misteriosa y tan llena de encantos. El problema no es, por lo demás, exclusivo del juego. La actitud estética, la actitud del sabio, hasta la del hombre que reflexiona se aproximan extremadamente a la actitud lúdica; y esto no debe sorprendernos en absoluto si admitimos que el juego es la fuente común de todas esas actividades superiores”<sup>9</sup>.

El juego constituye un mundo aparte, un mundo que ya no tiene más su lugar en el vasto mundo de los adultos: es un universo distinto. Se comprende, que el juego pueda, por uno de sus aspectos, ser evasión y compensación. El mundo del juego es una anticipación del mundo de las ocupaciones serias.

---

<sup>9</sup> Jean, Chateau. “Psicología de los juegos”, Buenos Aires, Kapelusz, 1987. p. 13.

El juego prepara para la vida, en consecuencia, se puede concebir el juego como un rodeo que conduce finalmente a la vida seria, como un proyecto de vida sería que la bosqueja de antemano. Por el juego, el niño conquista esa autonomía, esa personalidad y hasta esos esquemas prácticos que necesitarán la actividad adulta.

El niño tiende a representar el papel del adulto en su mundo lúdico restringido, puede jugar al adulto porque está en un mundo distinto al del adulto y porque en ese mundo el adulto ya no puede intervenir realmente. En el juego, por lo tanto, predominan las acciones de asimilación sobre las de acomodación. El juego es considerado un elemento importante del desarrollo de la inteligencia.

El lenguaje es la manifestación, de cómo el ser humano puede usar símbolos (palabras) en lugar de objetos, personas, acciones, sentimientos y pensamientos.

“El lenguaje permite al niño adquirir un progresivo conocimiento de los sonidos que escucha en su medio ambiente repitiéndolos y ordenándolos, empieza a comprender que a través de ellos puede expresar sus deseos. Primero hace y repite con gran placer sus propios “gorgoritos” y vocalizaciones y luego imita ruidos, sonidos y palabras que oye en su medio ambiente”<sup>10</sup>.

El lenguaje tiene una función simbólica y en gran parte se adquiere en forma de actividades lúdicas (juegos simbólicos).

Para Piaget “el nivel preoperatorio se extiende en el niño aproximadamente entre los 2 y los 7 años. Este nivel se encuentra entre los períodos sensoriomotor y el operatorio. Constituye una fase que se ha solido llamar de inteligencia preoperatoria o intuitiva, debido a que las capacidades de este período todavía no poseen la capacidad lógica que tendrán en el periodo

---

<sup>10</sup>Jean Piaget La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición del lenguaje, en la Formación del símbolo en el Niño. México. F. C. E. P. 23.

posterior.”<sup>11</sup> Los niños desarrollan la capacidad para manejar el mundo de manera simbólica o por medio de representaciones, tendrán la capacidad para imaginar que hacen algo, en lugar de hacerlo realmente.

La influencia puede distinguirse en cinco conductas.

1) Imitación diferida: la que se inicia en ausencia del modelo. Constituye un comienzo de representación.

2) El juego simbólico o juego de ficción. La representación es neta y el referente diferenciado, es un gesto imitador, pero acompañado de objetos que se han hecho simbólicos, “agua”

La función esencial es que el juego llene la vida del niño. El niño es obligado a adaptarse a un mundo social de mayores, cuyos intereses y reglas siguen siéndole exteriores, y a un mundo físico que todavía no comprende.

El juego permite que transforme lo real, por asimilación más o menos pura, a las necesidades del yo. Además, el juego es asimilación asegurada por un lenguaje simbólico construido por el yo y modificable a la medida de las necesidades.

3) El dibujo o imagen gráfica: un intermediario entre el juego y la imagen mental. No aparece antes de los dos años.

4) La imagen mental: aparece como una imitación interiorizada. Dos tipos de imágenes:

Las reproductivas: que se limitan a evocar espectáculos ya conocidos. Pueden referirse a configuraciones estáticas, a movimientos y a transformaciones.

Las anticipadoras: que imaginan movimientos o transformaciones.

---

<sup>11</sup> Ibid.

5) El lenguaje permite la evocación verbal de acontecimientos no actuales.

El lenguaje es puramente egocéntrico. Aunque habla en presencia de otras personas, lo hace en su propio beneficio, lentamente empieza a darse cuenta de que el lenguaje puede transferir ideas entre individuos. El intercambio social continuo, no tiene lugar hasta que el niño tiene 7 u 8 años.

*El papel del juego en el desarrollo del niño (Vigotsky)*

"Juego" es: "El autocontrol de lo que es capaz un niño, se produce en el juego".<sup>12</sup> A través del juego será capaz de resolver cualquier situación que le resulte difícil porque por medio de este encontrara la manera de poder soltar cualquier situación que le resulte estresante siempre y cuando la actividad sea placentera.

La definición del juego como una actividad placentera para el niño resulta inadecuada por dos razones. Primero, porque existen muchas actividades que proporcionan al pequeño mayores experiencias de placer que el juego, por ejemplo, el succionar un chupete aunque ello no lo sacie. Segundo, porque hay juegos en los que la actividad no es placentera en sí misma, por ejemplo, juegos que únicamente producen placer si el niño encuentra interesante el resultado.

Al igual que no podemos considerar el placer como una característica definitoria del juego, me parece que las teorías que ignoran el hecho de que el juego completa las necesidades del niño desembocan en una intelectualización pedante del juego.

“Describimos el desarrollo del niño como el desarrollo de sus funciones intelectuales; todo niño se presenta ante nosotros como un teórico que, caracterizado por un nivel más alto o más bajo de desarrollo intelectual, pasa

---

<sup>12</sup> L. S. Vigotsky El papel del juego en el desarrollo del niño, en el desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona. Crítica. 1988. P. 57.

de un estadio a otro. Un niño pequeño tiende a gratificar sus deseos de modo inmediato; el juego, ya que éste parece emerger en el momento en que el niño comienza a experimentar tendencias irrealizables<sup>13</sup>.

En los comienzos de la edad escolar, cuando hacen aparición deseos que no pueden ser inmediatamente gratificados u olvidados y se retiene todavía la indiferencia a la inmediata satisfacción de los mismos, característica del estadio precedente, la conducta del pequeño sufre un cambio. Para resolver esta tensión, el niño en edad preescolar entra en un estado ilusorio e imaginario, en el que aquellos deseos irrealizables encuentran cabida: este mundo es lo que llamamos juego. La imaginación constituye un nuevo proceso psicológico para el niño; éste no está presente en la conciencia de los niños pequeños y es totalmente ajeno a los animales. Representa una forma específicamente humana de actividad consciente.

El placer derivado del juego preescolar está regido por motivos distintos de la simple succión del chupete. El juego difiere sustancialmente del trabajo y otras formas de actividad. En el juego infantil el niño crea una situación imaginaria. En primer lugar, si se considera que el juego es simbólico, existe el peligro de que sea equiparado como una actividad semejante al álgebra.

En segundo lugar, este argumento que subraya la importancia de los procesos cognoscitivos olvida no sólo la motivación que impele al niño a actuar, sino también sus circunstancias. Y, por último, las aproximaciones realizadas hasta ahora no nos ayudan en absoluto a comprender el papel que desempeña el juego en el posterior desarrollo.

¿Qué significa la conducta del pequeño en una situación imaginaria? El desarrollo de juegos con reglas comienza al final del periodo preescolar y se extiende a lo largo de la edad escolar. De ahí la importancia de fomentarlo y trabajar con él.

---

<sup>13</sup>L. S. Vygotsky El papel del juego en el desarrollo del niño, en el desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona. Crítica. 1988. P. 57.



*Juego, pensamiento y lenguaje (Bruner)*

1°. El juego supone una reducción de las consecuencias que pueden derivarse de los errores que cometemos.

El juego es una actividad que no tiene consecuencias frustrantes para el niño aunque, se trate de una actividad seria. Es una actividad para a uno mismo y no para los otros y, por ello, es un medio excelente para poder explotar. El juego es en sí mismo un motivo de explotación.

2°. La actividad lúdica se caracteriza por una pérdida de vínculo entre los medios y los fines.

Las características del juego es que no está excesivamente vinculado a sus resultados. Los niños modifican aquello que están tratando de lograr, y permiten a sus fantasías que sustituyan esos objetivos. Una oportunidad para poner en funcionamiento esta capacidad de combinación, que no tiene paralelo en otras esferas.

3°. El juego no sucede al azar, o por casualidad. Al contrario, se desarrolla más bien en función a algo a lo que he llamado “un escenario”.

Joyce, dice que el juego es una epifanía de lo ordinario, una idealización, un punto o un dilema.

4°. Se dice que 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.

5°. El juego proporciona placer. Incluso los grandes obstáculos que, con frecuencia establecemos en el juego, nos proporcionan un gran placer cuando logramos superarlos.

El juego es además un medio para poder mejorar la inteligencia, según algunos de los usos que de él hacemos.

“La lengua materna se domina más rápidamente cuando su adquisición tiene lugar en medio de una actividad lúdica. Sucede a menudo, que las formas más complejas gramaticalmente y los usos pragmáticos más complicados, aparecen en primer lugar en contextos de juego”<sup>14</sup>.

Hay algo en el juego que proporciona la actividad combinatoria, incluyendo la combinatoria intrínseca a la gramática y que subyace a las expresiones más complejas de la lengua.

### *Juego y actualidad (H. E: Erikson)*

#### a) Importancia de los juegos “cara-cara”

Madre e hijo: Le permite al niño extender su auto-esfera. Es decir, que el niño establecerá su primer contacto con el mundo a través de la madre, y posteriormente a través del padre, hermanos y de la familia amplia. Pero de momento en esta relación no caben más que dos: Dos en uno, Uno en dos.

Ese juego “cara a cara” que surge entre la madre y el bebé es necesario para que lleguen a entenderse. Surge una fascinación permanente de uno hacia el otro, no pueden dejar de mirarse, no pueden dejar de estar separados uno del otro. También este autor habla de que el niño tiene que sentirse seguro en los brazos del que lo acoge, quiere todo para sí: atención, seguridad, estabilidad física y emocional. Este sentimiento de estar bien sostenido es lo que le permitirá liberar energía para poderla ligar a otros objetos como por ejemplo, el rostro de la madre. Esta sensación física de saberse sostenido será un elemento clave para construir el sentimiento de confianza básica del que hablaba Erikson.

#### b) *La imagen de la madre en el desarrollo del niño*

---

<sup>14</sup>Jerome, Bruner. Juego, pensamiento y lenguaje, en “Acción, pensamiento y lenguaje. J. L. Linaza (Compilador) México, Alianza, 1986. P. 66.

Se presenta la situación de relación entre la madre y el hijo generando un clima de seguridad o inseguridad (confianza o desconfianza), según esta relación sea satisfactoria o insatisfactoria.

“La persona maternal comprendida visualmente, es tanto el primer medio ambiente como el primer educador, que permite al niño alcanzar la capacidad de aprender. Parece conseguirlo haciendo que su rostro brille verdaderamente sobre los ojos inquisitivos del recién nacido, permitiéndose a sí misma ser verificada como una totalidad”<sup>15</sup>.

En cuanto uno está despierto busca al otro y bien juegan, charlan o simplemente el niño está en el regazo de la madre. Es que ahora tienen que conocerse, se estudian, se miden. Hay que mirar todo con detenimiento: sus rasgos y facciones, sus muecas y maneras, su cuerpecito, sus movimientos, su voz, sus ojos, su mirada.

### *c) Los miedos*

La vida gira en torno a la persona y el medio.

A través del ojo con una mirada la madre transmite al pequeño confianza, miedo, amor etc.; con ello existe una interacción entre madre e hijo, es un facilitador del “núcleo del yo”.

El miedo básico del niño, es no ver la imagen de la mamá o de la persona que lo cuida, pues se ha convertido tanto en sujeto como objeto del sentido de su identidad.

Una forma de identificar los miedos u otros sentimientos en los niños es por medio de juegos donde el niño exprese por medio de dibujos, construcción con cubos u otro material algo muy suyo, así se puede analizar si el niño está triste, si le preocupa algo, o simplemente cómo se ve a sí mismo, como lo explica Erikson con su ejemplo del niño negro que con su construcción de una estructura de bloques estaba proyectando una historia de sí mismo.

---

<sup>15</sup>H. F. Erikson. Juego y actualidad, en Juego y Desarrollo. México, Ed. Crítica. Grijalbo. 1988. P. 74.

*¿Qué es el juego? (C. Garvey)*

*¿Cómo conceptualiza el juego el autor?*

Como algo biológico y regido por reglas, es decir, que el juego se va desarrollando de forma instintiva conforme crece el ser humano. Este no tiene que ser precisamente lúdico, en la etapa infantil, principalmente, el niño juega por placer, por instinto, por distracción, etc., y no para aprender o desarrollar alguna capacidad o habilidad. Puede jugar a cualquier hora e imaginarse en diferentes situaciones.

Para el niño, el juego envuelve su vida y forma parte de sus intereses. El juego infantil se convierte así en un medio de aprendizaje espontáneo y de ejercitación de hábitos intelectuales, físicos, sociales y morales.

Así, para el autor, “el juego es una actividad espontánea que exige el cumplimiento de una o varias reglas, libremente elegidas, o vencer deliberadamente un obstáculo. Se puede considerar al juego como la actividad más importante de la infancia, hasta el punto de que hay autores que definen al niño como un “ser que juega”. A través del juego, el niño desarrolla una serie de hábitos intelectuales, físicos, morales, sociales, etc. que tendrán trascendencia en su vida futura”<sup>16</sup>.

Supone para el niño una forma de análisis de sus propias posibilidades, de la realidad que lo rodea, de las relaciones sociales y su dinámica..., sirviéndole de medio para progresar hacia estadios superiores. Supone para el niño una forma de análisis de sus propias posibilidades, de la realidad que lo rodea, de las relaciones sociales y su dinámica..., sirviéndole de medio para progresar hacia estadios superiores.

*¿Qué papel desempeñan las reglas en el juego?*

Supone para el niño una forma de análisis de sus propias posibilidades, de la realidad que lo rodea, de las relaciones sociales y su dinámica,

---

<sup>16</sup>Idem.

sirviéndole de medio para progresar hacia estadios superiores. El juego no es solo una actividad espontánea (por ejemplo, que un niño coja un coche y juegue), sino que es algo que se pone a disposición del niño para que se cumplan unos objetivos y desarrollen todas sus posibilidades.

Sin embargo, tanto en la escuela como en el ámbito familiar los niños emplean parte de su tiempo en jugar, según sus edades y preferencias, ya sea individualmente o en grupo, dirigidos por personas mayores o libremente, con una intencionalidad pedagógica en unos casos o en otros simplemente lúdica y de relación espontánea con los demás, pero en todos los casos implica una maduración de la personalidad del niño y unas reglas a seguir.

El juego tiene un gran poder socializante pues ayuda al niño a salir de sí mismo, a respetar las reglas que hacen posible una convivencia pacífica, a compartir y a cuidar su entorno.

#### *El juego (A. Heller)*

Un aspecto común y esencial de todo juego es que desarrolla o moviliza capacidades humanas, sin ninguna consecuencia. La única moral del juego estriba en la observación de las reglas, dentro de ellas todo es posible. Mediante el juego pueden ser puestas en movimiento todas las facultades humanas.

Los juegos de pura fantasía, según LEONTEV la mayoría de los juegos infantiles son de este tipo, y sirven prevalentemente para la interiorización social.

Los juegos miméticos, en los cuales la satisfacción de la fantasía se traduce en la asunción de un papel. La forma más desarrollada y plena de este juego es el teatro, y bajo este aspecto mimético constituye en realidad el punto de partida y el fundamento del arte.

El juego regulado. En este caso los papeles, cuando existen, pierden importancia y se convierten en funciones dentro del determinado sistema de

reglas. Tienen dos elementos característicos: el primero es que son en general juegos colectivos, no es posible efectuarlos solos. El segundo elemento es su carácter competitivo: en ellos se puede ganar o perder.

¿Cuál es, por lo tanto, la función del juego en la vida cotidiana? El juego constituye una actividad que desarrolla las capacidades, que está guiada por la fantasía y que –dada su falta de consecuencias- no puede ser un deber: no se podría nunca exigir, ni nunca nadie lo ha hecho.

El mundo del niño, que aún no ha alcanzado el nivel de la conducta autónoma de la vida cotidiana, la libertad subjetiva tiene necesariamente mucho espacio. Para los niños, por tanto, el juego es una forma de “vida natural”, una forma inconsciente de preparación para la vida. En el mundo de los adultos las cosas son de otro modo: el contenido del juego y la función que cumple en su vida varían sensiblemente según el grado en que pueden realmente ser libres y según la medida y el modo en que consiguen realizar sus propias capacidades en la vida.

Por el contrario, cuando más alineadas son las relaciones sociales, cuanto más alineada es la actividad de trabajo y la misma vida “verdadera”, tanto más clara y unívocamente el juego se convierte en una evasión, es un punto de apoyo, en una pequeña isla de libertad.

Los adultos juegan, la mayoría de las veces, para olvidar el mundo, para crear un mundo distinto en el lugar del real, y también para construirse una pseudo-individualidad en el lugar de una individualidad efectiva.

#### *El juego (A. Reboredo)*

“Contiene un análisis sobre el “Juguete industrial” en tanto mediatizador de conciencia y sustituto del “Juguete artesanal”. El juego es analizado como un espacio sociopolítico a través del “Juguete industrial” el cual remite a signos que remiten a contextos sociales y políticos de dominación “<sup>17</sup>.. El juego a

---

<sup>17</sup> Jugar es un acto político : El juguete industrial : Recurso de dominación, Reboredo, Aida, 1983

través del juguete industrial no será igual que jugar con juguetes artesanales o creados por el niño, ya que este lleva la imaginación e intención del pequeño, cosa que el juguete industrial no permite que el niño juegue más libremente es un juego más dirigido más de control

Jugar es ante todo, imaginar, cuando se utiliza por supuesto el “Juguete artesanal”, por otra parte, el autor asegura que el “Juguete industrial” roba al niño el espacio imaginativo y los convierte enseres pasivos.

El juego se ha convertido en una actividad mediatizada por el juguete industrial, y en estas condiciones no es tal, o acaso un juego sui géneris en el que prima la reproducción del sistema de objetos exigentes en el mundo real.

En las zonas rurales, donde se vive cada vez más en referencia a las imágenes de los medios de comunicación electrónicos, el juego, aunque tiene mayor espacio de libertad, sigue un proceso similar al que se realiza en las regiones urbanas.

El juego colectivo es desplazado por formas individuales que tienen como eje el juguete industrial, que no es sino una mercancía más. El juguete industrial imita, cada vez con mayor perfección, las figuras del mundo real y se centra en la reproducción – como maqueta- del cúmulo de aparatos tecnológicos.

El juego con juguetes industriales lleva a una forma de socialización dominada por los intereses del capital transnacional y de las oligarquías nacionales; no obstante, revela potencialidades subversivas.

El juguete industrial, es ante todo:

- Producto de las culturas dominantes.
- Es un medio de comunicación de masas.
- Crean cohesión social.

Evitan el extrañamiento que existe a nivel de la existencia concreta entre los valores propuestos por las clases dominantes. Los adelantos de la técnica, divulgados a través de los juguetes industriales, pasan a conformar lo común. El hecho de que el universo desconocido por la mayoría de la población del Tercer Mundo se convierta en familiar por medio de este juguete crea la ficción de una apropiación de poder.

Como toda mercancía, el juguete industrial transforma la realidad en signo de modo de que todo lo que a priori es exterior al espacio lúdico y al juguete, está representado en él y lo constituye. Su producción está determinada por el modo de pensar de la sociedad productora (del juguete mismo o del modelo).

#### *El juego viviente (G. Weisz)*

El texto tiene como punto central la representación y las conductas de asimilación asociados al mimetismo. Ordena la realidad a partir de temas que son aglutinados por el juego y el rito.

Las estructuras representacionales subyacen a los diferentes eventos que ocurren en los lugares donde se desarrollan las actividades lúdicas y rituales. Simultáneamente se pretende construir una realidad valorada en la subjetividad de cada espectador y participante. Para ordenar esta realidad existen temas, narraciones y mitos, los primeros dos elementos se localizan en los juegos y el último esencialmente en el rito.

El juego sacro, vinculado a toda una concepción cosmogónica en Mesoamérica, presenta un drama ubicado al representarse el combate entre el día y la noche, evidenciándose en el Juego de Pelota. En este combate el sol ocupa el motivo central.

El objeto se ubica a diferentes distancias del cuerpo cuando el juguete se confecciona con materiales ingeribles y la percepción del individuo es atacada por diversos estímulos que abren la dimensión de un juguete sensorialmente activo, el juguete viviente.



El juego viviente es, por definición, un sistema en proceso de realización y no un objeto terminado, por lo cual la conceptualización el mismo debe ser coherente con el proceso y no pretender detenerlo con la clasificación letal de las categorías absolutas.

El juego en nuestra época parece responder al tipo de comodidades materiales que nos rodean.

En la era de la computación se acentúa un fenómeno lúdico que se plasma en el juego que se juega a sí mismo; en este contexto se puede dar el caso de que el participante quede marginado de su apetito exploratorio.

El juguete actual aparenta eficacia, rapidez y comodidad pero simultáneamente nos entrega la ilusión de un mundo que siempre debería funcionar con estos atributos, como simulacro de comodidad y bienestar. Un juego con estas características adormece los sentidos y detiene el movimiento innato del cuerpo.

*“El juego y el juguete se cimientan en el mundo de la representación, absorben la problemática del ambiente y muestran actitudes hacia los demás.<sup>18</sup>”*

*El niño mostrará gusto e interés al contactar con el juguete y descubrir que con él puede construir eventos o situaciones que vive.*

Desde la implicación introspectiva del objeto con un alto contenido perceptual hasta la artificialización del mismo, que se presenta en el uso de la maquinaria electrónica, los materiales han impedido el contacto con algunos centros sensoriales (el tacto principalmente), produciendo la reducción imaginativa o especialización de la imagen que tendrá consecuencias en la conducta emocional e intelectual del individuo.

---

<sup>18</sup> Weisz. G. *El juego viviente*. México, Siglo XXI, 1986. pp. 9-20.

En cambio la actividad lúdica siempre debe considerarse dentro de la arena representacional. El intelecto, como atributo que instrumenta estructuras asociativas en donde se construyen conceptos y espacios para explorarlos, también produce una síntesis de los estímulos de manera simultánea y seriada, rasgos que caracterizan a nuestra especie.

En lo que concierne a las características estructurales del cráneo, el del hombre se asemeja en un principio al cráneo del feto de chimpancé. El aspecto crítico en el desarrollo de nuestra especie está en el encéfalo y en el aumento considerable de la neocorteza. La neocorteza puede concebirse como una serie de pantallas traslúcidas y superpuestas que codifican la figura del cuerpo, las actividades motrices y los complejos datos del medio ambiente.

#### *El juego (J. Piaget)*

Jugar es crear sistemas inexistentes en lo real, recerca lo real en términos ajenos a las leyes y funciones dadas en la práctica de un grupo social dado. El juego puede brotar de la actualidad, del pasado inmediato o de formas culturales arcaicas o míticas.

En cuanto al juego que representa arcaicas, vemos en él cierta relación con la génesis de los relatos míticos. Vladimir Propp citado por Piaget consideró que “el relato maravilloso debe ser confrontado tanto con los mitos de los pueblos primitivos anteriores a las castas, como con los mitos de los estados civilizados de la antigüedad”<sup>19</sup>. Así pues el juego permite al niño hacer representaciones de diversos momentos estos pueden jugar representando el pasado el presen o bien el futuro.

El juego puede también evadirse de esa realidad y convertirse en visionario. Él juego, es ante todo, imaginar. Es una actividad que si bien puede estar originada por lo real inmediato, se agota dentro de límites que le son propios. El juego por mandato no es juego: se caracteriza, en forma general, por una gratuidad de actos que lo sitúan fuera de lo utilitario.

---

<sup>19</sup>Jean Piaget. La clasificación de los juegos y su educación a partir de la aparición del lenguaje, en la formación simbólica en el niño. México F.C.E. p. 23

*Perspectivas psicológicas del juego: Vygotsky*

Bett señaló “que los juegos son un “resurgimiento involuntario” que tienen esa necesidad de jugar, de instintos vitales que en la actualidad han perdido su significado. La importancia del juego recae en una liberación que realizaría el individuo de sus conflictos inconscientes, en vistas a la adaptación al orden de la civilización.”<sup>20</sup>

Para Piaget, el juego es la expresión y el requisito del desarrollo del niño. 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 aparición será siempre el mismo.

En el juego simbólico el niño tiende a transformar lo real en la medida de las necesidades y deseos del momento. Para Piaget, el juego simbólico es el egocentrismo al estado puro. La adquisición del lenguaje está subordinada al ejercicio de la función simbólica, la cual se afirma en el desarrollo de la imitación y del juego.

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.

Tercer estadio. La diferenciación entre el juego y la asimilación es mayor.

Cuarto estadio. Aplicación de esquemas conocidos a situaciones nuevas.

Quinto estadio. Se extiende la asimilación más allá de los límites de la adaptación actual.

---

<sup>20</sup> Cabrera Angulo, Antonio. El juego en educación preescolar desarrollo social y cognitivo del niño (tesis premiada) UPN, 1993. P.105.

Sexto estadio. El simbólico lúdico se desprende del ritual bajo la forma de esquemas simbólicos.

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

Según Piaget, el inicio de la capacidad de ficción se localiza en la reunión de estas dos condiciones: la aplicación de los esquemas a los objetos inadecuados y la evocación por el placer.

A través del símbolo convertido en palabras el niño empieza a evocar las cosas, a nombrarlas y a expresar sus deseos e intereses en su diaria interacción con el medio ambiente en el que vive, a través de su juego. Y se hace experto en la representación de la vida jugando a la comidita y a la mamá, a los coches y a los vaqueros.

Las implicaciones de estas nuevas adquisiciones a través del juego simbólico son múltiples, valiosas y variadas. A partir de este momento y hasta los 4 años aproximadamente, el juego se hace cada vez más complejo utilizando y jugando con las palabras, imitando y representando a las personas y animales, jugando con lo real y lo imaginario.

Una de las funciones del juego en esta primera etapa del juego simbólico, es reproducir la realidad a placer como él quiere que esta sea, corrigiéndola conforme a sus deseos, usando el inconmensurable don sólo dado a los humanos de reproducir la vida modificándola, a través de la imaginación.

### **1.1.1 Delimitación**

A través del diario, trabajos y la observación he detectado experiencias logradas con el juego, el niño puede aprender con vivacidad y sencillez las

complejidades de causa y efecto. Es muy importante que vaya conociendo una buena gama de juegos y materiales para enriquecer mejor sus experiencias. Los niños no tienen las facilidades de aprender que tienen los mayores al tener a su alcance el teatro la radio, la lectura, etc.

Estoy segura que la imaginación que podemos desarrollar y educar en los niños por medio del juego es la misma que el día de mañana utilizará para proyectar edificios, diseñar piezas industriales o de decoración, etc. Necesita de esta gimnasia. Pues el niño, al jugar, imita, lo cual es un producto secundario de la curiosidad. El pequeño sólo seleccionará para su realización, al que capte su interés, en lo cual, su imaginación juega un gran papel. Y si imita, le hemos de poner cosas buenas delante, empezando por nuestro comportamiento.

Si los padres son capaces de observar a su hijo teniendo en cuenta que el juego es su vida, empezarán a ver el juego de una forma bien distinta a su creencia de que éste es pura diversión o una enfermedad del propio hijo. No debemos olvidar que jugar ha de ser divertido. Un juego educativo que hayamos comprado, puede no ser divertido y, si no hay diversión, difícilmente habrá aprendizaje. El niño sabe bien lo que le gusta y lo que no, y no le convenceremos de lo contrario.

La Educación preescolar en México se encuentra en un proceso de Renovación Curricular, desde el 2004 debido a que se ha llevado a la práctica el PEP 2004, que ha despertado una serie de dificultades entre las propias compañeras, por un lado se incita trabajar en colegiado pero también te incita a competir entre las mismas. Sin embargo, el equipo de trabajo de maestras educadoras en esta institución está consciente de estos nuevos cambios que tenemos que hacer por el bien de la institución y la formación educativa de los niños.

Se realizó el estudio con alumnos de 4 años de edad, de preescolar. Para ello se emprendió un proyecto de acción docente a nivel preescolar en el municipio de Chimalhuacán, que es donde yo laboro. La zona donde se

encuentra el jardín de niños es en San Agustín Atlapulco, Municipio de Chimalhuacán, entre las calles Melchor Ocampo, s/n entre Arenal y Callejón MPI. La comunidad escolar es de bajos recursos económicos.

La escuela cuenta con un total de 140 alumnos de los cuales 75 son niñas y 65 son niños, las edades fluctúan entre 4 y 6 años, el tipo de familias son diversas están entre: nuclear, que está compuesta por padre y madre, monoparental: compuesta por madres solteras principalmente, y familias compuestas donde alguno tiene un hijo o más, y la familia que está integrada por abuelos porque los padres no están presente porque emigraron a los Estados Unidos en busca de trabajo, en la mayoría de los hogares ambos padres trabajan como empleados, obreros, carpinteros, choferes, costureros o costureras, comerciantes. etc. Sus sueldos son bajos generalmente, sin embargo, la mayoría ganan el salario mínimo. En la actualidad hay muchos padres y madres desempleados pues he observado que hay niños que llegan a la escuela sin haber tomado nada de alimentos.

#### *Tipo de proyecto*

Cuando un proyecto de innovación se inicia a partir de un problema delimitado, a lo largo del proceso puede quedar inconcluso o crea confusión por eso es recomendable iniciar con problemáticas generales.

De tal manera que si la investigación se desarrolla en ese proceso prolongado, es muy posible que durante todo ese tiempo, cambiemos de grupo y en algunos casos hasta de escuela, es decir, un cambio de grupo de trabajo.

Quizás pensemos que esta situación de cambio nos causará problemas, porque entonces necesitaremos cambiar también de problemática y volver a empezar el trabajo, lo que impide avanzar satisfactoriamente.

Pero ¿cómo concebimos la problemática docente? Hay quienes la pueden concebir como un problema específico dado, delimitado, que no puede cambiar, que se da sobre una muestra seleccionada, representativa y con una serie de características donde elegimos rigurosamente la edad de los alumnos,

su grado de estudios, el sexo, alimentación, lugar, nivel de inteligencia, cantidad, tamaño, etc. Lo que implica que si se cambia de grupo de trabajo, todas estas características no se pueden volver a reunir y, por lo tanto, hay que empezar de nuevo.

Lo anterior resulta cierto, pero hasta lo que llevamos cursado de la licenciatura, yo he entendido que es así como debe quedar delimitada la problemática que nos interesa, entonces, ¿por qué hasta ahora se nos da esta lectura que nos hace reflexionar de manera contraria?

Por lo tanto, debemos primero hacer un previo diagnóstico de la problemática antes de iniciar la investigación para aclararla y profundizarla y con base en todo este proceso llegar a plantear el problema.

Es decir, desarrollar el Eje metodológico, el cual se concibe como una dificultad amplia en la que se necesita profundizar para construir poco a poco el problema mediante el diagnóstico. Como la situación conflictiva amplia, que se está dando en el grupo de trabajo donde prestamos nuestros servicios, con características que nosotros no podemos escoger. Se circunscribe a una problemática sobre toda un área sustantiva de la práctica docente, que nos perturba, causa dificultades y donde una vez que la comprendamos, se podrán establecer varios problemas de los que elegiremos sólo uno.

De tal forma que, el seguimiento de la problemática de un grado a otro, o en distintos grupos del mismo grado, favorece el proceso.

Entendemos entonces, que la investigación se hace sobre una problemática que se está dando en el grupo de trabajo al que pertenecemos, que durará varios años para realizarse completa; que los grupos de trabajo tienen características que nosotros no podemos seleccionar y que los cambios de grado o escuela son normales y no afectan radicalmente el momento de la investigación en la que nos encontramos (diagnóstico pedagógico); más bien, debemos aprovechar esos cambios para enriquecer la comprensión de la dificultad y tener presente que implican hacer ajustes a la investigación.

Ahora, para culminar el diagnóstico pedagógico, al plantear el problema y elaborar la alternativa, hay que procurar evitar los cambios. En estos momentos de la investigación, necesitamos especificar el grupo de trabajo, el lugar y el tiempo de realización; porque se necesita esta información para plantear el problema, elaborar la alternativa de solución, aplicarla y evaluarla en un grupo de trabajo determinado.

Entonces, parte de nuestro trabajo, será prever el desarrollo de la investigación en toda su extensión, planear cuándo podemos aceptar cambios o cuándo no. Considerar que no existen cambios radicales que afecten sensiblemente el proceso que llevamos a cabo, por ejemplo, un cambio de funciones, de zona rural a una urbana o de un estado a otro del país.

El Proyecto Pedagógico de Acción Docente (PPAD), es la herramienta teórico-práctica en desarrollo que utilizan los profesores-alumnos para:

- Conocer y comprender un problema significativo de apropiación práctica docente.
- Proponer una alternativa docente de cambio pedagógico que considere las condiciones concretas en que se encuentra la escuela. Exponer la estrategia de acción mediante la cual se desarrollará la alternativa. Presentar la forma de someter la alternativa a un proceso crítico de evaluación. Para su constatación, modificación y perfeccionamiento. Favorece, con ello, el desarrollo profesional de los profesores participantes.
- Nos permite pasar de la problematización de nuestro quehacer cotidiano, a la construcción de una alternativa crítica de cambio que permita ofrecer respuestas de calidad al problema en estudio. Es de acción docente porque surge de la práctica y es pensado para esa misma práctica sirva para constatar los aciertos y superar los errores.

El PPAD se construye mediante una investigación teórica-práctica.” El criterio consiste en modificar la práctica que se hacía antes de iniciar el



proyecto, se trata de superar lo diagnosticado previamente. Se debe tomar en cuenta los recursos económicos disponibles. Requiere de la creatividad e imaginación pedagógica y sociológica.”<sup>21</sup> Hacer cambios pedagógicos en la práctica de las maestra y de la institución para asegura el cambio en el aprendizaje del niño.

### **Fases de desarrollo**

Son 5 orientaciones que nos sirven como guía para construir y llevar a cabo el proyecto.

#### 1.-Elegir el tipo de proyecto

Problematizar la práctica docente que realizamos: evaluar en nuestra realidad la forma en que se da la problemática. Es el proceso que va desde identificar las dificultades en un primer momento de nuestra actividad docente hasta llegar a la construcción del planteamiento. Elementos que la conforman:

- Valoración y rescate del saber del profesor sobre la problemática elegida.
- Evaluación de la problemática
- Análisis de los elementos teóricos
- Diagnóstico pedagógico
- Planteamiento del problema

#### 2.-Elaborar la alternativa del proyecto

Es la opción de trabajo que construye el profesor-alumno para integrar el apartado propositivo del proyecto a fin de darle respuesta al problema significativo de la docencia. Componentes:

- Recuperación y enriquecimiento de los elementos teórico-pedagógicos y contextuales que fundamentan la alternativa: plantear propósitos generales y metas a corto o mediano plazo; dar respuestas al problema desde la teoría.

---

<sup>21</sup> GIMENO, Sacristán José. *Currículo moldeado por los profesores*, en: UPN Análisis de la práctica docente propia (AB.) Pág. 152 Antología Básica

- Estrategia general del trabajo: considerar la previsión, el diseño y organización de: la forma de organización, cambios que se pretenden alcanzar, forma de trabajarlos, procesos escolares, secuencia de acciones y tácticas a desarrollar, implicaciones y consecuencias, material educativo a elaborar, evaluación de los logros alcanzados y creatividad.
- Plan para la puesta en práctica de la alternativa y su evaluación: prever los medios y recursos técnicos, materiales y económicos; tiempos y espacios donde se desarrollará; plan de seguimiento y evaluación.

La estrategia para realizar el seguimiento y evaluación de la alternativa se puede construir en cinco elementos:

- a) Definir el o los objetivos a evaluar
- b) Determinar los criterios para evaluarlos
- c) Presentar el plan, las técnicas e instrumentos para recopilar e interpretar la información
- d) Elaborar las técnicas e instrumentos
- e) Evaluar la alternativa

### 3.-Aplicar y evaluar la alternativa

Consiste en llevar a la práctica la alternativa pensada para dar respuesta al problema. Es cuando todo lo planteado, que consideramos nos dará mejor resultado, se pone a prueba en la realidad misma y se desarrolla su seguimiento y evaluación.

Todas estas evidencias serán registradas en los instrumentos previstos y clasificarla en dos grupos para después interpretarla y hacer un reporte de resultados:

- a) Información para modificar la alternativa de acuerdo con los resultados de la aplicación y evaluación.
- b) Información que nos lleva a hacer modificaciones radiales al problema y alternativa elaborada.

#### 4-Elaborar la propuesta de innovación

Las evidencias documentadas en el seguimiento y evaluación de la alternativa nos permitirán reflexionar, analizar mejor las acciones, madurar las ideas, buscar otros métodos y técnicas, replantear tareas, hacer cambios y modificaciones a lo planeado; eliminar planteamientos ambiciosos, acciones fuera de contexto, clasificar puntos clave y cómo se desarrolla en nuestra práctica docente.

Esto nos lleva por un camino ascendente de perfeccionamiento al superar dificultades de acuerdo a los niveles de respuesta encontrados y las valoraciones que se producen. Lo importante es perfeccionar la alternativa de la que se partió, pulir sus procedimientos y formas, enriquecerla con reflexiones emanadas del proceso de evaluación en la práctica misma.

Como producto, el PPAD es un trabajo académico explicitado en un documento, donde se expone el conjunto de líneas de acción desarrolladas por el docente para enfrentar el problema significativo de su práctica docente en el aula o la escuela.

#### 5-Formalizar la propuesta de innovación

Es elaborar el documento final en el noveno curso, de tal forma que cuente con los requisitos de orden, presentación y congruencia que norman la elaboración de este tipo de documento.

#### Estrategia de formación

Finalmente, el PPAD se concibe como estrategia de formación, porque el proceso mismo de gestación, maduración, creación, aplicación, contrastación, y reconstrucción del proyecto en la misma práctica docente del profesor y durante sus estudios de la Licenciatura, permite acrecentar la formación docente y el pensamiento crítico del estudiante-profesor.

### **1.1.2 Contexto y diagnóstico**

#### *Contexto social*

Es importante iniciar con el significado del nombre del Municipio de Chimalhuacán, Estado de México.

Toponimia: Chimalhuacán viene del náhuatl Chimal, apócope de chimalli, que significa “escudo o rodela”. Hua, partícula posesiva y can, “lugar” y significa “lugar de escudo o rodela”.

El nombre del municipio era Chimalhuacán Atenco, mismo que se remonta hacia la llegada de sus fundadores quienes le llamaban “Chimalhuacantoyac”. La palabra Atenco, del náhuatl también A, “agua”; tentli, “labio” y co, “lugar” y significa “a la orilla del agua”.

#### *Medio físico. Localización*

Chimalhuacán está situado a los 98° 55' 18" de longitud mínima y 98° 59' 58" de máxima. Su latitud se ubica a los 19° 22' 27" de mínima y 19° 27' 48" de máxima.

Limita al norte con el municipio de Texcoco, al sur con los municipios de La Paz y Netzahualcóyotl; al oriente con los municipios de Chicoloapan e Ixtapaluca y al poniente con el de Netzahualcóyotl. Su distancia aproximada a la capital del Estado de Toluca es de 122 kilómetros.

#### *Extensión*

Cuenta actualmente con 46.61 Km<sup>2</sup> lo que representa el 0.2% de la superficie del Estado.

#### *Orografía*

Existen cuatro elevaciones: El cerro del Chimalhuachi, que tiene una altura de 200 metros sobre el nivel del valle y de 2 520 msnm. Totolco, pequeña elevación que tiene una altura de 2,280 msnm, ubicada en la parte oriente del Chimalhuachi y contiguo a éste y al barrio de Santa María Nativitas. Xolhuango, una loma en la cual se encuentra enclavado el Ejido. Xichiquilar o Xochiquilasco, cerro ubicado al oriente del municipio. También en zona Ejidal.

### *Hidrografía*

Este municipio debe su origen al lago de Texcoco y a los diferentes manantiales que había en la falda del cerro del Chimalhuachi, algunos de ellos tan pródigos y hermosos como “La Manal”. Actualmente se tienen diez pozos profundos como fuente de abastecimiento de agua potable. Dos se encuentran en San Agustín, dos en San Lorenzo, uno en el barrio de San Pedro, uno en Xochiaca; en igual número en los barrios de Xochitenco, colonia el Refugio, Colonia Santo Domingo y Fraccionamiento “El Molino”.

### *Clima*

Por la inexistencia de cuerpos de agua la humedad ha decrecido y la clasificación del clima se ha modificado para quedar como templado subhúmedo C (wO), en un mínimo del territorio y en semiseco templado, BSIK, en el 96.09% o sea la gran mayoría.

La temperatura media anual es de 14.87°C, mientras que la máxima es de 17.70°C y la mínima de 11.10°C. La temperatura más alta ocurre en el solsticio de verano. La precipitación pluvial se encuentra en el orden de 700 mm anuales. Por estaciones, en primavera el volumen de lluvia es escaso aumentando en mayo; para el verano el grado máximo se alcanza en julio; en otoño el mayor nivel de lluvia se tiene en octubre para descender considerablemente en invierno en donde el nivel es inferior al 5%.

Los vientos que predominan en la entidad son los alisios, los del oeste y los polares. Los dominantes tienen una dirección del norte, noreste, y noroeste. En julio se gesta una alta presión en el Golfo de México y una baja en el Océano Pacífico, lo cual ocasiona que los vientos alisios lleguen a la entidad por el noreste, este y sureste.

### *Perfil sociodemográfico*

#### *Grupos Étnicos*

El municipio cuenta con un total de 12,356 habitantes que hablan una lengua indígena, la cual equivale al 3.4% de la población total de la entidad,

siendo las lenguas que más se hablan: el mixteco, náhuatl, zapoteco, otomí, mazahua, totonaca entre otras.

De acuerdo a los resultados que presentó el II Censo de Población y Vivienda en el 2005, en el municipio habitan un total de 14,088 personas que hablan alguna lengua indígena.

#### *Evolución Demográfica*

La emigración es mínima, sin embargo, la inmigración es alta, debido a su cercanía con el Distrito Federal, este lugar representa una oportunidad para el desarrollo de las familias provenientes de diferentes partes de la República que pretenden mejorar sus condiciones de vida.

La tasa de crecimiento media anual 1990-1995 fue del orden de 9.85%. Por otra parte, el índice de mortalidad general, en 1990 fue de 4.0 disminuyendo en el siguiente quinquenio a 3.3. En forma similar la tasa de mortalidad infantil en 1990 fue de 39.9, descendiendo en 1995 a 36.4. El ligero descenso que se da en ambos casos se debe a una mejoría en las condiciones de vida así como a la más frecuente atención médica.

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 490,245 habitantes, de los cuales 242,320 son hombres y 247,925 son mujeres; esto representa el 49.4% del sexo masculino y el 50.6% del sexo femenino. De acuerdo a los resultados que presentó el II Censo de Población y Vivienda en el 2005, el municipio cuenta con un total de 525,389 habitantes.

#### *Educación*

En forma paulatina se ha multiplicado la oferta educativa, así como las modalidades e instalaciones. Actualmente la población puede acceder a la educación desde el nivel preescolar hasta el medio superior o en su defecto hasta el profesional medio. Se carece de universidades para cursar este nivel.

Los estudiantes deben trasladarse a las ciudades próximas como Texcoco, Netzahualcóyotl, México o Toluca.

En todos los niveles señalados, existen planteles de sostenimiento particular y estatal, predominando éste último.

### *Salud*

La atención médica para la población se ofrece a través de diez clínicas y centros de salud dependientes, dos del Instituto Mexicano del Seguro Social (IMSS), en donde el servicio es para los afiliados y ocho del Instituto de Salud del Estado de México (ISEM). Los principales servicios que presta éste, son de consulta externa contando además con un hospital que da servicio las veinticuatro horas sin exigir requisito alguno para la hospitalización. Existen algunos hospitales y consultorios médicos de sostenimiento particular.

### *Religión*

La religión predominante es la católica, con un total de 189,227 creyentes los cuales representan el 91.5% del total de la población del municipio, sin dejar de indicar que existen otras como la evangélica que profesa el 4.3%; la judaica el 0.1%; otra 2.0%; ninguna 1.7% y no especificada el 0.4%.

### *Diagnóstico*

El grupo que atiende está conformado por 30 niños 18 niños y 12 niñas todos entre 4 y 5 años, sus capacidades las demuestran interesándose por el juego libre, el juego de la mariposa y la esfera, también por la manipulación de diversos materiales, adquiriendo poco a poco mayor autonomía, comunica sus estados de ánimo, sentimientos emociones y vivencias, dicen lo que les gusta y lo que les disgusta, expresan lo que les provoca alegría, tristeza, temor, mencionan sus diferencias por juegos y juguetes, son capaces de recordar lo que realizaron durante una mañana de trabajo, utilizan los números en situaciones de conteo, identifican por percepción visual, la cantidad de elementos en situaciones pequeñas.

Se les dificulta el armado de rompecabezas con piezas más de cinco, observan seres vivos y elementos de la naturaleza y lo que ocurre en fenómenos naturales, expresan curiosidad por saber y conocer a los seres vivos y elementos de la naturaleza mencionan tamaño, textura y color, describen: el movimiento de las nubes, la lluvia y hacen preguntas sobre estos fenómenos, representan el resultado de observaciones o de escucha a través del dibujo, se les dificulta seguir normas de seguridad, establecen relaciones entre su familia, mamá, papá, abuelos, tíos, primos, etc., distinguen algunas características de sus tradiciones.

Cumpleaños, bautizos, bodas, reproducen anécdotas de su historia personal a partir lo que les cuentan sus familiares y a través de la observación de fotografías y videos, mencionan los lugares de su casa como: cocina, dormitorio, y sala, hacen diferencia entre escuela y casa, escuchan, y cantan canciones participan en juegos y rondas, utilizan sus palmas y pies o instrumentos musicales, siguiendo el ritmo de música, comprenden y siguen las indicaciones gestuales de la maestra, identifican diferentes sonidos de la naturaleza al escuchar a través de la música, participan en actividades de expresión corporal.

Representan movimientos de animales, nubes y árboles, comunican y expresan sus ideas sentimientos y fantasía, crean mediante el dibujo, la pintura y el modelado escenas y paisajes, participan en juegos que implican permanecer quietos o en movimiento, mencionan semejanzas y diferencias, participan en juegos, se desplazan en diferentes direcciones trepando, rodando, o deslizándose, muestra control y equilibrio en situaciones diferentes de juego libre o de exploración de espacios suben y bajan de las resbaladillas, perciben cambios que pasan en su cuerpo, a través de sensaciones que se experimentan de estar en actividad física, calor, sudor, latidos del corazón, participan en medidas de higiene personal como lavarse las manos y los dientes, cortarse las uñas, bañarse, identifican los alimentos sanos, verduras, leche, carne y cereales, que les ayudan a evitar enfermedades.



Participan en actividades de sensibilización como campañas de vacunación. Las condiciones de salud física de los niños y niñas son buenas. Durante la revisión de la postura corporal, vista y oído no se detectó ninguna problemática, el trato que reciben los niños y niñas de sus padres, es de cariño y apapacho se relacionan con ambos padres pero pasan más tiempo con su mamá y en algunos casos con su abuela. La mayoría de los niños y niñas mencionan que les gusta ir al parque, donde hay juegos, al zoológico, a la feria, al cine, a ver películas de terror a visitar a los abuelos o tíos. Sus temores son: tenerle miedo a la bruja, a la llorona, al fantasma, a los perros, a las arañas, a la oscuridad.

Dificultades de los niños son: pegarse entre ellos como rasguños, golpes con puño cerrado, cachetadas, abrazos bruscos, y a veces patadas sobre todo entre niños hombres, algunas expresiones que para ellos son groserías, y los ofenden estas situaciones logran tener dificultades entre ellos; otras situaciones que han presentado problema en el aprendizaje es el manejo de reglas, hay que trabajar constantemente el orden de los materiales didácticos, la toma de alimentos, salirse del salón si la actividad no les resulta interesante.

Otra situación es la de Ángel Manuel que es un niño que no se integró al grupo, a pesar de haber intentado incluirlo, pues se ponía rígido y no hacía las actividades con el grupo, alejándose de ellos inmediatamente. Siempre trabajó solo y pocas veces se juntó con Teodoro otro niño que también se le dificultó la integración, sin embargo fue más fácil el manejo con el citado alumno. Otro caso es el de Yesenia Guadalupe que tenía problemas de lenguaje, sin embargo, ella siempre trató de comunicarse conmigo y con sus compañeros.

Las actividades se planearon de acuerdo al PEP 2004, a través de la observación, del diario, de sus trabajos. Es así como voy detectando sus intereses, gustos y necesidades es también, como realizo la planeación adecuando las actividades al nivel del desarrollo que tienen cada uno de ellos. En este año se empezó a realizar una planeación mensualmente, trabajándose 6 situaciones didácticas, se aplicaron alrededor de tres diarias, cuando se realizan actividades permanentes o de proyecto se trabajan una o dos.

Mediante la interacción y observación y de diagnóstico, donde he comprobado que la mayoría de los alumnos traen a la escuela un acervo importante de capacidades, experiencias y conocimientos que han adquirido en los ambientes familiar y social en que se desenvuelven, y de que poseen enormes potencialidades de aprendizaje.

Mediante el diseño de situaciones didácticas que impliquen desafíos para los niños y que avancen paulatinamente en sus niveles de logro (que piensen, se expresen por distintos medios, propongan, distinguan, expliquen, cuestionen, comparen, trabajen en colaboración, manifiesten actitudes favorables hacia el trabajo y la convivencia, etcétera)

Para aprender más de lo que saben acerca, del mundo y para que sean personas cada vez más seguras, autónomas, creativas y participativas. Centrar el trabajo en competencias implica que la educadora a partir del desarrollo del diagnóstico detecte sus dificultades los cuales trabajará con ellos para seguir desarrollando sus competencias y habilidades, las cuales le permitirán resolver problemas de la vida diaria.

#### *Características de la planta docente del Jardín de Niños "Pablo Neruda"*

##### a) Profesión

El perfil profesional de la planta docente del Jardín de Niños "Pablo Neruda", es de tres maestras que cuentan con carrera Universitaria; de ellas, dos son Pedagogas, una es pasante de Psicología, las otras tres también tienen una licenciatura, una en Lenguaje, egresada de la Normal, otra en Ciencias Sociales y la otra en Educación egresada de la UPN.

##### b) Experiencia

Experiencia laboral de las maestras de este jardín son: una cuenta con 15 años de trabajo, otra tiene de 14 años y una más es de 11 años, otra 9 años, otra cuentan con 5 años. Bueno, pues este es el tiempo que tienen estas maestras trabajando en el preescolar.

##### c) Capacidad y habilidades docentes

La capacidad se refiere al manejo de sus actitudes, relacionadas con el proceso de construcción de la identidad personal y de las competencias emocionales y sociales y la capacidad para establecer relaciones interpersonales historias de la vida personal incluyendo las experiencias, con los padres, docentes, pares, amigos y otras personas que ayudan... mediante el cual los docentes y alumnos intercambian planes de trabajo, temarios, rúbricas, evidencias directas, proyectos.

Las docentes de este jardín de niños demostraron contar con los elementos suficientes para desarrollar su práctica educativa con la información necesaria y establecer una práctica de calidad en el aula, aunque hizo falta el juego como elemento central, que no permitía que se llevara a cabo una planeación integral que considerara al juego como base fundamental para el aprendizaje del alumno.

En este rubro se hizo la aplicación de un cuestionario que sirvió para saber el uso que las educadoras le dan al juego.

### *Encuesta*

El cuestionario se aplicó a 20 profesoras de preescolar, todas ellas están al frente de grupo y tienen varios años de experiencia como docentes de preescolar.

El presente cuestionario tiene la finalidad de conocer la visión que tiene usted como docente en torno a la importancia del juego.

Por la contestación de este cuestionario, gracias

1.- ¿Sabe usted de la importancia del juego en el aprendizaje de los niños de preescolar?

a) Si    b) No    c) No sabe

2.- ¿Conoce los beneficios del juego en la educación?

a) Si    b) No    c) No sabe

3.- Como docente, ¿tiene nociones de estrategias educativas del juego?

a) Si b) No c) No sabe

4.- ¿Ha notado que los alumnos ponen más entusiasmo cuando aprenden jugando?

a) Si b) No c) No sabe

5.- ¿Cree que el juego debe tener prioridad en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

a) Si b) No c) No sabe

6.- ¿Conoce teorías sobre el juego?

a) Si b) No c) No sabe

7.- ¿Tienes nociones de algunos autores en torno del juego?

a) Si b) No c) No sabe

8.- ¿Las habilidades de los niños pueden mejorar con el juego?

a) Si b) No c) No sabe

9.- ¿Tiene razón el niño cuando no quiere hacer alguna actividad porque la considera aburrida?

a) Si b) No c) No sabe

10.- ¿Se puede jugar y aprender?

a) Si b) No c) No sabe

Los resultados arrojados fueron los siguientes:

1. La mayoría de las profesoras saben exactamente la forma de trabajar el juego, pero lo mejor es que saben la importancia del mismo en el proceso de enseñanza aprendizaje.
2. Afortunadamente la inmensa mayoría entiende la importancia del juego, ya que de esta forma los alumnos aprenden con más entusiasmo y sobre todo de una mejor forma.

3. La mayoría de las docentes cuentan con nociones de estrategias en el juego.
4. Las veinte personas encuestadas nos informan de un conocimiento pleno de la importancia de enseñarle a los alumnos jugando, pues todas las personas reconocen la relevancia del juego para entusiasmar a los alumnos.
5. Es importante que en el proceso enseñanza aprendizaje el juego tenga una relevancia fundamental, por ello, debe trabajarse en el sentido de lo que es la enseñanza divertida y entretenida para los niños, de esta forma se anima y se prende mejor.
6. Algunas profesoras no saben de teorías sobre el juego, se supone que en la universidad donde hayan estudiado debieron haber aprendido algunas teorías sobre el juego, sin embargo, casi la mitad de las encuestadas no conocen teorías al respecto.
7. La mitad de las encuestadas no tiene nociones en torno a algunos autores que hacen referencia al juego, es lamentable que haya profesoras que no lean y no actualicen sus conocimientos respecto a formas de enseñanza. Existen carencias de actualización permanente.
8. La mayoría coincide en que el juego es básico para el conocimiento en las aulas. Es importante leer respecto al manejo del juego en la educación para mejorar el desempeño del alumnado preescolar.
9. La mayoría considera que los niños se aburren pero no hacen cambios en su práctica educativa.
10. La mayoría de las maestras saben que el juego es básico en el aprendizaje en los primeros años de vida del alumno, por ello es importante que tengamos los mejores conocimientos como docentes para motivar ese conocimiento en los niños. De las docentes depende mucho mejorar la educación del país.

Por lo que se concluye que uno de los grandes problemas en la educación preescolar es que se tiene la idea de que se debe jugar, pero en la práctica real no se hace, por desconocimiento, por falta de actividades, por falta de materiales y porque en ocasiones, las

educadoras tenemos mucha carga administrativa, lo que origina que al alumno se le ponga repeticiones, planas y actividades manuales que no siempre cumplen la función.

Por ejemplo existen proyectos que hemos llevado a cabo, pero que no tienen relación del alumno y no corresponden necesariamente al PEP 2004.

En preescolar, se trabajan varios proyectos, pero la experiencia ha demostrado que cuando los alumnos terminan el nivel, ya no vuelven a trabajar bajo esa metodología, haciendo cortes en su formación.

El perfil de egreso de preescolar no siempre se cubre, porque para los padres de familia lo importante es que aprendan a leer, cuando no se encuentra estipulado como tal en la currícula.

**CAPÍTULO 2**  
**HACIA LA UTILIZACIÓN DEL**  
**JUEGO COMO HERRAMIENTA**  
**DE APRENDIZAJE A NIVEL**  
**PREESCOLAR.**

## **2.1 Planteamiento general de la alternativa**

El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su maravillosa imaginación. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados. El PEP 2004 hace énfasis en la importancia de desarrollar actividades que tengan que ver con el juego y más específicamente el campo expresión y apreciación artística muestra algunas formas de cómo plantear actividades que tengan que ver con el juego.

### *Beneficios del proyecto*

Con el Juego Simbólico, él desarrolla diversas combinaciones de acciones, ideas y palabras y poco a poco enriquece su experiencia no sólo con su destreza corporal, sino también con múltiples juegos vocales, frases, descripciones y cuentos elaborados a su voluntad.

El niño explora el mundo que le rodea. Realmente ha de explorarlo si quiere llegar a ser un adulto con conocimientos. Los padres han de ayudarle en su insaciable curiosidad y contestar a sus constantes porqués. Los niños, aunque tengan compañeros de juegos reales, pueden albergar también uno o varios compañeros imaginarios. No será raro ver a los niños hablar en tonos distintos de voz y tener una larga y curiosa conversación consigo mismo, está jugando.

A su vez, el juego es un tema de gran importancia para todos aquellos que tenemos una relación cercana con los niños, existen diferentes conceptos



de disciplina que podemos encontrar como lo son: "entrenamiento mediante reglas y ejercicios especificados", "Vigilancia o control de la conducta.", "Control de la conducta mediante recompensas y castigos" , sin embargo, estos conceptos sólo nos dan una idea vaga y muy general de lo que es una verdadera disciplina y todo lo que conlleva, es por ello importante reconocer que es un proceso esencial para el desarrollo del niño que le ayudará a ser autónomo, feliz, con capacidad de resolver problemas, reconocer errores y éxitos.

Es imperativo darnos cuenta que somos seres humanos complejos y que no se puede tomar en cuenta sólo un aspecto, la disciplina eficaz se dará si tomamos en cuenta: las cogniciones (pensamientos), emociones (sentimientos) y comportamientos (como actuamos), sin dejar de lado ningún aspecto ya que están interrelacionados; uno lleva al otro.

Por lo anterior, podemos darnos cuenta que la disciplina es más que un simple castigo o imposición de reglas, dentro de este escrito muchas veces hablaré de conductas y cómo corregirlas, sin embargo, esto no quiere decir que sólo me esté enfocando en las conductas y deje lo demás de lado, sino que muchas veces es más fácil y objetivo cambiar una conducta ya que es lo que estamos observando y es donde nos podemos dar cuenta que nuestras estrategias están funcionando, pero nos percataremos que los pensamientos y sentimientos o emociones van cambiando a consecuencia del cambio de conducta, esto puede sonarnos un tanto ilógico por lo que daré un ejemplo de ello:

"Un niño se mantiene peleando (conducta) todo el tiempo con sus hermanos o compañeros de clases, lo cual le conlleva diferentes consecuencias como: castigos, que los otros niños lo rechacen o hasta el mismo rechazo de los adultos, lo cual lo lleva a sentirse enojado, triste o confundido (sentimientos o emociones), y puede llegar a pensar que no lo quieren, que no es comprendido por los demás (pensamientos) etc.; si nosotros logramos cambiar la conducta del niño por otra como compartir con los demás tendrá otro tipo de consecuencias como: que los demás niños jueguen con él,

que mamá no lo regañe, y esto lo llevará a sentirse aceptado y tranquilo (sentimientos), y tendrá pensamientos más placenteros"<sup>22</sup>.

"No se posee un control directo de lo que ocurre en la cabeza o en el corazón de los niños. Pero si se puede controlar lo que hacen: por ello todas las normas deben escogerse concretamente para conductas específicas que se deseen obtener de los niños"<sup>23</sup>.

Esto puede sonar muy fácil y simple, sin embargo, al llegar a la aplicación es algo totalmente diferente, es por esto que debemos reconocer que el implantar disciplina no es algo mágico o milagroso, es un trabajo que en muchas ocasiones es muy difícil.

Ya que como sabemos, todos somos distintos unos de otros, tenemos intereses, pensamientos, ideas propias que dan lugar a lo que somos y no existe un fórmula exacta para lograr obtener lo que deseamos con los niños. En muchas ocasiones no sabemos cómo dirigirnos o actuar ante las situaciones que se presentan con los pequeños, podemos actuar de manera incorrecta y esto se puede considerar como aceptable, ya que realmente no contamos con la preparación necesaria para enfrentar estos conflictos, lo importante es reconocer que podemos mejorar y aprender de los errores.

### **2.1.1 Propósitos**

#### *Propósito general*

Explicar la forma, métodos y técnicas en los cuales las profesoras de preescolar podemos difundir y enseñar a través del juego, mostrando al mismo tiempo los beneficios de hacerlo, aunque también se resaltan las consecuencias que trae consigo para el niño el no dirigirlo por una disciplina que debe de adoptar de manera cotidiana.

---

<sup>22</sup> BALL, S. J. (comp.) (1997): Foucault y la educación. Disciplinas y saber. Madrid, Morata. P. 91.

<sup>23</sup> CULLEN, Carlos (1996): Autonomía moral, participación democrática y cuidado del otro. Buenos Aires, Novedades Educativas. P. 105.

### *Particulares*

- ✓ Explicar qué es el juego simbólico y su relación con la educación preescolar.
- ✓ Indicar la importancia que tiene el fomentar el juego en los alumnos de preescolar.
- ✓ Saber las consecuencias que tiene para los alumnos el que no se les enseñe a través del juego.
- ✓ Describir formas, métodos y técnicas a través del juego simbólico que ayuden al niño un mejor desempeño escolar.

Desde una posición constructivista, el juego y el rendimiento académico son compatibles para la construcción de más y mejor conocimiento de forma gradual y permanente en los niños desde lo que se ha llamado el aprendizaje significativo.

La denominación de aprendizaje significativo, fue acuñada por David P. Ausubel en 1963, cuando desarrolló por primera vez la teoría del aprendizaje cognoscitivo. El aprendizaje significativo, tiene lugar “cuando se intenta dar sentido o establecer relaciones entre los nuevos conceptos o nueva información y los conocimientos ya existentes en el alumno, o con alguna experiencia anterior.”<sup>24</sup>

En relación a lo anterior, el constructivismo postula la existencia y prevalencia de procesos activos en la construcción del conocimiento: habla de un sujeto cognitivo que rebasa a través de su labor constructiva lo que le ofrece su entorno.

De ello, se supone que entre mayor autoestima tenga un niño, su rendimiento se incrementará y la construcción de ese conocimiento se le facilitará. Según la posición constructivista, el conocimiento no es una copia fiel de la realidad, sino una construcción del ser humano. Dicho proceso de construcción depende de los conocimientos previos que se tenga de la nueva

---

<sup>24</sup> Estrada González, Luis Javier. Aprendizaje significativo. Omega. Madrid. 2001

información o de la actividad o tarea a resolver y de la actividad externa o interna que el aprendiz o usuario realice al respecto.

En el enfoque constructivista tratando de conjuntar el cómo y el qué de la enseñanza se resume en enseñar a pensar y actuar sobre contenidos significativos en un contexto determinado. Debido a que el conocimiento que se enseña en las instituciones escolares es en realidad el resultado de un proceso de construcción a nivel social, los alumnos y profesores encontrarán ya elaborados y definidos una buena parte de los contenidos curriculares.

En este sentido, “el alumno entre más edad, más bien reconstruye un conocimiento preexistente en la sociedad, pero lo construye en el plano personal desde el momento que se acerca en forma progresiva y comprensiva a lo que significan y representan los contenidos curriculares.”<sup>25</sup>

La imaginación que podemos desarrollar y educar en los niños por medio del juego es la misma que el día de mañana utilizará para proyectar edificios, diseñar piezas industriales o de decoración, etc. Necesita de esta gimnasia. Pues el niño, al jugar, imita, lo cual es un producto secundario de la curiosidad. El pequeño sólo seleccionará para su realización, al que capte su interés, en lo cual, su imaginación juega un gran papel. Y si imita, le hemos de poner cosas buenas delante, empezando por nuestro comportamiento.

### **2.1.2 Viabilidad y Pertinencia**

#### Dificultades en el desarrollo del juego simbólico

Para los niños a temprana edad, es indispensable que el proceso educativo se les presente de forma lúdica. Los juegos son la primera aproximación del niño al aprendizaje, a través de diversas metodologías se les va presentando poco a poco juegos con los que desarrollarán las habilidades primeras, como lo son las habilidades motoras, psicomotoras, de aprestamiento, etc. que van a hacer que el niño se desenvuelva mejor en las etapas de su crecimiento.

---

<sup>25</sup> Estrada González, Luis Javier. Óp. cit

En realidad, en muchos países, la enseñanza primera está destinada a procesos que empiezan a los 5 años de edad, sin embargo, en la actualidad estos procesos comienzan mucho antes de dicha edad, las escuelas particulares ofrecen programas para niños desde los 2 o menos años de edad. Este tipo de centros educativos aprovechan la temprana edad para empezar a formar ciertas capacidades en el niño que se desarrollaran con mejor notoriedad cuando empiecen su verdadera etapa escolar.

Es, en la mayoría de los casos, casi imposible que los niños puedan aprender algo de la forma de asimilar esos contextos a posteriori, sin embargo, la repetición de los mismos y el juego van a apoyar para que las capacidades se vayan fortaleciendo y el proceso de aprendizaje se lleve a cabo. “En un caso al que me encuentro cercano, puedo notar que las actividades que se realizan en esos centros, a pesar de que usan libros y todo, aproximan a los niños en gran medida al uso del juego como herramienta primordial que articula todas las demás facetas del aprendizaje”<sup>26</sup>.

Las canciones también son parte importante, sobre todo, en el proceso de socialización de los niños, con ellas y con los juegos se logra que el niño se desprenda del ámbito familiar y pase a formar parte de un mundo que antes no conocía. La socialización en esa etapa es un paso importante que deben dar los niños con respecto a su futuro desenvolvimiento en otras partes de su vida cotidiana. Por lo general, los niños a temprana edad suelen estar o ser inseguros de llegar a un sitio nuevo o de entablar algún contacto con otros niños, pues estos invaden de alguna manera su universo que esta puramente enclaustrado en el ambiente familiar.

La sociabilización en los centros educativos también generará que los niños se vayan desprendiendo poco a poco de sus padres. “Es muy común ver a los niños llorar el primer día de clases ante la ausencia de sus padres, esto genera en ellos la sensación de abandono y de soledad, pues no saben a

---

<sup>26</sup> González Jiménez, Rosa María. *Construyendo la diversidad, nuevas orientaciones en género y educación*. SEP. UPN. México, 2000.

ciencia cierta si los padres regresarán o no, a pesar de que se les explica, ellos no sienten la confianza necesaria para poder quedarse en un lugar que no conocen y con personas que les son extrañas<sup>27</sup>.

Sin embargo, con el paso del tiempo, esta situación se revierte y es muy común que los niños disfruten de su estadía en las escuelas pues los juegos, las canciones y las actividades van a captar su atención y se convertirá en un espacio que considerarán divertido.

La formación y el desarrollo de la personalidad ocurre durante toda la vida humana, las características y regularidades que distinguen al ser humano en cada período de su vida están determinadas por las circunstancias socioculturales e históricas concretas en las que transcurre la existencia de cada persona. Desde la perspectiva histórico-cultural se destaca, el medio social como fuente del desarrollo y la interacción e interrelación social como fundamentalmente determinante del desarrollo psíquico humano, lo que demuestra que no solo el medio social da lugar a cambios en el desarrollo; la relación única, particular e irrepetible entre de cada sujeto y su entorno, promueve y potencia el desarrollo psíquico y de la personalidad.

Es por ello la importancia crucial de la educación para el crecimiento y el desarrollo humano en el estudio del desarrollo psíquico, cada período es sensible para recibir la influencia de la educación y el papel de la riqueza estimulante del entorno.

El desarrollo no es algo privativo de niños y jóvenes, sino que se produce a lo largo de la vida del ser humano, desde que nace hasta la vejez. En el estudio del origen y desarrollo de la personalidad, se pueden verificar logros esenciales en cada una de las etapas, ellos tienen que ver con la influencia social, toda la historia que antecede al individuo, la cultura de la sociedad en la que vive y los grupos en los cuales se inserta o con los que de alguna manera se relaciona.

---

<sup>27</sup>AlvaroMachesi, y César Coll. *Psicología educativa. Desarrollo psicológico y educativo*. Madrid, Alianza, 1990.

El desarrollo es un proceso movido por contradicciones internas, (y en este sentido es espontáneo), las cuales se originan en el propio proceso de interacción e interrelación del niño con su medio. En el proceso de desarrollo se produce la conjugación de factores externos e internos.

El desarrollo psíquico ocurre como un proceso espontáneo, continuo, de auto movimiento, de saltos hacia escalones superiores, que implica el paso a nuevas formas de pensar, sentir y actuar. Es un proceso de cambio que conduce a que en cada período evolutivo nazca lo nuevo y a la vez lo viejo se reestructure sobre una nueva base. “El desarrollo se produce en la relación con los otros, estos vínculos permiten explotar las capacidades y llegar a niveles de comprensión de la realidad y de sí mismos que solos es imposible de alcanzar. Estos solo son posibles, en la comunicación con los otros y en el marco del desempeño o la ejecución de determinadas actividades”<sup>28</sup>.

El proceso de socialización “consiste en la apropiación por parte del individuo de toda la experiencia social, lo cual le proporciona la posibilidad de integrarse a la vida en sociedad. Este proceso se da precisamente como resultado de las interacciones que se producen entre los seres humanos e influye en el desarrollo de su personalidad”<sup>29</sup>.

El proceso de socialización transcurre a lo largo de toda la vida y se caracteriza por ser de carácter bidireccional, es decir, por un lado se encuentra toda la influencia que ejercen los grupos y por otro, la recepción activa que realiza el individuo.

Esta afirmación remite al papel activo de la personalidad como principal filtro que media la relación de los sujetos con su entorno. La socialización, entonces se da mediante diferentes agentes socializadores como la familia, la escuela, el grupo informal o grupo de amigos, el centro laboral, la comunidad que son los más tradicionales.

---

<sup>28</sup>Florida Riquer F. Maestra ¿las niñas también podemos salir al recreo?,

<sup>29</sup>Universidad Pedagógica Nacional, el Niño Preescolar y su Relación con lo Social. México, 1994.

Sin embargo, el desarrollo no siempre implica estabilidad, se plantean crisis en el desarrollo, existen momentos en que el equilibrio en la constante interrelación que se establece con el entorno puede romperse, es decir, las demandas del medio no pueden ser satisfechas con las posibilidades actuales del individuo y es aquí cuando aparece la crisis.

Estas, que desde el sentido común pueden entenderse como negativas, juegan un papel importante en el desarrollo de la personalidad, permiten el surgimiento de características psicológicas superiores que hablan de una mayor madurez de la personalidad y de la entrada a una nueva etapa del desarrollo. Ninguna persona es la misma a lo largo de la vida y esas peculiaridades que se distinguen en determinados momentos, son precisamente las características de cada una de las etapas por las que atraviesa el desarrollo de la personalidad.

Se analizará entonces el desarrollo de la personalidad a lo largo de los diferentes períodos evolutivos y la influencia que ejercen los agentes socializadores en este proceso para la comprensión de cada una de las etapas por las que atraviesa el individuo en su desarrollo. Para describir las principales características que son propias de cada etapa del desarrollo. Se tiene en cuenta los sistemas de actividad y comunicación, los logros alcanzados por los sujetos y la crisis que se observa en los individuos. En este análisis se hace referencia al papel que juega el otro en el proceso de socialización del sujeto en cada una de las etapas del desarrollo.

En el caso de esta etapa, el niño adquiere facilidad para manejar el lenguaje y las ideas le permiten formar su propia visión del mundo, a menudo sorprendiendo a los que lo rodean. El lenguaje egocéntrico, es cuando el niño al jugar sólo o acompañado planea en voz alta las acciones que él mismo va a realizar, por ejemplo, "ahora voy a mover el carro de aquí para allá".

Esta situación es motivo frecuente de preocupación de los padres pues piensan que el niño está hablando sólo. Este no aparece por mucho tiempo para acompañar las acciones del niño, poco a poco comienza a convertirse en



un instrumento del pensamiento en la búsqueda de solución de problemas que se le presentan en la situación de juego, desarrolla su capacidad para utilizar símbolos en pensamientos y acciones, y comienza a manejar nociones como edad, tiempo, espacio.

La función simbólica (capacidad para representarse mentalmente imágenes visuales, auditivas o cenestésicas que tienen alguna semejanza con el objeto representativo, por ejemplo, puede utilizar una cuchara o un martillo en un momento determinado aunque sabe que esa no es la verdadera función de ese objeto), se manifiesta a través del lenguaje, la imitación diferida y el juego simbólico. La capacidad para expresar sus necesidades y pensamientos a través del lenguaje les ayuda a ser más "independientes".

Despunta el aprendizaje del mundo de las relaciones y del lugar que se ocupa en éstas y en el mundo en general, a partir de la asimilación de reglas que son transmitidas por la familia como agente de socialización. Esta asimilación de reglas se lleva a cabo a través de la actividad fundamental de esta etapa: el juego de roles. Este consiste en la simulación por parte del niño de las actividades que realiza el adulto en su vida cotidiana. Es cuando juega a la casita y asume el papel de mamá o papá.

Si bien, a finales de la etapa comienzan a establecer relaciones de amistad, las relaciones fundamentales son con sus padres, aunque ya se va viendo cómo se va ampliando progresivamente el marco de las relaciones sociales que promueven la socialización del individuo.

Si en etapas anteriores la familia era la que esencialmente se ocupaba de transmitir normas y valores, ahora se le incorporan los coetáneos, es decir, los niños de su misma edad que comparten el juego. Su interés por el mundo de los adultos, se canaliza a través del juego de roles. "Es en la imitación de los adultos, donde se enriquece la imaginación y se desarrollan la atención y la memoria voluntaria, en función de mantener los argumentos del juego. Aquí ocurre un enriquecimiento del lenguaje y aparece el lenguaje explicativo, el cual

posibilita relatar un grupo de acciones sin necesidad de ejecutarlas durante el juego”<sup>30</sup>.

Los niños absorben valores y actitudes de la cultura en la que los educan. Van viviendo un proceso de identificación con otras personas; es un aprendizaje emocional y profundo que va más allá de la observación y la imitación de un modelo. En esta etapa se destaca que el papel de los adultos en la preparación para el ingreso a la escuela, es fundamental. La inserción en un mundo desconocido, con nuevas exigencias, puede generar crisis de adaptación en los niños preescolares.

### **2.1.3 Fundamentación teórica y normativa**

#### *Conceptualización*

El término “aprendizaje significativo”, surge de la constatación de que todo aquello que se aprende no se integra del mismo modo en las estructuras de conocimiento. Así, podemos identificar algunos aprendizajes, ya sea una fórmula matemática o la enunciación de un principio físico, que se han integrado en la estructura cognoscitiva (se han adquirido) de forma superficial, mediante un proceso de memorización simple, de tal modo que es posible su reproducción de forma más o menos literal, pero no su utilización para la solución de un problema real o la interpretación de un fenómeno físico.

#### **Principios psicopedagógicos del aprendizaje significativo**

Las teorías constructivistas y socio constructivistas han desarrollado el marco teórico de las condiciones que deben darse para que los aprendizajes sean lo más significativos posible. Los diferentes investigadores que se mueven en este marco interpretativo de los procesos de aprendizaje no han establecido un único conjunto de condiciones, que han contribuido a identificar, desde distintos modelos experimentales, los factores y características que contribuyen a que los aprendizajes sean lo más profundos y significativos posible. Es así como utilizando la propuesta integradora de Coll, podemos reconocer una serie de explicaciones desarrolladas por diversos autores y que

---

<sup>30</sup>Idem.

pueden expresarse en una serie de principios psicopedagógicos:

#### *Esquemas de conocimiento y conocimientos previos*

Nuestra estructura cognoscitiva está configurada por una red de esquemas de conocimiento. Dichos esquemas se definen como las representaciones que una persona posee, en un momento dado de su existencia, sobre algún objeto de conocimiento. A lo largo de la vida, estos esquemas se revisan, se modifican, se vuelven más complejos y adaptados a la realidad y más ricos en relaciones. Si esto es así, cualquier nuevo aprendizaje deberá “construirse” desde los esquemas existentes.

#### *Zona de desarrollo próximo*

Otra de las condiciones mencionadas hace referencia a la adecuada distancia entre lo que se sabe y lo que se quiere aprender. Así pues, la intervención pedagógica se concibe como una ayuda ajustada al proceso de construcción del alumno; una intervención que va creando zonas de desarrollo próximo (Vygotsky, 1979) y que ayuda a los alumnos a recorrerlas. Por consiguiente, la situación de enseñanza y aprendizaje también puede considerarse como un proceso encaminado a superar retos; retos que puedan ser abordados y que hagan avanzar un poco más allá del punto de partida.

#### *Disposición para el aprendizaje*

En la disposición para el aprendizaje y en la posibilidad de convertirlo en significativo, intervienen, junto con las capacidades cognitivas, factores vinculados a las capacidades de equilibrio personal, de relación interpersonal de inserción social. Los alumnos se perciben a sí mismos y perciben las situaciones de enseñanza y aprendizaje de una manera determinada, y dicha percepción —“la conseguiré, me ayudarán, es divertido, es un rollo, me ganarán, lo haré mal, es interesante, me castigarán, me pondrán buena nota...”— influye en la manera de situarse ante los nuevos contenidos muy probablemente, (Soté, 1993) en los resultados que se obtendrán.

#### Significatividad y funcionalidad de los nuevos contenidos

Una de las condiciones fundamentales para que un aprendizaje sea significativo se refiere a la necesidad de que este nuevo contenido lo sea por sí mismo, es decir, que el aprendiz le pueda atribuir sentido. Esta condición se cumple totalmente cuando este contenido es presentado desde su funcionalidad.

Análisis estructural de las competencias y el aprendizaje de sus componentes.

Los principios psicopedagógicos descritos nos ofrecen unos criterios generales sobre las condiciones que se deben dar en todo proceso de aprendizaje de competencias, y en los que los conceptos de funcionalidad y significatividad son esenciales. Los principios psicopedagógicos relacionados con los conocimientos previos nos señalan los anclajes sobre los que realizar los nuevos aprendizajes, que en el caso de las competencias se refieren al mayor o menor grado que ya se posee de éstas o de las habilidades, conocimientos y actitudes previas de que se dispone en relación con sus componentes.

El nivel de desarrollo del alumno nos informará de la dificultad o facilidad para el aprendizaje de las competencias y, en consecuencia, de la necesidad de una mayor o menor ayuda. La aportación de Vygotsky con el principio de la zona de desarrollo próximo será esencial para establecer los distintos grados de aprendizaje en función de las características individuales.

El tipo de juego característico del niño de tres años es el juego simbólico o juego de ficción ("hacer como si"). Se trata de una de las cinco conductas que caracterizan en la aparición de la función de representación, aproximadamente en la mitad del segundo año de vida (las restantes son: la imagen mental, la imitación diferida, el lenguaje y el dibujo).

El juego simbólico depende de la posibilidad de sustituir y representar una situación vivida en otra supuesta. Por ejemplo, hacer "como si" comiera, pero utilizando un palito. Constituye una asimilación deformante de la realidad,

a diferencia de la representación adaptada, que supone un equilibrio entre asimilación y acomodación.

En efecto, el niño se ve continuamente obligado a adaptarse al mundo social de los adultos y a un mundo físico que todavía no comprende bien. Por consiguiente, no llega a satisfacer las necesidades afectivas e intelectuales de su yo en esas adaptaciones, como lo hace el adulto. Resulta indispensable, entonces, para su equilibrio emocional, contar con un tipo de actividad cuyo objeto no sea la adaptación a lo real sino, por el contrario, la asimilación de lo real al yo.

Esta función la cumple el juego simbólico, que transforma lo real, por asimilación casi pura, a las necesidades del yo. En los primeros juegos simbólicos puede observarse que el niño...

- ejerce simbólicamente sus acciones habituales (por ejemplo, hacer "como si" tomara la sopa. etc.)

- atribuye a los otros y a las cosas esos mismos esquemas de conducta (por ejemplo, "hacer dormir" a su osito, "hacer pasear" a su muñeca, etc.)

Más tarde, aplica en forma simbólica esquemas que no pertenecen a la acción propia, sino que han sido tomados por imitación de otros modelos (el papá, la mamá, la maestra, etc.). Por ejemplo, hace "como si" arreglara el auto, se pintará los labios, hablará por teléfono.

El niño practica esos juegos por el placer de ejercer sus poderes y revivir sus experiencias. Son un modelo de expresión y afirmación del yo. A veces, pueden tener el carácter de compensación, cuando se quiere corregir la realidad. Por ejemplo, un niño tiene prohibido comer chocolate porque le hace mal; entonces le dice a su muñeca que no coma, que podrá enfermarse.

El juego también puede convertirse en "catarsis", una forma de reaccionar contra el miedo que una situación le provoca. Por ejemplo, tiene

temor de acercarse a un perro, entonces juega a que lo acaricia, que lo lleva a pasear, etcétera.

Los juegos simbólicos que practican espontáneamente los niños de 3 años al comenzar el año tienen las siguientes características:

1- Se realizan en forma individual (juego solitario) o al lado del otro pero sin interacción (juego paralelo).

2- No hay juego organizado ni socializado (cada uno actúa separadamente, como en un "monólogo colectivo")

3- Cada uno utiliza su propio símbolo (cada uno representa las cosas de la realidad con símbolos distintos).

4- Los roles son casi siempre los mismos (todos son "mamá" o "papá", etc.).

5- No hay coherencia, orden ni sucesión lógica y secuencias de las acciones.

6- No existe intencionalidad (actúa por la satisfacción de jugar, sin interesarse por el resultado).

A medida que el niño se desarrolla, el juego simbólico va evolucionando en forma natural y paulatina, favorecido por los procesos de su pensamiento, que va superando el egocentrismo, y por su mayor nivel de socialización. Alrededor de los cuatro años, el juego simbólico adopta las siguientes notas distintivas:

1- Los niños comienzan a aceptar el simbolismo del otro y comparten esa ficción.

2- Paulatinamente, se va registrando una tendencia a la objetivación de los símbolos (necesidad de una imitación cada vez más cercana a la realidad).

3- Los roles se hacen más variados. El juego se torna más socializado, comienza la interacción.

4- Se observa mayor orden y coherencia.

5- El sentido del juego no se agota en el simple placer: existe ya cierta intencionalidad, en relación a un motivo de juego propuesto.

Dada la importancia del juego en la vida del niño, es preciso que el maestro lo favorezca. Al respecto, es particularmente efectiva la influencia de su estímulo en el perfeccionamiento del simbolismo del niño, cuando éste orienta y organiza su juego, favoreciendo la coherencia y estructuración. En este sentido, el maestro utilizará el Juego Centralizador y más adelante el Juego Trabajo con sus niños.

A partir de los cuatro años, o cuatro años y medio, los juegos simbólicos sufren una transformación. A medida que el niño va superando su egocentrismo y adaptándose a las realidades del mundo físico y social y aprehendiendo él mismo, comienzan a desaparecer las deformaciones y transposiciones simbólicas ya que, en lugar de asimilar el mundo a su yo, somete éste a su realidad. El compartir materiales de trabajo, el trabajo en equipo dentro y fuera del aula, durante festividades de fechas importantes también tienen la oportunidad de convivir entre ellos y es así como poco a poco, dejando atrás su egocentrismo, y por lo tanto, otras formas de juego más a su capacidad.

El niño encuentra cada vez más interés en la existencia real, y ésta le ofrece los medios para satisfacer las necesidades afectivas e intelectuales de su "yo", para "compensar", "liquidar", etc. situaciones insatisfactorias. Así, la asimilación simbólica (la ficción) se vuelve cada vez menos útil. El símbolo se aproxima cada vez más a lo real, y pierde su carácter de deformación, convirtiéndose en una simple representación imitativa de la realidad o "representación adaptada".<sup>31</sup> Copia situaciones que vive y va creando de manera divertida juegos, dándoles vida a los objetos.

---

<sup>31</sup> (GARVEY, C., 1985, *El juego infantil*, Madrid, Morata)

El juego del niño se desarrolla ahora en dirección de la actividad constructiva o del trabajo propiamente dicho. Esto es posible por la organización mental del niño, y se pone de manifiesto a través de distintas formas de expresión: dibujo, modelado, armado con distintos elementos, representaciones dramáticas, etc.

Las notas distintivas que definen la actividad lúdica en esta etapa son las siguientes:

1- Existe preocupación creciente por la veracidad y exactitud en la imitación de la realidad.

2- El niño valoriza el producto obtenido a través de su actividad, más que la actividad misma.

3- El juego adquiere mayor orden, secuencia y continuidad. Este orden y coherencia se ponen de manifiesto también en las construcciones materiales que realiza el niño en esta etapa.

A su vez, los progresos en la socialización contribuyen a que se registren las siguientes características:

4- El simbolismo va haciéndose más colectivo (simbolismo de varios).

5- Los roles se diversifican y se diferencian cada vez más (mecánicos, bomberos, doctoras, etcétera).

El juego es una de las actividades más agradables con las que cuenta el ser humano. Desde que el niño nace hasta que tiene uso de razón, el juego es el eje que mueve sus intereses para buscar descanso y esparcimiento; por ello, a niños y niñas no debe privárseles del juego porque con él desarrollan y fortalecen sus experiencias y aprendizajes.

El juego, tomado como entretenimiento, suaviza las asperezas y dificultades de la vida, elimina el estrés y propicia el descanso. En el aula,



fortalece valores como la honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad, amor, tolerancia y respeto por los demás y sus ideas. También favorece rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención, la reflexión, la búsqueda de alternativas o salidas que favorezcan una posición ante algo, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación y el sentido común.

Este tipo de juego se caracteriza porque los pequeños evocan situaciones ficticias como si estuvieran pasando realmente. De ahí que se convierten en personajes, y sus muñecos cobran vida a su gusto e imaginación.

El juego simbólico es la capacidad de simbolizar, es decir, crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginativos. Este tipo de juegos es muy importante, debido a que el lenguaje también está presente en ellos. Al curar la “herida” del oso de peluche, y tratar de aliviarlo diciéndole que todo va a estar bien, el niño estimula su lenguaje.

El juego simbólico pasa por diversas etapas de maduración, es decir, comienzan en forma individual y progresivamente se transforma en un juego colectivo.

¿Por qué es importante?

El juego simbólico es importante porque beneficia al niño en los siguientes puntos:

- ✓ Permite al niño representar situaciones mentales reales o ficticias.
- ✓ Favorece la comprensión y asimilación del entorno del niño.
- ✓ Desarrolla su lenguaje.
- ✓ Contribuye con su desarrollo emocional.
- ✓ Desarrolla su capacidad imaginativa.
- ✓ Permite en el futuro un juego colectivo y con reglas.
- ✓ Progresivamente, el juego va transformándose y asemejándose a la realidad.

Es importante que los padres respeten pero no descuiden el juego que realizan sus hijos, pues a través de éste, el niño puede transmitir sus miedos, angustias, desahogos, entre otros. Recuerden que el juego simbólico es parte de un proceso del desarrollo del niño, y a través de él, va a permitirle asimilar el mundo que le rodea.

Según Piaget, se puede considerar que el juego comienza ya desde el primer estadio del período sensorio-motor ('adaptaciones puramente reflejas'), pero es sólo a partir del segundo estadio ('reacciones circulares primarias') cuando se puede observar el fenómeno con mayor claridad. Es esto lo que hace suponer a Claparède que todo es juego durante los primeros meses de existencia, afirmación con la que Piaget no está del todo de acuerdo. En el tercer estadio (reacciones circulares secundarias) la diferenciación entre juego y asimilación intelectual es ya un poco más acentuada. En el cuarto estadio (coordinación de los esquemas secundarios) se presentan dos novedades:

- Aplicación de los esquemas conocidos a situaciones nuevas (susceptibles de continuarse por intermedio de manifestaciones lúdicas).

- La movilidad de los esquemas permite la formación de verdaderas combinaciones lúdicas (reutilización de los esquemas).

Los estadios marcan cómo el niño va dando esos cambios, en cuanto a sus intereses, por el gusto al juego. En el primer estadio sensorio-motor, sus experiencias son motoras porque aún no ha desarrollado el lenguaje, en el segundo es el preoperacional, sus operaciones son concretas, su interés está puesto en los símbolos, el tercero operacional, su pensamiento es lógico, centrado en operaciones matemáticas.

En el quinto estadio (reacciones circulares terciarias) ya el niño se divierte en combinar gestos que no tienen relación entre sí y sin buscar realmente experimentar con ellos, para repetir enseguida los gestos habituales y hacer un juego de combinaciones motoras. Según Piaget, tanto durante este estadio como durante el precedente el juego se presenta bajo la forma de una

extensión de la función de la asimilación, más allá de los límites de la adaptación actual.

A partir del sexto estadio, y ya dentro del período preoperacional, el símbolo lúdico se destaca del ritual bajo la forma de esquemas simbólicos, gracias a un progreso decisivo en el sentido de la representación. Es la etapa del “hacer como si”, donde el símbolo se basa en el simple parecido entre el objeto ausente “significado” y el objeto presente que juega el papel de “significante”, lo cual implica un cierto grado de representación. Nos encontramos aquí a un paso del “juego simbólico”; dice Piaget que en el nivel en que aparecen estos primeros símbolos lúdicos el niño se capacita para comenzar a aprender a hablar, pues los primeros “signos” parecen ser contemporáneos de estos símbolos. Y añade en otro lugar:

“Así, merced al lenguaje, el niño se ha convertido en capaz de evocar situaciones no actuales y liberarse de las fronteras del espacio próximo y del presente, es decir, de los límites del campo perceptivo, mientras que la inteligencia sensorio-motriz está casi por entero contenida en el interior de estas fronteras”.

Piaget las denomina “Juego de Ejercicio” al que se desarrolla durante los estadios II, V y VI que acabamos de nombrar. Este tipo de juego, como decimos, tiene lugar durante el período sensorio-motor, y se caracteriza por lo que se ha denominado “hacer como si”: el niño comienza a realizar una acción que puede tener un objetivo en sí misma, por ejemplo, (mover la cabeza por el simple placer de moverla). No intervienen en esta etapa símbolos o ficciones ni reglas, aunque, eso sí, hay también, aparte del juego de ejercicio sensorio-motor, un “juego de ejercicio de pensamiento”, pero éste pertenece ya a estadios posteriores y coexisten con el “juego simbólico”.

A partir del estadio VI comienza el llamado “Juego Simbólico”; el niño efectúa la representación de un objeto ausente. Este es un paso importantísimo, según Piaget, ya que al lograr el infante la comparación entre un objeto dado y un objeto imaginado, el lazo entre significante y significado a

que antes nos referíamos es ya totalmente subjetivo. Como ya apuntábamos al principio de este capítulo, este paso gigantesco no se realiza de golpe, ya que entre el simbolismo propiamente dicho y el “juego de ejercicio” existe un intermediario: el símbolo constituido en actos o en movimientos desprovistos de representación. Y, por supuesto, cuando el símbolo viene a insertarse sobre el ejercicio sensorio-motor, éste último no queda, suprimido, sino que simplemente se subordina al primero.

Al final de la infancia, el “juego simbólico” es sustituido poco a poco por el “juego de reglas”, que ya implica relaciones sociales e interindividuales, como veíamos en la introducción a este trabajo. Estos juegos, entre otras razones, proceden de antiguos “juegos simbólicos” que se vuelven colectivos, despojándose totalmente de su contenido imaginativo. Piaget se refiere a tres razones esenciales para el debilitamiento del simbolismo con la edad:

- a) Contenido del simbolismo (el niño encuentra cada vez más interés en la existencia verdadera)
- b) El simbolismo de varios puede originar una regla.

En la medida en que el niño intenta someter la realidad más que asimilarla, el símbolo deformativo se transforma en imagen imitativa, y la imitación misma se incorpora a la adaptación inteligente o afectiva.

¿Qué es familia?

“La familia sigue siendo, a pesar de los ataques y dudas que se ciernen sobre ella, es el nudo esencial de la constitución de la personalidad de los niños. Prácticamente todas las definiciones, más allá desde donde se posicionen para estudiar a la familia, hacen referencia a los factores comunes: habitación común, descendencia común, mismo techo, mismo apellido, mismos padres, mismo grupo, misma historia”<sup>32</sup>.

---

<sup>32</sup>Bronfenbrenner, Urie (1987): *La ecología del desarrollo humano*, Buenos Aires: Paidós. P. 132.

Podríamos decir que dos aspectos fundamentales marcan a la familia de hoy: es el niño que la define, ya sea por su ausencia o por su presencia. Por otro lado, la historia de las personas dentro de las familias no es tan lineal como antaño: el ciclo de vida familiar no es tan previsible, y una misma persona puede pasar por muy diferentes etapas de su vida en cuanto a la familia: celibato, pareja, familia mono parental, familia compuesta, etc.

Por otro lado, la familia se ve amenazada en lo que tiene de más fundamental: dar a sus miembros la identidad de base suficientemente reaseguradora para afrontar los acontecimientos de la vida. La familia antes tomaba a cargo dimensiones muy particulares de la experiencia humana, tiempo de vida, de aprendizaje, de educación, de reproducción y ahora está cediendo algunas de estas funciones a otras instituciones.

De todos modos, y con variantes respecto a etapas anteriores, la familia es claramente el primer contexto de aprendizaje para las personas, en este sentido, es importante aclarar que en su seno aprenden no sólo los niños sino también los adultos. En la familia se ofrece cuidado y protección a los niños, asegurando su subsistencia en condiciones dignas. También ella contribuye a la socialización de los hijos en relación a los valores socialmente aceptados.

Las familias acompañan la evolución de los niños, en el proceso de escolarización, que es la vía excelente para ir penetrando en otros ámbitos sociales diferentes a la familia. Esta, a través de estas funciones apunta a educar a los niños para que puedan ser autónomos, emocionalmente equilibrados, capaces de establecer vínculos afectivos satisfactorios.

En esta intervención haremos expresa referencia a la que anotamos como segunda función básica de la familia, esto es, la función socializadora, que conecta al niño con los valores socialmente aceptados. La enculturación como así ha dado en llamarse consiste en la transmisión de representaciones y valores colectivos, indispensables para el desarrollo y la adaptación de los niños.

Partimos de que los valores, las reglas, los ritos familiares están al servicio de la estabilidad familiar, funcionan como sello de identidad para las distintas familias, están al servicio del sentido de pertenencia. Por otro lado, existen fuerzas internas y externas, como el proceso evolutivo de los miembros de una familia, los conflictos, las crisis que funcionan como agentes de cambio. Del equilibrio entre ambas fuerzas resultará el sano crecimiento de la familia.

Desde una perspectiva evolutivo-educativa, podemos decir que la familia supone: un proyecto vital de existencia en común con un proyecto educativo compartido, donde hay un fuerte compromiso emocional, un contexto de desarrollo tanto para los hijos como para los padres y abuelos, un escenario de encuentro intergeneracional, una red de apoyo para las transiciones y las crisis.

Desde esta perspectiva, la familia aparece como el mejor contexto para acompañar a la persona para transitar los cambios que implica necesariamente la vida.

En cuanto al proyecto educativo familiar es, en general de orden implícito, se trata de un contrato familiar donde se "inscribe" la forma en que se organizan las familias, cómo se dividen las tareas, qué expectativas se tienen de los miembros de la familia. Los valores, actitudes y expectativas que de esta forma se transmiten constituyen lo que algunos autores han llamado "currículum del hogar". Este currículum del hogar no está escrito -a diferencia del escolar- pero cuenta con objetivos, contenidos, "metodologías" que determinan la seña de identidad de cada familia, y contribuyen a generar aprendizajes en sus miembros. Las familias se diferencian entonces no sólo por los contenidos sino también en los estilos con que transmiten estos contenidos.

El tema de los estilos educativos adquiere entonces importancia fundamental a la hora de educar en valores. En ese sentido se distinguen varios estilos, que vienen determinados por la presencia o ausencia de dos variables fundamentales a la hora de estudiar la relación padres-hijos: el monto de afecto o disponibilidad paterna a la respuesta y el control o exigencia

paterna que se pone en la relación padres-hijos. De la atención de estas dos variables surgen cuatro tipos de padres:

Autoritativo-recíproco, en los cuales estas dos dimensiones están equilibradas: se ejerce un control consistente y razonado a la vez que se parte de la aceptación de los derechos y deberes de los hijos, y se pide de estos la aceptación de los derechos y deberes de los padres.

Autoritario-represivo, en este caso si bien el control existente es tan fuerte como en el caso anterior, al no estar acompañado de reciprocidad, se vuelve rígido, no dejando espacio para el ejercicio de la libertad de parte del hijo.

Permisivo-indulgente, en este caso no existe control de parte de los padres, que no son directivos, no establecen normas. De todos modos, estos padres están muy implicados afectivamente con sus hijos, están atentos a las necesidades de sus hijos.

Permisivo-negligente, en este caso, la permisividad no está acompañada de implicación afectiva, y se parece mucho al abandono.

No hay un concepto delimitado de ella. La ley no da una definición. Para definirla se buscaron diversos elementos: sujeción (de los integrantes de la familia a uno de sus miembros), la convivencia (los miembros de la familia viven bajo el mismo techo, bajo la dirección y con los recursos del jefe de la casa), el parentesco (conjunto de personas unidas por vínculo jurídico de consanguinidad o de afinidad), la filiación (conjunto de personas que están unidas por el matrimonio o la filiación, aunque excepcionalmente por la adopción).

La familia es una institución social. La ley impone la regulación no sólo al matrimonio, sino también a la filiación y a la adopción. La calidad de miembro de la familia depende de la ley y no de la voluntad de las personas.

La familia es una institución jurídica pero no una persona jurídica. En esta materia no cabe aceptar figuras que sean nítidamente patrimoniales.

Naturaleza jurídica. Carece de sentido pretender descubrir una específica naturaleza jurídica de la familia. La función del derecho es garantizar adecuados mecanismos de control social de la institución familiar imponiendo deberes y derechos.

Funciones. Evolución histórica. Conocer la evolución de la familia permite comprender sus roles. Al principio existía endogamia (relación sexual indiscriminada entre varones y mujeres de una tribu). Luego los hombres tuvieron relaciones sexuales con mujeres de otras tribus (exogamia). Finalmente la familia evolucionó hasta su organización actual (monogamia).

La monogamia impuso un orden sexual en la sociedad en beneficio de la prole y del grupo social. Esta función llevó a crear dos elementos que aparecen de modo permanente a través de la historia: libertad amplia de relaciones sexuales entre esposos y el deber de fidelidad.

Con el surgimiento de la monogamia se satisface la función educacional. Individualizados claramente padre y madre, entre ellos se comparte la tarea de educar a la prole.

El vínculo familiar. Permite el ejercicio de los derechos subjetivos familiares entre quienes tienen tal vinculación.

Elementos. Son elementos del vínculo familiar, el vínculo biológico y el vínculo jurídico.

El vínculo biológico es el elemento primario, básico, necesario y presupuesto indispensable para la existencia del vínculo familiar. La familia es una institución que responde a la ley natural.



El vínculo jurídico es elemento secundario del vínculo familiar, por cuanto su existencia depende de la del vínculo biológico, ya que jamás puede crearlo pero es decisivo para legalizarlo. El vínculo jurídico prevalece sobre el vínculo biológico, por más que se encuentre condicionado a él ya que lo califica.

¿Qué es educación?

La palabra educación viene de la palabra latina educare que significa guiar, conducir o de educare que significa formar o instruir, y puede definirse como: todos aquellos procesos que son bidireccionales 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, etcétera, 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. 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 estímulo 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.

La definición de educación nos señala que existen diferentes tipos, nosotros haremos referencia a las más conocidas y empleadas en la actualidad. Empezaremos con lo que se conoce como educación a distancia, la misma consiste en un método de aprendizaje en el que no se necesita la presencia física de un profesor como sí sucede en la enseñanza tradicional. Esta tipología surgió a finales del siglo XX a causa del desarrollo de las tecnologías de la comunicación, en especial de las fases de “multimedia” e “interactivo”.

Partimos de que los valores son elementos muy centrales en el sistema de creencias de las personas y están relacionados con estados ideales de vida que responden a nuestras necesidades como seres humanos, proporcionándonos criterios para evaluar a los otros, a los acontecimientos tanto como a nosotros mismos. Es así que, los valores nos orientan en la vida,

nos hacen comprender y estimar a los demás, pero también se relacionan con la imagen que vamos construyendo de nosotros mismos y se relacionan con el sentimiento sobre nuestra competencia social.

“Los valores son representaciones cognitivas inherentes a tres formas de exigencia universal: las exigencias del organismo, las reglas sociales de interacción y las necesidades socio-institucionales que aseguran el bienestar y el mantenimiento del grupo”<sup>33</sup>.

De esa manera, según Schwartz los sistemas de valores se organizan alrededor de tres dimensiones fundamentales: el tipo de objetivo (trascendencia o beneficio personal; conservación o cambio), los intereses subyacentes (individuales o colectivos), el dominio de la motivación (tradición, estimulación, seguridad). Las teorías implícitas que todos los padres tienen y que se relacionan con lo que los mismos piensan sobre cómo se hacen las cosas y por qué se hacen, de tal o cual manera ofician "de filtro" en la educación en valores.

Estas ideas y teorías implícitas se montan sobre experiencias, sobre lo que se ha vivenciado. Si bien se podría decir que la familia no es el único contexto donde se educa en valores, es una realidad que, el ambiente de proximidad e intimidad que en ella se da la hace especialmente eficaz en esta tarea.

Existe en la literatura una extensa discusión sobre cómo se educa en valores: ¿los pequeños interiorizan los valores familiares? ¿O los niños son agentes activos en el proceso de construcción de valores, en el entendido que la relación padres-hijos es una relación transaccional, esto es de ida y vuelta? Nosotros estamos con la segunda posición, afiliándonos así a las nuevas perspectivas constructivistas. En ellas se concibe a la relación entre adultos y niños de doble sentido, aunque se acepte que esta relación es asimétrica.

---

<sup>33</sup>Fromm, Horkeimer, Parsons y otros. *Op cit.* P. 99.

Esto significa que no sólo cambian y se influyen los valores de los niños, sino también los de los adultos, por ejemplo, luego de tener hijos una persona pueden privilegiar más el valor de la seguridad que el de reconocimiento social.

“La familia muestra a sus miembros lo que espera de ellos teniendo en cuenta lo que se ve como deseable y valioso en la sociedad”<sup>34</sup>. Bronfenbrenner propone un modelo que incluye cuatro sistemas para entender la realidad en la que están incluidas las familias:

En el nivel del microsistema, se ubican las creencias de una cultura, las leyes que regulan una sociedad, los mitos y los valores que se aprecian en un determinado grupo social. En él también residen los mensajes que se transmiten en los medios de comunicación social, los clichés, los estereotipos y lo que es valorado como deseable respecto a lo que puede considerarse una "buena familia".

En el nivel ecosistema se ubican todas las influencias de agentes externos que tiene la persona, que aunque no estén en directo contacto con ella, tienen impacto sobre la misma. En el tema que nos ocupa, los valores manejados por la familia extensa y por los amigos tienen influencia en los padres, ya sea para tomarlos como ejemplo y reproducirlos en su propia familia o para vivirlos como reto y conflicto.

El autor reserva el concepto meso sistema a la relación existente entre dos o más sistemas que tienen estrecha influencia en la persona. El ejemplo más claro de relación a nivel del meso sistema lo constituye la relación entre familia y escuela. En general, justamente a la hora de elegir el centro educativo para los hijos uno de los aspectos a tener en cuenta es la compatibilidad de los valores asumidos por ambas.

---

<sup>34</sup>Ídem.

Por último, en el microsistema es donde residen las relaciones más próximas e íntimas que una persona tiene con el entorno, en palabras del mismo Bronfenbrenner el microsistema constituye un patrón de actividades, roles y relaciones interpersonales que la persona en desarrollo experimenta en un entorno determinado, con características físicas y materiales particulares.

Este marco teórico permite la lectura abierta de la educación en valores en otros contextos de socialización: es un hecho que la televisión, el mundo de internet y de los ordenadores condicionan en parte los valores que son transmitidos desde la familia. De cómo administren los padres estos medios, como eduquen a sus hijos en la lectura del lenguaje audiovisual y en el espíritu crítico depende la educación en valores en general.

Este marco teórico permite estudiar a la familia como un sistema, inmerso dentro de otros sistemas. En un sistema, y por lo tanto, en las familias cada elemento afecta a otros y es a su vez afectado por aquellos, en una especie de equilibrio circular que una vez establecido tiende a mantenerse, esto es lo que se llama aptitud de homeostasis, que es la tendencia del sistema a permanecer igual a sí mismo.

De todos modos, los sistemas también tienen aptitud para el cambio. Los modos de relación no son considerados desde esta perspectiva en forma lineal, sino que son multilaterales, cada elemento influye al otro, y este al primero, el esquema es entonces de naturaleza circular. Todas estas características de las familias en tanto sistemas interesan a la hora de estudiar a la familia como educadora en valores.

### *Escuela y cultura*

Sin individuos, no hay conjunto de relaciones sociales, pero el individuo humano solamente es tal en esa trama relacional, pudiendo decirse a la vez que es a la vez resultado aunque, no sólo eso de ese conjunto en su totalidad. En un sentido amplio de los términos, sociedad e individuo siempre se han mediado entre sí.

“El grado de interacción cultural de las sociedades modernas es menor que el de las primitivas. Así, la afirmación de Durkheim de que a mayor primitivismo social, mayor es el número de semejanzas que pueden advertirse en los miembros de una sociedad. Esa semejanza los hace ser, social y culturalmente, más homogéneos, haciendo que el sistema cultural total sea casi universal a los efectos de la frecuencia de participación de sus individuos en el mismo a través de grupos sociales y de subsistemas culturales que son básicamente comunes. Cuantos menos subsistemas culturales existen en una sociedad, mayor será su integración cultural. En una sociedad urbana, los límites de desviación del comportamiento individual son, en comparación con las sociedades primitivas entonces, muy amplios”<sup>35</sup>.

Lo "material" alude a la producción material, como un instrumento de supervivencia y del vivir de los hombres, como por ejemplo, el equipo doméstico, las armas, etc. El ámbito de acción referido a lo espiritual refiere a las ideas, valores, orientación de la personalidad, concepción del mundo, ideologías, etc. El ámbito espiritual constituye el aspecto de la cultura que existe como una realidad autónoma. Conforme a estos principios, Berenger Castellari coincide con Malinowski en decir que el rasgo principal de la cultura es el estar organizada.

Cultura, es un conjunto de rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos, que caracterizan a una sociedad o grupo social en un periodo determinado. El término 'cultura' engloba además modos de vida, ceremonias, arte, invenciones, tecnología, sistemas de valores, derechos fundamentales del ser humano, tradiciones y creencias. A través de la cultura se expresa el hombre, toma conciencia de sí mismo, cuestiona sus realizaciones, busca nuevos significados y crea obras que le trascienden.

El poder permite a quien lo tiene imponer su voluntad y a los demás obedecer a ésta, de éste modo el poder puede moldear la conducta del ser o los seres como en los casos: papá-hijo, profesor-alumno, patrón-obrero, en el

---

<sup>35</sup>GARCÍA MADARIA, José María (1985): Teoría de la organización y sociedad contemporánea. Barcelona: Ariel. P. 29.

que una persona moldea el comportamiento de la otra hasta quedar conforme con la transformación y el acoplamiento hecho en la otra persona.

El comportamiento puede influir de dos formas Inmediata: imponiendo una dirección concreta a la acción, Mediata: configurando el mundo de las personas y determinando los elementos constitutivos de esa misma acción. El cual se logra por la conformación en el orden social en cuanto a la configuración de un mundo de realidad en la que se encuentra.

El modo de producirse las formas y las estructuras culturales, es histórico. La cultura representa una experiencia social que, a su vez, se transmite de unos individuos a otros a través del llamado proceso de socialización uno según el cual individuos y grupos entran simultáneamente en contacto con cada persona y la instruyen en las técnicas que le permitirán relacionarse en el mundo externo. Estas técnicas incluyen valoraciones específicas de este mundo externo, de conciencia específica o histórica de la realidad, así como un modo relativamente homogéneo de representarla y experimentarla.

Toda cultura es un acto de formación y reformación continua y a la vez constituye una estructura de comportamiento que para tener homogeneidad, necesita repetirse. Sus cambios implican no sólo transformaciones del medio, sino también del hombre y de las relaciones de éste con otros, y de éstos en conjunto con la producción de bienes materiales.

Antes de nuestra era, los atenienses (en la época de Pericles) admiraban los mismos templos y las mismas estatuas, aplaudían las mismas tragedias o las mismas comedias, formaban verdaderamente un pueblo, desde los aristócratas de la cultura, hasta los artesanos y quizá los esclavos.

Los "vínculos naturales" del mundo medieval que conformaban una comunidad, dejan paso a "vínculos artificiales" que los individuos establecen entre sí: es el paso de la comunidad a la sociedad analizado por F. Tönnies. La individualidad, resultado de un proceso histórico-cultural de individualización,

emerge con la transición de lo comunitario a lo societario, que tiene lugar con la aparición de la sociedad burguesa en el despegue del capitalismo europeo<sup>36</sup>.

A fines del siglo pasado, la mayoría de la gente vivía en pueblos y no se hubiera encontrado con un extranjero de una cultura remota en toda su vida. A fines del siglo pasado, y en los comienzos de éste, la mayoría de la gente entra en contacto con personas de otras culturas a diario.

#### *Educación e institución familiar*

La educación y los hábitos sociales de éstas tienen que ver necesariamente por la conjunción escuela familia y alumnos. El aumento de los intercambios indirectos (mediáticos e informáticos) y de los directos (cara a cara) entre diferentes culturas a raíz del crecimiento también de la industria del turismo, de las relaciones comerciales, de la programación televisiva y del desarrollo de las nuevas tecnologías, exige que se desarrollen "competencias".

Para Calderón y Dos Santos, "el nuevo dinamismo del mercado y la industria cultural a nivel global conllevan un orden complejo y disgregado que difícilmente pueda ser comprendido a través de las meras relaciones de oferta y demanda o entre países centrales y periféricos; se trata más bien de la gestación, muy dinámica, de una serie de asincronías entre la política, la economía y la cultura"<sup>37</sup>.

Siguiendo a Ford, el proceso central en la sociedad contemporánea está producido fundamentalmente por una globalización llevada a cabo de manera salvaje y absolutamente dependiente del mercado; crecimiento de diferentes tipos de brechas, diversidades críticas y diferencias socioeconómicas y socioculturales.

En primer lugar, problemas estructurales tales como la creciente ampliación entre riqueza y pobreza, cambios en la constitución de la familia y en el rol de la mujer, aumento del empleo precario y del desempleo, nuevas

---

<sup>36</sup>Idem.

<sup>37</sup>MARCH, James G. y SIMON, Herbert A. (1987): Teoría de la organización. Barcelona: Ariel. P. 124.



formas de violencia y marginación, fragmentación de las ciudades, racismo, desatención sanitaria, educacional, social, tiene sus efectos durante toda la estructura social: el pago de la deuda de Tanzania es 9 veces lo que gasta en atención primaria de salud y 4 veces lo que gasta en enseñanza primaria.

“La creación de una cultura de masas no tendería hacia una homogeneización en el imaginario colectivo, sino más bien hacia una diversidad de apropiaciones. Nos apropiamos de lo que recibimos de la cultura de las masas, la adoptamos, digamos, pero a nuestro modo”<sup>38</sup>.

Ahora, si bien la diversidad cultural de nuestras sociedades latinoamericanas es uno de los rasgos centrales de su propia constitución, no es menos cierto que esta diversidad de prácticas y de representaciones expresada en una variedad de mundos de vida, de una u otra manera, conflictiva e integrada, se ha constituido históricamente en relación con la cultura europea. Quizás allí radique precisamente nuestra especificidad cultural: en habernos hecho en conflicto e integración con otros pero a la vez ser distintos, además de desear constantemente esa distinción.

Los ciudadanos somos muy distintos (en nuestra propia diversidad), nos construimos nacionales en sociedades predominantemente indígenas, que por otra parte, en algunas (no pequeñas) partes de nuestro territorio, a su vez ya había una distinción entre cultura indígena autóctona (aunque mucho de ella se haya perdido), y la cultura de sus conquistadores, la cultura del Imperio que se superpone, a su vez con patrones socioculturales complejos y dirigidos por élites criollo-mestizas durante y después de la conquista de Sudamérica, la que se construye sobre la base de una migración europea (en su propia y gran diversidad), de las provincias del interior en la urbanización de las ciudades, producto de la industria principalmente y (fundamentalmente en la actualidad) de las migraciones de países mayormente limítrofes, todo esto sin contar a la globalización si es que la entendemos como una adopción de una cultura

---

<sup>38</sup>Idem.

homogénea que se suma a las diversidades, las reafirma y hace más fuertes o hasta incluso crea nuevas vetas en el sistema cultural nacional.

Aunque los cambios culturales tienen normalmente su origen en alguna alteración importante en las condiciones de vida de una sociedad, también pueden originarse por el accionar de un solo individuo, que "contagia" a sus pares y así sucesivamente hasta producirse un cambio cultural relevante.

“Pienso que es fundamental la enseñanza de lo que significa la cultura y de lo que abarca, sus elementos constituyentes y todo lo que hace a la naturaleza del propio hombre, sin recortes de política educativa ni tabúes. Muchas veces se tiene una idea errónea de cultura en cuanto que se piensa que ésta designa y engloba al mundo de los artistas, pero esto no es así. No es cultural solo una actividad de alguien que por determinadas circunstancias expone sus obras pictóricas en una galería de arte, por ejemplo, sino que es todo lo que cualquier hombre hace y recibe en el seno de su comunidad, todos creamos cultura y vivimos en ella, condicionándola y condicionados a la vez”<sup>39</sup>

## **2.1.4 Estructuración de la alternativa**

### **2.1.4.1 Metodología**

Para verificar la teoría a utilizar en la metodología de este proyecto, se hace necesario considerar que el análisis de los datos cualitativos resultan útiles para esta verificación, por lo tanto, podemos apoyarnos en el enfoque de la teoría fundamentada de Glaser y Strauss, quienes argumentan que “es un método para descubrir teorías, conceptos, hipótesis y proposiciones partiendo directamente de los datos y no de supuestos a priori, de otras investigaciones de marcos teóricos existente”<sup>40</sup>.

Es decir, que además de poder comprobar la utilidad o no de una teoría podemos hacer algunas aportaciones fundamentadas a la misma. Así, dentro de las dos estrategias para desarrollar la teoría fundamentada propuestas por Glaser y Strauss, es más viable para el docente la segunda, el muestreo

---

<sup>39</sup>MARCH, James G. y OLSEN, Johan P. (1997): El redescubrimiento de las instituciones. México: Fondo de Cultura Económica.

<sup>40</sup> TAYLOR, S. J.; y R. Bogdan. “El trabajo con los datos” en: *La innovación. Antología complementaria*. 1995, p. 8.

teórico, pues “en el muestreo teórico, el investigador selecciona nuevos casos a estudiar según su potencial para ayudar a refinar o expandir los conceptos y teorías ya desarrollados”.<sup>41</sup>

Otro factor importante a tener en cuenta en la metodología es el abordaje de la realidad de la problemática, pues el método de trabajo de la educación popular tiene un enfoque dialéctico, ya que éste tiene diferentes alcances como “método de investigación de la realidad y de interpretación de la misma, apoyado en cuatro leyes: a) todo actúa sobre todo; b) todo está cambiando continuamente; c) todo se hace por acumulación cuantitativa; d) el proceso de cambio o principio del movimiento reside en la lucha interna de los elementos contradictorios”<sup>42</sup>.

El concepto tradicional de investigación acción proviene del modelo Lewis sobre las tres etapas del cambio social: descongelación, movimiento y recongelación. En ellas el proceso consiste en:

- ✓ Insatisfacción con el actual estado de cosas.
- ✓ Identificación de un área problemática;
- ✓ Identificación de un problema específico a ser resuelto mediante la acción;
- ✓ Formulación de varias hipótesis;
- ✓ Selección de una hipótesis;
- ✓ Ejecución de la acción para comprobar la hipótesis
- ✓ Evaluación de los efectos de la acción

Las fases del método son flexibles ya que permiten abordar los hechos sociales como dinámicos y cambiantes, por lo tanto, están sujetos a los cambios que el mismo proceso genere. (Lewis 1973)

*Ventajas de la Investigación – Acción:*

En la investigación – acción, el quehacer científico consiste no solo en la comprensión de los aspectos de la realidad existente, sino también en la

---

<sup>41</sup> Ídem.

<sup>42</sup> *Ibíd.* P. 21.

identificación de las fuerzas sociales y las relaciones que están detrás de la experiencia humana.

“El criterio de verdad no se desprende de un procedimiento técnico, sino de discusiones cuidadosas sobre informaciones y experiencias específicas. En la investigación - acción no hay mucho énfasis en el empleo del instrumental técnico de estadísticas y de muestreo, lo que permite su aplicación por parte de un personal de formación media”<sup>43</sup>.

Además, la investigación, acción ofrece otras ventajas derivadas de la práctica misma: permite la generación de nuevos conocimientos al investigador y a los grupos involucrados; permite la movilización y el reforzamiento de las organizaciones de base y finalmente, el mejor empleo de los recursos disponibles en base al análisis crítico de las necesidades y las opciones de cambio.

### **2.1.5 Plan de trabajo**

#### Recursos

Los humanos: son mis alumnos, mi trabajo tanto en aula como fuera de ella.

Los materiales: son la computadora, la impresora, el escanear, la cámara fotográfica, las hojas blancas, la tinta, las revistas y los libros.

Financieros: van a variar dependiendo de los lugares a los que se va a ir, las fotocopias en la biblioteca, los pasajes, las comidas, los costos (cálculo de dos mil a tres mil pesos al mes), incluso la compra de libros, que son algunos de los recursos más caros.

#### **2.1.5.1 Actividades o sesiones de trabajo**

El proyecto de innovación se realizó en 6 planificaciones de trabajo las cuales se llevaron a cabo en los meses de marzo, abril, mayo y junio. Se realizó cada sesión integrada a la planeación normal, debido a la naturaleza del

---

<sup>43</sup>Idem.

proyecto, puesto que al estar basada en el juego se pudo desarrollar acorde al PEP 2004.

A continuación se presenta el diagrama de Gantt en el que aparecen las sesiones de trabajo y el nombre de las actividades realizadas.

Actividad	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Recursos
Juego de los nombres					Memorama con el nombre de cada niño, cámara fotográfica, hojas con líneas y puntos, crayolas y pinturas diversas.
Problemas y más problemas					Alumnos, educadora, sillas, dulces, cámara fotográficas.
La naturaleza					Alcohol de 90 grados, aceite de cocina, colorante verde para alimentos, agua, un embudo, una botella pequeña y plana, shampoo, glicerina, una pajita o porta pompas, bandeja de agua, piedras, canicas, algodón, papel y otros, agua fría y agua caliente, cuatro globos y cuatro botellas
Relaciones humanas					Una hoja blanca con la palabra escrita amigos con letras grandes y crayolas.
La maduración					Fichas en forma de estrella en diferentes colores un orificio en medio y un cordón o hilo, sopa de letras.
La expresión del cuerpo					Canción para un baile tradicional, pañuelos, mascadas, ropa típica, y otros materiales.

La planeación de cada actividad es la siguiente:

Campo formativo: lenguaje y comunicación.

Nombre de la actividad: **JUEGO DE LOS NOMBRES.**

**Organización del grupo:** sentados en el piso en media luna, los niños recibirán información sobre las actividades relacionadas con el juego de **los nombres.**

**Reglas:** todos sentados en sus lugares, recibir su material de trabajo, escuchar las indicaciones para realizar la actividad, salir al baño con gafete.

**Actividades:**

- Unir las líneas y puntos.
- Jugar con el memorama.
- Realizar y decorar tarjetas con su nombre.
- Descubrir otros juegos con su nombre.
- Reconocer la inicial de su nombre.
- Ubicar mi nombre en las tarjetas.
- Pase de lista mediante gafetes.

**Recursos:** memorama con el nombre de cada niño, cámara fotográfica, hojas con líneas y puntos, crayolas y pinturas diversas.

Campo formativo: pensamiento matemático

Nombre de la actividad: **PROBLEMAS Y MÁS PROBLEMAS**

**Organización del grupo:** sentados todos en sus sillas en media luna todos de frente, la maestra les realizara algunas preguntas sobre el juego de sumar y restar. ¿Han jugado a sumar y restar alguna vez? ¿Les gustaría hacerlo de una manera más divertida? Pues vamos a jugar.

**Reglas:** sentados escucharan indicaciones, que todos reciban su colección de dulces, contar cuantos dulces hay en cada colección, ubicar los dulces desaparecidos, que hablen por que desaparecieron, luego restarlos, dar tiempo para que los niños y niñas vallan razonando, usar el gafete para ir al baño.

- Jugar a sumar y restar.
- Descubrir quien se comió los dulces.
- hacer preguntas sobre los dulces desaparecidos.
- Sumar y restar en una colección de dulces.
- Agregar y quitar dulces de las colección de 10.
- Ahora van a hacer una colección de cinco de los cuales se van a comer 2 ahora cuantos quedan, y así ir planteando con diferentes cantidades.
- Podrán utilizar otro material galletas, dulces etc. Y harán lo mismo, actividad para casa.

**Recursos:** Alumnos, educadora, sillas, dulces, cámara fotográficas.

Campo formativo: exploración y conocimiento del mundo

Nombre de la actividad: **LA NATURALEZA**

**Organización del grupo:** sentados en rueda con música de fondo, se les preguntara si saben que son los experimentos, alguna vez ¿han visto alguno?

**Reglas:** sentados en rueda escucharan música, poner atención a las indicaciones, observar cada uno de los pasos y preguntar si van entendiendo; usar el gafete para ir al baño.

**Actividades:**

- ¿Saben que son los experimentos?
- ¿alguna vez han visto alguno?
- Investigarán qué son los experimentos.
- Hablarán sobre los experimentos frente al grupo,
- Utilizando sus carteles de la investigación.
- Realizar el experimento esfera flotante en 2 equipos

- Realizar preguntas en cada paso, si van entendiendo.
- Fijarse en los ingredientes, que se está utilizando y mezclando.
- Preguntar por qué la esfera flota.
- Hagamos pompas de jabón.
- Mezclar todo y salir al patio.
- ¿Por qué algunos cuerpos se hunden? Y ¿otros no?
- Llenar botellas de agua fría y caliente.
- ¿Por qué el globo del agua caliente se infla y el del agua fría no?

**Recursos:** Alcohol de 90 grados, aceite de cocina, colorante verde para alimentos, agua, un embudo, una botella pequeña y plana, shampoo, glicerina, una pajita o porta pompas, bandeja de agua, piedras, canicas, algodón, papel y otros, agua fría y agua caliente, cuatro globos y cuatro botellas.

Campo formativo: desarrollo personal y social

Nombre de la actividad: **RELACIONES HUMANAS**

**Organización del grupo:** en semicírculo niñas y niños se sentaran, atenderán a la información que se les dará en relación a las actividades a realizar, ¿saben que es un amigo? ¿Cuántos amigos tiene? ¿Quiénes son? salir al baño con gafetes.

**Reglas:** sentados pondrán atención a las indicaciones, entregar material a todos, recibir una hoja donde diga amigos con letras grandes, recordar a sus amigos y dibujarlos, salir al baño portando su gafete del baño.

**Actividades:**

- ¿saben que es un amigo?
- ¿Cuántos amigos tienen?
- Dibujar a los amigos
- Al terminar cada uno mostrara su trabajo
- Frente al grupo hablaran de sus amigos
- En papel bond se clasificaran a los amigos.
- Amigos de la escuela, de casa y de algún otro lugar.



- Hablaran de los juegos que juegan con ellos
- Y el juguete que más les gustan sus amigos.
- Cuantos amigos tienen en total.

**Recursos:** Una hoja blanca con la palabra escrita amigos con letras grandes y crayolas.

### Campo formativo: **desarrollo físico y salud**

Nombre de la actividad: **MADURACIÓN**

**Organización del grupo:** todos sentados en mesa redonda, la maestra les preguntara si saben ¿qué es ensartar? ¿Qué podrían ensartar? ¿Hay algo aquí que les pudiera servir para ensartar? ¿Alguna vez ya lo han hecho?

**Reglas:** ordenados buscar materiales para ensartar, después de la búsqueda volver a su lugar y ensartar, traer materiales de casa para ensartar, poner atención a como se realiza la actividad, salir al baño con el gafete.

#### **Actividades:**

- ¿Saben qué es ensartar?
- ¿Qué podrían ensartar?
- ¿Hay algo aquí que les pudiera servir para ensartar?
- ¿alguna vez ya lo han hecho?
- Buscar materiales que sirvan para ensartar.
- La educadora explicará que es ensartar y poner un ejemplo de cómo se hace.
- Ellos introducirán el cordón en las fichas.
- Pintar y corar las sopas de letras.
- Hacer un collar de sopa de letras.

#### **Recursos:**

Fichas en forma de estrella en diferentes colores un orificio en medio y un cordón o hilo, sopa de letras.

Nombre de la actividad: **LA EXPRESIÓN DEL CUERPO**

**Organización del grupo:** escucharán canciones y elegir la que más les guste, realizar los ejercicios del baile en el patio todos en círculo, mirándose y realizar los pasos según la indicación.

**Reglas:** oír la canción elegida, realizar los pasos que muestra la educadora, utilizar los materiales para el manejo de la coordinación corporal.

**Actividades:**

- Escuchar la canción, recuerdan la canción.
- Hoy la vamos a escuchar de nuevo y decidir.
- Realizar el baile, ubicar a los niños y niñas.
- Formar parejas y establecer los lugares de cada quien.
- Guiar a los niños mostrando los pasos donde observen.
- Practicar los pasos sin música.
- Ejecutar los movimientos con música.
- Mostrar a las niñas como se meneará la mascada durante el movimiento.
- Mostrar a los niños como manejarán su pañuelo durante el ensayo.
- Durante los dos últimos ensayos incluirán la ropa típica
- También incluirán sombreros y también aprenderán a manejarlo.
- Presentarlo con las madres de familia.

**Recursos:**

Canción para un baile tradicional, pañuelos, mascadas, ropa típica, y otros materiales.

Las actividades se realizaron acorde a la planeación establecida, sin embargo, para toda buena planificación, un buen programa de evaluación, por lo que para evaluar el impacto de la propuesta, se realizó la siguiente tabla que contiene las competencias que se consideraron en el desarrollo y perfil de

egreso de educación Preescolar, por lo que contiene los indicadores en los que cada uno de los alumnos obtuvo un nivel de avance en su desarrollo a partir de la puesta en marcha del trabajo propuesto. El Programa de Educación Preescolar contiene las competencias descritas.

COMPETENCIA	INDICADORES
Expresa gráficamente las ideas que quiere comunicar y las verbaliza para construir un texto escrito con ayuda de alguien.	1) Utiliza marcas, gráficas o letras con diversas intenciones para comunicar sus ideas. 2) Identifica su nombre y lo copia, a través de grafías 3) Reconoce algunas letras de su nombre, como la inicial. 4) Adquiere confianza al buscar las letras de su nombre. 5) Comunica verbalmente que ya construyó su nombre con el juego del memorama.
Resuelve problemas en situaciones que le son familiares e implica agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.	1) Comprende e interpreta problemas que se le plantean. 2) Reconoce el valor real de los objetos representados. 3) Utiliza estrategias de conteo, organizando en fila, haciendo señalamiento de cada uno de los elementos. 4) Explica qué hizo para resolver el problema del dulce que hacía falta. 5) Identifica, entre distintas estrategias de solución, las que permiten encontrar el resultado.
Busca soluciones y respuestas a problemas y preguntas sobre el mundo natural.	1) Expresan sus saberes a través de preguntas. 2) Reúnen información y expresan sus saberes. 3) Reconocen el momento de la búsqueda de información. 4) Hablan frente al grupo en relación a lo investigado. 5) Preguntan en el momento de la experimentación.
Utiliza objetos e instrumentos de trabajo que les permiten resolver problemas y realizar actividades diversas.	1) Explora diversos materiales y utiliza solo los adecuados. 2) Reconoce el objeto o instrumento para realizar una tarea indicada. 3) Resuelve problemas en situaciones variadas 4) Juega libremente con diferentes materiales y descubre los distintos usos que pueden darles. 5) construye o modela objetos de su propia creación.

<p>Acepta a sus compañeros y compañeras como son, y comprende que todos tienen responsabilidades y los mismos derechos, los ejerce en su vida cotidiana y manifiesta sus ideas cuando percibe que no son respetados.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Identifican quiénes son sus amigos.</li> <li>2) Muestran su trabajo y mencionan quiénes son sus amigos.</li> <li>3) Diferencian a sus amigos.</li> <li>4) Saben a qué les gusta jugar sus amigos.</li> <li>5) Identifican a sus amigos de la escuela, su calle, y otro lado.</li> </ol>
<p>Expresa por medio del cuerpo, sensaciones y emociones en acompañamiento del canto y de la música.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Improvisa movimientos corporales.</li> <li>2) Inventa, de manera creativa algunos movimientos al escuchar la danza.</li> <li>3) Coordina, su canto con su ritmo corporal.</li> <li>4) Utiliza adecuadamente sus movimientos al portar objetos en sus manos.</li> <li>5) Representa movimientos corporales de personajes de su preferencia.</li> </ol>

Cuadro elaborado por Guadalupe Salomé Herrera Marín. PEP 2004

A continuación se presenta desglosada la evaluación de cada competencia en el grupo a mi cargo y en el que los alumnos reflejaron su desempeño.

## I INDICADORES DE EVALUACION (TABLA DE COTEJO)

COMPETENCIA: expresa gráficamente las ideas que quiere comunicar y las verbaliza para construir un texto escrito con ayuda de alguien.		1) Utiliza marcas graficas o letras con diversas intensiones.	2) Identifica su nombre y lo copea atreves de grafias.	3) Reconoce algunas letras de su nombre, como la inicial.	4) Adquiere confianza al buscar las letras de su nombre.	5) Comunica verbalmente, cuando ya construyo su nombre.	
N P	Lista de niños						
1	Aguilar Rivas Adrián	P	P	A	A	A	ADQUIRIDO
2	Antonio castro Héctor Emanuel	P	P	P	P	P	PROCESO
3	Carranza Carlos Johana	A	A	A	A	P	ADQUIRIDO
4	Carreón Maldonado Ana Valeria	P	P	P	A	A	PROCESO
5	Cruz González Karol Elizabeth	N	N	N	P	P	NO ADQUIRIDO
6	Cuevas Cuevas Lizbeth	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
7	Flores Nicola Azareel Adrián	P	P	P	N	A	PROCESO
8	Herrera Camacho Enrique	N	P	P	P	P	PROCESO
9	Jiménez Mata Daniela Yoselin	P	A	A	A	A	ADQUIRIDO
10	Jiménez Santiago Aldo Ángel	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
11	Juárez Cortés Ángel Manuel	A	P	P	P	P	PROCESO
12	Martínez de la Cruz Dulce J.	P	A	A	A	A	ADQUIRIDO
13	Martínez Domínguez Estefanie	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
14	Martínez Medel Brandon Bicardo	P	P	A	A	A	ADQUIRIDO
15	Montiel Montiel Amada Jamilet	A	A	A	A	N	ADQUIRIDO
16	Ortigoza Sánchez Sergio Miguel	N	A	A	A	A	ADQUIRIDO
17	Pérez Bautista Perla Jazmín	N	N	P	P	P	PROCESO
18	Pérez Morales Elizabeth	P	P	P	A	A	PROCESO
19	Reyes Aguilar Lizbeth Guadalupe	P	A	A	A	A	AQUIRIDO
20	Riaño Cruz Iván	N	P	P	P	P	PROCESO
21	Rivas Osorio Jazmín	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
22	Rodríguez López Jairo	N	N	P	P	P	PROCESO
23	Romero Sánchez Jonathan T.	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
24	Sánchez Sánchez Carla Nayeli	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
25	Sandoval Velasco Vanesa	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
26	Santana García Brenda Danae	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
27	Severiano Ramírez Eduardo	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
28	Silverio López Juan Carlos	P	P	P	P	P	PROCESO
29	Velasco Alavés Jazmín	P	P	P	P	P	PROCESO
30	Velasco de la Cruz Johann O.	P	P	P	P	N	PROCESO
31	Martínez Castillo Uriel Francisco	N	A	A	A	A	ADQUIRIDO
32	Alcántara Cano Cesar Alfredo	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO

### INDICADORES DE EVALUACION

- A = ADQUIRIDO
- P = EN PROCESO
- N = NO LO DOMINA

## INDICADORES DE EVALUACION (TABLA DE COTEJO)

COMPETENCIA: Resuelve problemas en situaciones que le son familiares e implica agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.		1) Comprende e interpreta problemas que se le plantean.	2) Reconoce el valor real de los objetos representados.	3) Utiliza estrategias de conteo, organizando en fila, haciendo señalamientos de cada uno de los elementos.	4) Expresa que hizo para resolver, el problema del dulce que hacía falta.	5) Identifica, entre distintas estrategias de solución, las que permiten encontrar el resultado.	
N P	Lista de niños						
1	Aguilar Rivas Adrián	P	P	A	A	A	ADQUIRIDO
2	Antonio Castro Héctor Emmanuel	P	P	P	P	P	PROCESO
3	Carranza Carlos Johana	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
4	Carreón Maldonado Ana Valeria	P	P	P	A	A	PROCESO
5	Cruz González Karol Elizabeth	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
6	Cuevas Cuevas Lizbeth	A	A	A	A	P	ADQUIRIDO
7	Flores Nicola Azareel Adrián	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
8	Herrera Camacho Enrique	N	N	A	A	A	ADQUIRIDO
9	Jiménez Mata Daniela Yoselín	A	A	P	P	P	PROCESO
10	Jiménez Santiago Aldo Ángel	P	N	N	N	A	NO PROCESO
11	Juárez Cortes Ángel Manuel	P	P	P	N	N	PROCESO
12	Martínez de la Cruz Dulce J.	N	A	A	A	A	ADQUIRIDO
13	Martínez Domínguez Estefanie	A	A	N	A	A	ADQUIRIDO
14	Martínez Medel Brandon Ricardo	P	A	A	A	A	ADQUIRIDO
15	Montiel Montiel Amada Jamilet	N	A	P	A	A	ADQUIRIDO
16	Ortigoza Sánchez Sergio Miguel	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
17	Pérez Bautista Perla Jazmín	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
18	Pérez Morales Elizabeth	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
19	Reyes Aguilar Lizbeth Guadalupe	P	P	P	P	P	PROCESO
20	Riaño Cruz Iván	N	N	P	A	A	NO ADQUIRIDO
21	Rivas Osorio Jazmín	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
22	Rodríguez López Jairo	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
23	Romero Sánchez Jonathan T.	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
24	Sánchez Sánchez Carla Nayeli	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
25	Sandoval Velasco Vanesa	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
26	Santana García Brenda Dánae	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
27	Severiano Ramírez Eduardo	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
28	Silverio López Juan Carlos	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
29	Velasco Alavés Jazmín	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
30	Velasco de la Cruz Johann O.	P	P	P	A	A	PROCESO
31	Martínez Castillo Uriel Francisco	A	P	P	P	P	PROCESO
32	Alcántara Cano Cesar Alfredo	P	P	N	P	P	PROCESO

## INDICADORES DE EVALUACION

- A = ADQUIRIDO
- P = EN PROCESO
- N = NO LO DOMINA

## INDICADORES DE EVALUACION (TABLA DE COTEJO)

COMPETENCIA: Busca soluciones y respuestas a problemas y preguntas sobre el mundo natural.		1) Expresan sus saberes a través de preguntas.	2) Reúnen información y expresan sus saberes.	3) Reconocen el momento de la búsqueda de información.	4) Hablan frente al grupo en relación a lo investigado.	5) Preguntan en el momento de la experimentación	
N P	Lista de niños						
1	Aguilar Rivas Adrián	P	P	A	A	A	ADQUIRIDO
2	Antonio Castro Héctor Emanuel	P	P	P	P	P	PROCESO
3	Carranza Carlos Johana	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
4	Carreón Maldonado Ana Valeria	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
5	Cruz González Karol Elizabeth	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
6	Cuevas Cuevas Lizbeth	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
7	Flores Nicola Azareel Adrián	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
8	Herrera Camacho Enrique	P	P	A	A	A	ADQUIRIDO
9	Jiménez Mata Daniela Yoselin	P	P	P	P	P	PROCESO
10	Jiménez Santiago Aldo Ángel	P	P	P	P	P	PROCESO
11	Juárez Cortes Ángel Manuel	P	P	P	P	A	PROCESO
12	Martínez de la Cruz Dulce J.	A	P	N	A	A	ADQUIRIDO
13	Martínez Domínguez Estefanie	A	A	N	A	A	ADQUIRIDO
14	Martínez Medel Brandon .	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
15	Montiel Montiel Amada Jamilet	A	A	A	P	P	ADQUIRIDO
16	Ortigoza Sánchez Sergio M.	A	N	A	A	A	ADQUIRIDO
17	Pérez Bautista Perla jazmín	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
18	Pérez Morales Elizabeth	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
19	Reyes Aguilar Lizbeth G.	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
20	Riaño Cruz Iván	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
21	Rivas Osorio Jazmín	P	P	A	A	A	ADQUIRIDO
22	Rodríguez López Jairo	A	A	N	A	A	ADQUIRIDO
23	Romero Sánchez Jonathan T.	P	P	P	P	P	PROCESO
24	Sánchez Sánchez Carla Nayeli	P	P	P	P	P	PROCESO
25	Sandoval Velasco Vanesa	P	P	P	P	P	PROCESO
26	Santana García Brenda Dánae	P	P	P	P	P	PROCESO
27	Severiano Ramírez Eduardo	P	P	P	P	P	PROCESO
28	Silverio López Juan Carlos	P	P	P	P	P	PROCESO
29	Velasco Alavés Jazmín	N	N	P	P	P	PROCESO
30	Velasco de la Cruz Johann O.	P	P	P	P	P	PROCESO
31	Martínez Castillo Uriel Francisco	P	P	P	P	P	PROCESO
32	Alcántara Cano César Alfredo	P	P	P	P	P	PROCESO

## INDICADORES DE EVALUACION

- A = ADQUIRIDO
- P = EN PROCESO
- N = NO LO DOMINA

## INDICADORES DE EVALUACION. (TABLA DE COTEJO)

COMPETENCIA: Utiliza objetos e instrumentos de trabajo que les permiten resolver problemas y realizar actividades diversas.		1) Explora diversos materiales y utiliza solo los adecuados.	2) Reconoce el objeto o instrumento para realizar una tarea indicada.	3)Resuelve problemas en situaciones variadas	4) Juega libremente con diferentes materiales y descubre los distintos usos que pueden darles.	5) Construye o modela objetos de su propia creación	
N P	Lista de niños						
1	Aguilar Rivas Adrián	P	P	A	A	A	ADQUIRIDO
2	Antonio Castro Héctor Emmanuel	P	P	P	P	P	PROCESO
3	Carranza Carlos Johana	N	P	P	P	P	PROCESO
4	Carreón Maldonado Ana Valeria	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
5	Cruz González Karol Elizabeth	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
6	Cuevas Cuevas Lizbeth	A	A	A	A	P	ADQUIRIDO
7	Flores Nicola Azareel Adrián	A	A	N	A	P	ADQUIRIDO
8	Herrera Camacho Enrique	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
9	Jiménez Mata Daniela Yoselin	A	A	A	N	N	ADQUIRIDO
10	Jiménez Santiago Aldo Ángel	N	P	P	P	P	PROCESO
11	Juárez Cortés Ángel Manuel	P	P	P	A	A	PROCESO
12	Martínez de la Cruz Dulce J.	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
13	Martínez Domínguez Estefanie	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
14	Martínez Medel Brandon Ricardo	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
15	Montiel Montiel Amada Jamilet	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
16	Ortigoza Sánchez Sergio Miguel	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
17	Pérez Bautista Perla Jazmín	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
18	Pérez Morales Elizabeth	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
19	Reyes Aguilar Lizbeth Guadalupe	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
20	Riaño Cruz Iván	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
21	Rivas Osorio Jazmín	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
22	Rodríguez López Jairo	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
23	Romero Sánchez Jonathan T.	A	A	N	P	A	ADQUIRIDO
24	Sánchez Sánchez Carla Nayeli	N	N	A	A	A	ADQUIRIDO
25	Sandoval Velasco Vanesa	P	P	A	A	A	ADQUIRIDO
26	santana García Brenda Dánae	A	A	A	P	P	ADQUIRIDO
27	Severiano Ramírez Eduardo	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
28	Silverio López Juan Carlos	A	A	P	P	P	PROCESO
29	Velasco Alavés Jazmín	P	P	P	P	P	PROCESO
30	Velasco de la Cruz Johann O.	P	P	P	P	A	ADQUIRIDO
31	Martínez Castillo Uriel Francisco	A	A	A	P	N	ADQUIRIDO
32	Alcántara Cano César Alfredo	A	A	A	A	P	ADQUIRIDO

### INDICADORES DE EVALUACION

- A = ADQUIRIDO
- P = EN PROCESO
- N = NO LO DOMINA



## INDICADORES DE EVALUACION (TABLA DE COTEJO)

COMPETENCIA: Acepta a sus compañeros y compañeras como son, y comprende que todos tienen responsabilidades y los mismos derechos, los ejerce en su vida cotidiana y manifiesta sus ideas cuando percibe que no son respetados.		1) Identifica quiénes son sus amigos.	2) Muestran su trabajo y mencionan quiénes son sus amigos	3) Diferencian a sus amigos	4) Sabén a qué les gusta jugar	5) Identifican sus amigos de la escuela, su calle, y otro lado.	
N P	Lista de niños						
1	Aguilar Rivas Adrián	P	P	A	A	A	ADQUIRIDO
2	Antonio Castro Héctor Emmanuel	P	P	P	P	P	PROCESO
3	Carranza Carlos Johana	P	P	P	P	P	PROCESO
4	Carreón Maldonado Ana Valeria	P	P	P	P	P	PROCESO
5	Cruz González Karol Elizabeth	N	P	N	P	P	PROCESO
6	Cuevas Cuevas Lizbeth	N	N	A	A	A	ADQUIRIDO
7	Flores Nicola Azareel Adrián	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
8	Herrera Camacho Enrique	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
9	Jiménez Mata Daniela Yoselin	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
10	Jiménez Santiago Aldo Ángel	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
11	Juárez Cortes Ángel Manuel	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
12	Martínez de la Cruz Dulce J.	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
13	Martínez Domínguez Estefanie J.	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
14	Martínez Medel Brandon Ricardo	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
15	Montiel Montiel Amada Jamilet	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
16	Ortigoza Sánchez Sergio Miguel	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
17	Pérez Bautista Perla Jazmín	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
18	Pérez Morales Elizabeth	P	P	P	A	A	ADQUIRIDO
19	Reyes Aguilar Lizbeth Guadalupe	A	N	P	P	P	PROCESO
20	Riaño Cruz Iván	P	P	A	P	A	PROCESO
21	Rivas Osorio Jazmín	A	N	P	P	P	PROCESO
22	Rodríguez López Jairo	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
23	Romero Sánchez Jonathan T.	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
24	Sánchez Sánchez Carla Nayeli	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
25	Sandoval Velasco Vanesa	A	A	A	P	P	ADQUIRIDO
26	Santana García Brenda Dánae	A	A	A	N	P	ADQUIRIDO
27	Severiano Ramírez Eduardo	A	P	N	A	A	ADQUIRIDO
28	Silverio López Juan Carlos	A	A	A	P	N	ADQUIRIDO
29	Velasco Alavés Jazmín	A	P	P	P	P	PROCESO
30	Velasco de la Cruz Johann O.	P	P	P	P	P	PROCESO
31	Martínez Castillo Uriel Francisco	P	P	P	N	A	PROCESO
32	Alcántara Cano César Alfredo	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO

### INDICADORES DE EVALUACION

- A = ADQUIRIDO
- P = EN PROCESO
- N = NO LO DOMINA

## INDICADORES DE EVALUACION (TABLA DE COTEJO)

COMPETENCIA: Expresa por medio del cuerpo, sensaciones y emociones en acompañamiento del canto y de la música.		1) Improvisación movimientos corporales.	2) Intentan de manera creativa algunos movimientos al escuchar la danza.	3) Coordina, su canto con su ritmo corporal.	4) Utiliza adecuadamente sus movimientos al portar objetos en sus manos.	5) Representa movimientos corporales de personajes de su preferencia.	
N P	Lista de niños						
1	Aguilar Rivas Adrián	P	P	A	A	A	ADQUIRIDO
2	Antonio castro Héctor Emmanuel	P	P	P	P	P	PROCESO
3	Carranza Carlos Johana	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
4	Carreón Maldonado Ana Valeria	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
5	Cruz González Karol Elizabeth	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
6	Cuevas Cuevas Lizbeth	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
7	Flores Nicola Azareel Adrián	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
8	Herrera Camacho Enrique	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
9	Jiménez Mata Daniela Yoselin	P	P	P	P	P	PROCESO
10	Jiménez Santiago Aldo Ángel	P	P	P	P	A	PROCESO
11	Juárez Cortes Ángel Manuel	N	P	A	A	A	ADQUIRIDO
12	Martínez de la Cruz Dulce J.	P	A	A	A	A	ADQUIRIDO
13	Martínez Domínguez Estefanie J.	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
14	Martínez Medel Brandon Ricardo	A	A	A	A	N	ADQUIRIDO
15	Montiel Montiel Amada Jamilet	A	P	P	P	P	PROCESO
16	Ortigosa Sánchez Sergio Miguel	A	A	A	N	P	ADQUIRIDO
17	Pérez Bautista Perla Jazmín	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
18	Pérez Morales Elizabeth	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
19	Reyes Aguilar Lizbeth Guadalupe	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
20	Riaño Cruz Iván	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
21	Rivas Osorio Jazmín	A	A	P	P	P	PROCESO
22	Rodríguez López Jairo	A	A	A	P	P	ADQUIRIDO
23	Romero Sánchez Jonathan T.	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
24	Sánchez Sánchez Carla Nayeli	P	A	A	A	A	ADQUIRIDO
25	Sandoval Velasco Vanesa	A	A	A	A	N	ADQUIRIDO
26	Santana García Brenda Danae	A	A	A	P	P	ADQUIRIDO
27	Severiano Ramírez Eduardo	A	A	A	A	N	ADQUIRIDO
28	Silverio López Juan Carlos	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
29	Velasco Alavés Jazmín	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
30	Velasco de la Cruz Johann O.	A	A	A	A	A	ADQUIRIDO
31	Martínez Castillo Uriel Francisco	A	A	A	A	A	AQUIRIDO
32	Alcántara Cano César Alfredo	A	A	N	A	A	AQUIRIDO

## INDICADORES DE EVALUACION

- A = ADQUIRIDO
- P = EN PROCESO
- N = NO LO DOMINA

El aprendizaje es “un proceso activo en el cuál se cometerán errores y las soluciones serán encontradas. Estos serán importantes para la asimilación y la acomodación para lograr el equilibrio”<sup>44</sup>.

“El aprendizaje es un proceso social que debería suceder entre los grupos colaborativos con la interacción de los "pares" en unos escenarios lo más natural posible”<sup>45</sup>.

Para Piaget y el Constructivismo Genético:

*Quando el sujeto interactúa con el objeto del conocimiento.*

“El niño no almacena conocimientos sino que los construye mediante la interacción con los objetos circundantes generándose el desarrollo individual hacia las operaciones lógicas y formales y de la inteligencia”<sup>46</sup>.

Para este autor, aprender y enseñar es trabajar con los esquemas, puede haber esquemas manipulativos y representativos, esto se ve prácticamente en que los niños aprenden nuevos esquemas y afianzan los que ya tienen, esto último está en relación con los conceptos de asimilación y acomodación, mecanismos básicos del funcionamiento de la inteligencia.

---

<sup>44</sup>Idem.

<sup>45</sup>Ibidem. P. 25.

<sup>46</sup>COLL Salvador, César. “¿Qué es el constructivismo?”. P. 27.

# **CAPÍTULO 3. HALLAZGOS Y CONCLUSIONES**

### 3.1 Resultados

Los resultados se presentan divididos en las competencias que se trabajaron, mostrando con los indicadores, la cantidad de alumnos que la adquirieron, a quienes se quedaron en el proceso y la cantidad de quienes no lograron su adquisición.

COMPETENCIA	INDICADORES	OBSERVACIONES
Expresa gráficamente las ideas que quiere comunicar y las verbaliza para construir un texto escrito con ayuda de alguien.	1) Utiliza marcas, gráficas o letras con diversas intenciones para comunicar sus ideas. 2) Identifica su nombre y lo copia, a través de grafías 3) Reconoce algunas letras de su nombre, como la inicial. 4) Adquiere confianza al buscar las letras de su nombre. 5) Comunica verbalmente que ya construyó su nombre con el juego del memorama.	ADQUIRIDO: 20 EN PROCESO: 12 NO ADQUIRIDO: 1  20: fue de su interés 7: no lo fue tanto 2: no llamo su atención
Resuelve problemas en situaciones que le son familiares e implica agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.	1) Comprende e interpreta problemas que se le plantean. 2) Reconoce el valor real de los objetos representados. 3) Utiliza estrategias de conteo, organizando en fila, haciendo señalamiento de cada uno de los elementos. 4) Explica qué hizo para resolver el problema del dulce que hacía falta. 5) Identifica, entre distintas estrategias de solución, las que permiten encontrar el resultado.	ADQUIRIDO: 23 EN PROCESO: 7 NO ADQUIRIDO: 2  23: fue de su interés 7: no lo fue tanto 2: no llamó su atención
Busca soluciones y respuestas a problemas y preguntas sobre el mundo natural.	1) Expresan sus saberes a través de preguntas. 2) Reúnen información y expresan sus saberes. 3) Reconocen el momento de la búsqueda de información. 4) Hablan frente al grupo en relación a lo	ADQUIRIDO: 18 EN PROCESO: 14 NO ADQUIRIDO: 0  18: fue de su interés 14: no lo fue tanto

	investigado. 5) Preguntan en el momento de la experimentación.	
Utiliza objetos e instrumentos de trabajo que les permiten resolver problemas y realizar actividades diversas.	1) Explora diversos materiales y utiliza solo los adecuados. 2) Reconoce el objeto o instrumento para realizar una tarea indicada. 3) Resuelve problemas en situaciones variadas 4) Juega libremente con diferentes materiales y descubre los distintos usos que pueden darles. 5) construye o modela objetos de su propia creación.	ADQUIRIDO: 26 EN PROCESO:6 NO ADQUIRIDO: 0  26: fue de su interés 6:no lo fue tanto
Acepta a sus compañeros y compañeras como son, y comprende que todos tienen responsabilidades y los mismos derechos, los ejerce en su vida cotidiana y manifiesta sus ideas cuando percibe que no son respetados.	1) Identifican quiénes son sus amigos. 2) Muestran su trabajo y mencionan quiénes son sus amigos. 3) Diferencian a sus amigos. 4) Saben a qué les gusta jugar sus amigos. 5) Identifican a sus amigos de la escuela, su calle, y otro lado.	ADQUIRIDO: 22 EN PROCESO:10 NO ADQUIRIDO:  22: fue de su integres 10: no lo fue tanto
Expresa por medio del cuerpo, sensaciones y emociones en acompañamiento del canto y de la música.	1) Improvisa movimientos corporales. 2) Inventar, de manera creativa algunos movimientos al escuchar la danza. 3) Coordina, su canto con su ritmo corporal. 4) Utiliza adecuadamente sus movimientos al portar objetos en sus manos. 5) Representa movimientos corporales de personajes de su preferencia.	ADQUIRIDO: 27 EN PROCESO:5 NO ADQUIRIDO: 0  27: fue de interés 5 no lo fue tanto

Cuadro elaborado por Guadalupe Salomé Herrera Marín. PEP 2004

El juego, es actividad voluntaria que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales, según unas reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de tensión y de alegría, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente; por lo tanto, es una herramienta más que válida para el proceso de enseñanza-aprendizaje que se lleva a cabo en los centros de Educación Básica, contribuyendo en su acción a alcanzar las finalidades educativas que marcan los actuales diseños curriculares base del sistema educativo actual. Pero, ¿cómo debe ser ese juego para que sea realmente educativo?

Los resultados de estos cuestionarios nos permiten entender que el juego debe estar incluido en los proyectos educativos no sólo porque los niños sientan la necesidad de jugar, sino como medio de diagnóstico y conocimiento profundo de las conductas de los alumnos. El juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta del niño: de carácter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas; al tiempo que entrañan experiencias diversificadas e incluyen incertidumbre, facilitando la adaptación y como consecuencia, la autonomía en todos los ámbitos de la conducta del niño.

La mayoría de los padres, muchos educadores y pediatras, algunos psicólogos y todos los niños piensan que el juego es importante para el desarrollo infantil. El juego constituye un modo peculiar de interacción del niño con su medio, que es cualitativamente distinto del adulto. Hoy, la mayoría de los especialistas en el tema reconocen que el término “juego” designa una categoría genérica de conductas muy diversas.

Los resultados dejan ver que debemos de tener un mejor control sobre la propia actividad, que se contrapone al ejercicio originado por los estímulos externos, necesidades y metas propio de los comportamientos no lúdicos, tiene mucho que ver con la distorsión de la realidad que supone el proceso de asimilación, tanto biológica como psicológica.

Sin embargo, esta tesis de que el juego tiene una razón de ser biológica y psicológica, que constituye una forma de adaptación a la realidad que es propia de los organismos jóvenes, ha chocado frecuentemente con la idea de que el juego equivale a “tiempo perdido”, que es una actividad nociva que interfiere con las que, en su lugar, se deberían “reforzar”, fomentar o enseñar.

Como docentes debemos de entender que si se entiende al niño como una mera réplica, en diminuto, del adulto, no puede comprenderse la importancia que tiene el juego en su desarrollo. De hecho no han dudado nunca de la validez de extender unos principios a cualquier comportamiento humano, por completo que éste pudiera parecer.

Muchos de los estudios sobre el juego en las dos últimas décadas se deben a biólogos. Comparando el desarrollo en especies muy distintas han observado que son las de aparición filogenética más tardía las que juegan más y durante más tiempo. Cabría preguntarse qué función cumplen estas actividades lúdicas para que hayan sido seleccionadas en el curso de la evolución.

Definitivamente los resultados nos llevan a la reflexión de que al tener aseguradas las necesidades básicas, las crías de estas especies pueden jugar, es decir, pueden dedicarse a actividades que no están directamente relacionadas con los fines biológicos que tiene el comportamiento adulto. La realidad es que son precisamente aquellas especies en las que el comportamiento adulto es más flexible y más complejo, en las que el medio al que han de adaptarse es más variable, las que prolongan durante más tiempo la dependencia de las crías y las que, consiguientemente, ofrecen a éstas unas mayores posibilidades de juego.

### **3.2 Hallazgos y dificultades**

Durante el desarrollo de las actividades que se trabajaron con los alumnos se dieron situaciones que favorecieron la actividad:

- Como el apoyo de la mayoría de los padres de familia.
- Disposición por parte de la autoridad, la directora.



- Entusiasmo de los niños.
- Aunque no se tienen espacios grandes, se hizo uso del aula de usos múltiples, que era un espacio techado.
- Las indicaciones claras y precisas de las actividades auxiliaron a que las dinámicas se llevaran a cabo satisfactoriamente.
- Es importante mantener el interés vivo en el alumno.
- La puesta clara de las reglas del juego, siempre orientará la buena acción.

Sin embargo, hubo situaciones que retrasaron las actividades propuestas tales como:

- Puentes y días festivos.
- Preparación para los festivales, como el día del niño, el día de las madres, el día del padre.
- Trabajo administrativo como el llenado de documentos oficiales que en ocasiones son tediosos y de difícil manejo.
- Las evaluaciones finales, que se tienen que realizar con instrumentos aparte de los planeados y que llevan más tiempo del previsto.
- La inasistencia de algunos pequeños hizo que se retrocediera, perjudicando el trabajo que ya se había realizado.
- Falta de materiales.
- Los padres de familia que laboraban era difícil que acudieran a las actividades previstas para ellos en conjunto con sus hijos.
- Por tanto se les dificulta el cumplimiento de las tareas.
- Las indicaciones no claras hacia los alumnos, hizo que perdieran el interés.
- Tardar en presentar la actividad.
- No contar con los materiales necesarios.

A pesar de que se vean más situaciones negativas, el proyecto tuvo resultados benéficos porque el interés de los niños porque las actividades

fueron atractivas para que mantuvieran el gusto por trabajar jugando, que es el principal propósito del proyecto que se llevó a cabo.

### **3.3 Propuestas y observaciones**

Una vez que se ha realizado el análisis e interpretación de la información recopilada y siempre a la luz de los objetivos que se persiguen, se está en condiciones de visualizar el sentido de los mejoramientos que se desean. Parte de este momento será, por consiguiente, pensar en diversas alternativas de actuación y sus posibles consecuencias a la luz de lo que se comprende de la situación, tal y como hasta el momento se presenta.

La reflexión, que en este caso se vuelve prospectiva, es la que permite llegar a diseñar una propuesta de cambio y mejoramiento, acordada como la mejor. Del mismo modo, es necesario en este momento definir un diseño de evaluación de la misma. Es decir, anticipar los indicadores y metas que darán cuenta del logro de la propuesta.

Posiblemente, el rol más importante del profesor es proveer un ambiente en el cual el niño pueda experimentar la investigación espontáneamente. Los salones de clase deberían estar llenos con auténticas oportunidades que reten a los estudiantes. Los estudiantes deberían tener la libertad para comprender y construir los significados a su propio ritmo a través de las experiencias como ellos las desarrollaron mediante los procesos de desarrollo individuales.

Toda propuesta es perfectible y por tanto se sugiere conocer muy bien las actividades a realizar, las reglas, los materiales, el tiempo, las condiciones, el espacio físico y sobre todo el interés del alumno, sobre el cual debe girar nuestra práctica educativa.

## CONCLUSIONES

Como consecuencia del estudio respecto al juego se pueden deducir las siguientes conclusiones:

PRIMERA. Como decíamos más arriba no sólo hay que analizar el juego de los niños y las niñas, comprenderlo, saber observarlo y sacar conclusiones que nos sirvan en nuestra práctica educativa, sino que también es necesario que como adultos con otros adultos lo experimentemos, lo vivamos, lo analicemos y saquemos las conclusiones pertinentes que nos servirán, no ya como educadores sino como personas.

SEGUNDA: Pero ¿en qué consiste el juego del adulto? Un adulto cada vez más absorbido por el trabajo o por la necesidad de encontrarlo, por las obligaciones de la vida cotidiana, por las imposiciones familiares y sociales es una persona que difícilmente encuentra resquicio para jugar. ¿No es acaso reconocerse merecedor de una tregua durante la cual quedan suspendidas las sujeciones, las obligaciones, las necesidades y las disciplinas habituales? Se hace necesario, en la sociedad que vivimos, concederse esa tregua, esa porción de tiempo, dedicada a sí mismo, en la que el adulto «no tiene deberes»: en ese momento es cuando se puede decir que juega.

TERCERA: Y no hablamos del mundo del ocio. Para nosotros ocio y juego están lejos de ser sinónimos. La estructura económico-social ha generado una enorme red en la que las actividades del «tiempo de ocio» cada vez se diferencian menos de las del «tiempo de trabajo». Existe, evidentemente, una poderosísima industria próspera alrededor de las actividades que llenan el tiempo de ocio. Nos estamos refiriendo, sobre todo, a la institucionalización del juego deportivo, al deporte como espectáculo de masas.

CUARTA: La educadora debe permitirse jugar y sentir. El juego le posibilita un mayor conocimiento de sí y comunicación con los otros. Pero sobre todo le brinda placer, emerge la risa, el regocijo, el disfrute, la culminación de un tiempo y un espacio de vida sin el cual sería difícil la

existencia. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre pueden encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.

QUINTA: Las educadoras debemos tener un amplio horizonte cultural, que permita el disfrute no sólo del juego, sino de todo el repertorio artístico y social del que se parte.

El llevar a cabo la propuesta me permitió reflexionar cómo lo hice, si obtuve reacciones positivas de los niños, practicando la empatía con ellos, formando parte del grupo y las actividades fluyeron automáticamente en un espacio de comunicación entre pares, incluyendo a la docente como un integrante más. No sólo como la figura autoritaria, sino permitiendo sentir el gusto y la alegría por realizar las tareas encomendadas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALFARO Marchéis Álvaro Carretero. ***El conocimiento social de los niños, El aprendizaje de los roles de Género: la inferioridad a la intelectual a la igualdad curricular.***

CAZA Álvarez V. M. Angélica. ***Cómo poner límites a tus hijos sin dañarlos.*** PAX. México. 2001 P.11.

CEMPA E. ***Expresión y comunicación.*** Auxiliar didáctico, preescolar, (2000). P. 120.

***Diccionario de las Ciencias de la Educación.*** Edit. Santillana, España. 1983. P. 131.

***El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.*** Barcelona Edit. Grijalbo. 1978. P. 380.

GARVEY, C., 1985, ***El juego infantil***, Madrid, Morata.

GIMENO, Sacristán José. ***Currículo moldeado por los profesores***, en: UPN Análisis de la práctica docente propia (AB.) Antología Básica. P. 152.

GONZÁLEZ Jiménez, Rosa María. ***Construyendo la diversidad, nuevas orientaciones en género y educación.*** SEP. UPN. México, 2000.

HIGASHIDA H., Bertha Yoshiko. ***Ciencias de la salud.*** Edit. MC Graw Hill, México 1991, P. 242.

DELVAL, Juan y C. Kammi, ***El juego***, en UPN, el juego, Antología Básica, LE`94.México, 1994. P. 373.

M. de Mendoza, Margarita. **Guía práctica para la maestra de jardín de niños, contenidos básicos comunes**. Ediciones Corcel SRL 2000. Gil Editores, SA de CV. P. 568.

MARCHESI y Cesar Coll (comps.). **En el desarrollo psicológico y educación, I. Psicología Educativa**, Álvaro Madrid, alianza (psicología), 1990.PP. 99-112.

MEECE, Judith. **Desarrollo Cognitivo: Fundamentos Piagetianos**. México, 2000 P.103.

NELLY A. S. **Padres problema y los problemas de los padres**. Editores Mexicanos Unidos, 1993. P. 130.

PADILLA Carmona, María Teresa. **Técnicas e instrumentos para el diagnóstico y la evaluación educativa**. Editorial CCS.

PIAGET, Jean. **Seis estudios de psicología**. Editorial Seix Barral. Barcelona, 1981. P. 199.

PIAGET, Jean. **Apuntes sobre el desarrollo infantil**. Edit. Secretaria de Educación Pública, México. 1985. PP. 33-38.

**Revista Mexicana de investigación educativa**, sección temática problemas de indisciplina y violencia en las escuelas 2005. P. 130.

RIQUER F., Florida. **Maestra ¿las niñas también podemos salir al recreo?**

SEP. **Programa de Educación Física**. México 1988. P. 10.

SEP. **Programa de Educación Preescolar 2004**. México, DF. 2004. P. 23.

SEP. **Artículo 3º Constitucional y la ley de Educación**. México, agosto de 1993. P. 140.

SEP. **Educación Preescolar, Áreas de trabajo: un ambiente de Aprendizaje**, México. 1992. P. 47.

SEP. **Teorías del Desarrollo y Aprendizaje del Niño capítulo tercero**. Modelo sociocultural (Aldama García Galindo. México, DF; 2001. PP.9-10.

SEP. **Guía para padres**. Educación Preescolar 1996. P. 29.

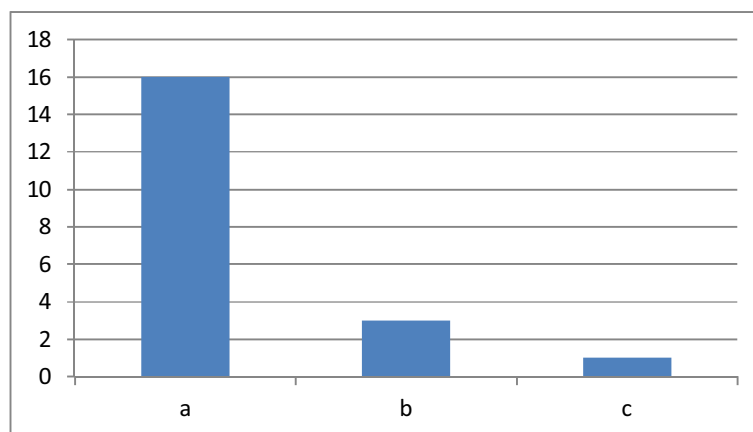
**Universidad pedagógica nacional, el niño preescolar y su relación con lo social**, México, 1994. P. 105.

SEP. **Programa de Estudio 2011, Guía para la Educadora**, Secretaría de Educación Pública

## ANEXOS (Gráficas)

1.- ¿Sabe usted de la importancia del juego en el aprendizaje de los niños de preescolar?

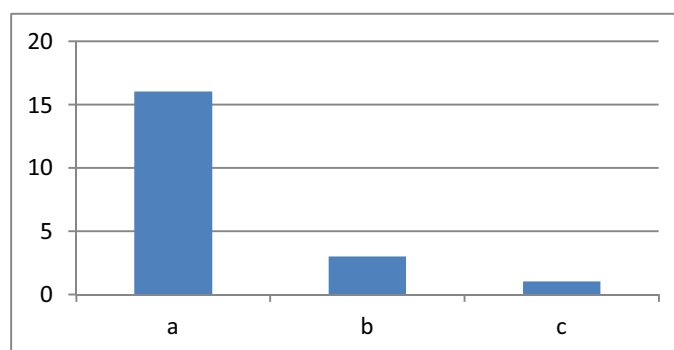
a) Si 17      b) No 2      c) No sabe 1



La mayoría de las profesoras sabe exactamente la forma de trabajar el juego, pero lo mejor es que sabe la importancia del mismo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.- ¿Conoce los beneficios del juego en la educación?

a) Si 18      b) No 2      c) No sabe 0

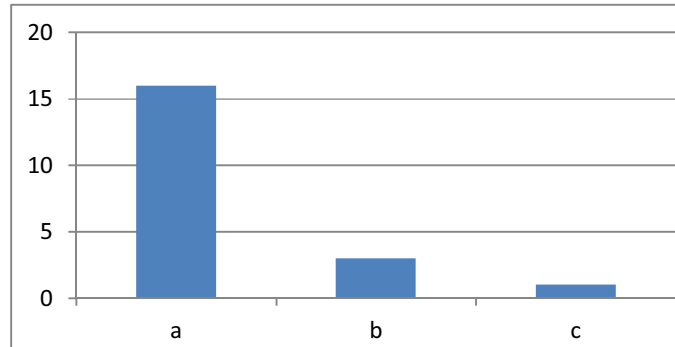


Afortunadamente la inmensa mayoría entiende la importancia del juego, ya que de esta forma los alumnos aprenden con más entusiasmo y sobre todo de una mejor forma.



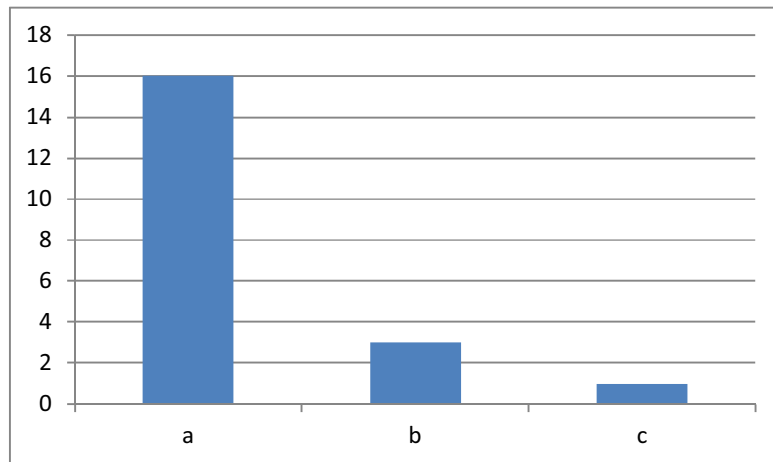
**3.- Como docente, ¿tiene nociones de estrategias educativas del juego?**

**a) Si 18      b) No 2      c) No sabe 0**



**4.- ¿Ha notado que los alumnos ponen más entusiasmo cuando aprenden jugando?**

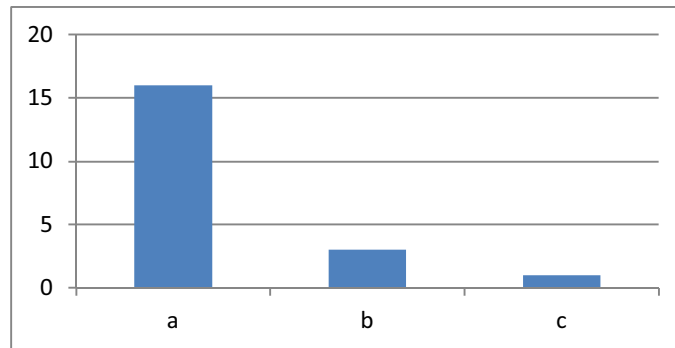
**a) Si 20      b) No 0      c) No sabe 0**



Afortunadamente las veinte personas encuestadas nos proporcionan un conocimiento pleno de la importancia de enseñarles a los alumnos jugando, pues todas las maestras reconocen la relevancia del juego para entusiasmar a los alumnos.

**5.- ¿Cree que el juego debe tener prioridad en el proceso de enseñanza-aprendizaje?**

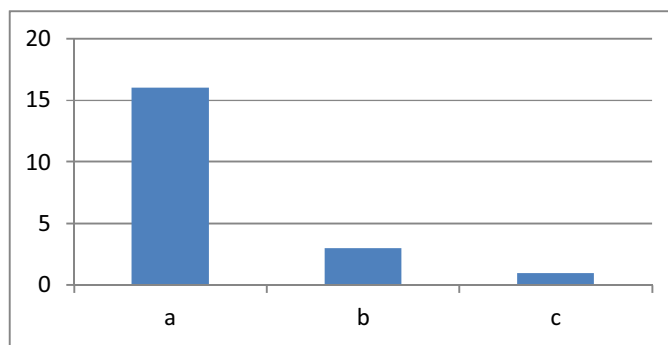
**a) Si 17    b) No 3    c) No sabe 0**



Es importante que en el proceso de enseñanza aprendizaje el juego tenga una relevancia fundamental, por ello, debe de trabajarse en el sentido de lo que es la enseñanza divertida y entretenida para los niños, de esta forma se animan y aprenden mejor.

**6.- ¿Conoce teorías sobre el juego?**

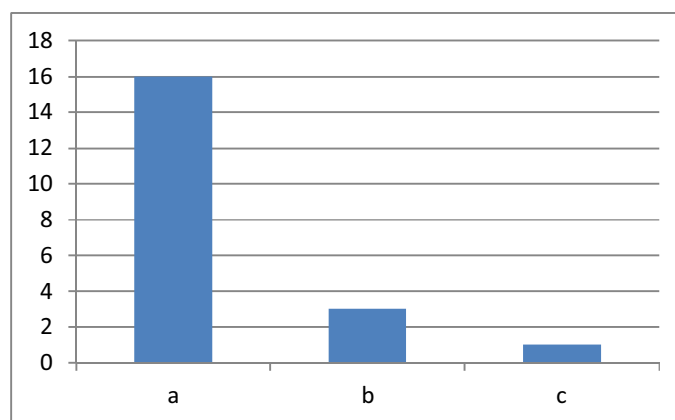
**a) Si 10    b) No 8    c) No sabe 2**



Desgraciadamente algunas profesoras no saben de teorías sobre el juego, se supone que en la universidad donde hayan estudiado debieron conocer algunas teorías sobre el juego, sin embargo, casi la mitad de las encuestadas no conocen teorías al respecto.

**7.- ¿Tienes nociones de algunos autores en torno del juego?**

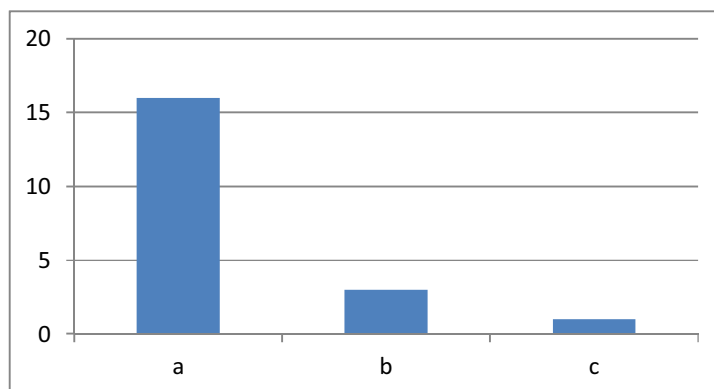
**a) Si 7      b) No 10      c) No sabe 3**



La mitad no tiene nociones en torno a algunos autores que hacen referencia al juego, es lamentable que haya profesoras que no leen ni actualizan sus conocimientos, creo ahí si fallamos algunas en actualizarnos constantemente.

**8.- ¿Las habilidades de los niños pueden mejorar con el juego?**

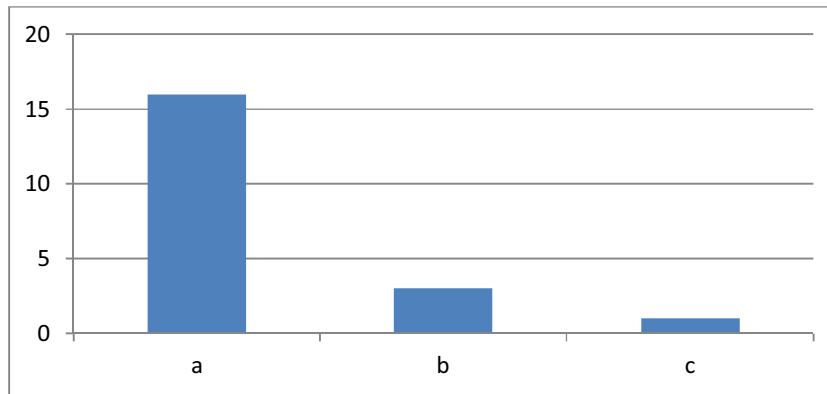
**a) Si 18      b) No 1      c) No sabe 1**



La mayoría coincide en que el juego es básico para el conocimiento en las aulas, ojalá todas las maestras lo consideraran así, pero sobre todo, que lean al respecto, eso va a enriquecer sus conocimientos y a mejorar la educación de los niños.

**9.- ¿Tiene razón el niño cuando no quiere hacer alguna actividad porque la considera aburrida?**

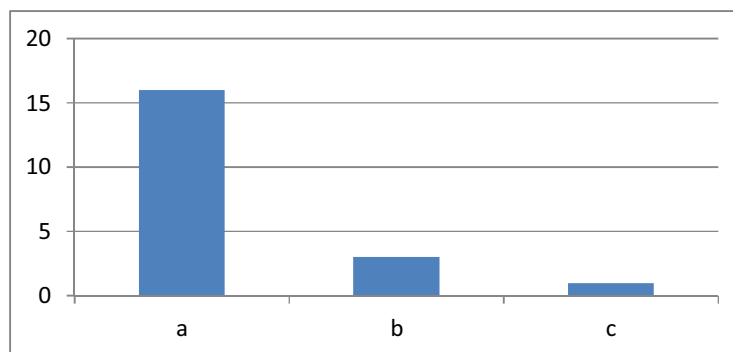
**a) Si 16      b) No 3      c) No sabe 1**



Si la verdad es que si los niños no quieren estudiar es porque como docentes no les hemos dado las herramientas adecuadas para que estudien, eso los aleja del estudio e incluso genera a veces que ya no quieran ir a la escuela. El juego es la mejor “medicina” para ello.

**10.- ¿Se puede jugar y aprender?**

**a) Si 17      b) No 2      c) No sabe 1**



La mayoría de las maestras sabemos que el juego es básico en el aprendizaje en los primeros años de vida del estudiante, por ello, es importante que tengamos los mejores conocimientos como docentes para fomentar ese aprendizaje y motivar a los niños a ser mejores, de nosotros depende mucho mejorar la educación del país.